



Appel à textes pour le numéro 9

Du ludique au narratif Enjeux narratologiques des jeux vidéo

Dossier thématique sous la coordination de Sébastien Genvo

Le paradigme narratif a été l'un des premiers modèles théoriques à être mobilisé lorsqu'il a été question de penser les spécificités médiatiques du jeu vidéo (Murray, 1997). Si cette approche initiale a permis de formaliser rapidement certaines particularités des modalités narratives du domaine, par exemple à travers la notion de narration spatialisée (Jenkins, 2002), elle a aussi fait l'objet de débats incitant l'exploration d'autres cadres, notamment à travers l'approche « ludologique » (Frasca, 2003). Mais davantage qu'une opposition ou incompatibilité entre différents modèles, ces confrontations ont finalement fait apparaître une complémentarité d'approches (Murray, 2005 ; Neitzel, 2005 ; Ryan, 2006), voire un enrichissement mutuel. On peut en effet considérer que les réflexions narratologiques sur le jeu ont amené à revisiter le rôle du récepteur dans la production du sens au sein d'une narration, en plaçant différemment le point focal sur la structure de jeu ou sur le joueur, qui serait parfois à investir comme auteur d'intrigues ou de récit de jeu (Marti, 2014). Cela encourage de fait à repenser les articulations qui peuvent exister entre histoire, narration et récit. Enfin, comme le remarquait Janet Murray, il est indéniable que les jeux vidéo servent de source d'inspiration pour concevoir plus largement ce qu'elle nommait alors les « cyberfictions ». Aujourd'hui, la façon dont on raconte par le jeu sert de modèle à d'autres formes médiatiques, comme les webdocumentaires. La frontière entre fiction numérique interactive et jeu se veut parfois ténue, comme le montre le récent *Her story* (Barlow, 2015). Ce jeu, récompensé dans de nombreux festivals de jeux indépendants, axe son concept sur la reconstitution d'une histoire fragmentée à partir d'une base de données vidéo et laisse le récit à la charge du joueur. L'exemple précédent amène aussi à prendre en considération l'inventivité dont font preuve certains jeux contemporains pour se détacher du modèle narratif cinématographique qui a souvent prévalu dans le médium, afin d'explorer pleinement les spécificités vidéoludiques en termes de narration spatialisée. On pense par exemple aux récents succès critiques de productions telles que *Gone Home* (Fullbright, 2013) ou *Firewatch* (Campo Santo, 2016).

De la sorte, cet appel propose de développer les apports d'une mise en relation du ludique et du narratif. Il ne s'agit pas pour autant de s'interdire de confronter les modèles issus des sciences du jeu ou de la narratologie pour redéfinir les acquis de l'un ou l'autre champ, car comme on l'a vu les confrontations peuvent parfois être particulièrement fécondes sur le plan théorique. Pour ce faire, plusieurs pistes sont à explorer :

1. Quels cadres théoriques ? Au regard de l'évolution narrative des jeux vidéo, qui s'émancipent peu à peu de leurs modèles initiaux, et de leur rôle plus récent dans la mise en forme de nouvelles modalités narratives, il pourra s'agir de revisiter les cadres

théoriques et notions formalisés précédemment, que ce soit pour souligner leur actualité ou pour les réévaluer : y a-t-il des spécificités narratives qui ont été jusque-là ignorées ? Les notions narratologiques élaborées dans d'autres domaines permettent-elles encore de rendre compte de la production du sens d'une narration vidéoludique ? Comment penser la narrativité d'œuvres qui ne transmettent pas d'histoire préétablie ? Quels seraient les apports du débat entre ludologie et narratologie ? Peut-on penser une ludologie intégrant pleinement une méthodologie narratologique ? etc.

