Lilian DUTOIS

Mémoire de recherche

Narration interactive et UX : le conflit entre besoin de jouer un rôle et écrire son propre récit

DNMADe numérique - design de message plurimédia et UX design

Groupe de La Salle Reims

ABSTRACT

Français

Ce mémoire explore les différentes formes de narration interactive ainsi que les besoins des utilisateurs en quête de celle-ci dans le but d'examiner leurs limites et proposer des axes potentiels d'amélioration. Dans un premier temps, je me concentre sur la narration et l'interactivité afin d'établir leur relation conflictuelle et l'intérêt de les faire cohabiter pour l'expérience utilisateur. Dans un deuxième temps, j'explore les différentes formes de narration interactive existantes ainsi que leurs limites. Pour finir, j'essaie de déterminer des pistes d'améliorations notamment en m'intéressant au jeu de rôle sur table.

English

This research paper explores the different forms of interactive storytelling as well as the needs of users seeking it in order to examine their limits and propose potential areas of improvement. First, I will focus on storytelling and interactivity in order to establish the conflict between them and the interest of making them coexist for the user experience. Secondly, I will explore the existing forms of interactive narrative as well as their limits. Finally, I will try to identify avenues for improvement, particularly by focusing on tabletop role-playing games.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier M. Lepagnol, M. Trimouille, Mme Pezin ainsi que toute l'équipe pédagogique pour leur accompagnement, leur soutien, et leurs corrections tout au long de la réalisation de ce mémoire.

Je veux aussi remercier Simon Chauvin pour son aide et son expertise sur la narration interactive ainsi que Romain d'Huissier pour son aide et son expertise du jeu de rôle sur table.

Je voudrais aussi particulièrement remercier mes camarades de la classe de DNMADe 3 (2024-2025) car chacun a contribué à créer un environnement de travail agréable.

LEXIQUE

Agency : Degrés de liberté d'un utilisateur à faire des choix significatifs dans une expérience interactive.

Émergence : Désigne le processus par lequel des comportements complexes et imprévus émergent de la combinaison de règles simples et d'interactions entre les éléments d'une simulation.

Émergence narrative : désigne les comportements émergents d'une simulation qui peuvent être interprétés comme une histoire par l'utilisateur.

Flow : État mental atteint par une personne lorsqu'elle est complètement plongée dans une activité et qu'elle se trouve dans un état maximal de concentration, de plein engagement et de satisfaction dans son accomplissement.

Eudémonique : Qui relève d'une doctrine philosophique impliquant que le bonheur n'est pas opposé à la raison, il en est la finalité naturelle.

Biais cognitif : processus de pensée automatique et souvent inconscient qui façonne notre jugement et notre perception.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 7

PARTIE I : La relation conflictuelle entre narration et interaction 9

1. Définition de la narration interactive et ses contraintes 10

2. Les intérêts de la narration interactive 11

3. Conclusion 13

PARTIE II : Les différentes approches de la narration interactive 15

1. Récits embarqués 16

1.1. Récits à embranchements 16

1.1. Approche top-down 17

2. Approche bottom-up ou émergente 17

2.1. Jeux «bac à sable» ou de simulation 18

2.2. Jeux multijoueurs 19

2.3. Immersive sim 21

3. Conclusion 21

PARTIE III : Être participant d'un récit narrativement riche 23

CONCLUSION 27

INTRODUCTION

1 à 2 milliards de dollars, c'est le prix de développement estimé du jeu vidéo le plus attendu de ces dernières années : *Grand Theft Auto VI* (ou *GTA VI*). Avec un prix aussi gargantuesque, le jeu serait l'un des produits culturels les plus cher jamais créé au monde. Ce qui fait le succès de la série, c'est sa réputation à proposer encore et encore les meilleures simulations de vie américaine offrant une liberté d'action rarement égalée. Cette liberté d'action permet aux joueurs de générer une variété quasiment infinie de situations. Cependant, elle n'offre pas d'opportunités d'influencer les événements de l'histoire globale du jeu. C'est pourquoi, le jeu utilise des «missions» racontant un scénario digne d'un film d'Hollywood, à coups de scènes cinématiques, de dialogues et d'objectifs prédéfinis par les développeurs. Cela permet de donner beaucoup plus de profondeur à son univers et d'y voir une évolution consistante à grande échelle. Mais, durant ces séquences, si le joueur met en péril ce qui est prévu par le scénario au travers de ses actions, c'est « game over ». La juxtaposition de ces deux expériences fait de *GTA*, un jeu hybride où la narration et possibilité d'impacter les événements de l'histoire sont cloisonnées. Ce problème se retrouve dans énormément d'expériences vidéoludiques qui ont souvent un positionnent polarisé en faveur de la narration ou de la liberté d'interaction.

