

# **De la délinéarisation des anciens médias à la procéduralité vidéoludique.**

*Le score du changement pour le transmedia, le webdoc et la gamification.*

*Ce texte est une première réflexion vidéoludique sur les limites du webdoc et du transmedia. Il est au croisement de mes recherches sur le jeu vidéo comme outil de communication politique et de ma pratique de GD de jeu vidéo à des fins de médiation (formation/information). Il est avant tout destiné aux créateurs et designers de webdoc, transmedias et trucs gamifiés.*

*Rendez-vous sur le blog pour en débattre*

*Initialement publié par Olivier Mauco sur [gaminsociety.com](http://gaminsociety.com)*

## Sommaire

Régimes médiatiques : temporalité, spatialité, procéduralité.....	4
Nostre Pattern Pac-Man .....	6
Les point'n clicks comme première délinéarisation .....	10
Livres dont vous êtes le héros et full motion video game based (FMV) : le numérique contre l'analogique.....	12
Narration par le code et données de l'agencement .....	16
Conclusion .....	19
Références indicatives .....	21

Les débats qui accompagnent les réflexions sur le transmédia, le web documentaire ou la gamification font de plus en plus appel au jeu vidéo. Ainsi, la narration vidéoludique semble être un bon point de départ pour articuler plusieurs objets médiatiques entre eux et tenter avant tout de délinéariser les histoires. Effectivement, le jeu vidéo a cette capacité de mélanger des documents écrits, audio, visuels, et de les mettre en scène la pluralité dans un même univers de référence dans une forme hypermédiatique.

Concernant la délinéarisation, les possibilités sont multiples, comme le montre le travail de Ian Schreber sur la narration dans le jeu vidéo. Ainsi, le joueur agence le cours de l'histoire, enfin, c'est la promesse du genre délinéarisé, et de par cette pluralité de chemins et patterns qui peuvent potentiellement s'offrir à lui, devient l'acteur central du récit. Dans cette vision des choses, très centrée sur les anciennes formes narratives, on s'en réfère au livre dont vous êtes le héros. Cependant, entre les embranchements, la linéarité est souvent contrainte par les formes médiatiques. Finalement on découpe un peu plus, on crée des tiroirs, on reprend les bases du roman feuilleton, on pense en chapitres, brèves, unités narratives.

Cependant, penser ces nouveaux médias au prisme des jeux vidéo implique davantage que la délinéarisation : nous proposons de quitter le régime de signe pour s'immiscer dans les entrailles du code et du game design. La puissance narrative du jeu vidéo réside dans un régime particulier en rupture avec les autres formes médiatiques. Au prix d'un déplacement des points de vue et des hiérarchies, nous postulons de manière un peu radicale

que le jeu vidéo est la prochaine forme narrative du passage en ligne des médias traditionnels. Pour l'instant, du jeu vidéo ne sont interprétés que des éléments centraux. De la gamification et ses points, au webdoc et ses carnets de bord, l'idée de score s'imisce progressivement, mais fonctionne comme une rustine, une couche de modernisme aux anciens régimes.

## **Régimes médiatiques : temporalité, spatialité, procéduralité**

Les travaux de Innis ou MacLuhan se sont intéressés à la question des régimes imposés par les formes médiatiques. Innis a classé les médias entre ceux de l'oralité et ceux visuels. Les médias de l'oralité, notamment la radio, sont des médias prenant en compte la durée, ils s'opposent aux médias visuels, notamment l'écrit, qui sont des médias de la spatialité. Un texte est disposé spatialement, alors qu'un discours oral est contraint par un dépliement linéaire dicté par le temps. Ces deux rapports à l'espace et au temps sont une ligne de démarcation qui a un impact très fort sur la linéarité puisqu'ils vont impliquer la notion de choix et d'embranchement. A titre d'exemple, le film combine les deux éléments en proposant linéarité temporelle et spatialité de l'image – les travaux de Deleuze ou les recherches sur les univers diégétiques s'inscrivent dans cette perspective. Le film interactif va proposer des pauses dans la linéarité pour proposer X chemins possibles. C'est

bien, mais Deleuze, Innis ou MacLuhan n'ont pas joué à Pac-Man.

