

Protée



Conditions d'une sémiotique du monde virtuel

Signification et narrativité dans *Pacman*, *King's Quest* et *Myst*

Shawn Huffman

Volume 34, numéro 1, printemps 2006

Fortune et actualité de *Du sens*

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/013314ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/013314ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Résumé de l'article

Cet article aborde une forme narrative émergente – le jeu d'ordinateur – en se servant de la théorie présentée dans *Du sens*. Cette lecture permet de pousser à ses limites les idées de structure annoncées par Greimas dans cet essai et sert d'occasion à un retour critique sur ses théories narratives, y compris celles élaborées dans des oeuvres ultérieures, plus particulièrement dans *Du sens II* et dans *Sémiotique des passions*.

Éditeur(s)

Département des arts et lettres - Université du Québec à Chicoutimi

ISSN

0300-3523 (imprimé)

1708-2307 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Huffman, S. (2006). Conditions d'une sémiotique du monde virtuel : signification et narrativité dans *Pacman*, *King's Quest* et *Myst*. *Protée*, 34(1), 107–117. <https://doi.org/10.7202/013314ar>

Tous droits réservés © Protée, 2006

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

CONDITIONS D'UNE SÉMIOTIQUE DU MONDE VIRTUEL: SIGNIFICATION ET NARRATIVITÉ DANS *PACMAN*, *KING'S QUEST* ET *MYST*

SHAWN HUFFMAN

Comment comprendre *Du sens* aujourd'hui? Comment mesurer sa pertinence, voire son actualité, sans avoir recours à une perspective historique et sélective selon laquelle on ne retient que certaines idées canoniques: l'isotopie, le carré sémiotique ou le modèle actantiel? Réduire à ces concepts les contributions de cet ouvrage minimise considérablement leur impact et fait abstraction de l'économie théorique dans laquelle ils ont été élaborés. Or, si ces notions sont réunies dans un seul et même texte, c'est qu'elles participent à une idée centrale: «le sens [...] peut se définir [...] comme la possibilité de transformation de sens» (Greimas, 1970: 15). Simple, mais en apparence seulement, cette affirmation laisse entrevoir une vision de la narrativité qui cherche à dépasser la matérialité du texte pour révéler ses structures immanentes. Précisons-le dès le départ: l'intention de cet article n'est pas de faire l'apologie de la sémiotique structurale. Ses prétentions universelles, l'économie qu'elle fait du corps et sa pertinence vis-à-vis des formes narratives non stéréotypées, entre autres, ont déjà fait l'objet de nombreuses remises en question. Toutefois, en définissant le sens comme une «possibilité», Greimas déplace le poids de sa théorie des «structures-machines» génératrices de textes, comme le prétendent de façon caricaturale ses détracteurs, vers un *potentiel*¹. Cette idée de potentiel permet d'ancrer les aspects plus programmatiques de la sémiotique greimassienne dans une réflexion qui demeure nécessairement ouverte, surtout lorsqu'on se penche sur une forme de textualité bien de notre temps, à savoir le jeu vidéo.

Le jeu vidéo permet d'aborder très clairement la notion de structure, surtout dans les premiers exemples mis en marché. Pensons, entre autres, à *Pacman*, jeu d'arcade dans lequel le contenu narratif paraît minimal, mais qui est généré par une série de structures permettant au personnage éponyme d'évoluer à travers les différents niveaux du jeu. Or, l'évolution et la sophistication grandissante de ces jeux – ils s'inspirent de plus en plus du cinéma et de la littérature – poussent à leurs limites les idées de structure annoncées par Greimas, ce qui est tout à fait compréhensible car elles s'appliquent à des objets qu'il n'avait pas imaginés². L'interactivité, le jeu en ligne, le caractère ludique et poétique des *storyboard*, l'introduction du hasard et «l'intelligence» accrue des ordinateurs, ainsi que

l'usage que le jeu en fait, introduisent de nouveaux éléments qui résistent aux structures identifiées dans *Du sens* et, ce faisant, précipitent une réévaluation de la théorie, justement en fonction de son principe d'ouverture.

En me penchant sur des jeux représentatifs de trois générations d'ordinateur et de logiciel, à savoir *Pacman*, *King's Quest: Mask of Eternity* et *Myst III: Exile*, je décrirai, à l'aide des théories annoncées dans *Du sens*, l'émergence et quelques manifestations de ce nouveau type de textualité. Conscient des limites de ces théories pour le jeu vidéo – la voix ou la subjectivité seront mises de côté –, je situerai néanmoins le portrait qui en émerge dans une considération plus large de la pensée greimassienne. Je cherche à montrer comment *Du sens*, avec ses forces et ses faiblesses, peut encore provoquer une réflexion pertinente autour d'un objet d'actualité.

PACMAN

Cette célèbre figure jaune voit le jour en 1980 quand le concepteur de jeu, Tohru Iwatani, s'inspirant d'un personnage du folklore japonais, *Paku*, connu pour son appétit vorace, crée un jeu dans lequel on doit manger tout ce qu'on trouve sur son chemin pour avancer. Au départ, on nomme le jeu et le personnage *puckman*, d'après l'expression japonaise *pakupaku*, qui signifie mâcher goulûment. Lors de sa mise en marché en Amérique du Nord, la compagnie Bally/Midway transforme cependant le nom en *Pacman* pour décourager ceux qui voudraient remplacer le «p» par le «f» dans l'ancien nom! Le jeu consiste à guider le personnage jaune à travers une série de labyrinthes simples. Il doit à la fois manger les rondelles placées sur son chemin pour accumuler des points et éviter quatre fantômes – Blinky, Pinky, Inky et Clyde – qui peuvent le tuer s'ils le touchent. Aux quatre coins du labyrinthe, se trouvent des rondelles plus larges qui permettent, lorsque *pacman* en mange une, de liquider les fantômes pendant un certain laps de temps. À chaque niveau, apparaît un fruit ou un autre symbole qui donne des points supplémentaires une fois consommé. En outre, les fantômes deviennent de plus

en plus rapides et leur période de vulnérabilité de moins en moins longue. La musique, élément inséparable du jeu, contribue à cette tension montante en devenant plus aiguë à chacun des écrans.