Ainsi, je me pose la question suivante : faut-il nécessairement sacrifier la liberté du joueur dans les expériences narratives interactives pour qu'il puisse faire l'expérience de récits riches et intéressants ? Ce mémoire s'intéresse aux besoins des utilisateurs en quête de narration interactive et explore ses différentes formes dans le but d'examiner ses limites et de proposer des axes potentiels d'amélioration.

Dans un premier temps, je me concentrerai sur la narration et l'interactivité afin d'établir leur relation conflictuelle et l'intérêt de les faire cohabiter pour l'expérience utilisateur. Dans un deuxième temps, j'explorerai les différentes formes de narration interactive existantes ainsi que leurs limites. Pour finir, j'essaierai de déterminer des pistes d'améliorations notamment en m'intéressant au jeu de rôle sur table.

PARTIE I

La relation conflictuelle entre narration et interaction

1. Définition de la narration interactive et ses contraintes

Selon Gérard Genette, il faut distinguer *histoire*, *récit* et *narration*. L'*histoire* englobe les événements, le *récit* les organise (flashback, flashforward, etc.), et la *narration* choisit comment les présenter (figures de style, plans de caméra, mécaniques de jeu)[2]. Selon Chris Crawford, l'interaction est «un processus cyclique où deux agents alternent entre perception, réflexion et parole (ou action)»[3]. Dans un jeu vidéo, le joueur envoie des stimuli à la machine qui les interprète et répond en modifiant sa simulation. Il est important de mettre en avant le terme *agency* qui représente la capacité d'un utilisateur à produire des actions significatives et d'en percevoir les conséquences. [4]

Fig. 1 : Schéma agency

Proposer un récit interactif implique donc que l'histoire réagisse aux choix de l'utilisateur. En d'autres termes, qu'il possède une forme d'*agency* sur le récit. Celui-ci peut donc profiter d'une expérience narrative augmentée comparée aux autres formes de médias traditionnels. Seulement, concevoir des expériences interactives et narratives est un double challenge. Si un auteur souhaite concevoir une telle expérience, il doit donner assez d'*agency* à ses utilisateurs sous peine de les frustrer. A contrario, un joueur doté de la plus grande liberté prendrait simplement la place de l'auteur donnant lieu à une expérience d'ordre créative. Mais pourquoi l'idée d'influencer une histoire est intéressante pour un utilisateur ?

Une étude réalisée par l'Université de Fontys aux Pays-Bas sur la jeune génération (10-23 ans), a mis en évidence quatre profils d'utilisateurs de médias interactifs parmi lesquels on retrouve un profil de joueur. Au sein du groupe des joueurs, on note une forte popularité des activités comme *jouer avec les autres*, *jouer un rôle* (jouer à faire semblant d'être un super-héros par exemple) et *produire* (créer son personnage dans un jeu de rôle, personnaliser son véhicule dans un jeu de course ou produire sa propre histoire dans les jeux narratifs). Il est important de noter que l'appétence pour les activités *jouer un rôle* et *produire* sont fortement corrélées ensemble, ce qui en fait donc des besoins liés [5]. On peut alors considérer que la narration interactive comble ces besoins puisqu'elle permet à l'utilisateur de former sa propre histoire tout en y incarnant un rôle particulier, en tout cas en théorie. Cependant, il semblerait que l'intérêt pour ce genre d'expérience soit plus détaillé que ça.

2. Les intérêts de la narration interactive

C. Roth, un professeur en psychologie des médias, a créé un modèle pour évaluer l'expérience utilisateur d'un dispositif de narration interactive. Ce modèle tente de faire le lien entre la recherche théorique sur la narration interactive et divers champs de recherche tels que la psychologie. Ce modèle nous permet d'envisager des pistes pour comprendre l'expérience créée par la narration interactive. On note 12 dimensions, dont 5 qui nous intéressent particulièrement : la crédibilité, la curiosité, le suspense, l'identification à un rôle et enfin, le plaisir eudémonique [22].

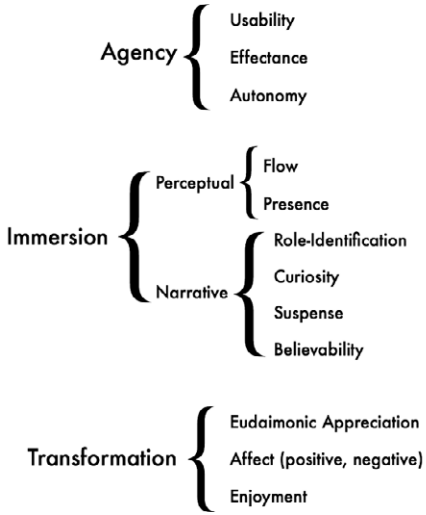

Fig. 2 : Les dimensions de l'expérience utilisateur de la narration interactive

Premièrement, la crédibilité implique que les personnages et le déroulement global soient vraisemblables. Il semblerait que dans le cadre de la narration interactive, cela implique un processus actif où l'utilisateur cherche à faire sens des événements [4]. On peut alors considérer qu'étant donné que l'utilisateur est en partie en charge de donner du sens à l'histoire, c'est un moyen pour lui de combler son besoin de «production»[22].