Le jeu vidéo est une réelle rupture dans les formes d'agencement, notamment parce qu'il fait de l'agencement sa raison d'être, le moteur de l'action. Aussi, chercher des formes d'agencement d'unités narratives – de séquences de films par exemple – et de tenter de créer des arborescences et réseaux ne doit pas faire oublier la spécificité des jeux vidéo : ce ne sont pas des médias – le média n'est qu'une partie, ce sont des « médias basés sur l'action » pour Alexander Galloway et lorgnent davantage du côté du dispositif socio-technique que du média de masse. Nous irons même plus loin en considérant que le jeu vidéo est de l'action basée sur la manipulation d'objets (médiatiques). Ainsi, les jeux vidéo procèdent d'un régime différent où le temps et l'espace ne sont que des composantes du troisième régime : la procéduralité, celles du code et de la règle, composée d'exclusions et inclusions, et d'allocations et d'autorisations. Ce n'est ni une question de production ni de représentation. Avec la régimes de la procéduralité nous sommes dans la logique de la distribution (de coups de points aux séquences narratives). Certes le choix est important, mais il ne se fait plus aux mêmes moments et lieux des anciens régimes. Je crois que Barthes reverrait sa copie devant Pac-man : la langue est bien moins fasciste que le code qui est paradoxalement beaucoup plus libertaire.

Soit, dans ce cas, comment penser avec la narration vidéoludique des objets qui portent en leur sein des rationalités, des raisons d'être aussi contraires à la procéduralité ? Aussi, au travers de quelques exemples les

moins médias traditionnels friendly, nous allons voir que le changement engendré par le jeu vidéo est bien plus profond que le déploiement d'espace de l'action, et traduit un passage aussi important que celui de l'oral à l'écrit.

## **Nostre Pattern Pac-Man**

Prenons Pac-Man : un objet qu'on manipule sur un écran, dont les mouvements sont déterminés par plusieurs régimes (je laisse ici les dispositifs de contrôle), qu'on va appeler des patterns : les patterns de la manipulation, les patterns du terrain de jeu, les patterns des ennemis. Déjà nous ne sommes plus dans la séquence mais dans la matrice de la séquence.

- Les mouvements de pacman sont simples : haut, bas, gauche, droite. Et interfacés par un dispositif de contrôle (le joystick, mais nous passerons)
- Les patterns du terrain de jeu sont visibles : le labyrinthe.

Dans son rapport au terrain, le joueur circule donc dans ces patterns en activant des directions. Parce que le labyrinthe contraint mais ne sanctionne pas, il n'y a pas de jeu. On pourrait se prendre les murs sans craindre de perdre sa vie (contrairement à certains obstacles dans les jeux de plateforme) - de toutes manières, le fait de se prendre un mur n'a pas été pensé. La narration est alors basique et correspond avant tout à un déplacement spatial du protagoniste – Pac-Man – dans un univers finalement très dirigiste : des embranchements qui impliquent de

manipuler l'interface machinique (le joystick). Notons que le labyrinthe pourrait en soi être une forme narrative, à l'image des dromemons autres dispositifs ritualistes du passage.



Mais dans pac-man le labyrinthe n'est pas symbolique, c'est avant tout un terrain pour la pratique du jeu. Chercher des métaphores et autres symbolisations serait ici une pure fantaisie.

Aussi, sans inclure cette dimension, et pour rendre la narration plus intéressante, des pastilles ont été disposées : pac-man doit les avaler. Une nouvelle couche narrative se produit, marquant le mouvement, graduant le déplacement, faisant sens ainsi de l'action : pac-man gobe les pastilles, elles disparaissent, et les chemins empruntés sont ainsi nettoyés.

