

L'APPEL DE LA SIMULATION. DEUX APPROCHES DE LA CONCEPTION VIDÉOLUDIQUE

CARL THERRIEN

« Whereas merely immersive art is a representation of a fictional world, the reconciliation of immersion and interactivity will propose a genuine *simulation* »¹ (Ryan, 2001 : 286).

En ouverture, une remarque qui semble poser l'interactivité comme condition suffisante à l'essor de la simulation. Pourtant, bien peu de gens définiraient en terme de simulation un jeu interactif tel *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985). Dans les genres vidéoludiques qui lui sont associés habituellement, on note une certaine complexité. Au sens de Schaeffer, une simulation reproduit « les propriétés structurelles requises et les principes opératoires de l'entité qu'on veut simuler » (Schaeffer, 1999 : 76). Si elle relève ainsi tout autant de la modélisation que l'activité mimétique en général, le dessein n'est plus du tout le même ; « [t]o simulate, in this case, is to test a model of the world »² (Ryan, 2001 : 63). Trivialement, une simulation est une représentation ; seulement, ce à quoi elle réfère se niche au coeur du modèle sous-jacent et non simplement dans les apparences qui se déploient à partir de ce modèle. La volonté de

¹ « Là où l'art immersif n'offre qu'une représentation d'un univers fictif, la réconciliation de l'immersion et de l'interactivité proposera une véritable *simulation* ».

² « [s]imuler, dans ce cas, consiste à tester un modèle du monde ».

transparence propulse bien évidemment le développement de ces modèles ; ce sont les rouages de notre monde dans toute leur complexité qu'il faudrait bien reproduire afin de parachever l'ultime forme d'art. Des possibilités d'action conséquentes au sein d'un univers accessible et extensible ; la simulation idéale répondrait aux aspirations de la réalité virtuelle, consolidant le potentiel immersif du dispositif en intégrant l'interactivité au sens fort du terme, au-delà d'un contrôle plus ou moins direct ou d'une personnification sélective, vers une réelle adaptabilité productive³.

L'acception totalisante de la simulation, entendue comme volonté ultime de reproduire le réel, constitue un vecteur implicite de l'évolution vidéoludique. Mais s'il permet d'observer un combat mené sur plusieurs fronts, vers l'ouverture de la simulation sous toutes ses frontières, c'est bien parce qu'en amont le jeu vidéo se sera construit sur un savoir-faire prescriptif. Depuis l'introduction de l'imagerie synthétique en temps réel, plusieurs commentateurs ont remarqué, à propos de la caméra virtuelle toujours en mouvement, du temps fictif ininterrompu qu'elle saisit, une parenté indéniable avec le cinéma. D'autres y auront plutôt vu une différence intrinsèque avec le régime cinématographique : ce qui fait défaut à ce trop-plein de temps et de mouvement, c'est précisément un point de vue, une cohérence, l'intention discursive caractéristique du cinéma. Si ce dernier argument définit le septième art moins naïvement, il véhicule pour l'essentiel une idée fautive ; nous serons à même de constater, en explorant les diverses modalités de l'approche prescriptive, l'omniprésence de structures occupant la même fonction que ce point de vue cinématographique : l'orientation cognitive de l'utilisateur, parfois masquée à dessein d'illusionnisme, parfois assumée pour mieux établir un esprit de compétition. Nous entamons ainsi un relevé comparatif de deux approches actuelles dans la conception d'univers virtuels vidéoludiques : la prescription ludique et l'appel de la simulation. Plusieurs aspects retiendront notre attention ; aussi, nous avons choisi de

³ « In the fullest type of interactivity [...] the user's involvement is a productive action that leaves a durable mark on the textual world, either by adding objects to its landscapes or by writing its history » (*Ibid.* : 205).

regrouper ces aspects sous deux ensembles : l'accessibilité et l'extensibilité de l'univers virtuel.

Un univers accessible

Au risque d'entamer la discussion sur une note pessimiste, précisons-le tout de suite : malgré la complexification des prothèses vidéoludiques, les modalités de l'agir ne sauraient s'épanouir en dehors d'alternatives hautement symboliques. Si l'intégration d'un registre d'actions plus élaboré, calquée sur la vie réelle, caractérise effectivement certains jeux (pensons à la série *The Sims* [Electronic Arts, 2000-2004]), précisément ces actions sont mises en scène par l'entremise d'adjuvants diégétiques ; le joueur jamais n'y réalise autre chose qu'une série d'instructions erratiques à l'aide de prothèses on ne peut moins naturelles. Plus avant, un registre apparemment « naturel » ne reflète que marginalement l'étendue de l'action représentée et la complexité du contrôle exercé. Il pourrait notamment reposer sur l'interaction contextuelle, c'est-à-dire sur un certain illusionnisme : son adjuvant à proximité d'un élément interactif, le joueur n'aura à effectuer qu'une seule et même commande ; la nature même de cet élément détermine le geste approprié (ouvrir une porte, discuter avec un personnage, etc.). À l'opposé, un « simple » jeu de combat offre un répertoire offensif étendu et exige du joueur l'exécution de dizaines d'instructions à la minute.

L'orientation générique du registre d'action domine toujours le phénomène vidéoludique. Les différents genres et sous-genres prescrivent naturellement les actions que le joueur peut espérer (se voir) maîtriser. À défaut de trouver une assise diégétique établie selon les genres fictifs canoniques, les attentes du joueur s'appuieront sur une régulation architextuelle proprement vidéoludique. Chaque genre se définit ultimement par un ensemble de règles (ou modèles) de manipulation⁴ : du contrôleur à l'avatar/adjuvant diégétique et de l'adjuvant diégétique au monde virtuel⁵. Comme le rappelle Ryan à la

⁴ J'emprunte cette formulation à Gonzalo Frasca, 2003 : 232.

