

## Quête, enquête et récit dans le jeu vidéo d'aventure

**Martin Ringot** est doctorant en troisième année en études romanes à l'université d'Aix-Marseille (CAER). Sa thèse s'intéresse aux rapports entre littérature et jeux vidéo. En proposant une lecture ludologique d'Italo Calvino, il entend montrer comment l'auteur italien a su cristalliser la mutation d'une littérature face à la cybernétique et la combinatoire. Il compte ainsi distinguer les différents points où se rencontrent littérature et activité (vidéo)ludique.

[martin.ringot@outlook.com](mailto:martin.ringot@outlook.com)

Pour citer cet article : Ringot, Martin, « Quête, enquête et récit dans le jeu vidéo d'aventure », *Litter@ Incognita* [En ligne], Toulouse : Université Toulouse Jean Jaurès, n°11, « L'œuvre comme enquête / l'enquête dans l'oeuvre : création et réception », saison automne 2019, mis en ligne le 1er novembre 2019, disponible sur <<https://blogs.univ-tlse2.fr/littera-incognita-2/2019/10/21/2-quete-enquete-et-recit-dans-le-jeu-video-daventure>>.

Télécharger l'article au format PDF

---

### Résumé

Alors que l'enquête rappelle la promenade inférentielle à laquelle s'adonne le lecteur en parcourant un texte, elle rappelle la « quête », ou la « mission », ces unités d'organisation présentes dans les jeux de rôle et jeux d'aventure sur support numérique. Or, quête et enquête ne peuvent être assimilées en ce qu'elles participent d'une acception différente du jeu. Mais quel est le rapport entre l'enquête et le récit développé par le jeu vidéo ? L'enquête n'est-elle qu'un nouveau vecteur pour transmettre un récit au passé, ou peut-elle constituer un récit en soi, qui raconte quelque chose d'autre au récepteur ?

**Mots-clés** : récit – jeu video – *game studies* – narratologie

### Abstract

While the investigation recalls the inferential walk that the reader takes when reading a text, it recalls the « quest », or « mission », these organizational units present in digital role-playing and adventure games. However, quest and investigation cannot be assimilated in that they are part of a different meaning of the game. But what is the relationship between the investigation and the story developed by the video game? Is the investigation only a new way of transmitting a story to the past, or can it be a story in itself, which tells something else to the receiver ?

**Keywords** : narrative – videogame – *game studies* – narratology

---

### Sommaire

[Introduction](#)

[1. Quête, enquête et jeu : définitions et distinctions](#)

[1.1. Enquête](#)

[1.2. Quête](#)

[1.3. Quête et enquête](#)

[2. Enquête et récit](#)

[2.1. Retrouver ce qui a été](#)

[2.2. L'enquête comme récit](#)

[Conclusion](#)

[Notes](#)  
[Bibliographie](#)  
[Ludographie](#)

## **Introduction**

Dans *Lector in fabula*, Umberto Eco montre comment s'instaure un rapport de coopération interprétative entre le texte et le lecteur. Ce dernier opère ce qui est appelé une « promenade inférentielle »<sup>1</sup>, c'est-à-dire une lecture active pendant laquelle des hypothèses sont émises afin de deviner, selon les indices qui sont laissés par le texte, la suite des événements. De cette manière, la lecture peut être vue comme une enquête dans la mesure où le lecteur ou la lectrice, avec les éléments mis à disposition, opère un travail de déduction.

Mais ce processus semble avoir été systématisé dans les mondes vidéoludiques, qu'il s'agisse de jeux de rôle ou de jeux d'aventure. En incarnant un personnage dans l'espace de jeu, c'est le joueur ou la joueuse qui semble mener directement l'enquête, sans attendre les directions imposées par le texte. Ainsi, alors que le lecteur était dans un état d'observation face à une enquête qui se faisait sans lui, et qu'il vivait comme une histoire qu'on lui racontait, le joueur est impliqué directement dans l'enquête. Mais qu'en est-il de l'expérience narrative ? Une *fabula* lui est-elle toujours transmise, maintenant qu'il en est l'acteur ? Autrement dit, l'enquête constitue-t-elle un vecteur narratif dans le jeu vidéo ? peut-elle se traduire, dans une situation ludique, par une expérience narrative ? En quoi le joueur ou la joueuse sont-ils les destinataires d'un message narratif lorsqu'ils mènent l'enquête ?

## **1. Quête, enquête et jeu : définitions et distinctions**

Avant cela, il convient de savoir de quoi on parle lorsqu'on parle d'enquête dans le jeu vidéo. Quel élément de *gameplay* peut correspondre à l'enquête ? Ce qui vient à l'esprit, ce sont ces tâches que le joueur doit accomplir pour rendre service à un personnage-non-joueur qui leur remettra une récompense, autrement dit la quête, appelée aussi une mission. Nous verrons que la quête et l'enquête sont deux éléments différents qui ne recouvrent pas la même expérience de jeu, mais qui peuvent fonctionner de manière complémentaire. C'est en établissant ces distinctions qu'il nous sera possible de voir quelle forme de récit peut émerger de l'enquête vidéoludique.