## Règles du jeu



Phase 1 : évitement



Phase 2 : poursuite

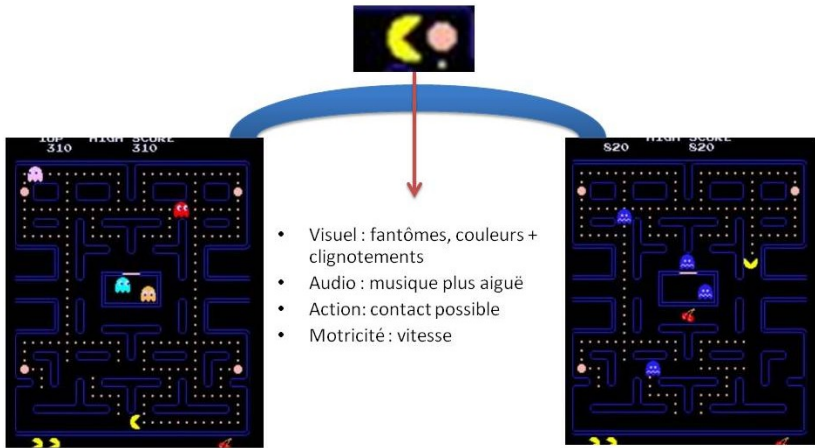


Phase 3 : fantôme mangé

Rajoutons des ennemis. Des fantômes sont introduits sur le terrain de jeu. Ces ennemis sont définis par des comportements dans l'espace : ils s'agencent à la fois avec le labyrinthe, pac-man, ou se comportent de manière aléatoire. Idée de génie qui fait de pac-man un jeu : un défi qui consiste à éviter les fantômes. Dès lors, nous avons une couche narrative supplémentaire : pac-man doit éviter les ennemis.

Rajoutons des super pastilles : quand pac-man gobe la plus grosse pastille, il ne fuit plus mais chasse les fantômes. Ce turn-over scénaristique crée une tension narrative très forte, est une porte de sortie pour le joueur, une alternative, non plus seulement un choix, mais une nouvelle forme d'action. Dans une pièce théâtre, c'est le coup de théâtre. Dans Pac-man nous avons un coup de théâtre permanent.

## Marqueurs du changement narratif



A ce stade, la narration de Pac-Man est multiple et correspond à des séquences qui ne sont pas définies par des blocs narratifs, mais bien par des procédures d'action qui sont régies non plus par la langue, mais par le code. Ce que Ian Bogost appelle les unités opératoires, qui donnent la rhétorique procédurale. Les unités opératoires et le système ont des liens assez particuliers : on peut avoir un système de règles (techniques et ludiques) qui cohabitent avec des unités opératoires, mais ces unités opératoires ne s'agencent qu'en réponse au système et par le biais du joueur opérateur. Plus que des choix l'auditeur/spectateur/joueur/whatever agit, manipule, mais manipule des éléments non lisibles, des routines autonomes, par le biais de signes comme autant de reward

visuels du jeu mais aussi de notifications de la communication avec la machine.

C'est là que pac-man se différencie de toutes les tentatives d'interactivités audiovisuelles. Nous avons une narration orientée objet, sous le signe de l'agencement, et le jeu se fonde sur les possibles de l'agencement. L'ensemble de règles techniques et ludiques combiné à une figuration par objet, crée les conditions du récit.

La narration transmedia est au stade du Pac-man sans les ennemis, autant dire au stade proto-ludique. Quand Pac-man emprunte une voie jusqu'au prochain embranchement, cela se traduit à l'écran par une translation d'un objet (pac-man), d'animations qui notifient la dimension vivante de pac man (mouvements de la bouche), et des bruitages à chaque pastille avalée. Nous sommes au-delà du régime audiovisuel par le supplément d'action, qui fait déjà sens, produit du récit – certes des plus élémentaires. Par chance le cerveau ne brûle pas devant la masse des informations – nous savons appréhender le multimédia.

## **Les point'n clicks comme première délinéarisation**

A considérer que les séquences de films, de dialogues correspondent à des objets, manipulables, nous avons déjà une première difficulté : ils s'intègrent dans un univers fictionnel, peuvent être organisés de manière

architecturale, mais ils sont uniquement activables et non manipulables en leur sein. En soit, ce n'est pas un problème, les jeux ont intégré cela avec les cinématiques. Maintenant, le défi est de rendre ces objets manipulables, autrement que sous la forme de l'activation d'une séquence linéaire. Les dialogues interactifs sont une première réponse : sous la forme de texte, ils sont faciles à produire et constituent une micro-arborescence. Les premiers point'n clic ont en ainsi usé, avec cependant un défaut : la navigation spatiale totale dans l'arborescence, qui permettait au joueur de revenir à l'embranchement pour explorer la suite du dialogue. L'interaction avec les protagonistes n'était pas un défi, mais un mode de navigation délinéarisé.