2. Quels apports d'une mise en relation à d'autres domaines ? Le jeu présentant une grande porosité avec d'autres formes de narration interactive, comment ces dernières enrichissent-elles les réflexions que l'on peut porter sur les jeux vidéo (webdocumentaires, bande dessinée numérique, etc.) et réciproquement ? Y a-t-il des généalogies narratives encore ignorées ou peu mises en lumière dans les jeux vidéo ? Le support numérique induit-il une forme de narration ludique particulière par rapport aux jeux non numériques ?
3. Quel rôle narratif pour le joueur ? On pourra aussi se concentrer sur le rôle du joueur dans le processus narratif, en considérant tout autant les cas de libre de réappropriation (comme ce peut être le cas avec la production de machinima, de fanfictions, etc.) ou à l'inverse les cas de collaboration active du joueur avec la structure de jeu.
4. L'analyse d'œuvres singulières (monographie ou série restreinte de jeux) est aussi encouragée si elle permet de rendre compte d'apports plus généraux quant à une narratologie appliquée aux jeux vidéo.

Références bibliographiques

- FRASCA G. (2003), « Simulation versus narrative », in Wolf M.J.P., Perron B., dirs., *The video game theory reader*, New York, Routledge, pp. 221-235.
- JENKINS H. (2002), « Game design as narrative architecture », in : Pat Harrington and Noah Frup-Waldrop (Eds.), *First Person*, Cambridge, MIT Press, en ligne, <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>>.
- MARTI M. (2014), « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de narratologie* [En ligne], 27 | 2014, mis en ligne le 18 décembre 2014, <http://narratologie.revues.org/7009>
- MURRAY J. (1997), *Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace*, MIT Press, MA, Cambridge
- MURRAY J. (2005), « The Last Word on Ludology v Narratology », DiGRA 2005, Vancouver, Canada, 17 juin, en ligne : <https://inventingthemedium.com/2013/06/28/the-last-word-on-ludology-v-narratology-2005/>
- NEITZEL Britta (2005), « Narrativity in Computer Games », in Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dirs.), *Handbook of Computer Games Studies*, Cambridge, MA: MIT Press, p. 227-245.
- RYAN Marie-Laure (2006), « Computer Games as Narrative », *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press, p. 181-203.

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait en deux temps.

Dans un premier temps, les auteurs désirant répondre à cet appel peuvent envoyer aux responsables du dossier une proposition n'excédant pas **5000 signes le 15 janvier 2017** au plus tard. Les responsables du dossier leur répondront quant à l'adéquation de celle-ci au projet.

Dans un deuxième temps, qu'ils/elles aient ou non soumis une proposition préalable, les auteur.e.s envoient leur article ainsi que les éléments demandés en fichier joint (le nom du fichier est le nom de l'auteur.e) au format rtf. ou doc. Ce fichier est composé des éléments suivants :

1. Le titre de l'article et le nom de l' (des) auteur.e(s) avec leur rattachement institutionnel et contact courriel.
2. Un résumé de 1000 signes maximum, espaces compris, en français et en anglais.
3. Une liste de mots-clefs (5 à 8) en français et en anglais.
4. L'article, d'une longueur de 25 000 à 50 000 signes, espaces compris, devra respecter les consignes aux auteurs que l'on trouve sur le site de la revue (<http://sdj.revues.org/344>)
5. Une autre version de l'article, entièrement anonyme (références, nom de l'auteur.e, etc.), devra également être jointe pour évaluation

Ces documents sont envoyés par courrier électronique **le 15 juin 2017** au plus tard

Propositions et articles sont à envoyer à l'adresse suivante :
sebastien.genvo@gmail.com

Calendrier

- 15 janvier 2017 : date limite pour soumettre une proposition
- 15 février 2017 : date limite de retour sur les résumés
- 15 juin 2017 : date limite de réception des articles
- 1^{er} octobre 2017 : date limite de retour des avis aux auteurs des articles après expertise en double aveugle
- 1^{er} décembre 2017 : date limite de remise des articles définitifs
- Mars 2018 : sortie du numéro