### **1.1 Enquête**

Selon le *Trésor de la Langue Française*, l'enquête est, dans sa première et plus fréquente acception, la « recherche systématique de sa vérité par l'interrogation de témoins et la réunion d'éléments d'information ». Une enquête suppose donc une réponse cachée, cette « vérité », que le sujet est censé retrouver en recollant des morceaux de réponse. Autrement dit, l'enquête consiste à répondre à une énigme, dans son sens large, telle que l'entend Luc Boltanski :

L'*énigme* est suscitée par un événement, quelle qu'en soit apparemment l'importance, qui fait saillance en se détachant sur un *fond* – pour reprendre des termes empruntés à la psychologie de la forme –, ou par les traces qu'un événement passé, dont le narrateur n'a pas été le témoin, a imprimées dans la texture des états de choses. [...] L'énigme est donc une singularité (puisque tout événement est singulier) mais une singularité ayant un caractère que l'on peut qualifier d'*anormal*, qui tranche avec la façon dont se présentent dans des conditions supposées *normales*, en sorte que l'esprit ne parvient pas à inscrire cette inquiétante étrangeté dans le champ de la réalité. En ce sens [...], on peut dire que l'énigme est le résultat d'une irruption du *monde* au sein de la *réalité*.<sup>2</sup>

L'énigme est donc la marque d'un événement passé dans un espace donné dont on n'aurait pas été témoin (ce sont les traces que laisse un événement « dans la texture des états de choses ») ; et la seule manière pour quelqu'un qui n'a pas été témoin d'un événement d'en percevoir le mystère, c'est justement de mener l'enquête. Alors que le roman policier classique fonctionne de cette manière – le mort est découvert, et il appartiendra à l'enquêteur ou à l'enquêtrice de reconstituer la scène et de retrouver le responsable –, cette dynamique a trouvé sa place dans différentes formes ludiques : il suffit de penser au *Cluedo*<sup>3</sup>, dont le principe repose sur la reconstitution d'une phrase simple qui fait office de récit (tel

personnage a tué le Docteur Lenoir dans un lieu spécifique et avec une certaine arme). Le jeu tourne autour de la déduction de cette histoire minimale à partir des indices qui sont laissés dans l'espace ludique, en l'occurrence les différentes salles du manoir.

Mais en sortant du contexte de l'enquête policière, c'est la mise en place d'un espace ludique qui semble mettre les mécanismes de l'enquête au centre du dispositif narratif dans le jeu vidéo, comme propose de le faire presque systématiquement le récent genre du *Walking simulator*. Issu de la scène indépendante, le « simulateur de marche », appelé ainsi tout d'abord dans une visée dépréciative, est devenu un type de jeu à part entière qui propose au joueur ou à la joueuse d'évoluer dans un espace avec un nombre restreint d'interactions possibles. Comme il est impossible de courir dans ces jeux, une importance accrue est conférée à l'observation de l'environnement, à ses détails, à ses objets, et comme le jeu se déroule le plus souvent à la première personne, l'expérience ludique accentue la fonction de prise directe<sup>4</sup> sur le monde fictionnel, même si on sait qu'on est en train de contrôler un personnage bien défini. Le joueur évolue dans la plupart des cas dans un espace déserté. Le jeu *Firewatch*<sup>5</sup> permet de jouer le rôle d'un homme qui passe son un été à faire du volontariat dans un parc naturel pour surveiller les incendies. Le parc naturel, vide, devient le terrain de jeu, où différents documents pourront être trouvés pour comprendre ce qu'il a pu se passer l'année où un enfant a disparu. Les rares interactions avec d'autres personnages sont ponctuelles et sont dans la plupart des cas remplacées par des intermédiaires, comme des messages écrit ou audio. À part la responsable du protagoniste, avec qui il communique via un talkie-walkie, le protagoniste est seul, et ne peut comprendre l'action qu'*a posteriori*. Il ne peut avoir de prise que sur une action passée.

De la même manière, dans *Gone Home*<sup>6</sup>, le joueur contrôle Kaitlin, une jeune femme qui rentre d'une année passée en Europe et trouve le manoir familial vide, avec pour seul indice, sur la porte d'entrée, un mot de la part de son frère lui disant de ne pas s'inquiéter. Le but du jeu sera alors de comprendre ce qu'il s'est passé en fouillant chaque pièce, en lisant les lettres, en écoutant les cassettes audios, en évoquant des souvenirs chez la protagoniste à la vue de certains objets. Il s'agit donc bien de répondre à une énigme – en l'occurrence, « il s'est passé quelque chose » – en réunissant des éléments d'information, faute de témoins à interroger, pour comprendre la raison de la disparition des membres de sa famille.

Ce qu'on remarque, c'est la manière dont l'enquête repose sur la mobilisation d'éléments indiciels mis à la disposition du joueur ou de la joueuse pour reconstruire un événement passé, qu'il s'agisse d'objets à trouver et de documents à consulter ou bien de personnes à interroger. Et ces éléments indiciels ne servent pas seulement à résoudre des enquêtes policières, comme c'est le cas avec *L.A. Noire*<sup>7</sup>, où l'on contrôle un policier de la ville de Los Angeles qui peut faire passer des interrogatoires et fouiller les lieux d'un crime, mais ils permettent aussi, plus simplement, d'avancer dans l'histoire. Par exemple, dans *Grim Fandango*<sup>8</sup>, un jeu de type « pointer-et-cliquer »<sup>9</sup> qui suit l'aventure de Manny Calavera, un agent du monde des morts qui dévoile une affaire de détournement, la recherche d'éléments indiciels par la récolte d'objets ou par le dialogue avec d'autres personnages permet de débloquent des situations fixes et de passer d'un chapitre à l'autre de l'histoire.

L'enquête prend donc la forme, dans le jeu vidéo, d'une attitude ludique que le joueur doit adopter pour accomplir une mission, qu'on peut aussi appeler une quête.