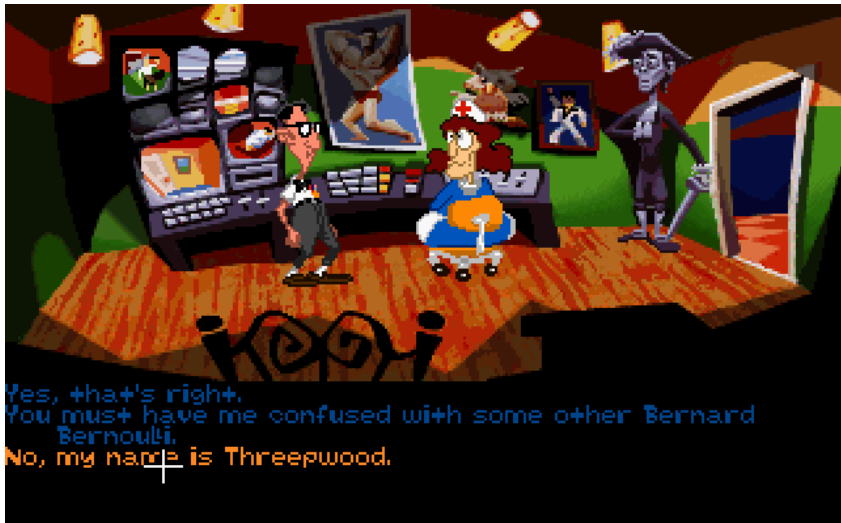


Figure 1day of the tentacle, Lucas Art

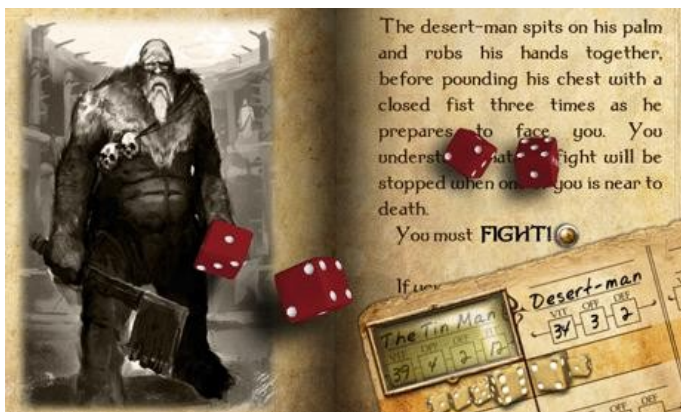
Cette forme de navigation d'un texte écrit s'apparente à pac-man évoluant dans le labyrinthe, sans ennemi et sans

pastille. Pour que la navigation fasse sens, il faut paradoxalement instaurer un sens, l'impossibilité d'un retour, et donc passer du mode de consommation au mode d'élection, soit convertir l'acte de lecture en une action, que les choix fassent sens et conditionnent la suite. Il faut donc exclure et contraindre – pour l'écrivain c'est certainement le plus grand drame d'imaginer que le lecteur ne lira que 50 pages sur 200 ou le cinéaste d'imaginer qu'il ne verra que 10 des 3h heures produites. C'est encore une erreur d'écrivain, car si le choix fait sens, et que l'agencement est le régime de lecture, alors, le joueur pourra refaire les actions. Mais là, nous touchons à des formes d'écritures non conventionnelles, au-delà de l'hypertexte, car il ne s'agit plus de penser la navigation et le parcours documentaire, mais de faire du parcours une composante du jeu. Ici l'agencement de l'information est un des cœurs de gameplay : mettre en jeu l'acte de parcours documentaire (de lecture, de vision) et surtout faire du parcours une composante d'un jeu.

## **Livres dont vous êtes le héros et full motion video game based (FMV) : le numérique contre l'analogique**

Deux formes ont déjà expérimenté cette capacité de l'agencement : les livres dont vous êtes le héros et les full motion video game based (FMV) – ces promesses du film interactif sur CD-Rom notamment sur le mega-cd.

Les livres dont vous êtes le héros ont mis en jeu l'action sous la forme de décomptes de points, tranchés non par un ordinateur mais par un dispositif de distribution aléatoire des résultats : les dés. Ils s'inscrivent davantage dans le jeu de rôle que dans le roman : ici le texte est support du jeu, il annonce l'action (combat, direction à emprunter), c'est une transition entre éléments ludiques, tout comme la détermination ludique est un mode de distribution vers les autres unités textuelles. En ce sens, à part le mode de calcul qui ne repose pas sur des algorithmes, le principe est le plus proche des jeux vidéo. Les livres dont vous êtes le héros sont avant tout des récits numériques, certes régis par le hasard du récit de dés. Mais au moins, l'action était au cœur du choix et déterminé par un chiffre. Nous avons avec le livre dont vous êtes le héros une narration déterminée par le jeu - l'aléa – qui agence le texte.