Deuxièmement, dans un livre ou un film, le spectateur se demande régulièrement : «que va-t-il se passer ensuite ?» Assouvir cette curiosité génère une satisfaction importante chez lui, particulièrement lorsqu'il s'agit d'un élément de surprise [22]. Dans la narration interactive, il devient proactif dans cette démarche et peut se demander «Que se passe-t-il si je fais ça ?». C'est pour lui l'occasion d'être à l'origine

d'événements inattendus desquels il pourra s'attribuer le mérite et assouvir son besoin de *production* à nouveau.

Troisièmement, l'utilisateur peut ressentir un suspense accru puisque le résultat des événements dépend de lui. Le suspense est assez similaire à la curiosité, car il survient quand le spectateur souhaite que le récit prenne une certaine direction, mais que les chances d'y arriver sont incertaines [22]. Grâce à la narration interactive, l'utilisateur ne se demande plus «est ce que le héros va survivre ?», le joueur *joue le rôle* du personnage et se demande «est ce que je vais survivre ?». Si l'issue de cette situation est positive, alors, l'utilisateur ressentira des sentiments positifs. De nombreux jeux vidéo reposent sur ce principe d'appliquer une pression sur le joueur pour lui procurer des émotions positives en cas d'issue favorable. Cela renvoie vers la notion de *flow* mise en avant par M. Csíkszentmihályi [24] qui implique qu'une expérience vidéoludique doit toujours proposer une difficulté optimale qui permet cette alternance entre stress et soulagement [23]. Cette notion est d'ailleurs une autre des dimensions de ce modèle. Si le suspense narratif et la pression du jeu s'alignent, cela permet à l'utilisateur d'entrer en empathie avec le personnage qu'il incarne de manière accrue puisqu'il ressent ses difficultés et ses craintes.

Quatrièmement, le fait de pouvoir incarner un rôle permet de générer des émotions positives comme la fierté ou encore de combler son besoin d'estime de soi mis en avant par Maslow [33]. L'utilisateur peut ressentir ces sentiments lorsqu'il réussit à mener le récit vers la direction qu'il souhaite et que cela renvoie une image de lui positive. Par exemple, lorsqu'il incarne le héros qui réussit à «sauver le monde» [22].

Enfin, un utilisateur peut ressentir une forme de fascination pour certains éléments esthétiques du récit comme un personnage en particulier, un lieu, une romance entre deux personnages, etc. Tous ces éléments contribuent au plaisir eudémonique, c'est-à-dire le plaisir par la quête de sens. L'utilisateur peut chercher à comprendre le monde qui l'entoure en faisant des rapprochements avec la fiction [22]. Lorsque l'utilisateur est à l'origine de ces éléments, ou qu'il les modifie par ses actions, il peut combler son besoin de *production*.

Au-delà du divertissement et de l'expression artistique, la narration interactive offre de nouvelles perspectives pour l'enseignement, notamment sur des problèmes systémiques nécessitant une vue globale pour en appréhender les tenants et les aboutissants. La narration interactive pourrait ainsi être un moyen d'aider des utilisateurs à dépasser leurs biais cognitifs [31].

3. Conclusion

La narration interactive permet donc de combler les besoins des utilisateurs de média interactifs tout en se démarquant d'une expérience narrative traditionnelle. Cela explique pourquoi, au fur et à mesure de l'évolution technologique, de nombreux développeurs de jeux vidéo ont essayé de faire évoluer le médium au-delà des simples jeux d'arcades sans narration développée. Mais comme nous l'avons vu précédemment, cela pose des challenges importants. Quelles sont les différentes formes de la narration interactive permettant de dépasser ces difficultés ?

PARTIE II

Les différentes approches de la narration interactive

1. Récits embarqués

Les récits embarqués incluent toutes les histoires dont le contenu a été prédéfini par les développeurs. On y retrouve tous les récits linéaires et immuables que l'utilisateur suit grâce à des méthodes de narration classiques, entrecoupés de moments interactifs. On retrouve aussi les récits hypertextuels qui proposent d'explorer une grande base de données afin de reconstruire l'histoire. Les deux exemples proposant le plus d'*agency* sont les récits à embranchements et l'approche *top-down* [6] [17].

1.1. Récits à embranchements

Dans les récits à embranchements, l'auteur prévoit chaque variation possible du récit et laisse l'utilisateur faire des choix directs ou indirects qui vont déterminer quelle branche sera empruntée par le joueur. Le problème de cette approche est que le seul moyen d'augmenter l'*agency* nécessite de prévoir chaque branche possible de l'histoire et cela augmente la quantité de travail préparatoire de manière exponentielle. Cependant, certains auteurs parviennent à ruser. Par exemple, *The Walking Dead: A Tell Tale Games Series* [19] organise son récit grâce à des structures en losange [32] : le début et la fin de l'histoire restent fixes, mais l'entre-deux peut varier [20]. David Cage appelle cette technique « les récits en élastiques »[18]. Ces récits peuvent se tordre, s'étirer ou se replier pour convenir aux décisions du joueur. Cette technique permet de donner l'illusion d'une *agency* accrue, mais, une fois cette illusion brisée, l'expérience est fortement dégradée.