⁵ Dans l'éventualité toujours assez fréquente d'un contrôle indirect (pensons aux séquences de combat tour à tour des jeux de rôle japonais, aux jeux de gestion ou

suite de Brenda Laurel, jouer un rôle dans un univers virtuel vidéoludique invite le joueur à se glisser dans un *smart costume*, « *smart because it does not merely alter appearance but implements a change of body dynamics* ». ⁶

Avec les règles de manipulations se précisent également la nature des éléments virtuels avec lesquels le joueur sera susceptible d'interagir et la nature même de cette interaction. Dès lors, le registre d'action proposé convoque implicitement une autre donnée essentielle : l'accessibilité de l'univers virtuel. Lorsqu'elle ne se laisse pas deviner aussi spontanément, une variété de signes plus ou moins envahissants, également intégrés aux expectatives, viendra préciser cette accessibilité. Déjà, *Grim Fandango* introduisait fort habilement le raccord de regard pour communiquer l'information au joueur ; Manny Calavera porte attention à tout élément interactif au fil des déplacements qui lui sont infligés (voir figure 1). Plusieurs jeux empruntent au savoir-faire cinématographique pour hiérarchiser les éléments : un plan composé par une caméra subitement fixe isolera un détail important. À l'opposé, *The Chronicles of Riddick : Escape From Butcher Bay* (Starbreeze Software, 2004, ci-après désigné par *Escape From Butcher Bay*) signale cette même information par un clignotement lumineux superposé aux éléments pertinents, qui détonne particulièrement avec la noirceur environnante de la prison. Enfin, l'interaction contextuelle convoque bien souvent un indicateur d'accessibilité qui envahit sans gêne l'écran pour mieux

de stratégie en temps réel), la manipulation se dédouble à nouveau entre les éléments de l'interface écranique (icônes, pointeur-écran), qui répondent instantanément aux commandes du joueur, et l'avatar implicite, c'est-à-dire l'adjuvant diégétique visé par la manipulation. Nous comprenons ici que l'avatar ne correspond pas au concept clef-en-main auquel il se voit trop souvent réduit. S'il désigne habituellement le personnage incarné par le joueur au sein du monde virtuel, il ne saurait pour autant se limiter au personnage visuellement intégré à cet univers. Une interface pourra relever en grande partie de l'abstraction, de surcroît apparemment suspendue au-dessus de l'univers représenté, ses composantes n'en réfèrent pas moins à la réalité bien diégétique du personnage et des possibles qu'il pourra actualiser (à l'aide du joueur) au sein de l'univers : indicateurs de vitalité, de munitions, d'accessibilité, de pouvoirs spéciaux, de furtivité, de ressources disponibles, etc.

⁶ « sophistiqué parce qu'il n'affecte pas simplement l'apparence mais opère un changement des dynamiques corporelles ». *Op. cit.*, p. 62.

discriminer l'univers qui s'offre au joueur (voir *Splinter Cell* [Ubisoft, 2002], figure 1).



Figure 1 : Deux exemples d'accessibilité prescrite : raccord de regard dans Grim Fandango ; indicateur d'accessibilité dans Splinter Cell (fragment agrandi)⁷

À défaut d'aspirer à un réalisme rigoureux, fondé sur le naturel de l'action représentée, certains jeux s'efforcent d'intégrer concrètement un registre d'action étendu. Chaque volet de ce registre convoque alors une série d'instructions spécifiques, se démarquant ainsi dans les mains du joueur. Cette approche se caractérise notamment par le métissage des genres vidéoludiques. *Grand Theft Auto 3* (Rockstar Games, 2001) marie le jeu de course, de tir à la troisième personne et de plate-forme. *Escape From Butcher Bay* relève avant tout du jeu de tir à la première personne, mais intègre la jouabilité du jeu de furtivité et, à contre-courant de son premier genre d'attache, un système de combat à main nue élaboré. La personnalisation qui caractérise le jeu de rôle révèle également cette volonté d'ouverture ; supervisant l'évolution des habiletés de son adjutant diégétique, le joueur de *The Elder Scrolls III: Morrowind* (Bethesda Softworks, 2002, ci-après désigné par *Morrowind*) détermine un répertoire stratégique qui lui permettra de négocier de différentes façons une même situation fictive (au-delà des différentes techniques offensives : furtivité, diplomatie, marchandage, etc.). L'expansion du registre d'action offert pour chacun de ces exemples repose essentiellement sur l'intégration de nombreuses jouabilités-types, traditionnellement cloisonnées d'un genre à l'autre.

