

le cnam  
Enjmin

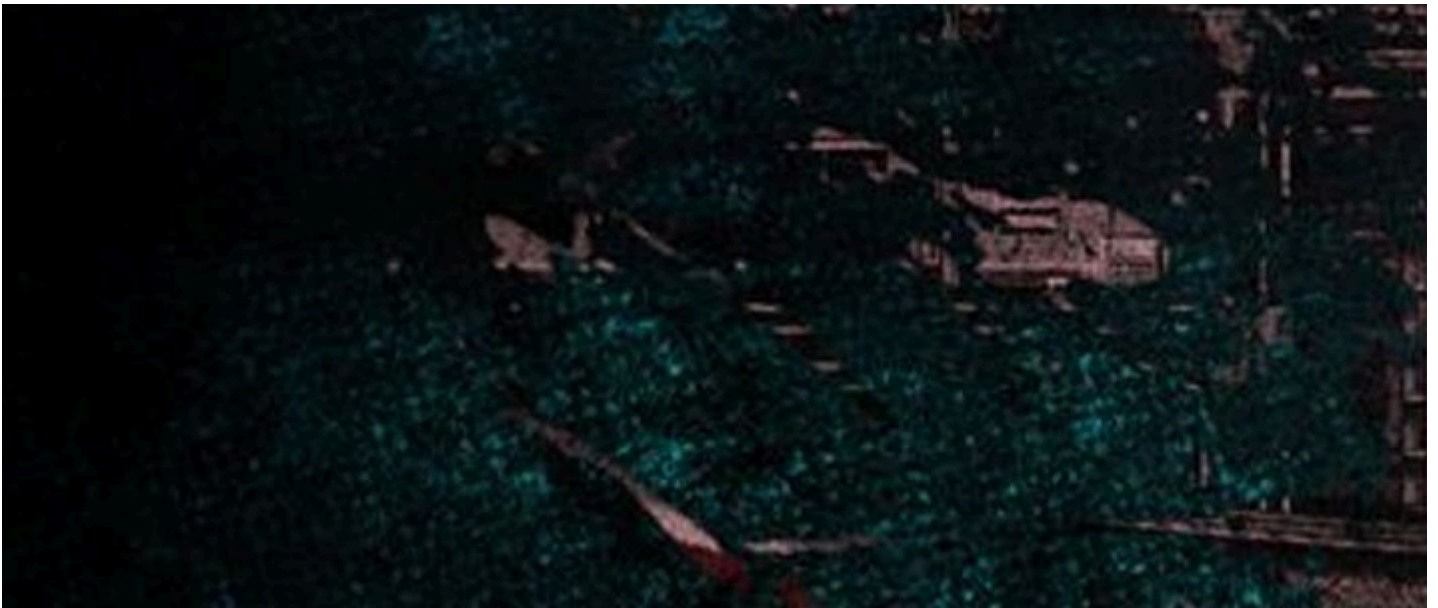
École nationale du jeu et des médias interactifs  
numériques

## [Critique de jeux] Barotrauma & la narration émergente

Publié le 17 mai 2022 – Mis à jour le 24 mai 2022

[CRITIQUE DE JEUX par Baptiste Luvwezo Mampasi]





***Les eaux sombres qui entouraient notre submersible commençaient à s'infiltrer par le pont supérieur. Le pauvre Haddock ne répondait plus sur radio et j'ai bien peur que la pression ait eu raison de sa combinaison. Dans notre malheur, le sous-marin s'est tout de même arrêté de couler, réceptionné par une roche qui n'a pas manqué de percer un ballast. Même si nous nous efforçons de réparer coques et systèmes, ce qui nous attaque réduit à néant tous nos efforts. Les mers d'Europe sont hostiles et bien que perdus au milieu des abysses, nous ne sommes plus seuls.***

Voilà un des innombrables scénarios qui pourrait émerger d'une de vos aventures sur le jeu vidéo Barotrauma; Un RPG multijoueur développé par Undertow Games et FakeFish Games sous l'éditeur Daedalic Entertainment en 2019 (early access). Dans ce jeu en 2D side-view vous incarnez un sous-marinier aux compétences et tâches qui lui sont propres. Accompagné d'un équipage, vous devrez accomplir diverses missions dans les eaux peu accueillantes d'une des lunes de Jupiter : Europe. Un environnement dangereux qui vous poussera à coopérer et agir en tandem avec les autres membres de votre équipage sous peine de voir tout ce beau petit monde exploser sous la pression, brûlé, déchiqueté, dévoré, exécuté sans autre forme de procès. Parce que oui, Barotrauma c'est aussi une sandbox dans laquelle il y a autant de possibilité d'actions que de manière de couler par le fond.

**Mais n'ayez crainte, car c'est bien par nos défaites et catastrophes croissantes que ce jeu prend toute sa saveur.**

Entre joueur-euse-s, ce sont toujours nos morts les plus absurdes et accidents les plus singuliers qui attisent nos attentions et enflamment nos conversations. Car, dans Barotrauma, c'est dans la défaite que naissent nos meilleurs récits que j'appelle alors : des narrations émergentes. Les "narrations émergentes" dans le jeu vidéo désignent les récits créés en dehors du schéma narratif d'un jeu, souvent nés des interactions entre joueur-euse-s et environnement. Une scène sur GTA RP, "l'épidémie du sang vicié" sur WOW ou encore la "Guerre éternelle de Lycerius" sur Civilization II en sont de parfaits exemples.

Bien qu'aucune forme narrative ne soit supérieure à une autre, la récente apparition des termes "**gameplay émergent**" ou encore "**narration procédurale**" met en exergue l'importance des formes dramaturgiques propres aux œuvres vidéoludiques. Et c'est pour cela qu'il est important aujourd'hui de saluer l'existence de jeux qui, comme Barotrauma, offrent les instances idéales à la création de ces récits.

Dans ces jeux, la narration ne dirige plus les actions et interactions des joueur-euse-s, au contraire, ce sont elles qui en sont la source. Cela permis par un grand nombre d'éléments interactifs, combinables, aux effets inattendus et pluriels ; à des environnements peu restrictifs et surtout à de l'accident. De l'accident car, en plus d'un espace propice à l'inventivité, les imprévus font briller ces narrations qui étonnent, désarçonnent et surtout nous font rire.

Plus anciennement, **Space Station 13** (sur un volet moins académique, je vous recommande l'excellente vidéo de [SsethTzeentach](#) sur le sujet), offrait déjà cet espace multijoueur propice aux narrations émergentes. Bien sûr, même si l'aspect multijoueur peut sublimer vos histoires, rien ne vous prive d'expérience solo tout aussi passionnante sur Rimworld ou Dwarf Fortress. Mais si Space Station 13 vous semble trop daté et que vous souhaitez vous lancer dans une expérience multijoueur avec inconnus et/ou amis, je ne peux que vous recommander **Barotrauma** pour la création de vos plus belles histoires ... et drames nautiques.

**PLAYTHROUGH BAROTRAUMA**