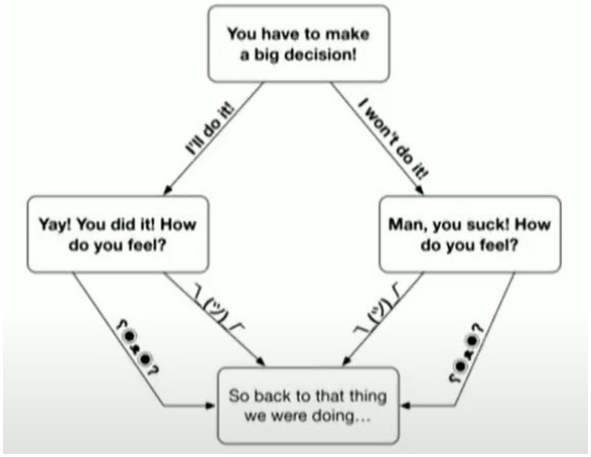

Fig. 3 : Exemple caricatural d'une structure en losange ©TAYLOR-LAIRD Jay

1.2. Approche top-down

Cette méthode repose sur l'utilisation d'un « drama-manager » qui ajuste le récit en temps réel en fonction des actions du joueur. Par exemple, *Facade*[34] utilise des algorithmes complexes pour analyser les paroles textuelles du joueur et ensuite y répondre. Cette approche exige une préparation intensive et des algorithmes très complexes. Dans le cas de *Facade*[34], le jeu a demandé une production de cinq années[7] pour une durée de jeu de 15 à 30 minutes en moyenne.

Fig. 4 : Trip et Grace les protagonistes de *Facade* ©MATEAS, STERN

2. Approche bottom-up ou émergente

L'approche *bottom-up* repose sur l'émergence narrative qui utilise des simulations riches et décentralisées générant des comportements imprévus que le joueur interprète comme des histoires. Ce processus d'interprétation théorisé par J. Ryan se nomme le filtrage d'histoire. Par exemple, *The Sims*[8] permet de créer des personnages, leur personnalité, leurs aspirations puis d'observer leurs interactions tout en étant capable d'interférer dans leur comportement. Un sims avec l'état émotionnel «tendu» aura plutôt tendance à générer des actions comme «être vulgaire», «prendre un bain», ou «regarder la télé». La raison de cette émotion peut provenir du fait que le sims n'a pas eu de promotion au travail, ou bien qu'il se retrouve entouré de trop d'autres sims. Ces événements enchaînés peuvent ensuite être reconnus comme des histoires. Ainsi, un sims frustré au travail, pourra générer un évènement de dispute de couple ou une soirée de détente. Les causes et les conséquences sont détachées les unes des autres afin de générer des récits réactifs et non prédéfinis. Même si ces simulations sont très souvent caricaturales, l'utilisateur comble leurs lacunes grâce à son imaginaire[9] [17].

Fig. 5 : Un sims rend un autre sims triste en jouant du violon ©Electronic Arts

Seulement cette approche n'est pas sans défaut. Premièrement, les récits émergents peuvent être décousus et déconstruits de par la nature chaotique et imprévisible d'une simulation. De plus, ils sont souvent sans fin et le joueur stoppe l'expérience à partir du moment où il s'ennuie. Afin de distinguer les autres limites de cette approche, il est important de noter qu'elle est utilisée avec des dispositions différentes qui ont chacune leurs propres limites. On note l'existence des *immersives sim* (immersive simulation), des jeux en bac à sable et des jeux multijoueurs.

2.1. Les jeux de « bac à sable »

Ce type d'expérience offre au joueur un environnement virtuel fonctionnant comme un espace potentiel rempli d'outils et de fonctionnalités, lui permettant de jouer librement et de définir ses propres objectifs. On y retrouve des jeux de simulation comme *The Sims*[8] ou *Dwarf Fortress*[10]. Ces expériences placent souvent le joueur en position d'auteur-joueur plutôt que de participant en lui attribuant une posture omnisciente quasi toute-puissante. Cette posture favorise le filtrage d'histoires et permet de *produire* une histoire en intervenant sur la simulation, seulement, cela limite l'opportunité d'y incarner un rôle[11].
Dwarf Fortress[10] propose aussi un mode «aventure» où le joueur incarne un personnage unique dans un monde généré aléatoirement, incluant nations, villes et créatures, avec une simulation de leurs relations et comportements extrêmement complexe. Bien qu'adapté à ce type d'expérience, ce mode exige de la chance et des compétences en raison de mécaniques complexes et d'une courbe d'apprentissage abrupte de son fonctionnement. L'aléatoire peut aussi générer

Fig. 6 : Vue d'ensemble d'une forteresse de Dwarf Fortress (version Steam) ©Bay 24 games

des situations insurmontables dès les premières minutes, nuisant à l'expérience. En vérité, cette difficulté est assumée par les développeurs via le slogan «perdre est amusant»[10] puisque le jeu encourage avant tout l'expérimentation et la découverte, mais cette expérience reste réservée aux joueurs prêts à y investir beaucoup de temps.