⁷ Sources : *Grim Fandango* : <<http://tim.grimfandango.net/>> ; *Splinter Cell* : <www.gamespot.com>

L'intégration d'un répertoire stratégique étendu ouvre inévitablement un réseau d'attentes correspondantes quant au degré d'accessibilité de l'univers virtuel. Nous évoquons ici la multiplication non seulement des éléments qui attestent d'une manière ou d'une autre la présence du joueur, mais aussi des modalités d'accès pour un type d'élément donné. Dans les rues de *Liberty City*, le joueur de *Grand Theft Auto 3* accumule les armes à feu, soustrait leurs richesses aux passants, se confronte tantôt à la mafia tantôt aux policiers, et bien sûr se retrouve au volant de nombreux véhicules. Un conducteur téméraire verra rouler sur son capot divers éléments de décor (lampadaires, bornes d'incendie, etc.) comme d'ailleurs les passants affolés. *Morrowind* propose un coefficient d'accessibilité considérable, sans doute le plus élevé au moment d'écrire ces lignes. Jusqu'aux couverts et ustensiles qui sont accessibles au joueur, à toutes fins pratiques inutiles mais intégrés, parmi de nombreux autres types d'objet, à un système de gestion des ressources et de marchandage. Le joueur peut également interagir de différentes façons avec l'ensemble des personnages qu'il rencontre : prompts au combat s'ils sont provoqués, ces derniers sont néanmoins ouverts à la persuasion ou au marchandage. Maximisant l'accessibilité du monde virtuel, *Morrowind* répond à l'appel de la simulation idéale.

Ajustant nos lentilles, nous découvrons la résonance du critère d'accessibilité à plus grande échelle. Au-delà de l'espace environnant plus ou moins accessible, le joueur progresse au sein d'un univers virtuel englobant. Or, cette progression est traditionnellement contrainte, parfois agressivement ; qu'on songe aux fameux murs invisibles qui réduisent l'avatar du joueur, encore aujourd'hui, à un simple pantin flottant dans l'espace. Accessoirement, une assise diégétique justifiera plus ou moins habilement ces contraintes : corridors encombrés de débris, portes et fenêtres fortifiées, cadénassées, murailles imprenables, etc. Concevoir ces limites plus ou moins naturelles en termes de simples restrictions révélerait cependant une méconnaissance partielle du phénomène ; derrière ces barrières fictives, ce n'est pas tant un univers inexploré qui attend le joueur, que le néant informatique. Elles participent d'un certain illusionnisme dont le joueur expérimenté n'est pourtant pas dupe ; au-delà de l'univers ludique, existe en puissance tout au plus un univers

physique qui le prolonge et en pose les fondations tout à la fois. Les concepteurs de *Splinter Cell* ne se seront pas limités à une variété de barrières physiques pour *linéariser* la progression du joueur ; Lambert, figure d'autorité toujours aux côtés de Sam Fisher par téléprésence, guide ce dernier en permanence et ira même jusqu'à le rappeler (c'est-à-dire annuler la mission) s'il ne respecte pas la route tracée devant lui. Plus que de situer constamment l'action dans un lieu qui convoque intrinsèquement certaines restrictions (une route, un corridor), le défi d'une approche ludique illusionniste repose sur la schématisation artificielle de lieux qui pourtant supposent naturellement une ouverture, de manière à réguler l'expérience du joueur.

Star Wars: Knights of the Old Republic (Bioware, 2003, ci-après désigné par *KotOR*) démontre cette volonté de schématiser jusqu'aux lieux naturels, par exemple les gigantesques (et par chance un peu trop fournies) forêts de Kashyyyk (voir figure 2). Si la progression d'un lieu à un autre s'y effectue linéairement, nous remarquons pourtant certaines aspérités, voire même des routes alternatives. Ainsi se révèle un attrait présent à différents degrés dans plusieurs genres : le plaisir de l'exploration. D'autres fondent en grande partie leur jouabilité sur cette composante (le jeu de stratégie en temps réel, le jeu d'aventure et le jeu de rôle, notamment), et pour ce faire déplacent les barrières artificielles, parfois jusqu'aux confins de l'univers virtuel. Cette ouverture convoque bien entendu son répertoire d'environnements privilégiés : variété d'espaces naturels, agglomérations urbaines, etc. Si la grande majorité des édifices demeure inaccessible, chaque ruelle, chaque intersection peut être empruntée dans la cité virtuelle de *Grand Theft Auto 3*, dénommée (sans grande subtilité d'ailleurs) Liberty City. Les agglomérations de Vvardenfell, île principale de la province de Morrowind, s'étendent rarement autant qu'une cité moderne de ce genre, mais l'île en soi recouvre plus de quinze kilomètres carrés, dont le moindre caillou ne demande qu'à être piétiné par l'avatar du joueur. Une vue topographique de cet univers (voir figure 2) ne révèle aucun trajet prédéterminé d'un lieu à un autre (signalés par les carrés jaunes), sinon les aspérités même du relief qui d'autre part ne sont jamais complètement insurmontables. Plus avant, chaque bâtiment, chaque pièce des immenses forteresses comme des modestes habitations peuvent être explorés par le joueur. La

chute des barrières fictives confère à l'espace virtuel une certaine crédibilité et répond ainsi à l'appel de la simulation.

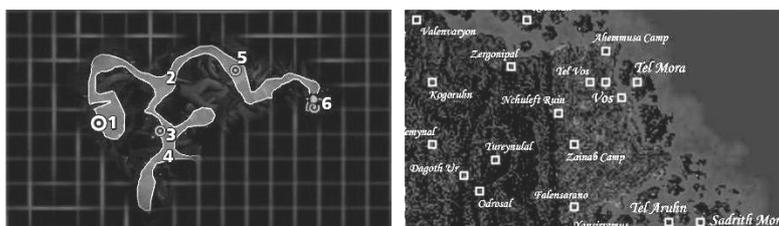


Figure 2. Exploration prescrite et ouverte : vues topographiques de Star Wars: Knights of the Old Republic et The Elder Scrolls III: Morrowind⁸