## 1.2 Quête

La quête est, toujours selon le TLFi, la « recherche obstinée de quelqu'un, de quelque chose. » La quête la plus connue, dans le domaine littéraire, est sans doute la Quête du Graal dans la Légende arthurienne, et il n'est pas absurde d'avoir vu migrer le terme issu de la chanson de geste vers le jeu de rôle papier – notamment les jeux qui s'inspirent des univers de *fantasy*, à commencer par *Donjons & Dragons*<sup>10</sup> inspiré de l'œuvre de Tolkien – puis le jeu vidéo de rôle. Suivant un schéma qui sera repris à l'identique dans les jeux comportant des quêtes, la quête du Graal suppose un donneur de quête (Dieu), un objet de recherche (le Graal), un sujet (Arthur), des adjouvants (les chevaliers de la Table ronde) et des opposants (les différents ennemis que rencontrent Arthur et ses adjouvants). Comme on le voit, la quête recoupe assez bien dans sa structure le schéma actanciel de Greimas<sup>11</sup> et présente l'avantage, dans un monde ludique ouvert, d'organiser pour le joueur ou la joueuse les conditions de son exploration.

L'autre terme pour la quête est la mission. Et la mission consiste bien en le fait d'envoyer quelqu'un quelque part pour accomplir quelque chose<sup>12</sup>. De nombreux jeux vidéo sont organisés autour d'un certain nombre de quêtes, qui sont les éléments permettant de structurer l'expérience ludique. Ce qu'on remarque, c'est que la quête est devenue ce que Ian Bogost a appelé une « *unit operation* »<sup>13</sup>, autrement dit un élément systémique autonome capable dans le même temps de s'associer à d'autres éléments, similaires ou non, pour créer un tout cohérent. Ce que montre Bogost, c'est que la « *unit operation* » est le résultat de la systématisation d'un élément unique, qui s'inscrit dès lors dans un artefact procédural. L'exemple qu'il donne, c'est celui de la rencontre fortuite dans l'espace urbain, présente dans la poésie comme thème<sup>14</sup>, comme phénomène observé, et qui est devenu, dans un jeu comme les *Sims*, une mécanique ludique qui fonctionne en corrélation avec d'autres mécaniques ludiques : la construction d'une maison, la recherche d'un emploi et la poursuite d'une carrière, la fondation d'une famille, les différentes activités servant à se cultiver ou faire de l'exercice, etc. De la même manière, la quête, qui était un élément unique dans la légende arthurienne (il fallait avant tout trouver le Graal), est devenu un procédé systématique d'organisation de l'action dans le jeu vidéo.

La quête s'inscrit pleinement dans l'économie procédurale d'un jeu. Elle est liée aux personnages-non-joueurs (destinateurs ou destinataires, adjutants ou opposants), au système d'objets et de déplacement dans un espace, à l'éventuel arbre de compétences du protagoniste et à sa progression personnelle. La quête peut revêtir des degrés d'importance différents et il n'est pas rare de voir la distinction entre quête principale et quête secondaire, ou par exemple dans des jeux comme *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*<sup>15</sup> ou *The Elder Scrolls V: Skyrim*<sup>16</sup> où des événements anecdotiques (un conflit entre deux personnes, un objet à retrouver) viennent côtoyer des missions plus décisives, comme le fait de lever une malédiction ou, tout simplement, de sauver le monde.

Dès lors, la quête a plus de sens au sein d'un monde dit ouvert, où le joueur et la joueuse bénéficient d'une certaine liberté de mouvement et d'action, contrairement à des mondes ludiques à niveaux<sup>17</sup>. Dans ce contexte de jeu, la quête permet de diriger cette liberté, de la cadrer pour lui donner un sens et, ce faisant, de structurer l'expérience de jeu. Justement, la plupart des jeux de rôle construits autour de quêtes se déroulent dans un monde ouvert.

### 1.3 Quête et enquête

Quelle différence peut-on constater entre les deux notions ? Ce qui frappe d'emblée, c'est que la quête et l'enquête ne recouvrent pas les mêmes éléments ludiques, bien qu'ils ne soient pas incompatibles. On a vu que l'enquête suppose une attitude de la part du joueur ou de la joueuse, tandis que la quête a plus de sens en ce qu'elle contribue à structurer le jeu, à définir le cadre de l'expérience ludique. Il est donc tentant de reprendre ici les deux grandes catégories de Roger Caillois<sup>18</sup>, le *ludus* (le jeu en tant que règle, structure) et la *paidia* (la pulsion ludique, la disposition à jouer, qui souvent précède tout établissement de règles) pour les associer aux notions que nous avons explorées. Et si la quête procède du *ludus* en ce qu'elle structure et règle le jeu, l'enquête, qui vient du sujet, participerait plutôt de la *paidia*.

Par conséquent, ce qui diffère d'un terme à l'autre est aussi une approche différente de l'espace ludique. L'enquête requiert que le joueur traverse un espace sans ordre ni direction préétablie – même si, le plus souvent, les développeurs n'hésitent pas à baliser leur monde pour influencer les déplacements et les décisions des joueurs et des joueuses. Quoi qu'il en soit, l'enquête relève de l'exploration d'un espace inconnu, d'une « pratique incertaine de l'espace »<sup>19</sup>. Dans le cas d'une méconnaissance de l'espace ludique à explorer, il n'y a pas d'autre hiérarchie entre les lieux à explorer que celle que la curiosité du joueur ou de la joueuse pourra établir<sup>20</sup>. Le rapport du joueur à l'espace, dans le cas de l'enquête, est un rapport rhizomique comme le définissent Gilles Deleuze et Félix Guattari dans *Mille Plateaux*. Le rhizome est cet ensemble de racelles qui relie différentes plantes, que les deux auteurs opposent à l'arbre, organisation hiérarchique et verticale. Dès lors, la particularité du rhizome est l'horizontalité de ses éléments :