Enfin, les jeux en bac à sable associés à la simulation de survie, comme *Minecraft*[12], permettent d'écrire son propre récit tout en y participant. Le joueur peut vivre paisiblement, explorer des grottes dangereuses, bâtir ou imaginer ses propres objectifs. Cependant, ses récits sont souvent mécaniques et manquent d'interactions dramatiques entre des personnages, ce qui les réduit au statut d'anecdotes décousues. En raison de la difficulté à simuler l'intelligence humaine, les jeux vidéo offrent rarement de véritables interactions avec des personnes et favorisent plutôt les interactions avec des objets[2].

2.2. Les jeux multijoueurs

Les jeux multijoueurs permettent de résoudre ce problème de simulation de l'intelligence puisqu'ils offrent la possibilité d'interagir dans un monde où chaque acteur est incarné par un être humain. Par exemple, le serveur anarchiste « 2b2t » de *Minecraft*[12] (anarchiste signifiant qu'il n'y a pas de règles, y compris sur l'utilisation de logiciels de triches)[13], a été témoin de guerres, d'ères de chaos et d'évolutions majeures. L'interaction des joueurs avec ce serveur a engendré des histoires riches

même répertoriées dans un wiki. Certains jeux permettent de modifier leurs règles pour créer des expériences où chaque joueur incarne un rôle précis. Les serveurs «jeux de rôle» de *GTA* [1] ont gagné en popularité, car ils offrent l'opportunité de vivre des histoires plus immersives que la simulation solo. Les joueurs y incarnent des bandits, policiers, chefs d'entreprise, et interagissent pour faire émerger des récits [14]. Cependant, ces expériences nécessitent une participation régulière, car elles évoluent même en l'absence du joueur. De plus, partager la simulation avec d'autres utilisateurs, aux volontés parfois divergentes, peut limiter la capacité à produire les récits souhaités.

Selon une étude de Midia, les jeux multijoueurs attirent beaucoup plus les jeunes générations, qui ont plus de temps à y concacrer. Cela explique la popularité de plateformes comme *Roblox* [30], qui combinent *jeux de rôle*, *production* et *jeux à plusieurs* dans une expérience versatile. En revanche, les expériences en solo restent majoritairement préférées, surtout chez les générations plus âgées, probablement en raison de contraintes de temps plus importantes[15].

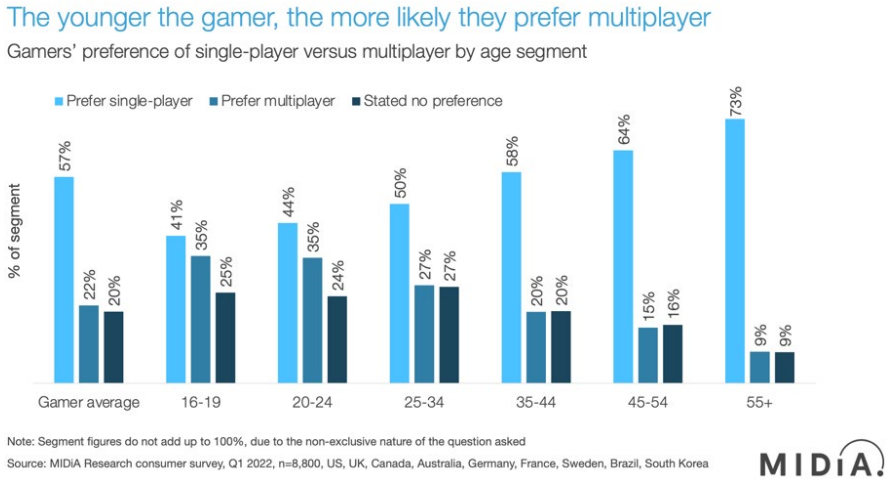

Fig. 7: Statistiques des préférence entre jeux multijoueur et jeux à un seul joueur en fonction de la tranche d'âge ©Midia

2.3. Les *immersive sim*

Pour finir, il existe un autre genre de jeu usant de l'émergence pour donner une sensation d'*agency* extrêmement accrue. Les *immersives sims* proposent de donner au joueur une caisse à outils et de le mettre devant des obstacles sans solution prédéfinie. Celui-ci doit alors essayer de dépasser ces obstacles en combinant différents outils de manière créative. Cependant, les interactions du joueur se limitent souvent à une échelle microscopique du récit, c'est-à-dire qu'elle n'ont pas d'impact sur la narration globale du jeu [25]. Comme dans *Minecraft* [12], les interactions sont souvent d'ordre mécanique et non dramatique.