Nous semblons avoir engagé, depuis plusieurs lignes déjà, le deuxième versant de notre étude : l'extensibilité des univers virtuels. Cependant, la superficie de ceux-ci et d'autres considérations connexes se situeront pour ainsi dire à la périphérie de notre discussion, ce qui ne veut pas dire pour autant qu'elles ne méritent pas notre attention. C'est indéniable : l'expansion des mondes virtuels suscite l'intérêt de la communauté vidéoludique et répond à l'appel de la simulation idéale. Outre *Morrowind*, soulignons l'évolution de la série *Grand Theft Auto : Vice City* (Rockstar Games, 2002) englobe trois fois Liberty City, et trois villes majeures siègent sur l'île de *San Andreas* (2004). Plus avant, cette expansion se soustrait graduellement à l'homogénéité qui caractérise le jeu vidéo depuis les premiers temps. Le joueur de *Morrowind* pourra admirer une variété impressionnante de paysages (des forêts marécageuses jusqu'aux massifs volcaniques) et de styles architecturaux. Il rencontrera par ailleurs des centaines de personnages issus de dix origines raciales, de différentes castes, professions, associés ou non à l'une des nombreuses guildes, légions militaires, maisons nobles et religieuses, etc. Liberty City et Vice City se composent de plusieurs quartiers ayant chacun une identité propre ; des dizaines de véhicules distincts sillonnent leurs rues. Ces environnements digitaux, pour utiliser la terminologie de Janet Murray, exploitent le potentiel encyclopédique des supports actuels et, malgré leur statut fictif inébranlable, s'inspirent

⁸ Source : <www.gamebanshee.com>

en principe tout au moins d'une forme grandement favorisée, selon Lev Manovich, au sein du présent renouvellement médiatique : la base de données⁹. C'est dire que le joueur pourra accéder, avec un minimum de restrictions, à un monde virtuel dont le foisonnement ne serait plus limité, sinon par des contraintes purement matérielles (temps alloué à la production, budget, etc.). Si la matérialisation de l'axe paradigmatique, pour reprendre l'expression de Manovich, nourrit effectivement ce foisonnement, l'extensibilité de l'univers virtuel se fonde avant tout, à notre sens, sur les structures de mise en syntagme intégrées.

Un univers extensible

L'étendue et la diversité d'un univers virtuel, nous venons de le préciser, ne déterminent que superficiellement sa réelle extensibilité. La multiplication des lieux à explorer et des éléments représentés ne dessert aucunement l'idéal d'une simulation complexe, pas plus au fond que l'accessibilité ponctuelle et globale de l'environnement. L'extensibilité d'un univers virtuel repose avant tout sur la complexité des réponses générées par la présence du joueur. Nous amorçons maintenant plus en détail l'étude des agents interactifs. Sont ainsi désignés les modèles sous-jacents qui régissent le comportement des acteurs peuplant l'univers virtuel, et de cet univers lui-même. Peter Bogh Andersen évoque, dans sa classification des signes informatiques, un type de signe particulier, qui « ne peut être manipulé ni même perçu »¹⁰, mais agit sur les autres signes visibles : le fantôme. Les plate-formes mouvantes et les adversaires aux routines simplistes qui auront inspiré à Andersen ce signe extravagant (puisque'il ne se manifeste qu'indirectement) constituent en fait la genèse des modèles physiques et de l'intelligence artificielle. Lorsqu'ils ne sont pas complètement statiques (l'intervention programmée et inébranlable d'un personnage, d'un événement), ces modèles gèrent minimalement l'interaction des différents acteurs avec le joueur et avec leur environnement ; pensons aux routines régulières mais facilement

⁹ « Database (the paradigm) is given material existence, while narrative (the syntagm) is dematerialised ». Manovich, Lev. *Op. cit.*, p. 231. Voir également pp. 218-243.

¹⁰ Voir Aarseth, 1997 : 32 (traduction libre). Pour un compte rendu critique de la classification mise en place par Andersen, voir pp. 31-41 du même ouvrage.

interrompues des antagonistes du jeu d'action, à la déflagration sur appel des barils explosifs qui pullulent au sein du *first-person shooter*, etc.

La pauvreté comportementale d'un univers virtuel, accessoirement, reposera sur une justification diégétique minimale : la fixité, l'immutabilité sont le lot d'environnements largement construits en béton armé ou en roc millénaire ; la stupidité caractérise naturellement toute créature du large bestiaire vidéoludique. L'essor de la simulation repose sur deux caractéristiques soulignées par Manovich dans son étude des nouveaux médias : la modularité et l'automatisation. La multiplication et la complexification des modèles comportementaux sous-jacents participent du statut historique aujourd'hui conféré à *Half-Life* (Sierra, 1998). Un gouffre interdimensionnel engendré à la suite d'une expérience infructueuse constitue la toile de fond du drame à jouer et en convoque les différents acteurs principaux : le personnel d'un centre de recherche clandestin, des envahisseurs particulièrement belliqueux et le corps d'élite des marines qui, à son habitude, tente d'étouffer l'affaire avec la subtilité qu'on lui connaît. Ajoutons au portrait l'adjuvant diégétique du joueur, Gordon Freeman, un simple chercheur. Chaque groupe est défini par un ensemble de comportements et de buts spécifiques : les agents de sécurité protègent les chercheurs (et collaborent ainsi avec le joueur), les envahisseurs ne discriminent pas leurs victimes ; les marines n'épargnent non plus personne. La simplicité apparente de ce tableau occulte un développement important : tout acteur d'*Half-Life* non seulement peut identifier les autres types d'acteur, mais dispose pour chacun de règles comportementales adaptées. Plus avant, l'intelligence de certains acteurs bouscule les habitudes stratégiques confortables ; par exemple, les marines débusqueront avec une grenade le joueur qui s'est mis à couvert. Au-delà d'un nouveau comportement intégré aux règles procédurales d'un acteur virtuel, le geste est remarquable parce qu'il n'est pas prédéfini en fonction d'un lieu et d'un moment précis. Ces modèles dynamiques participent ainsi de l'effet Eliza, qui consiste à « attribuer une plus grande intelligence ou intentionnalité à une machine qu'elle n'en possède vraiment » (Murray, 1997 : 224)¹¹.