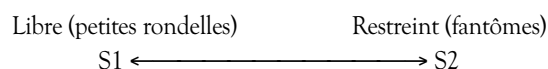


CAPTURE D'ÉCRAN PACMAN

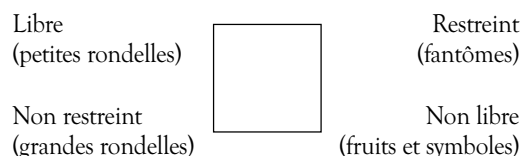
Dans ce jeu, on peut à peine parler de narrativité. Le personnage de *pacman* poursuit une quête primitive, celle de la recherche de nourriture. Une tension narrative progressive est installée par deux obstacles: le labyrinthe et les fantômes. Contrairement aux jeux développés ultérieurement, la santé du personnage ne peut pas décliner puisque son statut se réduit à deux états: vivre (en mangeant) ou mourir³. Ces modes d'existence ne permettent que l'accumulation (influence du modèle économique), représentée par le pointage affiché sur le haut de l'écran. D'aucuns pourraient objecter que ce jeu ne crée pas de véritable récit, surtout si on le compare aux autres jeux dont il sera question plus loin. Toutefois, dans *Narrative Across Media*, Marie-Laure Ryan propose trois critères pour définir un récit: 1) celui-ci doit créer un univers peuplé d'objets et de personnages; 2) cet univers doit subir des changements qui engendrent une dimension temporelle; 3) le récit doit permettre la mise en place d'un réseau interprétatif de buts, de relations causales et de motivations psychologiques autour des événements (2004: 8-9). Tous les jeux examinés dans

cet article répondent à ces critères. En fait, la narrativité relativement restreinte de *Pacman* ne pose pas de handicap pour l'analyse. Au contraire, en réduisant sensiblement la distance entre les instances *ab quo* et *ad quem* du récit, elle permet d'exposer plus facilement sa grammaire.

Un seul programme narratif est mobilisé par le concepteur de *Pacman*; il s'agit de la quête. Cette quête, représentée par le fait de manger, est soumise à un jeu de contraintes sémiotiques qui déterminent qui mange quoi et à quel moment. Un premier axe sémantique oppose donc deux termes décrivant les conditions dans lesquelles le personnage peut se nourrir : conditions libres ou conditions restreintes. Les petites rondelles peuvent être mangées librement; elles ne sont pas soumises à des conditions. Toutefois, pour consommer les fantômes, il faut avoir préalablement mangé une grande rondelle. Les deux termes de l'axe sémantique de base sont alors :



La présence de la grande rondelle nous incite toutefois à considérer d'autres relations de consommation dans le jeu, à savoir les contradictoires «non libre» et «non restreint». Comme les petites rondelles, les grandes rondelles sont présentes dans le labyrinthe, mais en moins grand nombre. Aucune action préalable n'est requise pour les consommer. Les grandes rondelles occupent donc la position «non restreint». Quant à la position «non libre», elle est occupée par les fruits et les autres symboles qui peuvent être consommés, mais qui ne se manifestent que deux fois par niveau et ce, en fonction du pointage accumulé. On peut représenter cette relation à l'aide du carré sémiotique :



Dès lors, on peut observer que le programme narratif relativement fruste de ce jeu est néanmoins articulé autour d'une structure élémentaire qui lui confère un mouvement (la syntaxe)⁴ et qui instaure une première tension sémantique. Pour présenter un défi au joueur, la structure du jeu doit cependant comporter des points de résistance à l'avancée narrative programmée dans la structure élémentaire. Dans le système actantiel, cette résistance est manifestée par un opposant, représenté par les fantômes; dans la programmation spatiale, elle est illustrée par le labyrinthe.

Le système actantiel demeure stable tout au long du jeu. En termes d'acteurs, chaque fantôme possède ses propres traits de caractère : Blinky accélère plus vite que les autres et il aime poursuivre *pacman*; Pinky est le premier à se retourner sur son chemin (et à attraper *pacman*) après le déclenchement du mode «dispersion»; Inky est imprévisible et donc dangereux; enfin, Clyde se tient souvent à part et semble se désintéresser du jeu, ce qui augmente la difficulté puisque le joueur ne peut pas, au préalable, regrouper tous les fantômes afin de les éliminer. Ces traits font partie de la trame narrative, plus précisément celle de la caractérisation. Toutefois, à cause des similarités entre les personnages et du manque de développement au-delà de leur fonction immédiate – qui est de s'opposer à la quête de *pacman* –, le joueur peut clairement identifier leur position actantielle commune. Ce point de résistance s'articule autour d'une opposition archaïque, mais encore très efficace : celle de la proie et du prédateur. De plus, l'emploi de fantômes pour signifier cette opposition, même si cela se fait dans une optique ludique, mobilise aussi toute une dimension mythique, ancrée dans un système social de croyances. Rappelons que *Pacman* a été développé au Japon et que le fantôme occupe un rôle important dans la culture nipponne. Comme dans le théâtre nô, l'*eidolon* virtuel s'avance dans un entre-deux, dans un lieu où la vie côtoie nécessairement la mort, notion qui se prolonge dans la possibilité de *réincarnation* offerte par le jeu. Ajoutons à cela que le personnage de *pacman* provient du folklore nippon et,

dès lors, on comprend jusqu'à quel point le jeu, en plus de mobiliser un programme narratif, repose aussi sur une structure sociale mythique.