3. Conclusion

Ainsi, les récits embarqués proposent une expérience permettant bien d'incarner un rôle, mais ils requièrent une grande quantité de travail pour réussir à proposer une *agency* assez importante. Le joueur peut ressentir sa capacité à produire des événements diminuée à cause de cette limitation. L'approche émergente aussi appelée *bottom-up*, quant à elle, propose bien une grande capacité de «production» de récits intéressants. Cependant, la majorité de ces expériences ne nous laissent pas incarner un rôle dans l'histoire sans encore une fois, sacrifier notre capacité à produire des récits ou en utilisant des moyens peu flexibles et accessibles.

Comment créer une expérience numérique interactive et narrative où le joueur peut incarner un rôle tout en ayant la capacité de produire ses propres récits dramatiques ?

PARTIE III :
Être participant d'un récit narrativement riche

Pour mieux appréhender cette question, il est utile de se détacher un instant du support numérique. Il existe une forme de narration interactive où l'on produit des récits tout en étant participant : le jeu de rôle. Ce terme regroupe diverses pratiques, notamment le jeu de rôle sur table apparu avec la parution de *Donjon & Dragon* [26]. Dans un jeu de rôle, les joueurs incarnent des personnages dans un monde imaginaire et sont guidés par un maître de jeu (MJ) chargé de gérer l'expérience narrative. Ces expériences combinent un système ludique pour supporter les aspects de suspense et de surprise associé à une narration interactive ayant comme seule limite l'imagination des joueurs [27]. Cependant, cette forme souffre d'un manque d'accessibilité : elle exige des sessions régulières de plusieurs heures, un apprentissage complexe des règles pour maintenir le rythme, et une préparation importante du MJ entre les parties. Avec l'arrivée des ordinateurs, des designers ont tenté de transposer ces expériences pour les rendre plus flexibles et accessibles, mais non sans compromis. Seulement cela ne s'est pas fait sans sacrifice. En effet, il peut être difficile pour un ordinateur d'insuffler autant de vie que le ferait un MJ dans les personnages d'une histoire.

Fig. 8: Table de jeux de rôle ©Wikipedia

Afin d'aider les maîtres de jeu à mieux cerner les besoins de différents joueurs, Robins Law, un auteur et designer de jeux de rôle, propose une taxonomie des joueurs. Il distingue : les joueurs en quête de puissance (cherchent à gagner et à faire progresser leur personnage), les combattants (cherchent une forme de catharsis à travers le combat), les tacticiens (cherchent à résoudre des puzzles stratégiques et réalistes.), les acteurs (cherchent à s'exprimer par le fait d'agir à travers un personnage), les auteurs (cherchent à co-créer des récits cohérents) et les joueurs occasionnels (cherchent à se sociabiliser avec leurs amis) [28] [29]. Les trois premiers profils relèvent de problématiques liées au jeu et se concentrent donc en partie sur la notion de flow et de suspense évoquée précédemment. En revanche, les trois derniers profils de joueurs reposent sur les besoins liés aux médias interactifs : *jouer avec les autres*, *produire* un récit et *jouer un rôle*. L'exportation du jeu de rôle vers les supports numériques a permis de retranscrire la partie ludique de l'expérience. En effet, celui-ci est même largement amélioré puisque la machine peut gérer toutes les règles grâce à sa force de calcul au lieu que le joueur ait à tout simuler lui-même. La partie sociabilisation a aussi été fortement facilitée par le biais d'Internet où des centaines de joueurs peuvent se connecter sur des serveurs. Les deux victimes de cette transition sont les auteurs et les acteurs. Le support a permis de créer des expériences ne permettant que de combler l'un ou l'autre sans avoir recours au mode multijoueur. Pourtant, comme nous l'avons précédemment évoqué, il existe une forte corrélation entre l'appréciation de l'un et de l'autre. Sans compter le fait que les expériences à un joueur restent majoritairement favorisées sur ordinateur.