¹¹ ELIZA est un programme créé en 1966 par Joseph Weizenbaum au MIT. Il interroge de manière écrite l'utilisateur qui à son tour répond à l'aide d'un clavier alphanumérique. Grâce à quelques instructions simples, ELIZA pouvait

La diversité des modèles et la complexité des comportements gérés caractérisent également *Halo: Combat Evolved* (Microsoft Game Studios, 2001, ci-après désigné par *Halo*) : certains opposants extraterrestres attaquent en formation et paniquent lorsqu'un officier supérieur est abattu ; d'autres tirent profit de leur environnement pour se mettre à couvert ou attaquer le joueur. *Halo* se distingue également par l'intégration de modèles physiques impressionnants. Toute déflagration (grenades, roquettes) expédie les corps et objets environnants à une distance et à une vitesse variables, calculées selon l'importance de la charge explosive. Évidemment, le jeu vidéo modélise les lois physiques qui gouvernent notre monde de façon sélective, approximative et parcellaire, souvent en réponse à des exigences très pointues. La détérioration des véhicules devient progressivement une composante essentielle des jeux de course, genre déjà grandement soumis au raffinement des modèles d'accélération, d'adhésion et de contrôle en fonction des diverses surfaces et conditions climatiques. S'ils possèdent un nombre fini et prédéterminé d'animations gérant l'essentiel de leur vie virtuelle, les antagonistes des jeux de tir méritent de plus en plus fréquemment une mise à mort digne de ce nom ; la chute mortelle est générée à l'aide d'un squelette virtuel qui tient compte de l'environnement immédiat (incidemment, l'expression *rag-doll physics* désigne cette technique). Havok¹², fondé en 1998 par Hugh Reynolds et Steven Collins, offre aux concepteurs un moteur physique (éponyme) polyvalent. S'il permet d'accroître facilement l'accessibilité globale de l'univers virtuel (en saisissant tout objet dans un modèle gravitationnel), son principal attrait réside ailleurs : les objets bousculés réagiront de manière dynamique à la présence du joueur. Bien entendu, la modélisation achevée du spectre physique dans son ensemble constitue le dessein implicite et utopique de la simulation. Aussi, rares sont les jeux qui s'engagent dans cette voie accumulative ; lorsqu'ils sont intégrés, le passage du temps, les conditions climatiques, la friabilité de la matière le sont bien souvent sous forme de purs trompe-l'œil.

tenir une conversation sensiblement cohérente pendant plusieurs minutes. Voir Ibid : 69.

¹² Pour plus d'informations : <<http://www.havok.com/products/index.php>>.

La temporalité de l'univers virtuel, que nous venons d'évoquer en passant, ouvre sur le dernier versant de notre étude. Géré par un ensemble d'agents dynamiques, l'univers virtuel non seulement s'adapte de manière inattendue à la performance du joueur ; lorsque s'exhibe la complexité comportementale de ses acteurs, confrontés au joueur ou s'affrontant entre eux (occurrence fréquente dans *Half-Life* et *Halo* notamment), se développe, en même temps qu'un ensemble de scènes non prescrites, un véritable plaisir de *voir agir* l'autre virtuel. Ces structures de mise en syntagme, pouvons-nous préciser à la suite de Manovich, font d'un simple espace navigable un univers virtuel proprement narratif et ajoutent ainsi à l'impression de vie autonome communiquée par cet univers. Pourtant, les micro-événements générés demeurent soumis à une certaine homogénéité ; l'issue en demeure prévisible et de toute façon ne porte pas très loin ; une troupe de marines, avec ou sans l'aide du joueur, pourra maîtriser ponctuellement l'envahisseur dans *Half-Life* ; à long terme les conséquences de cette victoire sur l'univers virtuel sont à toutes fins pratiques inexistantes. Au plaisir de voir agir, s'adjoint naturellement celui de voir évoluer un univers fictif avec, toujours au centre de cette évolution, le joueur qui, lassé de se faire raconter *une* histoire, désire (se) faire (raconter) *sa* propre histoire. Adaptabilité ultime, et ultimement limitée en dépit des slogans promotionnels qui prétendent le contraire, le spectre qui anime cette utopie n'est pas étranger aux divers épisodes de la fiction interactive, de l'hypertexte jusqu'au film interactif.