La programmation spatiale est elle aussi simple mais efficace. Grâce à une représentation bidimensionnelle relativement primitive, on inscrit un opérateur syntaxique, représenté en fiducie par le personnage de *pacman*, devant une structure destinée à l'acquisition d'une valeur modale, plus exactement le savoir. C'est en jouant le jeu que l'opérateur apprend à maîtriser l'espace et même à s'en servir pour développer des stratégies de consommation. Il peut aussi apprendre en consultant des *walk through*, c'est-à-dire des solutions de jeu publiées dans des groupes de discussion en ligne ou dans des sites Internet gérés par d'autres joueurs⁵. Cette possibilité, à laquelle les joueurs ont souvent recours, confirme la relation de fiducie entre le joueur réel et le personnage.

La théorie actuelle éprouve des difficultés à concevoir un modèle qui tienne compte de cette relation entre le joueur et le personnage. Peter Bell a recours à la narratologie classique, en parlant de «personne» et de «point de vue», dans son étude des jeux où le joueur voit à travers les yeux du personnage. Cependant, comme il le souligne, il ne faut pas assimiler ce «je» au narrateur, car les actions de l'avatar (et donc du joueur) sont circonscrites par les possibilités offertes dans le code du jeu (2003: 13). Brenda Laurel, quant à elle, propose de considérer cette relation dans l'optique de la communication théâtrale (1991). Cette hypothèse est intéressante, car elle permet de concevoir le joueur comme un acteur qui revêt un personnage pour entrer dans l'univers de fiction construit par le jeu. Comme au théâtre, ses actions sont déterminées par le «code» (pièce écrite, mise en scène) et ses possibilités sont limitées. Toutefois, même dans le cas d'une pièce de théâtre comme *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello, où les personnages donnent l'impression de s'emparer du code, les actions de l'acteur sont toujours programmées⁶. Or, dans le jeu vidéo, le joueur possède une certaine liberté, même dans un jeu aussi

peu narratif que *Pacman*. Il peut se référer à des objets réels en dehors de l'univers de fiction, c'est-à-dire les *walk through*, pour améliorer sa compétence, et il peut développer des stratégies en se servant du code, voire refuser de collaborer avec ce code, notamment en laissant mourir expressément son avatar. Un exemple encore plus flagrant de ce refus se trouve chez les joueurs qui «sabotent» le code dans des jeux multijoueur «en ligne» comme *Ultima*. Au lieu de suivre le programme narratif axé sur l'accumulation économique et l'avancement social établi par le jeu, ils campent le rôle d'un hors-la-loi et passent leur temps à voler, à marauder et à tuer. Espen Aarseth voit dans cette subversion du code le signe d'un discours «post-narratologique». Selon lui, le jeu d'ordinateur, orienté non pas sur la réalisation d'un énoncé narratif mais sur une structure *ouverte* de quête, échappe à la théorie narratologique qui serait déterminée, elle, par une téléologie narrative (2004: 375). Il est clair que le média employé, que ce soit le langage, le son, l'image, etc., exerce une influence sur la forme que prendra ce récit. Toutefois, l'approche ségrégationniste d'Aarseth passe sous silence les éléments qui font du jeu d'ordinateur un *support* de narration. De plus, il fait abstraction du niveau structural de ce type de récit au profit d'une définition plutôt étroite de la narratologie. Finalement, même si le joueur participe à la narration par l'interactivité du jeu, cette participation est déterminée par le code. L'ouverture du jeu est donc relativement restreinte. Comment comprendre alors le rôle du joueur dans le déroulement du programme narratif?

Dans le jeu d'ordinateur, il faut tenir compte d'une relation unique entre le joueur et son avatar; il s'agit en fait d'une relation fiduciaire entre les deux plans de l'être (le joueur) et du paraître (le personnage). C'est précisément le jeu qui ouvre cette relation d'interface et, ce faisant, crée un nouveau rapport de narrativité. Dans la narratologie classique, on sépare rigoureusement les êtres réels (l'auteur, le lecteur) et les êtres de fiction (le narrateur, le narrataire, etc.). Dans le jeu d'ordinateur, cependant, c'est justement l'interface et les efforts déployés pour réduire la

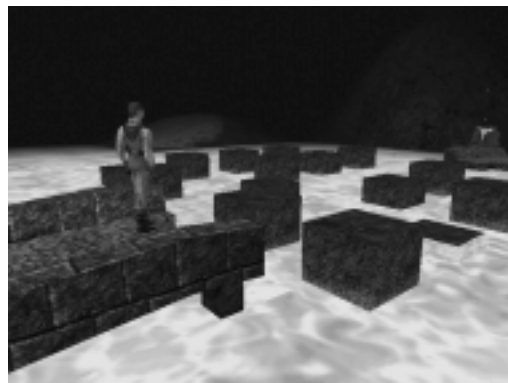
distance entre ces deux plans qui augmentent le sentiment d'immersion dans l'univers créé par le code⁷. Tournons-nous maintenant vers un jeu dans lequel cette interface se présente de façon beaucoup moins primitive.

KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

La série de jeux *King's Quest* voit le jour en 1983 quand la conceptrice, Roberta Williams, crée, avec sa compagnie *Sierra On-Line*, un jeu de stratégie fantastique intitulé «*King's Quest for the Crown*». Le jeu s'articule autour d'une trame narrative relativement simple. Le sieur Graham, un chevalier dans le royaume de Daventry, doit aider le roi Edouard à récupérer trois trésors perdus. Comme *Pacman*, ce jeu mobilise donc un programme narratif classique, à savoir celui de la quête. À la différence de son précurseur, cependant, le jeu développé par Williams, de même que ceux qui complètent la série multiplient, de façon beaucoup plus importante, les emprunts à la littérature et au cinéma de fantaisie pour étoffer l'univers de fiction qu'ils créent. Mes observations porteront sur le huitième jeu de la série, plus précisément *King's Quest: Mask of Eternity*.