Un rhizome ne commence et n'aboutit pas, il est toujours au milieu, entre les choses, inter-être, *intermezzo*. L'arbre est filiation, mais le rhizome est alliance, uniquement d'alliance. L'arbre impose le verbe « être », mais le rhizome a pour tissu la conjonction « et... et... et... ». Il y a dans cette conjonction assez de force pour secouer et déraciner le verbe être. Où allez-vous ? d'où partez-vous ? où voulez-vous en venir ? sont des questions bien inutiles. Faire table rase, partir ou repartir à zéro,

chercher un commencement, ou un fondement, impliquent une fausse conception du voyage et du mouvement (méthodique, pédagogique, initiatique, symbolique...).<sup>21</sup>

Ainsi, la quête est ce qui permettra de souligner la présence de « nœuds d'arborescences dans les rhizomes »<sup>22</sup>, c'est-à-dire de donner une direction aux déplacements erratiques, un objectif, une chose, une personne, un lieu à trouver. La présence d'un marqueur de quête sur la carte du monde ne présente plus le monde ludique comme un ensemble neutre où le joueur peut porter son intérêt indifféremment : l'expérience de l'espace s'en trouve aiguillée. La quête et sa dimension directive impliquent un rapport arborescent, autoritaire, de l'espace. Ainsi, au-delà de la distinction ludique que quête et enquête imposent, c'est une différence dans l'approche qui peut être faite de l'espace de jeu. Mais cette expérience ludique, qu'elle soit relativement libre ou dirigée, implique-t-elle forcément la construction d'un récit ?

## 2. Enquête et récit

Quel rapport peut-on établir entre la quête, l'enquête et le récit vidéoludique ? On a vu, notamment à travers l'exemple du *walking simulator*, que l'enquête peut être un processus de reconstruction narrative de quelque chose qui a été. Dans un monde statique, l'enquête consiste à comprendre comment on en est arrivé là, à partir d'éléments indiciels, reprenant ainsi le paradigme indiciaire énoncé par Carlo Ginzburg<sup>23</sup>.

### 2.1 Retrouver ce qui a été

Certains jeux utilisent ainsi l'enquête comme enrobage narratif d'une quête. Dans *The Witcher III : Wild Hunt*<sup>24</sup>, le joueur contrôle la plupart du temps Geralt, un sorcier, c'est-à-dire une sorte de mercenaire maniant la magie et l'alchimie, spécialisé dans la chasse aux monstres. En traversant un continent en guerre, Geralt ne suit qu'un objectif : retrouver sa fille adoptive, Cirilla, et comprendre ce qu'elle fait. Chaque fois que le protagoniste retrouve un témoin du passage de cette dernière qui lui raconte son souvenir, s'active une phase de jeu où c'est Cirilla – et non plus Geralt – qui est contrôlée. Alors que c'est une quête unique qui structure tout le jeu – chaque quête principale, du moins jusqu'à un certain stade de l'aventure, gravite autour de la recherche de la jeune fille –, un grand nombre d'interactions dans le monde narratif se font selon le thème de l'enquête. En effet, il est souvent demandé à Geralt de retrouver quelqu'un ou quelque chose, pour le sauver, le ramener, et/ou l'éliminer. Le studio CD Projekt a voulu donner à ces quêtes une saveur d'enquête : le protagoniste est capable de suivre des traces de pas ou des odeurs pour pister quelqu'un, peut poser des questions à des personnages non-joueurs pour recueillir plus d'indices et ainsi reconstruire le déroulement d'événements dont il ne reste que des signes épars (un cadavre, une charrette détruite, une maison saccagée). Pendant l'enquête, Geralt commente ses découvertes en reconstruisant petit à petit le déroulement des événements. Cela étant, ce n'est pas tant le joueur ou la joueuse qui, littéralement, mènent l'enquête, que le personnage. L'enquête, en tant qu'attitude ludique, est neutralisée par la quête, intrusive au point d'indiquer au joueur le chemin à suivre sur la mini-carte sur le coin de l'écran. Le joueur n'a que peu d'initiative, si ce n'est exécuter les consignes de quête qui s'affichent à l'écran. Quoi qu'il en soit, c'est l'enquête menée par le personnage qui est génératrice de récit, et cela est illustré dès la scène d'introduction, un film d'animation qui montre Cirilla en pleine fuite et Geralt, quelques jours après, retrouvant des indices du passage de celle-ci. On comprend dès lors sa capacité à reconstituer les événements à partir d'objets trouvés, parfois en mauvais état. Cette scène introductive semble aussi faire comprendre au joueur que le moment de l'enquête lui appartient moins qu'au personnage qui la mène, et que le rôle du joueur ressemblera plus à celui d'un actant qu'à celui d'un enquêteur ou d'une enquêtrice.<sup>25</sup>

C'est un parti pris différent qu'a suivi le studio Eidos Montréal en développant *Deus Ex: Human Revolution*<sup>26</sup> et en nous mettant dans la peau d'Adam Jensen, un cyborg vivant dans une société futuriste. Selon Simon Bréan<sup>27</sup>, ce jeu laisse au joueur une possibilité d'agir en fonction de ses découvertes, et de faire des choix motivés ou axiologiques. Par exemple, lorsque Adam Jensen reçoit un contrat pour éliminer une personne considérée comme une terroriste, il est possible, mais pas obligatoire, de consulter des articles à propos de cette personne pour en apprendre plus sur son passé, et de prendre les bonnes décisions. Le jeu récompense donc l'engagement du joueur qui prend en compte les artefacts et les éléments indiciels. Dans ce cas, le moment de l'enquête est partagé entre le joueur et

le personnage fictionnel qui reprend un rôle de prothèse vidéoludique<sup>28</sup> permettant au joueur d'avoir accès au monde vidéoludique.