Comme je l'ai dit précédemment, écartons-nous du support numérique un instant pour apprendre du jeu de rôle sur table. En effet, si Law a créé une taxonomie des joueurs, c'est parce que le jeu de rôle sur table existe sous différentes formes pour convenir aux différents profils de joueur. Bien que le jeu de rôle bénéficie de la collaboration de l'imaginaire de plusieurs personnes, pour convenir aux besoins des «auteurs» et «acteurs» cela demande au maître de jeu une préparation importante pour improviser face à leurs choix. Cette préparation peut recréer des problèmes d'*agency* similaires à ceux des jeux vidéo. Certains MJ prévoient tout un scénario puis tentent de rediriger indirectement les joueurs dès qu'ils s'en écartent. L'histoire peut être exceptionnelle, malgré tout, elle perd de son interactivité. On appelle cela : « Remettre sur les rails ». Un auteur et designer de jeux de rôle, J. Alexander, propose une approche permettant de résoudre ce problème. Celle-ci qui consiste à préparer des situations détaillées plutôt que des scénarios composés de suites d'événements fixes. Ensuite, l'auteur imagine ce qu'il se passerait si les joueurs n'intervenaient pas. Pour Alexander, il est inconcevable d'essayer de prédire des récits qui n'ont pas encore eu lieu [16]. Il faut plutôt se donner les moyens de réagir à n'importe quelle proposition des joueurs. Cette méthode propose d'imaginer des situations narrativement riches où les joueurs pourront interagir librement sans que le MJ n'ait besoin d'en prévoir les issues. Les joueurs seraient alors comme des perturbateurs du récit.

Ainsi, avec une tel leapproche, le jeu de rôle permet aux joueurs d'incarner un rôle puisqu'ils font parties de la situation tout en les laissant *produire* leur propre histoire au sein de cette situation. Le MJ garde toujours un moyen d'orienter l'expérience en définissant la situation initiale puis il rebondit sur ce que les joueurs proposent.

Pour moi, cette approche pourrait être utilisée dans les récits émergents où les développeurs auraient une position de designer de situation narrativement riche plutôt qu'auteurs de récits interactifs. De la même manière que dans les sims, le joueur est capable de définir les personnages, leurs relations, leurs aspirations puis de lancer la simulation pour les laisser évoluer. Pourquoi ne pas donner cette tâche aux développeurs pour permettre ensuite aux joueurs d'incarner un rôle et de venir perturber cette situation initiale pour voir quelle direction elle pourrait prendre. Ainsi, les développeurs pourraient s'assurer de créer des prédispositions pour générer de la curiosité, du suspense, des éléments esthétiques plaisants. Ils pourraient aussi créer toute sorte d'éléments permettant d'enrichir l'interprétation du joueur sur les événements générés par la simulation. Peut-être que l'utilisation d'un «drama-manager» pourrait aussi permettre d'organiser ces situation, non pas pour orienter le récit mais rebondir sur les propositions narratives du joueur. Selon moi, cette approche offre de nouvelles opportunités d'expérimenter et trouver des moyens de produire une expérience qui permet de combler des besoins de *production* d'histoire et de *jouer un rôle*.

CONCLUSION

La fusion entre narration et interaction est un défi majeur pour faire évoluer les médias interactifs comme les jeux vidéo et élargir leurs possibilités créatives. D'après l'étude sur les profils de consommateurs de médias interactifs, les utilisateurs au profil de joueur cherchent à remplir des besoins particuliers comme *jouer un rôle* et *produire* leurs récits. Les récits à embranchements et l'approche *top-down* offrent une certaine *agency*, mais manquent de souplesse. Les simulations émergentes permettent aux joueurs de produire des histoires, mais souvent au détriment de leur immersion en tant que participants ou d'une forte innaccessibilité. Il est donc important de chercher à combler ces besoins par le biais d'expériences virtuelles. Une piste prometteuse serait de combiner l'approche émergente avec la méthode de conception de scénarios de jeux de rôle mise en avant par J. Alexander. Cette méthode se concentrant sur la conception de situations narrativement riches plutôt que de scénarios prédéfinis pourrait garantir une *agency* significative pour le joueur tout en préservant sa position de participant. En adoptant ceci, combiné à un «drama-manager» qui pourrait rebondir sur les propositions narratives du joueur, le jeu vidéo pourrait suivre une règle du théâtre d'improvisation qui consiste à dire « Oui... Et... » à chaque proposition plutôt que de les contre-dire.

BIBLIOGRAPHIE

1 - **ROCKSTAR GAMES** (éd.), *Grand Theft Auto V*, New York, 1997 - 2024

2 - **GENETTE** Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, 1972

3 - **CRAWFORD** Chris, *Chris Crawford on interactive storytelling* : New Riders, 2013

4 - **MURRAY** Janet, *Hamlet on the Holodeck*, Free Press, New York, 1997

5 - **VAN DEN BEEMT** Antoine et al., *The use of interactive media among today's youth: Results of a survey*, *Computers in Human Behavior*, vol. 26, pp. 1158-1165

6 - **SALEN TEKINBAŞ** Katie, **ZIMMERMAN** Eric, *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press, 2007

7 - **MATEAS** Michael et **STERN** Andrew, *Structuring Content in the Façade Interactive Drama Architecture. Proceedings of the AAAI Conference on Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment*, vol. 1, pp. 93-98. URL: https://doi.org/10.1609/aiide.v1i1.18722