L'éclatement du Masque de l'Éternité en quatre morceaux provoque un orage qui pétrifia tous les habitants de Daventry, y compris le sieur Graham. Seul un roturier, du nom de Connor Ly Marr, fut épargné. Le joueur, dans le rôle de Connor, doit récupérer tous les morceaux du Masque en traversant sept pays différents, habités par des monstres et d'autres créatures magiques, afin de réaliser sa quête. J'ai choisi de m'arrêter sur ce jeu pour deux raisons précises. Dans un premier temps, il s'agit d'un jeu hybride: Williams conserve l'aspect «jeu de rôle» des jeux antérieurs avec ses énigmes à résoudre, ses paysages à explorer et ses personnages à interroger, mais elle introduit aussi des éléments tirés des jeux de combats. Le personnage doit se battre pour accumuler des points d'expérience. L'introduction de ce nouvel élément influence plusieurs aspects du jeu, dont le «temps réel», le «point de vue» et l'interface. Dans un deuxième temps, ce jeu profite des avancées

informatiques introduites à la fin des années 1990 pour mettre en place un univers 3D, ce qui accroît considérablement son réalisme⁸. Ces progrès augmentent aussi le sentiment d'immersion du joueur dans l'univers du jeu et, à la différence de *Pacman*, il peut opérer une interface ou bien en caméra subjective ou bien «à la troisième personne». Lors des séquences proprement narratives, cependant, la scène se déroule uniquement à la troisième personne.



CAPTURE D'ÉCRAN KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

Ces innovations exercent une influence appréciable sur les structures de l'univers de fiction créé par le jeu. Plus exactement, elles établissent deux niveaux de narrativité: un premier, plutôt classique, pris en charge par le code et à travers lequel le personnage de l'avatar est raconté; et un deuxième, spécifique au genre, dans lequel c'est la relation de confiance qui sert d'instance de médiation entre les structures narratives mises en place par le code (l'instance *ab quo*) et les énoncés produits par cette interaction (l'instance *ad quem*). J'associe le premier niveau à ce que Greimas, dans *Du Sens*, nomme tout simplement l'énoncé narratif; je réserve le terme «suite performancielle» au deuxième niveau de narrativité⁹. Examinons maintenant ces deux niveaux, en commençant par le deuxième.

Un jeu comme *Pacman* met en place un programme narratif du deuxième type. «L'histoire» racontée par ce jeu tire son origine uniquement dans

l'interaction du sujet opérateur avec le code. On peut aisément le représenter par un énoncé narratif simple:

$$EN = F(A)$$

Ici, «le faire, en tant que procès d'actualisation, est dénommé *fonction* (F) et le sujet du faire, en tant que potentialité du procès, est désigné comme *actant* (A)» (Greimas, 1970: 168). On peut aussi préciser la *fonction* à l'aide de l'énoncé modal (EM) élaboré dans le jeu:

$$EN = F_{(EM = \text{savoir} / S; O)}(A)$$

En revanche, dans *King's Quest: Mask of Eternity*, le programme narratif global (la quête) est de type mixte, car il résulte des énoncés narratifs produits par le code et des suites performanciennes produites par l'interaction. Sur le plan du niveau apparent (le récit), les énoncés narratifs sont actualisés par une narration extradiégétique, alors que les suites sont généralement intradiégétiques. Notons, par ailleurs, que ce sont les suites performanciennes qui font en sorte que chaque partie de jeu soit différente, car, en principe, il y a plusieurs façons de récupérer les fragments du Masque. On peut miser sur la performance physique, par exemple, en prêtant une attention particulière aux sources de nourriture; dans ce cas, le pouvoir est mobilisé comme modalité. Toutefois, on peut aussi jouer une partie plus conservatrice sur le plan physique en se servant des potions magiques; dès lors, la compétence modale relève plutôt du savoir. Au niveau immanent, cependant, rappelons que cette possibilité de choisir n'introduit pas d'ouverture, car elle affecte peu la structure de la quête. L'acquisition d'une compétence modale, prévue dans le programme narratif global, permet au joueur et à son avatar d'avancer tout simplement vers la réalisation du but. Cette acquisition est même assurée, en quelque sorte et plus précisément, par la possibilité de sauvegarder des parties. Cette fonction «signet», assumée par le sujet opérateur, constitue un moyen d'ordonner ses propres performances modales et d'orienter les suites syntagmatiques du jeu vers son aboutissement logique, à savoir la réussite de la quête. Sorte

d'embranchement sur le code, le fait de pouvoir geler les configurations syntaxiques et sémantiques, lors du déroulement d'une suite performancielle, pointe du doigt la relation de confiance entre l'avatar et le joueur et montre le rôle de médiation joué par ces derniers. Cette médiation ne correspond pas, cependant, à l'ouverture, car les unités narratives dérivées des suites performanciennes sont généralement subordonnées aux suites syntagmatiques créées par le code.