A l'inverse, les FMV ont commis « l'erreur » de vouloir imiter le cinéma, en produisant des série Z comme *Night Trap* et consort, et ce en assujettissant la dimension

ludique à la « noblesse » des images filmées – mais là encore le défi technique était au cœur des préoccupations des fabricants et codeurs. D'ailleurs, à regarder de plus près *Night trap* était prévu pour une console intégrant des bandes magnétiques VHS. La numérisation n'a pas su s'émanciper totalement de la logique de l'analogique. Dans *Night trap*, le dispositif ludique consiste à poser des pièges dès lors que les intrus arrivent dans la baraque où se réunissent les jeunes filles (ce qui au passage a suscité les foudres de l'opinion publique en 1993). La linéarité est ici dans le déroulé des séquences qui peuvent être interrompues par la pression des icônes correspondant à des pièges. Le timing est donc le cœur de gameplay, et l'agencement temporel à l'écoulement de la séquence filmée va générer d'autres séquences filmées.



Figure 2 - Night Trap, 1993, Mega-CD

Ici la distribution est doublement déterminée par les contraintes techniques de l'époque (les têtes de lectures de VHS ne permettant pas de sauter de séquence en séquence, de même que les premières vitesses de lecture des CD-Rom) et la linéarité du régime audiovisuel.

Dans les deux cas, nous avons ainsi une narration par les chiffres, comme distribution des séquences narratives à venir. La narration par le chiffre est à la fois un moyen de positionner le joueur comme marqueur de l'avancement par rapport à la machine, mais peut aussi être un élément de production de la performance : en abandonnant la simple lecture pour embrasser la performance, des manières de mieux lire le texte sont instituées. Le code et les règles déterminent ainsi ces manières d'appréhender un document par des ratios assez basiques dans les premiers jeux : ennemis tués / temps, les bonus étant des moyens de pousser à approfondir l'exploration. Progressivement nous quittons la linéarité pour s'inscrire dans la manière de faire, dans la maîtrise de la procéduralité, une exploration des possibles non par le simple emprunt des chemins prédéfinis, mais par la manière même d'arpenter chaque chemin.



Ainsi, comme dans pac-man, l'avancée est notifiée par le score (points ou temps restant), comme mesure de la narration. Le score est une manière d'appréhender le labyrinthe tout en étant un moteur de conditions de possibilité (en fonction des points de vie, de magie dans ces livres). Pourtant, nous ne sommes pas encore dans du jeu (numérique ou vidéo). Dans ces médias, le problème réside finalement dans la ressource et l'agencement des ressources pour l'action de choisir. Dans un jeu, les ressources de l'action servent à l'action de lecture des objets médiatiques. Mais on voit toutefois la tension entre les modes de distribution des blocs narratifs et les régimes de linéarité.

## **Narration par le code et données de l'agencement**

Le transmedia et le webdoc ont encore tendance à numériser l'analogique comme organisation des modes de narration traditionnelle et comme mise en forme du récit. Pourtant les têtes de lecture des VHS ou les lentilles des CD-Rom, qui contraignaient mécaniquement le séquençage, sont des déterminants d'un autre temps avec le web et son architecture de données. De même, la spatialité de l'objet livre tend à ne plus être une contrainte pour le texte. Dans cette perspective, numériser l'analogique, c'est finalement consacrer la linéarité par la multiplication des choix, sans pour autant penser les choix autrement qu'au prisme de l'embranchement – la juxtaposition de séquences narratives. C'est utiliser le

numérique comme forme esthétique et de diffusion, mais en aucun cas comme moteur du récit.

Le véritable changement réside dans le fait que désormais l'agencement n'est plus affaire d'écrits ou de chiffres ; avec le web, nous avons un agencement par le code qui adresse un ensemble de données, devient l'architecte. A titre de comparaison organique, le code régit les agencements moléculaires, est l'adn qui déploie les possibilités de l'arbre. Le joueur est davantage le chromosome, ou plutôt active des chromosomes pour donner une forme à l'arbre.

