

Du manuel au didacticiel

Histoire et théorie de l'intégration d'instructions et d'informations narrativo- diégétiques dans les jeux vidéo

*Descriptif de la thèse de doctorat (en cours) de Michael Wagnières,
dirigée par Alain Boillat (UNIL) et codirigée par Carl Therrien (UdeM)*

Cette thèse de doctorat se situe dans le champ des études vidéoludiques (*game studies*), qui ont connu leur essor et leur institutionnalisation dans le champ anglophone au début des années 2000, et se veut par ailleurs interdisciplinaire en convoquant des théories issues des études cinématographiques (narratologie, théories de la fiction et de l'énonciation) et relatives au transmédia et à l'intermédialité. Plus spécifiquement, elle a pour but d'identifier, de documenter et d'analyser, dans l'histoire du jeu vidéo, ce que l'on postule comme une transition d'un paradigme du manuel papier à un paradigme du « didacticiel » (également appelé « tutoriel »¹), transition qui révèle la façon dont les instructions d'une part, les informations sur le récit et la diégèse d'autre part, ont progressivement été intégrées dans les logiciels vidéoludiques, alors qu'elles étaient essentiellement contenues dans un mode d'emploi qui leur était extérieur. Cet entremêlement du discours didactique au discours narratif engendre régulièrement des ambiguïtés énonciatives (d'ordre métalectique) par la diégétisation des instructions ; ces séquences de jeu, tant ludiques qu'éducatives, problématisent ainsi la façon dont on tente d'immerger l'utilisateur dans un univers fictionnel tout en lui fournissant des instructions de nature extradiégétique. S'étendant sur cinq décennies, cette étude historique systématique basée sur un dépouillement de fonds d'archives – notamment les archives du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'Observation Vidéoludiques (LUDOV) à l'Université de Montréal, ainsi que celles du fonds Bruno Bonnell² qui n'ont pour leur part fait l'objet d'aucun projet de recherche académique – a pour objectif d'une part de cartographier les principales tendances et exceptions de cette transition historique, d'autre part de s'interroger sur le dispositif jeu vidéo lui-même et sur ce que la disparition du manuel et l'implantation du didacticiel révèlent et ont modifié dans ce dispositif.

¹ Il s'agit des instants de jeu apprenant de manière réflexive à l'utilisateur comment interagir avec le logiciel, en particulier ce qui touche au système ludique (l'interface graphique, les menus de navigation, les options de sauvegarde...) et à l'interface physique (le duo clavier/souris, les touches de la manette...).

² Ces archives, situées à Lausanne, sont actuellement en possession du Musée Bolo.