Plus précisément, l'orientation et l'organisation des suites performanciennes sont assumées par le premier niveau narratif, c'est-à-dire celui à travers lequel le personnage de l'avatar est raconté. C'est dire que, à l'intérieur de chaque programme narratif du jeu, se trouve une micro-séquence narrative par laquelle le sujet opérateur et son avatar actualisent l'une des possibilités contenues dans le code. C'est cette actualisation qui fait évoluer le jeu en permettant à l'avatar d'avancer au prochain programme narratif. Aarseth explique cette avancée en se servant de l'analogie «perle et chaîne». Selon cette logique, chaque «perle» correspond à un micro-univers à l'intérieur duquel le sujet opérateur et son avatar peuvent faire des choix. Toutefois, quant au syntagme créé par l'alignement des perles, il n'existe aucun choix. Le joueur doit suivre le programme narratif mis en place par le code (2004: 367-368). Du point de vue des énoncés générés par le jeu, cette analogie rend bien compte d'une structure narrative globale où chaque perle constitue un programme narratif, même s'il n'est pas nécessaire de définir ce programme, comme le fait Aarseth, en fonction de l'univers sémantique qui héberge l'action. Toutefois, du point de vue structural, le modèle s'avère imprécis, car il ne permet pas de tenir compte du statut particulier des suites performanciennes à l'intérieur de chaque programme narratif. De fait, le modèle situe les deux types de narration sur le même plan, ce qui occulte la relation d'emboîtement syntaxique et sémantique qui les caractérise. Examinons maintenant cette relation à l'aide de la théorie greimassienne.

En termes greimassiens, le programme narratif est composé d'une série d'énoncés narratifs contenant

chacun une suite performancielle enchâssée qui se manifeste sous forme d'énoncé modal:

$$\begin{aligned} \text{PN} &= \text{EN}_1 (\text{EM} = \text{F : pouvoir/S ; O}) (\text{A}) \\ &+ \text{EN}_2 (\text{EM} = \text{F : pouvoir/S ; O}) (\text{A}) \\ &+ \text{EN}_3 (\text{EM} = \text{F : pouvoir/S ; O}) (\text{A}) \text{ etc.} \end{aligned}$$

On peut même émettre l'hypothèse que ce type d'emboîtement est caractéristique des jeux de deuxième génération – le jeu du type mixte –, car il refléterait les conditions informatiques dans lesquelles ils ont été élaborés. Plus exactement, ces jeux représentatifs de cette période cachent mal la structure linéaire du traitement de données, surtout en ce qui a trait au déroulement narratif. Par conséquent, cette façon de traiter les données laisse une trace dans la structure narrative.

Étant donné la sophistication narrative de ce jeu, on peut difficilement le présenter de façon exhaustive. Pour ce faire, il faudrait présenter les tensions sémantiques et les structures actantielles à l'intérieur de chaque énoncé narratif, ce qui serait fastidieux. Ce jeu est toutefois pertinent car il nous incite à penser la relation entre les formes narratives et leur support. Non seulement permet-il d'observer une sophistication grandissante dans la structure, il pointe aussi les effets provoqués sur le plan immanent par le support narratif. De plus, ce jeu sert de point de transition car, avec lui, comme on le verra dans le prochain exemple, on atteint les limites analytiques de la théorie greimassienne représentée dans *Du sens*.

MYST III: EXILE

Développé en 2003 par Presto Studios et Ubi Soft, *Myst III: Exile* propose au joueur de retrouver Atrus, sa femme Catherine et d'autres personnages des jeux précédents dans une nouvelle intrigue. Un nouveau personnage, Saavedro, venant d'un âge détruit par Sirrus et Achenar, les deux fils d'Atrus, a dérobé le livre-monde appartenant à Atrus. Rappelons que cet objet permet de matérialiser les univers écrits. Le joueur, à travers son avatar, doit alors explorer cinq îles (appelées aussi des âges) tout en résolvant les énigmes et en évitant les dangers afin d'avancer dans

l'aventure et de récupérer le manuscrit. Comme les autres jeux examinés dans mon article, *Myst III* met en place un programme narratif dont le moteur est la quête.



CAPTURE D'ÉCRAN MYST III: EXILE

Les progrès technologiques et informatiques du jeu, fièrement présentées par ses développeurs, permettent au sujet opérateur d'accroître sensiblement le sentiment d'immersion dans les univers proposés par cet épisode de *Myst*.

Non seulement dispose-t-il des points de vue à la première personne et à la troisième personne, mais il possède aussi une très grande liberté visuelle, grâce à un système de libre rotation à 360°. Contrairement à *King's Quest: The Mask of Eternity*, cette liberté visuelle est maintenue même pendant une cinématique. On observe aussi une plus grande fluidité narrative, les séquences narratives étant liées à des personnages et à des espaces et non plus uniquement à des espaces, comme dans la génération de jeu précédente. Au niveau immanent, cette innovation modifie la forme d'emboîtement syntaxique et sémantique qui caractérise les jeux dans lesquels il y a alternance du programme narratif et de la séquence performancielle, les deux se retrouvant désormais intégrés au même plan. Directement attribuable au perfectionnement des processeurs et des moteurs vidéo, cette simultanéité représente un progrès technique important car elle dissimule le caractère procédural du traitement de données par l'ordinateur. Cette illusion crée l'impression que l'on rompt définitivement avec

un mode de lecture linéaire, associé plus souvent qu'autrement à la littérature. Cela amène Julian Kücklich à proposer un modèle qui oppose trois termes: *Narrativität* (la narrativité), *Offenheit* (l'ouverture) et *Interaktivität* (l'interactivité) (2002: 3). Plus qu'une simple typologie, ces termes engendrent, selon lui, trois types d'investissement dans le jeu: le ravissement, l'immersion et l'agentivité. Même si les correspondances proposées par cet auteur, entre les trois types de jeu et les formes d'investissement, semblent un peu aléatoires, ses commentaires sur l'agentivité mettent en valeur une position partagée par plusieurs théoriciens de la cyberculture. Plus exactement, selon Kücklich,

[...] les jeux dans lesquels on retrouve un juste équilibre entre l'ouverture et l'interactivité [...] maximisent l'agentivité et, plus souvent qu'autrement, font abstraction de la structure narrative au profit des événements se déroulant dans le présent.