Jusqu'à maintenant, on a vu que l'enquête, qu'elle soit portée par un personnage ou à l'initiative de celui ou celle qui a la manette, permet de retrouver un récit passé, révolu. Le problème, c'est que cela poserait le jeu vidéo comme simple simulation d'une situation d'énonciation, rendant impossible un rapport narratif à l'action en cours. Ce qui frappe, c'est de voir que le récit ne peut être qu'antérieur au moment de la quête ou de l'enquête. Il n'est demandé au personnage-joueur que de reconstituer les éléments d'un récit accompli et on peut se demander si le moment où le joueur recherche les informations, ou qu'il voit son avatar le faire à sa place, ne constitue pas aussi une situation narrative. Autrement dit, de l'enquête d'un récit peut-il naître le récit d'une enquête ?

## 2.2 L'enquête comme récit

À première vue, c'est compliqué : l'enquête est une situation de jeu, de « faire-semblant », de « simulacre », qui plonge le sujet dans une situation fictive dont il ne peut pas être le destinataire. Lorsque, dans *The Witcher III*, on voit Geralt de Riv énoncer ses hypothèses, nous emmener d'un indice à l'autre, on est en quelque sorte spectateur ou spectatrice (bien qu'actif) d'une enquête. Mais lorsque c'est le joueur qui mène cette enquête, lorsqu'il est plongé dans l'examen d'artefacts et d'éléments indiciels, en tant que sujet agissant, il devient difficile pour lui d'être le destinataire narratif de ce qui se joue à l'écran, selon la distinction établie par Olivier Caïra dans son étude sur le jeu de rôle : « la quête est de l'ordre de l'action, le récit de l'ordre de la contemplation »<sup>29</sup>. Et l'enquête est un moment d'action qui ne laisse guère de place à la contemplation d'un récit : alors que l'enquête permet de reconstruire ce qui a été, elle peut difficilement être mise, elle, en récit.

Renée Bourassa va jusqu'à considérer le jeu vidéo comme une alternance entre des phases performatives et des phases narratives. Quand le joueur n'est pas en train d'accomplir une action, il peut être dans un état réceptif pour un message narratif :

Le jeu interactif ne constitue donc pas une forme narrative à l'état pur, mais il croise plutôt deux stratégies organisationnelles. Le mode narratif de ce type d'univers fictionnel s'accompagne d'un mode interactif/expérientiel qui modifie en profondeur les modalités expressives du récit.<sup>30</sup>

Le rapport entre récit, quête et enquête semble donner lieu à une aporie : le récit et le message narratif impliquent une suspension de l'attitude ludique donnant lieu à l'enquête, et si l'enquête devient l'objet du récit, c'est qu'elle ne participe plus de l'expérience ludique et n'y contribue plus. Le moment de la quête devient un moment de suspension du récit. Mais il est difficile de croire que le jeu vidéo, et encore plus le jeu de rôle ou de quête qu'on a exploré ici, soit une expérience ludique n'ayant aucun message narratif à l'adresse du joueur ou de la joueuse.

Cela dépend du sens que l'on se fait du récit et de la narration vidéoludique. Le récit est vu comme un discours relatant une série d'événements dont on a rétabli l'agencement. En somme, il garde une dimension discursive et séquentielle qui sied plutôt mal au caractère rhizomique de l'enquête et de la traversée d'un espace fictionnel non soumise à des directions claires. Et les différents modèles d'analyse narrative des jeux vidéo semblent ne pas sortir de cette dimension discursive, à l'instar de ce qu'Ivan Fulco propose lorsqu'il parle de « récit ludique »<sup>31</sup>, une combinaison entre les éléments ayant trait au jeu et les éléments ayant trait à l'univers diégétique. Ce récit ludique est le récit de la partie en cours, le compte rendu des événements, des situations de déséquilibre et le rétablissement de l'équilibre. Ivan Fulco prend comme exemple *Tetris* pour montrer de quelle manière il peut être analysé selon le schéma du récit ludique, schéma qui ressemble au schéma narratif de Greimas.

Mais on reste dans une logique de co-production discursive : autrement dit, le joueur ne peut pas être à la fois (co-)narrateurs et destinataires. De même dans le schéma proposé par Rémi Cayatte sur la narration par l'oscillation<sup>32</sup>. Partant de l'interaction humain/machine, il montre comment cette boucle interactive donne lieu à une oscillation entre deux pôles, l'expérience-cadre (c'est-à-dire tout ce qui est prévu par les concepteurs et conceptrices, des informations sur le monde fictionnel aux règles du jeu, en passant par le paratexte, comme les guides officiels) et la procédure (toutes les actions performatives et interprétatives du joueur ou de la joueuse), oscillation qui est à l'origine de la narration vidéoludique.

Mais, encore une fois, si le joueur participe à cette narration par l'oscillation dont il est l'actant, comment peut-il en être le destinataire ? Comment le récit vidéoludique peut-il s'adresser à lui ?

Ce qu'on a vu en tentant de définir l'enquête au sein d'une expérience vidéoludique, c'est que l'enquête implique le fait de traverser et de parcourir un espace. Cet espace est concrètement identifiable dans le cadre du jeu vidéo qui demande de concevoir un monde ludique dans lequel l'avatar puisse se déplacer, là où c'est par une médiation filmique ou textuelle qu'on y a accès en tant que spectateur ou lectrice. La particularité du jeu vidéo est la possibilité pour le joueur de se déplacer dans cet espace fictionnel pour pouvoir le découvrir, ce qui a contribué à mettre en évidence l'importance de cet élément<sup>33</sup>. Par ailleurs, le développement du transmédia, c'est-à-dire le fait de développer un monde fictionnel à travers différents *media* et de manière concertée – Henri Jenkins prend l'exemple de la série *Matrix*<sup>34</sup> – a contribué à mettre en avant le sujet élaboré par les différents discours narratifs. Il y a donc une certaine rupture entre le texte, le discours narratif, et le monde qui le sous-tend. C'est Marie-Laure Ryan, entre autres, qui met au jour cette rupture :