Le pendant vidéoludique de la fiction interactive, s'il laisse entrevoir toute la démesure de l'entreprise, voit néanmoins s'échafauder une multitude de solutions « temporaires ». Nous limiterons notre exposé à trois d'entre elles, par ailleurs suffisamment emblématiques. L'étagement des niveaux selon une difficulté progressive, organisation linéaire des plus communes depuis les tout premiers temps du jeu vidéo, commande la déconstruction de la chaîne narrative en épisodes. S'ouvre ainsi une première possibilité d'intervenir sur le déploiement de l'univers fictif, de manière sélective. Le bon déroulement de cette intervention exige, pour une série d'épisodes donnée : 1- l'autosuffisance narrative d'un épisode ponctuel ; 2- l'enchaînement trivial (causalité faible) d'un épisode à l'autre. Deux possibilités : d'une part, le joueur devra

compléter l'ensemble des épisodes afin de progresser ; son intervention ne détermine somme toute que l'ordre d'enchaînement. Afin d'accéder au repaire du Dr Wily, infatigable adversaire de Mega Man, il lui faudra combattre huit androïdes au sortir d'autant de niveaux, tour à tour sélectionnés sur un écran dédié (voir figure 3). De la même façon, après avoir complété sa formation de Jedi sur Dantooine, le joueur de *KotOR* visitera quatre mondes selon l'itinéraire de son choix. Alternativement, les épisodes ne devront pas tous être complétés. Cette alternative implique, en plus de l'ordre d'enchaînement, une expérience globale différente ; chaque joueur ne participera pas nécessairement aux mêmes épisodes.

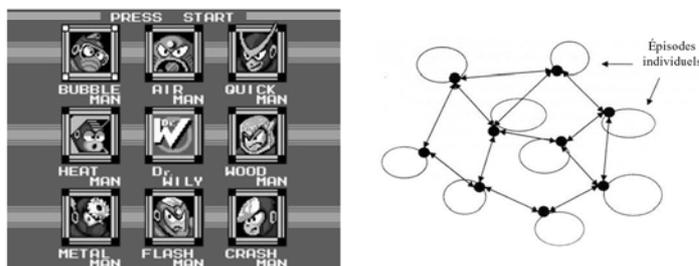


Figure 3 : Sélection parmi un bassin d'épisodes autosuffisants : Mega Man II (Capcom, 1988)¹³

Si l'intervention sélective ouvre effectivement sur quelques permutations d'une traversée à l'autre, son influence se limite à la présentation d'une histoire essentiellement prédéterminée. De plus, l'enchaînement trivial menace la résonance globale du récit, limité à une accumulation d'épisodes épiques. Dès lors, cette solution n'achève que minimalement les aspirations de la fiction interactive.

Deuxième solution : la multiplication d'épisodes secondaires et facultatifs. Écartés de la chaîne narrative principale, ces épisodes ne répondent bien souvent à aucune hiérarchisation causale, au profit d'une autosuffisance narrative complète (voir figure 4).

¹³ Source du schéma : Ryan, M.-L., *Op. cit.* : 256.

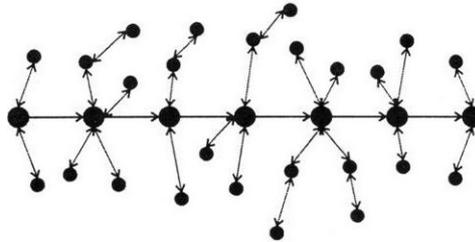


Figure 4 : Multiplication d'épisodes secondaires et facultatifs¹⁴

Ils adopteront différentes appellations selon le genre : missions additionnelles, objectifs secondaires, quêtes optionnelles, etc. Sans répercussion aucune sur l'évolution de l'univers fictif, l'épisode facultatif est intégré sous le mode du boni additionnel¹⁵, parfois en nombre conséquent, ce qui ajoute à l'extensibilité apparente du monde virtuel. En somme, le joueur déroge pour un temps à une ligne narrative autrement rigide. Les épisodes facultatifs pourront être dispersés tout au long de cette ligne principale, accessibles selon un programme prédéterminé ; accessoirement, ils seront organisés par étagement, formant une ligne alternative autarcique. Après avoir complété certaines missions, le joueur de *Grand Theft Auto 3* sera contacté par divers personnages secondaires qui lui offriront du travail ; pour chacun, un travail bien fait ouvrira d'autres possibilités d'emploi. De la même façon, certaines quêtes secondaires dans *Morrowind* sont commandées par les dirigeants respectifs des multiples guildes, selon un ordre prédéfini. À l'opposé, les épisodes seront accessibles en tout temps. S'il « emprunte » une voiture de police, un taxi ou encore une ambulance, le voyou de Liberty City pourra s'adonner aux trois activités correspondantes. Plusieurs centaines de quêtes secondaires s'offrent au joueur de *Morrowind*, dispersées sur l'ensemble de l'île (et donc accessibles en permanence). Les neuf acolytes éventuellement recrutés par le joueur de *KotOR* révéleront progressivement, s'il veut bien les écouter, un passé qui ouvre à tout coup sur une quête additionnelle. À noter que la complétion d'épisodes

¹⁴ Source : *Ibid.* : 250.

¹⁵ « [T]he structure of links enables the reader to take short side trips to roadside attractions ». Ryan, 2001 : 249.

facultatifs permettra au joueur de s' « enrichir » d'une manière ou d'une autre ; les employeurs de Liberty City versent de bons montants ; les donjons de Vvardenfell regorgent de trésors, d'épées magiques et autres pièces d'armures. Si le joueur peut effectivement mettre à profit ces outils, accumulés au fil des épisodes secondaires, lorsqu'il réintègrera la ligne principale, ne nous leurrions pas : en apparence seulement l'évolution de l'univers fictif aura été affectée ; l'histoire sous ses grandes lignes ne changera pas d'un iota. Encore une fois, l'adaptabilité recherchée fait défaut à cette solution.