(Ibid.: 5; ma traduction)

Autrement dit, selon ce point de vue, la structure cède la place à l'immédiateté du récit, qui se construit selon les choix du joueur. Cette hypothèse fait abstraction cependant d'un principe fondamental: tous les choix du joueur et toutes les variations du récit qui peuvent en résulter sont prévus par le code. Par conséquent, la possibilité d'une véritable agentivité découlant de l'interaction avec le code se révèle erronée, l'interaction étant en fait une illusion générée par le jeu. Cette illusion est puissante, entretenue même par les développeurs, dans le but d'accroître l'immersion du joueur dans l'univers de fiction informatique. Toutefois, si tous les choix ainsi que les conséquences de ces choix sont prévus, peut-on vraiment parler d'agentivité dans la mesure où le joueur bien discipliné n'assume aucun véritable pouvoir directif?

Marie-Laure Ryan offre une autre hypothèse. Sans évoquer explicitement le niveau immanent ou une grammaire narrative, elle affirme que dans le jeu d'ordinateur, il s'agit moins d'un programme narratif que d'une *matrice narrative* (1994). Selon ce point de vue, le parcours narratif greimassien serait remplacé par une structure rhizomatique qui permettrait

l'émergence de plusieurs récits différents. La notion de matrice a le mérite de pouvoir représenter les différentes directions proposées par le code du jeu. En effet, dans *Myst III*, c'est le code qui joue le rôle de matrice narrative, car il met en place une version modifiée du modèle «perle et chaîne». Cette modification touche à la logique de la progression narrative. Plus précisément, dans un jeu comme *Pacman*, les suites performanciennes sont minimales, car c'est la progression d'un écran à l'autre qui réalise la quête. Cette progression temporelle est même unidirectionnelle; on ne peut pas revenir en arrière. *King's Quest: Mask of Eternity* met en place des suites performanciennes beaucoup plus élaborées, mais qui participent elles aussi d'une logique temporelle, car même si on peut emprunter plusieurs chemins pour réaliser la quête, celle-ci s'effectue à travers une structure basée sur une avancée temporelle. Ainsi, revenir en arrière n'apporte strictement rien à la construction du récit. Toutefois, dans *Myst III*, le système de rotation visuelle à 360° donne un indice important: la logique narrative est non seulement temporelle, elle est aussi *spatiale*.

Une structure narrative basée sur une logique spatiale décrit le type de jeu dans lequel on retrouve, à l'intérieur de chaque perle de la chaîne, d'autres perles qui sont ou bien en libre association ou bien en association modale avec d'autres perles, que celles-ci résident à l'intérieur du même énoncé narratif ou dans un autre. Dans *Myst III*, par exemple, une fois que l'on quitte le point de départ, qui est l'âge de Tomahna, on entre dans l'âge de J'nanin, que l'on doit explorer pour trouver les énigmes à résoudre. C'est au moyen de ces suites performanciennes que l'on obtient non seulement le livre de liaison d'Edanna, donnant accès au prochain âge, mais aussi ceux de Voltaic et d'Amateria, donnant accès à d'autres âges dans cet univers de fiction. Dès le début, alors, une logique d'exploration spatiale s'instaure, surtout en ce qui concerne la compétence modale. Pour ce jeu, il faudrait donc abandonner le modèle «perle et chaîne» et le remplacer par un modèle où les perles seraient en association moins linéaire, c'est-à-dire en

constellation. De plus, chaque perle comporterait une matrice narrative génératrice de suites performanciennes qui formeraient, elles aussi, une constellation.

Du point de vue de la théorie greimassienne, le programme narratif global du jeu se représente aisément; il s'agit tout simplement d'une quête:

$$PN = S' O$$

La difficulté survient lorsqu'on essaie de tenir compte des suites performanciennes et de leur agencement spatial. Comment représenter la notion de matrice narrative avec le système de notation logique présenté dans *Du sens*? Comment tenir compte d'une constellation de sphères sémantiques susceptibles de se combiner de plusieurs façons pour créer un syntagme? Où peut-on situer le moteur syntaxique de la structure si l'on ne peut pas l'associer à une suite de fonctions logiques?

Ces difficultés sont l'occasion d'un retour critique à la théorie greimassienne présentée dans *Du Sens*. Plus précisément, elles pointent du doigt un *a priori* dans son *épistémè* théorique, à savoir celui d'une progression narrative basée sur une logique temporelle¹⁰. Rappelons que, dans cet essai, Greimas est encore proche d'une sémiotique basée sur la linguistique, surtout pour l'unidirectionnalité et la progression inexorable de la parole dans le temps. Le problème survient lorsqu'on est confronté à un récit dont la structure présente une logique non seulement temporelle, mais aussi spatiale. Cette confrontation expose dans la théorie greimassienne une conception du sujet et de la narrativité basée sur l'action, plus précisément sur le *faire*. Or, la génération actuelle du jeu d'ordinateur, en voulant donner l'illusion de réduire la distance entre l'être et le paraître, entre autres par l'immersion spatiale du joueur dans l'univers de fiction, déplace le centre de gravité narratif du *faire* vers l'être. Greimas, dans ses travaux ultérieurs, notamment dans *Du sens II* et, avec Fontanille, dans *Sémiotique des passions*, ouvre sa réflexion vers cet être du sujet. La notion de *simulacre existentiel*¹¹, par exemple, permet un retour à la

matrice narrative proposée par M.-L. Ryan, à cette différence près que, dans le jeu d'ordinateur, le simulacre existentiel ne se caractériserait pas par une interruption momentanée dans un programme narratif. Au contraire, ce mode d'existence sémiotique serait de l'ordre du duratif et participerait pleinement à l'organisation des énoncés narratifs, au même titre que le sujet du faire. Cette mise en évidence de l'être du sujet permet aussi de constater une évolution de la pensée greimassienne: dans *Du sens*, le théoricien élabore l'aspect temporel de sa théorie, l'objet de son étude étant le *faire du sujet*. Dans *Du sens II* et dans *Sémiotique des passions*, il ajoute un aspect spatial à sa réflexion et ce, par l'introduction de l'être du sujet.