La notion de monde n'annule pas celle de texte, puisqu'il faut un texte pour projeter un monde, mais elle met fin à ce culte du signifiant et de l'essence sacrée du langage littéraire. Contrairement à la conception du texte de la critique poststructuraliste, elle ne dirige pas l'attention vers une texture interne, mais vers une réalité dont le lecteur imagine l'existence, ou plutôt fait semblant de l'imaginer, comme indépendante du langage.<sup>35</sup>

Et ce renversement change beaucoup de choses, notamment le fait que la narration ne passe plus tant, dans le cadre du jeu vidéo, par un discours produit ou reproduit, que par l'appropriation, par le joueur ou la joueuse, d'un monde fictionnel dont la découverte dépend pleinement de l'expérience de jeu. En fait, au-delà des quêtes qui proposent, à l'occasion, une situation d'enquête pour reconstruire un récit passé, c'est l'expérience ludique, du moins dans le cadre du jeu d'aventure et du jeu de rôle, qui constitue elle-même une enquête que le joueur mène constamment : celle de découvrir et de comprendre le monde fictionnel dans lequel il ou elle évolue. Dans cette optique, la narration et le jeu sont intimement liés dans ce que Fanny Barnabé a pu appeler la « ludiégèse »<sup>36</sup> : chaque élément, objet environnemental ou personnage, informe le joueur à la fois sur les règles du jeu et sur le monde fictionnel. Une nouvelle épée, par exemple, apporte de nouvelles informations ludiques et actualise la connaissance de l'univers comme appartenant à la *fantasy*. Et l'enquête dure aussi longtemps que dure l'expérience ludique. Dans *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*<sup>37</sup>, le joueur contrôle un personnage (Link) qui se réveille après avoir dormi cent ans, et découvre le royaume d'Hyrule en ruines. L'exploration des lieux dévastés par la guerre, les conversations avec les personnages les plus âgés, permettent d'en savoir plus sur ce qu'il s'est passé. Mais l'évolution dans le monde d'Hyrule raconte quelque chose en elle-même, elle transmet un sentiment diffus de nostalgie et d'incompréhension face à un monde en ruine que la nature a déjà commencé à engloutir. C'est l'expérience de ce deuil tardif que le jeu raconte au joueur ou à la joueuse et qui, par le processus de l'enquête, renforce la conscience de tout ce que le monde a pu perdre.

## Conclusion

Pour déterminer le rôle de l'enquête dans la construction narrative au sein du jeu d'aventure, il convenait de distinguer l'enquête de la quête à proprement parler. La première est une approche arborescente et dirigiste d'un espace pour accomplir une action donnée, alors que la seconde s'inscrit dans un rapport rhizomique à l'espace dont l'exploration permet de recoller les morceaux d'un récit passé. Par ailleurs, on a vu que si l'enquête participe plus de l'expérience de jeu, de la *paidia*, la quête, elle, s'est constituée en mécanique de jeu et tient plus du *ludus*.

Leur rapport à la narration et au récit est contradictoire : la quête semble annuler la possibilité d'un récit qui prétend du sujet un état de réceptivité et de contemplation, tandis que l'enquête ne semble pas pouvoir se mettre elle-même en récit. C'est donc en nous demandant si la narration ne pourrait pas résulter de l'expérience qu'on se fait d'un espace fictionnel donné, et en invoquant la notion de monde, qu'une solution a été proposée. Là où le monde se narrait par le biais du récit, c'est bien par sa propre exploration, par sa mise en enquête, qu'il se raconte à son joueur et à sa joueuse. La narration vidéoludique passe donc par l'enquête dans la mesure où l'enquête est un processus d'actualisation de ce qui est à travers un sujet sensible. Dans cette optique, la quête fonctionne comme une boussole,

permettant de donner un certain sens à cette actualisation et une certaine direction au processus exploratoire.

## Notes

1 – ECO, Umberto. *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. [2016]. Milan : Bompiani, 1979.

2 – BOLTANSKI, Luc. *Énigmes et complots. Une enquête à propos d'enquêtes*. Paris : Gallimard, 2012, p. 2122.

3 – PRATT, Anthony Ernest et PRATT, Elva. *Cluedo*. [S. l.] : Miro Company, 1949.

4 – Contrairement aux jeux de plateforme où le monde fictionnel remplit une fonction précise (celle de fournir au joueur ou à la joueuse un certain nombre d'obstacles à surmonter) qui s'accompagne d'un certain détachement narratif, le *walking simulator*, du fait aussi de la vue subjective qu'il adopte, investit chaque élément (objet ou lieu) d'une charge narrative. La « prise directe » vient donc non seulement de la vue subjective qui confère à l'action une impression d'*in medias res*, mais aussi au fait que les éléments disposés dans l'espace ludique ne remplissent pas tant une fonction stratégique ou logique (résoudre un puzzle, battre un adversaire) qu'une fonction narrative et cognitive (accroître sa connaissance d'un monde fictionnel dans lequel le joueur ou la joueuse est plongé-e). Autrement dit, et pour reprendre Fanny Barnabé, l'accent est moins mis sur la ludiégèse que sur la diégèse.

5 – CAMPO SANTO. *Firewatch*. [S. l.] : Campo Santo, 2016.

6 – THE FULLBRIGHT COMPANY. *Gone Home*. [S. l.] : The Fullbright Company, 2013.

7 – TEAM BONDI. *L.A. Noire*. [S. l.] : Rockstar Games, 2011.

8 – LUCASARTS. *Grim Fandango*. [S. l.] : LucasArts, 1998.