Enfin, une troisième solution propose de surpasser l'intervention sélective sans lendemain. Nous aurons ici recours à un terme galvaudé : celui de multilinéarité ; aussi faut-il en préciser le sens pour bien servir notre propos. Au fil de sa progression, le joueur prendra certaines décisions importantes qui l'engageront sur l'une ou l'autre des routes possibles intégrées au système ; l'image d'un arbre aux embranchements multiples vient tout de suite à l'esprit (voir figure 5).

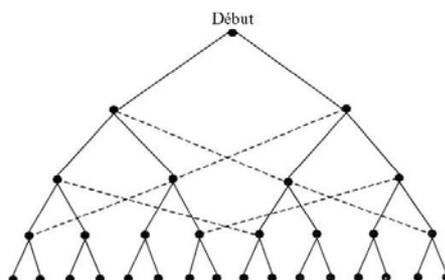


Figure 5 : Arborescence¹⁶

Le nombre de points décisifs et, pour chacun, de lignes alternatives détermine la complexité du système. Chaque décision, idéalement, ouvre sur un épisode unique ; c'est dire la multiplication rapidement exponentielle des fragments, et par conséquent la réalisation ardue d'un tel système dans son versant idéalisé. Aussi, les diverses expériences vidéoludiques y aspirant adoptent plutôt la structure du réseau dirigé (*directed network*, selon l'expression de Ryan ; voir figure 6).

¹⁶ Source : *Ibid.* : 249.

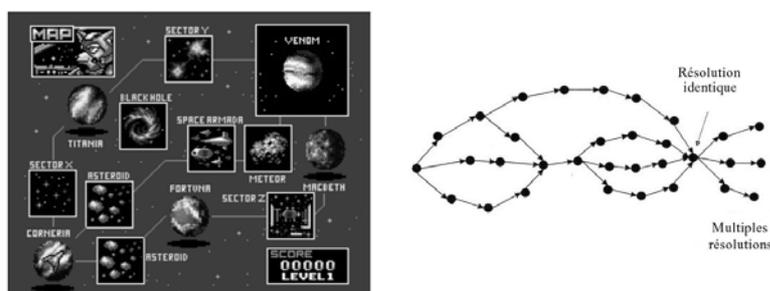


Figure 6. Arborescence élaguée, ou le réseau dirigé, Star Fox (Nintendo, 1993)¹⁷

Le principe est simple : confronté à un point décisif, le joueur pourra effectivement s'engager sur une voie unique, mais réintègrera éventuellement un tronc commun. De Corneria à Venom où se niche l'antagoniste Andross, trois routes distinctes s'offrent à Fox McCloud (voir figure 6). À défaut de reproduire une arborescence exponentielle, ce modèle implique de multiples résolutions. Dans l'univers cyberpunk de *Deus Ex* (Ion Storm, 2000 : PC), le joueur est confronté à une multitude de factions dont les divergences idéologiques se résument ultimement à trois visions du monde, trois agendas à réaliser : le capitalisme façon 20^{ème} siècle, l'anarchie moyenâgeuse et la dictature bienveillante d'une intelligence cybernétique supérieure. Destination ultime, le repaire de l'antagoniste constitue une plaque tournante où sera déterminé le dénouement de l'histoire ; chaque agenda exige du joueur la complétion d'objectifs spécifiques au sein de cet environnement. *KotOR* réduit cette profondeur éthique au schéma bipolaire classique. Aux diverses solutions gérées pour un même obstacle, sont accolés respectivement un certain nombre de points du côté obscur ou du côté clair de la force ; les décisions du joueur orienteront son adjurant diégétique de part et d'autre, jusqu'à l'une des deux résolutions possibles.

Si, par définition, ces épilogues multiples ne mènent pas très loin, ils représentent une opportunité concrète d'affecter l'évolution de l'univers fictif. Le modèle du réseau dirigé, au sens de Ryan, constitue « la meilleure façon de réconcilier une histoire suffisamment dramatique avec

¹⁷ Source du schéma : *Ibid.* : 252.

un certain degré d'interactivité »¹⁸. L'idéal de la fiction interactive repose bien entendu sur des critères préétablis quant à la profondeur dramatique et à la singularité des lignes alternatives. Ultimement, l'omniprésence de troncs communs endigue le potentiel d'adaptabilité du système ; comment ne pas associer cette arborescence élaguée au registre de l'intervention sélective sans conséquences ? Devrait-on, dans une poétique de la fiction interactive, développer une vision moins étroite de ce qui pourrait constituer une ligne alternative, jusqu'à inclure les variations triviales, au profit d'une certaine *conséquentialité* ? Pour un même obstacle, nous l'avons souligné à maintes reprises, diverses solutions s'offrent au joueur de *Deus Ex* (Ion Storm, 2000), *Morrowind* ou *KotOR*, mais les quelques habiletés qu'il aura choisi de développer aux dépens de certaines autres déterminent les solutions qui pourront être menées à bien ; ce système intègre dès lors la notion de conséquence. S'il fallait se satisfaire de tels micro-événements, cependant, comment pourrait-on disqualifier les variations générées par le répertoire offensif étendu qui caractérise le jeu de combat ou par la personnalisation typique du jeu de rôle qui multiplie l'arsenal susceptible d'être utilisé lors d'une même situation fictive ? Un tel relâchement reviendrait à conclure que *Virtua Fighter 4* (Sega, 2002) ou *Dead or Alive Ultimate* (Team Ninja, 2004) constituent le versant le plus abouti de la fiction interactive, et nous reporterait incidemment au tout début de notre discussion.