Il est regrettable que Greimas n'ait pas pu mener cette réflexion à son terme. *De l'imperfection*, de loin la contribution la plus « radicale » du théoricien, suggère l'importance grandissante de la spatialité et de la subjectivité dans sa pensée. Les choses étant ce qu'elles sont, il est toutefois légitime de se demander si la notion de l'être, telle qu'elle est formulée par Greimas¹², est assez puissante pour décrire adéquatement la réelle relation fiduciaire entre le joueur et son avatar. L'immersion du joueur dans l'univers du jeu est-elle ressentie comme un simulacre – un « paraître de l'être » (1991: 16) – ou *réellement* éprouvée, comme faisant partie du *schéma corporel*, pour reprendre l'expression de Merleau-Ponty (1945: 114-179)? Le contact réel, tactile dans le cas de la manette, ou encore plus élaboré et immersif – pensons à la casquette panoramique – crée-t-il un véritable prolongement du corps dans l'univers fictif où « l'être », comme l'affirme Merleau-Ponty, « est synonyme d'être situé » (*ibid.*: 291)? Une chose est claire: les jeux d'ordinateur sollicitent de plus en plus ce sentiment et, ce faisant, cultivent une ambiguïté ontologique qui touche de plus près la question de l'être incorporé.

* * *

Dans l'essai « De l'usage de se vestir », Montaigne raconte une anecdote qui rend bien compte de

l'investissement identitaire grandissant dans les générations subséquentes du jeu d'ordinateur :

Je ne sçais qui demandoit à un de nos gueux, qu'il voeyoit en chemise en plein hyver, aussi scarbillat, que tel qui se tient emmitonné dans les martes jusques aux aureilles, comme il pouvoit avoir patience. « Et vous, monsieur, respondit il , vous avez bien la face decouverte : or moy, je suis tout face. »

(1925: 261)

Un jeu comme *Pacman* correspond justement à une notion de présence, mais réduite, où le visage découvert représente un contact minimal avec un univers de fiction. Est-il besoin de rappeler que le personnage de *pacman* n'est que visage ? Or, la génération actuelle des jeux d'ordinateur reprend la notion de présence avancée par l'heureux « gueux » de Montaigne. Cette présence, corporelle et immersive, permet au joueur, sous la forme de son avatar, d'explorer ces univers virtuels de tout son corps. Comprendre cette immersion et identifier les répercussions narratives qui en découlent, n'est-ce pas établir une des conditions d'une sémiotique du monde virtuel ?

NOTES

1. Greimas maintient cette ouverture tout au long de sa carrière, sa plus grande expression se trouvant sans doute dans *De l'imperfection* : « Seul le paraître en tant que peut être – ou peut-être – est à peine vivable » (1987 : 9).
2. L'influence de la linguistique est indéniable dans la pensée greimassienne. Malgré cela, le théoricien se montre sensible à d'autres « manifestations de sens » : « les structures narratives peuvent se reconnaître ailleurs que dans les manifestations du sens s'effectuant à travers les langues naturelles : dans les langages cinématographique et onirique, dans la peinture figurative, etc. » (1970 : 158).
3. Dans les générations subséquentes de jeux vidéo, on développe sensiblement le mode d'existence. Par une série de graphiques, on indique au joueur le degré de présence de son avatar. Celui-là doit alors réagir pour maintenir son personnage en bonne santé. Ce développement augmente le sentiment d'immersion dans le jeu, car il crée une forme primitive de perception à l'intérieur de l'univers de fiction. Plus exactement, les graphiques fonctionnent comme un système sensoriel rudimentaire qui permet au joueur de savoir comment son avatar « se sent ».
4. Rappelons que la structure élémentaire, « en tant que structure profonde, fonde aussi le niveau de la syntaxe fondamentale » (Greimas et Courtès, 1993 : 362).
5. Il existe même des « antisèches » conçus expressément pour les développeurs et qui permettent de contourner les épreuves, de traverser les murs et de sauter directement au prochain niveau. On s'en sert habituellement lors de la programmation et de la vérification de différentes parties du jeu.
6. Même dans le cas de l'improvisation, où l'acteur dispose d'une très grande liberté en ce qui touche aux moyens employés pour réaliser un scénario, les actions doivent servir à illustrer le *sketch* imposé.
7. De plus en plus, les développeurs tâchent de réduire la distance entre l'être et le paraître ou, du moins, de donner l'illusion que cette distance s'amenuise. Par exemple, dans un jeu comme *Pacman*, il s'agit d'une interface « sans face », dans la mesure où tous les joueurs prennent la même forme dans le jeu. Toutefois, dans des environnements virtuels plus récents, le joueur peut *composer* son aspect physique, moral et expérientiel à partir d'un certain nombre de choix. Le but est de créer un avatar qui ressemble au joueur ou qui projette l'image que le joueur désire donner dans l'environnement virtuel.
8. Comme on peut le constater sur la *capture d'écran* qui suit, le réalisme de ce jeu est relatif. Comme le fait remarquer O. Zerbib, « la beauté ou le réalisme des décors ne sont pas tant recherchés que le réalisme de l'action dans son ensemble » (2002 : 32). Pour la génération de jeux représentée par *King's Quest : Mask of Eternity*, c'est exactement l'aspect kinésique qui l'emporte sur le réalisme du décor. En revanche, dans des jeux ultérieurs, dont *Myst III*, l'aspect un peu fruste des décors d'antan cède la place à un rendement graphique hautement sophistiqué, tant sur le plan kinésique que sur le plan des décors.
9. Je reprends les termes de Greimas dans « Éléments d'une grammaire narrative ». Dans ce chapitre, le sémioticien énumère différents types d'énoncés narratifs : l'énoncé descriptif (ED), l'énoncé modal (EM) et l'énoncé attributif (EA) (1970 : 168-171). De plus, il identifie la « performance » à l'épreuve : « une suite d'énoncés narratifs dont les restrictions sémantiques auront pour tâche de lui conférer un caractère d'affrontement et de lutte » (*ibid.* : 172). Toujours selon Greimas, la performance constitue une unité narrative, car elle a pour effet d'organiser en suites syntagmatiques un certain nombre d'énoncés narratifs (*ibid.* : 174).