9 – Le « pointer-et-cliquer » est un genre issu du jeu d'aventure graphique. Les jeux d'aventure étaient dans les années soixante-dix sous forme textuelle : un texte descriptif s'affichait et le joueur pouvait écrire une commande simple (« prendre bouteille », « utiliser clé ») pour progresser. L'exemple le plus connu reste *Zork* (INFOCOM. *Zork*. [S. l.] : Activision, 1980.), inspiré de *Colossal Cave Adventure* (CROWTHER, William et WOODS, Don. *Colossal Cave Adventure*. [S. l.] : [s. n.], 1976. [Consulté le 29 août 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>). Lorsque les outils de développement se sont améliorés et que l'interface graphique s'est imposée, cette modalité interactive a dû évoluer : aux mots écrits ou sélectionnés s'est ajouté le fait de cliquer sur l'endroit où se rendre au lieu d'entrer des commandes du type « go west », d'où le nom du genre, *point and click* ou « pointer-et-cliquer » en français. Dans ce genre de jeu, on passe d'un tableau à un autre en cliquant vers l'endroit désiré, et en utilisant des objets de la même manière pour résoudre des énigmes. Le studio Lucasfilm Games, appelé par la suite Lucasarts, est connu pour ces jeux, parmi lesquels *The Secret of Monkey Island* (LUCASFILM GAMES. *The Secret of Monkey Island*. [S. l.] : Lucasfilm, 1990.), mais c'est surtout grâce à *Myst* (CYAN WORLDS. *Myst*. [S. l.] : Brøderbund Software, 1993.) que le genre se fera connaître du grand public.

10 – GYGAX, Gary et ARNESON, Dave. *Dungeons and Dragons*. Lake Geneva : Tactical Studies Rules, 1974.

11 – Voir GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale. Recherche de méthode*. Paris : Presses Universitaires de France, 1986. Dans son chapitre « Réflexion sur les modèles actantiels », Algirdas Julien Greimas propose le schéma actantiel en partant d'observations faites par Propp et par d'autres structuralistes. Il construit ce schéma en proposant un certain nombre d'opposition entre « actants », c'est-à-dire des éléments qui remplissent une fonction (alors que les « acteurs » sont une forme plus spécifique d'un actant), comme le Sujet et l'Objet, le Destinateur et le Destinataire, l'Adjuvant et



l'Opposant, etc. Greimas utilise justement l'exemple de la quête du Graal pour tester son schéma, en identifiant le Héros comme sujet, le Graal comme objet, Dieu comme destinataire, l'Humanité comme destinataire, etc.

12 – Ce que l'étymologie du terme semble confirmer, « mission » étant dérivé du participe passé du verbe latin MITTO, IS, ERE, MISI, MISSUM, ayant pour sens « envoyer ».

13 – BOGOST, Ian. *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge : The MIT Press, 2006.

14 – Ian Bogost utilise comme exemple « À une passante » de Baudelaire et « A Woman in the Street » de Bukowski. Il remarque que la similarité entre les deux poèmes n'est pas anodine, en ce que le poème de Bukowski, paru un siècle après celui de Baudelaire, montre que la figure de la rencontre fortuite s'est figée en *unit operation*.

15 – NINTENDO. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. [S. l.] : Nintendo, 2017.

16 – BETHESDA GAME STUDIOS. *The Elder Scrolls V: Skyrim*. [S. l.] : Bethesda Softworks, 2011.

17 – Nous faisons ici la distinction entre les mondes ludiques dits « ouverts », où le joueur peut se déplacer d'un endroit à un autre sans aucun changement ni temps de chargement, donnant une impression de cohérence et d'unicité, et les mondes ludiques « à niveau », où, comme dans les jeux de plateforme, l'expérience ludique est structurée en différents niveaux, accessibles via un menu ou un « hub », un monde donnant accès à ces différentes épreuves.

18 – CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1967.

19 – GRANDJEAN, Guillaume. *Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée* [en ligne]. Liège, 27 octobre 2018. [Consulté le 2 mai 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.expressivegame.com/quel-lieu-pour-l'exploration-approche-formelle-d'une-incertitude-spatialisee-g-grandjean/>.

20 – Encore une fois, il faut souligner que cette curiosité peut être influencée par le développeur : placer des édifices aux couleurs vives et brillant dans la nuit est une bonne manière de suggérer au joueur de s'y rendre.

21 – DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit, 1980, p. 36. ISBN 978-2-7073-0307-3.

22 – DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit, 1980, p. 30. ISBN 978-2-7073-0307-3.

23 – Voir GINZBURG, Carlo. *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*. Paris : Verdier, 2010, et notamment le chapitre « Traces. Racine d'un paradigme indiciaire ».

24 – CD PROJEKT RED. *The Witcher III: Wild Hunt*. [S. l.] : Bandai Namco, 2015.

25 – On peut discuter cette affirmation : certaines quêtes comportant des choix décisifs supposent de la part du joueur ou de la joueuse un travail d'investigation que le personnage ne fera pas. Par exemple, il appartient au joueur de libérer un esprit d'un arbre où il est enfermé ou de le tuer, et ce choix peut être documenté par des textes à l'intérieur du jeu. Ainsi, lire que cet esprit a été enfermé pour protéger les habitants du village proche pourrait inciter le joueur à l'éliminer plutôt que le libérer, ce qui causerait la destruction du village en question.

26 – EIDOS MONTRÉAL. *Deus Ex: Human Revolution*. [S. l.] : Square Enix, 2011.

27 – BRÉAN, Simon. *Le chœur révélateur: stratégies indicielles en régime d'enchâssement polyphonique dans les fictions médiatiques de science-fiction*. Paris, 2018.

28 – FRASCHINI, Bruno. Videogiochi & New Media. Dans : BITTANTI, Matteo (dir.), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. [2004]. Milan : Unicopli, 2002, p. 110111.