La réalisation concrète d'une arborescence étendue, au fond, ne constitue qu'un jalon temporaire vers l'idéal de la fiction interactive. Ultimement, celui-ci se confond en partie avec la simulation idéale : l'utilisateur y pourrait aller n'importe où, y interagir comme bon lui semble avec l'ensemble des éléments et personnages peuplant l'univers fictif. Peu importe son itinéraire, cet univers évoluerait en conséquence ; les modèles sous-jacents parviendraient à générer pour chacun une série de développements tout à fait inédits. Un univers d'une telle extensibilité répondrait enfin à l'interactivité dans son acception radicale, entendue comme adaptabilité ultime. Les modèles comportementaux actuellement intégrés génèrent de manière dynamique un ensemble de micro-événements, selon l'intervention du joueur ; la simulation idéale

¹⁸ Ryan, M.-L., *Op. cit.* : 252, ma traduction.

commande la modélisation d'un champ événementiel qui reflèterait mieux la profondeur de l'expérience humaine. Or, les différents versants de la fiction, notamment littéraire et cinématographique, représentent cette expérience à travers un ensemble de modèles narratifs dont la portée cognitive n'est plus à démontrer. Nous pourrions concevoir, à la suite de Janet Murray, un « cyberbarde », extension procédurale de l'auteur, dont l'expertise reposerait sur l'intégration de ces modèles en tant que règles combinatoires d'une fiction multiforme¹⁹. L'univers virtuel pourrait ainsi projeter de manière cohérente ses acteurs dans une profondeur historique. Plus avant, cette instance pourrait discriminer, parmi un bassin de combinaisons potentiellement exponentiel, les développements qui répondent au modèle dramatique aristotélicien, ceux particulièrement riches en suspense, capables de susciter l'empathie, etc. Elle pourrait, enfin, intégrer des modèles de mise en scène cinématographique, de manière à raffiner la présentation de ces développements, en même temps que les effets engendrés.

Pour un ensemble de commentateurs, de Janet Murray à Marie-Laure Ryan, en passant par Brenda Laurel, l'essor du divertissement interactif, notamment vidéoludique, repose en partie ou en totalité sur ce savoir-faire narratif qui viendrait dompter le caractère toujours plus multiforme des univers fictifs à venir²⁰. Adage coutumier : lorsqu'il soutirera quelques larmes à son joueur, le jeu vidéo sera enfin parvenu à maturité. D'où vient cette obsession pour une expertise de raconteur ? La niche académique littéraire des commentateurs susnommés fausse-t-elle l'importance attribuée aux plaisirs traditionnels de la fiction ? Tout au long de notre exposé, nous avons souligné la régulation architextuelle des attentes du joueur à plusieurs niveaux : registre d'action, accessibilité, richesse comportementale, etc. L'orientation générique confère bien entendu une certaine cohésion à un univers autrement caractérisé par la prescription ludique. Le versant illusionniste de cette approche, que nous avons également explicitée, cherche par définition à suggérer une vie autonome au-delà de ces prescriptions. Bien peu d'efforts cependant

¹⁹Voir notamment « The Coming Cyberbard », in *Hamlet on the Holodeck*, *op. cit.*, pp. 208-213.

²⁰ Murray prophétise : « [W]hen the medium itself melts away into transparency, we will be lost in the make-believe and care only about the story » (*Ibid* : 272).

suffiraient pour démontrer l'incohérence et l'inconsistance de ces univers, même au coeur du registre prescriptif ; c'est dire les complications engendrées par l'appel de la simulation. Plus avant, les récits complètement figés ou illusoirement interactifs des jeux actuels ne possèdent que rarement les qualités de leurs équivalents littéraires ou cinématographiques. Si, indéniablement, une telle expertise lui fait défaut, le phénomène vidéoludique cependant possède déjà une portée culturelle enviable. C'est dire que les plaisirs traditionnels de la fiction n'auront pas été un facteur clef de son essor jusqu'à ce jour. Ultimement, l'immersion fictionnelle proposée par le jeu vidéo et les différents plaisirs qu'elle convoque, si éloignés soient-ils des idéaux de la fiction canonique, constituent un champ d'étude essentiel. Il reste à cerner dans quelle mesure la fiction à venir, libérée de ses critères encombrants, répondra à l'appel de la simulation.

Références

- Aarseth E. J., 1997, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press
- Dubois P., « La ligne générale (des machines à images) », in *Cinéma et dernières technologies* (sous la direction de Frank Beau, Philippe Dubois et Gérard Leblanc), De Boeck Université, Paris, 1998, pp. 19-39.
- Frasca, G., 2003, « Simulation versus Narrative. Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader* (sous la direction de Mark J.P. Wolf et Bernard Perron), New York, Routledge.
- Leblanc G., 1998, « Quelle autre scène ? (réel / virtuel) », in Beau F., Dubois P., Leblanc G., Dirs, *Cinéma et dernières technologies*, De Boeck Université, Paris, pp. 55-65.
- Manovich, L., 2001, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press.
- Murray, J. H., 1997, *Hamlet on the Holodeck. The future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press.
- Niesz, Anthony J. et Norman N. H., 1984, « Interactive Fiction », in *Critical Inquiry*, 11, pp. 110-29.
- Quéau P., 1986, *Éloge de la simulation. De la vie des langages à la synthèse des images*, Éditions du Champ Vallon, Seyssel.

- Ryan M.-L., 1999, « Introduction », in *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory* (sous la direction de Marie-Laure Ryan), Indiana University Press, Bloomington, pp. 1-28.
- 2001, *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Schaeffer J-M., 1999, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Éd. du Seuil.