8 - **MAXIS**, *The Sims 4*, 2014

9 - **LOUCHART**, Sandy., **AYLETT**, R.: *The emergent narrative theoretical investigation*. In: *Narrative and Interactive Learning Environments Conference*. 2004

10 - **BAY 12 GAMES**, *Dwarf Fortress*, 2002

11 - **KREMINSKI** Max, **MATEAS** Michael, *A Coauthorship-Centric History of Interactive Emergent Narrative*, University of California

12 - **MOJANG STUDIO**, *Minecraft*, 2008

13 - *2b2t wiki,* URL https://2b2t.miraheze.org/wiki/2b2t_Wiki

14 - **RAVI** I. *A detailed look at GTA RP – history, most popular servers and streamers*, Streams Charts, 2023, URL https://streamscharts.com/news/gta-rp-phenomena-popular-servers-streamers

15 - **KAROL** Severin, *Single player vs. multiplayer | A generational changing of the guards or a bifurcation of gamer behaviours ?*, Midia, 2022, URL https://www.midiaresearch.com/blog/single-player-vs-multiplayer-a-generational-changing-of-the-guards-or-a-bifurcation-of-gamer-behaviours

16 - **ALEXANDER** Justin, *Don't Prep Plots*, *The Alexandrian*, 2009, URL https://thealexandrian.net/wordpress/4147/roleplaying-games/dont-prep-plots

17 - **JENKINS** Henry, *Game design as narrative architecture*, PAAS, 2012

18 - **REED** Kristen, *Turning up the heat: Part 2*, Eurogamer, 2005 URL: https://www.eurogamer.net/i-fahrenheit-june2005-part2

19 - **TELLTALES GAMES**, *The Walking Dead: A Tell Tale Games Series*, 2012

20 - **BAINES** Tom, *Remembering the only choice that mattered in Telltale's The Walking Dead*, 2018

21 - **RUTH** Christian et al., *The Motivational Appeal of Interactive Storytelling: Towards a Dimensional Model of the User Experience*

22 - **ROTH** Christian et KOENITZ Hartmut, *Evaluating the User Experience of Interactive Digital Narrative*, Amsterdam, University of the Arts, 2016

23 - **JENOVA** Chen, *Flow in Games*, URL https://www.jenovachen.com/flowingames/introduction.htm

24 - **CSIKSZENTMIHALYI** Mihaly et **BOUFFARD LÉANDRE**, *Le Point Sur Le Flow**, *Revue québécoise de psychologie*, Volume 38, numéro 1, 2017 URL https://id.erudit.org/iderudit/1040070ar

25 - **SERGEEV** Arti, *Five Pillars of Immersive Sims*, 80 Level, 2018, URL https://80.lv/articles/five-pillars-of-immersive-sims

26 - **GYGAX** Gary et **ARNESON** Dave, *Donjon & Dragon*, Wizard of the Coast, 1970

27 - **WILLIAM** J. et al., *Tabletop Role-Playing Games*, in *Role-playing game studies*, New York and London, Routledge, 2018

28 - **TORNER** Evan, *RPG Theorizing by Designers and Players*, in *Role-playing game studies*, New York and London, Routledge, 2018

29 - **LAW** Robin, *Robin's Laws of Good Gamemastering*, Steve Jackson games, 2002

30 - **ROBLOX CORPORATION** (ed.), *Roblox*, 2003

31 - **ROTH** Christian et al., *Evaluation of Interactive Narrative Design for Complexity Respresentation*, INDCOR, 2023

32 - **TAYLOR-LAIRD** Jay, *The Shapes in Your Story: Narrative Mapping Frameworks*, Game Developer conference, 2016 (https://www.youtube.com/watch?v=_Xrsn2HBs6w)

33 - **MASLOW** Abraham H, *A theory of human motivation*, URL : http://psychclassics.yorku.ca/Maslow/motivation.htm). _Psychological Review_, 50 (4): 370-396.

34 - **MATEAS** Michael et STERN Andrew, *Facade*, 2005

ABSTRACT

Ce mémoire explore les différentes formes de narration interactive ainsi que les besoins des utilisateurs en quête de celle-ci dans le but d'examiner leurs limites et proposer des axes potentiels d'amélioration. Dans un premier temps, je me concentre sur la narration et l'interactivité afin d'établir leur relation conflictuelle et l'intérêt de les faire cohabiter pour l'expérience utilisateur. Dans un deuxième temps, j'explore les différentes formes de narration interactive existantes ainsi que leurs limites. Pour finir, j'essaie de déterminer des pistes d'améliorations notamment en m'intéressant au jeu de rôle sur table.

This research paper explores the different forms of interactive storytelling as well as the needs of users seeking it in order to examine their limits and propose potential areas of improvement. First, I will focus on storytelling and interactivity in order to establish the conflict between them and the interest of making them coexist for the user experience. Secondly, I will explore the existing forms of interactive narrative as well as their limits. Finally, I will try to identify avenues for improvement, particularly by focusing on tabletop role-playing games.