29 – CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions, 2007, p. 59.

30 – BOURASSA, Renée. *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal : Le Quartanier, 2010, p. 156. ISBN 978-2-923400-78-5.

31 – Voir FULCO, Ivan. Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco. Dans : BITTANTI, Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. 2<sup>e</sup> éd. Milan : Unicopli, 2002, p. 5798.

32 – Voir CAYATTE, Rémi. Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu* [en ligne]. 2018, n° 9. [Consulté le 21 juin 2018]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/sdj/936>.

33 – Renée Bourassa montrait par ailleurs l'existence de cette idée de monde fictionnel dans d'autres *media*.

34 – Voir JENKINS, Henry. *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*. Paris : Armand Colin, 2013.

35 – RYAN, Marie-Laure. Mondialité, médialité. Dans : BESSON, Anne, PRINCE, Nathalie et BAZIN, Laurent (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 22.

36 – BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. [2018]. Liège : Presses Universitaires de Liège, 2014. [Consulté le 21 juin 2018]. ISBN 979-10-365-1236-0. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pulg/2613>.

37 – NINTENDO. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. [S. l.] : Nintendo, 2017.

---

## Bibliographie

BARNABÉ, Fanny. *Narration et jeu vidéo : Pour une exploration des univers fictionnels*. [2018]. Liège : Presses Universitaires de Liège, 2014. [Consulté le 21 juin 2018]. Culture contemporaine. ISBN 979-10-365-1236-0. Disponible à l'adresse : <http://books.openedition.org/pulg/2613>

BOGOST, Ian. *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge : The MIT Press, 2006

BOURASSA, Renée. *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*. Montréal : Le Quartanier, 2010. ISBN 978-2-923400-78-5

BRÉAN, Simon. *Le chœur révélateur: stratégies indicielles en régime d'enchâssement polyphonique dans les fictions médiatiques de science-fiction*. Paris, 2018

CAILLOIS, Roger. *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris : Gallimard, 1967. Folio

CAÏRA, Olivier. *Jeux de rôle. Les forges de la fiction*. Paris : CNRS Éditions, 2007

CAYATTE, Rémi. Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? *Sciences du jeu* [en ligne]. 2018, n° 9. [Consulté le 21 juin 2018]. Disponible à l'adresse : <http://journals.openedition.org/sdj/936>

DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix. *Capitalisme et schizophrénie 2. Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit, 1980. ISBN 978-2-7073-0307-3

ECO, Umberto. *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*. [2016]. Milan : Bompiani, 1979

FRASCHINI, Bruno. Videogiochi & New Media. Dans : BITTANTI, Matteo (dir.), *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. [2004]. Milan : Unicopli, 2002. Ludologica

FULCO, Ivan. Lo zero ludico. Decostruzione del videogioco. Dans : BITTANTI, Matteo, *Per una cultura dei videogames. Teorie e prassi del videogiocare*. 2<sup>e</sup> éd. Milan : Unicopli, 2002, p. 5798

GINZBURG, Carlo. *Mythes, emblèmes, traces : Morphologie et histoire*. Trad. par Monique AYMARD, Christian PAOLONI et Elsa BONAN. Paris : Verdier, 2010

GRANDJEAN, Guillaume. *Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée* [en ligne]. Liège, 27 octobre 2018. [Consulté le 2 mai 2019]. Disponible à l'adresse : <http://www.expressivegame.com/quel-lieu-pour-lexploration-approche-formelle-dune-incertitude-spatialisee-g-grandjean/>

GREIMAS, Algirdas Julien. *Sémantique structurale. Recherche de méthode*. Paris : Presses Universitaires de France, 1986

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. Dans : WARDRIP-FRUIIN, Noah et HARRIGAN, Pat, *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge : The MIT Press, 2004, p. 117130

MAIETTI, Massimo. *Semiotica dei videogiochi*. Milan : Unicopli, 2004

RYAN, Marie-Laure. Mondialité, médialité. Dans : BESSON, Anne, PRINCE, Nathalie et BAZIN, Laurent (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles. Adolescence et culture médiatique*. Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2016, p. 2134

## Ludographie

BETHESDA GAME STUDIOS. *The Elder Scrolls V : Skyrim*. Bethesda Softworks, 2011.

CAMPO SANTO. *Firewatch*. Campo Santo, 2016

CD PROJEKT RED. *The Witcher III : Wild Hunt*. Bandai Namco, 2015.

CROWTHER, William et WOODS, Don. *Colossal Cave Adventure*. [s. n.], 1976. [Consulté le 29 août 2018]. Disponible à l'adresse : <https://www.amc.com/shows/halt-and-catch-fire/exclusives/colossal-cave-adventure>

CYAN WORLDS. *Myst*. Brøderbund Software, 1993.

EIDOS MONTRÉAL. *Deus Ex : Human Revolution*. Square Enix, 2011.

GYGAX, Gary et ARNESON, Dave. *Dungeons and Dragons*. Lake Geneva : Tactical Studies Rules, 1974.

INFOCOM. *Zork*. Activision, 1980.

LUCASARTS. *Grim Fandango*. LucasArts, 1998.

LUCASFILM GAMES. *The Secret of Monkey Island*. Lucasfilm, 1990.

NINTENDO. *The Legend of Zelda : Breath of the Wild*. Nintendo, 2017.

PRATT, Anthony Ernest et PRATT, Elva. *Cluedo*. Miro Company, 1949.

TEAM BONDI. *L.A. Noire*. Rockstar Games, 2011.

THE ASTRONAUTS. *The Vanishing of Ethan Carter*. Nordic Games, 2014.

THE FULLBRIGHT COMPANY. *Gone Home*. The Fullbright Company, 2013.