10. Dans « Conditions d'une sémiotique du monde naturel », le théoricien entame une réflexion sur l'espace : « Le contexte spatial dans lequel s'inscrit la forme humaine est inséparable tout aussi bien des catégories de la tactilité que de la problématique du dynamisme des formes du monde perçu » (1970 : 58-59). Toutefois, sa conception de l'espace est circonscrite par l'action, plus précisément en fonction du faire du sujet, ce faire « permettant le découpage du texte gestuel en unités syntagmatiques » (*ibid.* : 58).

11. Selon Greimas et Fontanille, c'est la projection « du sujet dans un imaginaire passionnel » (1991 : 59).

12. Greimas et Fontanille écrivent : « L'« être » du monde et du sujet ne relève pas de la sémiotique, mais de l'ontologie [...]. La sémiotique est tenue pour sa part d'en saisir le « paraître » et de se constituer un discours épistémologique qui formulerait de telles préconditions [...], qui saisiserait en filigrane le « paraître de l'être » » (1991 : 15-16).

RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- AARSETH, E. [2004] : « Quest Games at Post-Narrative Discourse », dans M.-L. Ryan (2004), 361-376.
- BELL, P. [2003] : « Realism and Subjectivity in First-Person Shooter Games », *Novis*. Article électronique : [http://gnovis.georgetown.edu/article.cfm?articleID=17] (consulté le 1^{er} mars 2006).
- BONENFANT, M. [2004] : « Le temps, l'espace et l'Autre : les possibles et les limites dans les jeux vidéo en réseaux et les parcs Disney », *Cahiers du GERSE*, n°6, automne. Article électronique : [http://www.er.uqam.ca/nobel/gerse/numero_6_10.html] (consulté le 1^{er} mars 2006).
- BRUNO, P. [1995] : « La pratique des jeux vidéo : approche d'un loisir de masse médiatisé », *Ethnologie française*, vol. 25, n° 1, 103-112.
- GREIMAS, A.J. [1970] : *Du sens. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil ;
- [1983] : *Du sens II. Essais sémiotiques*, Paris, Seuil ;
- [1987] : *De l'imperfection*, Périgueux, Fanlac.
- GREIMAS, A.J. et J. COURTÈS [1993] : *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, nouv. éd., Paris, Hachette.
- GREIMAS, A.J. et J. FONTANILLE [1991] : *Sémiotique des passions : des états de choses aux états d'âme*, Paris, Seuil.
- JENIK, A. [2003] : « Keyboard Catharsis and the Masking of

Roundheads », *The Drama Review*, vol. 43, n° 3, 95-112.

JESSEN, C. [1999] : « Computer Games and Play Culture : an Outline of an Interpretative Framework ». Article électronique : [http://www.carsten-jessen.dk/compgames.html] (consulté le 1^{er} mars 2006).

JUUL, J. [2004] : « Time to Play : an Examination of Game Temporality », dans N. Wardrip-Fruin et P. Harrington (dir.), *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 131-142.

KÜCKLICH, J. [2002] : « Literary Theory and Computer Games », *Cosign*. Article électronique : [http://www.cosignconference.org/cosign2001/papers.php] (consulté le 1^{er} mars 2006).

LAUREL, B. [1991] : *Computers as Theatre*, Menlo Park (CA), Addison-Wesley Press.

MERLEAU-PONTY, M. [1945] : *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.

MONTAIGNE [1925] : « De l'usage de se vestir », *Essais I*, Paris, Garnier, 260-264.

NEL, N. [1997] : « Généricité, séquentialité, esthétique télévisuelles », *Revue Réseaux*, n°81. Article électronique : [http://www.enssib.fr/autres-sites/reseaux-cnet] (consulté le 1^{er} mars 2006).

PIRANDELLO [1977] : *Théâtre complet*, Paris, Gallimard.

RYAN, M.-L. [1991] : *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*, Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press ;

——— [1994] : « Immersion versus Interactivity : Virtual Reality and Literary Theory », *Postmodern Culture*, vol. 5, n° 1. Article électronique : [http://caliope.jhu.edu/journals/pmc] (consulté le 1^{er} mars 2006) ;

——— (dir.) [2004] : *Narrative Across Media : the Languages of Storytelling*, Lincoln et Londres, University of Nebraska Press.

SKOV, M. et P. B. ANDERSEN [2001] : « Designing Interactive Narratives », *Proceedings of the 1st International Conference on Computational Semiotics in Games and New Media*, Amsterdam, CWI, 59-66.

SZILAS, N. [2002] : « Structural Models for Interactive Drama », *Cosign*. Article électronique : [www.cosignconference.org/cosign2002/papers/Szilas.pdf] (consulté le 1^{er} mars 2006).

ZERBIB, O. [2002] : « De Wolfenstein à Half-Life : les canons du jeu de combats. Éléments pour une analyse des formes de création et de réception des jeux vidéo », *Protée*, vol. 30, n° 1, 29-37.