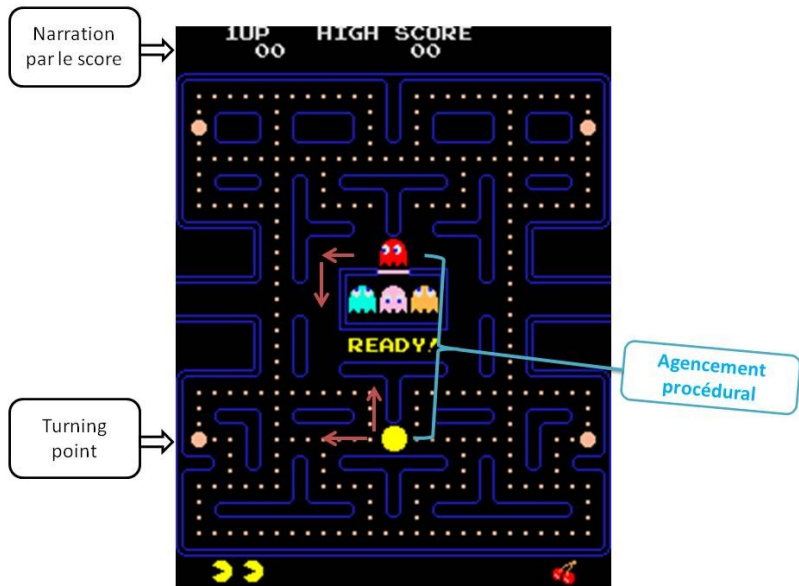
Dans les anciens régimes narratifs nous avons l'illusion de la création ou plutôt un récit de la création effectuée, mais pas une action de la création : le récit *de* l'action, mais pas le récit *par* l'action. L'auditeur écoute le récit de la pousse du baobab, le lecteur est l'enfant qui grimpe. Le joueur est celui qui crée l'arbre, et donc a le récit de l'arbre qui pousse à l'écran, mais aussi est l'enfant qui croit pouvoir atteindre le ciel en grimpant aux branches. Dans les pratiques ritualistes, nous avons déjà en germe la procéduralité : celui qui performe le rite, notamment lorsqu'il utilise des outils comme des osselets, est le dépositaire de l'action narrative par une narration par l'action (lancer de dé et interprétation). De la même manière, le tireur de carte lit dans des unités opératoires – chaque carte a une valeur – et lie ces unités pour produire une narration orientée vers celui qui consulte. Ici le chiffre prend des formes autres : objets, symboles, signes comme autant d'éléments cognitifs d'encodage de valeurs.

Transposé au webdoc, nous avons ainsi un double défi : changer les marqueurs de l'avancement du récit, et

changer les modes d'agencement des composants du récit. Les chiffres sont de bons éléments de mesure de l'action et produisent ainsi un sens à l'action. Ils sont à part entière des éléments narratifs du rapport au terrain de jeu parce qu'ils notifient l'agencement du joueur au jeu, du public à l'univers fictionnel.

Nous touchons à peine à la notion de gameplay qui est autre chose que l'interaction. L'interaction est trop machinique, trop analogique : le gameplay est narratif parce que ludique. En guise de première définition – nous reviendrons plus tard dans ce blog sur ces notions - le gameplay est ce domaine des possibles à disposition du joueur pour disposer du récit et disposer les éléments narratifs. Le gameplay est la matrice de re-création par la manipulation d'ADN parce qu'il est composé d'unités opératoires qui agencent les unités opératoires créées par les concepteurs.

Pour l'instant, la tendance est de confondre interaction et gameplay. La gamification est un bel exemple de cette vision réductrice : essayer de rajouter une couche numérique à l'interaction, chiffrer la navigation sans pour autant penser la navigation autrement qu'au prisme du web design et pour la navigation en soi. La gamification est un pac-man au niveau proto-ludique : sans ennemis, avec des pastilles. Elle est encore une résurgence des anciens régimes de consommation, mais a une valeur comme système d'information.



## Conclusion

Au travers de ces quelques réflexions exploratoires, nous avons voulu monter au travers de pac-man en quoi les spécificités du jeu vidéo ne sont pas encore suffisamment prises en compte. Le défi est énorme et demande de vraies prises de risques, de nombreux échecs pour changer de régimes de transmission et de communication. Mais changement notable avec les années 1990, ce n'est plus le jeu vidéo qui veut se faire film ou roman ou Bd, mais l'inverse.

- Oublier la délinéarisation pour embrasser la procéduralité me semble la première étape.
- Oublier la narration par le texte et l’oral pour penser la narration par le chiffre est la seconde. Bizarrement, nous sommes amené à penser la narration par le score, de trouver des modalités de mesurer l’action et d’habiller ce *core gameplay* de manière à rattacher les objets (*assets* graphiques ou séquences audiovisuelles).
- Enfin, penser en termes d’agencements avec des objets, nécessite d’inventer de nouvelles cohabitations hypermédiatiques, de penser le *machin*-design à l’hybridation des savoir-faire de chacun.

Reste une contrainte technique, relative aux objets audiovisuels : pour délinéariser les narrations, il faut délinéariser les modes de rendu (device output). Les avancées actuelles telles que les vidéo cliquables, les navigations 3D sont des premières formes solutions, mais la technologie est à inventer. Deux pistes : agir sur la linéarité, donc maîtriser l’écoulement comme dans *Being Henry*, qui empruntent des éléments de level design très intéressant : où le parcours du pattern est une action fictionnelle mais aussi de distribution techniques des séquences. Ou au contraire mettre en scène l’hyperchoix : *Heavy Rain* a ouvert une voie avec des actions non plus contextuelles, mais une narration « agencielle » – et ce malgré les nombreux défauts de par la volonté de refaire du cinéma et l’horreur vidéoludique des QTE. Bizarrement, ce n’est pas la « narration élastique » mais plutôt les

modes de distribution des unités narratives sans rupture avec la forme et l'intégration en continu des opérateurs de choix qui me semble le plus intéressant. Mais ceci appelle un autre débat.



## Références indicatives

Akrich (Madeleine) « Comment décrire les objets techniques? », *Techniques et Culture*, n°9, 1987, pp. 49-64

Bogost (Ian), *Unit operation*, MIT Press, 2006,

Bogost (Ian), Monfort (Nick), *Racing the beam*, MIT Press, 2009

Bolter (Jay D.), Grusin (Richard), *Remediation , understanding new media*, MIT Press, 1999

Fernández-Vara (Clara), Zagal (José P.) et Mateas (Michael), “Evolution of Spatial Configurations In Videogames”, *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 2005

Frasca (Gonzalo), « Simulation versus narrative. Introduction to ludology », in Wolf (Mark), et Perron (Bernard), *The videogame theory reader*, Taylor and Francis Book, 2003

Gazzard (Alison), “Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames”, *Game Studies*, vol 11, n°1, février 2011

Guardiola (Emmanuel), « L’histoire que nous faisons vivre aux joueurs : la structure ludo-narrative », in Genvo (Sébastien), dir., *Le game design de jeux vidéo. Approches de l’expression vidéoludique*, Paris, L’Harmattan, 2005, pp. 161-174

Guéneau (Catherine). « L’interactivité : une définition introuvable », *Communication et langages*. N°145, 3ème trimestre 2005. pp. 117-129

Guillen Matthew , « Media Type and Content Regulation », *Revue française d’études américaines*, 2001, n°88, p. 101-115.

Julia (Jean-Thierry), Lambert (Emmanuelle). « Énonciation et interactivité : du réactif au créatif. » *Communication et langages*, n°137, 2003. pp. 30-44

Juul (Jesper), *Half-real, Video games between real rules and fictional worlds*, MIT Press, 2004

Hardt (Hanno), *Myths for the Masses, An Essay on Mass Communication*

Innis (Harold), 1950, *Empire and communications*, Press Porcepic, 1986

Manovitch (Lev), *The language of new media*, Cambridge, MIT Press, 2001

Mateas (Michael), « Expressive AI: Games and Artificial Intelligence », *Proceedings of Level Up: Digital Games Research Conference*, Utrecht, Netherlands, Nov. 2003.

Mauco (Olivier), « Le game design des sociabilités dans les MMO », in Granjon (Fabien), Denouel (Julie), *Communiquer à l'ère numérique*, Presses des Mines, 2011

Mauco (Olivier), « The Ideology of the Self in Ludic Digital Worlds », in Abbas, Y., Dervin, F. (dir.), *Digital Technologies of the Self*, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 109-124. Version pre-print en ligne sur [le site de l'Omnsh](#)

Mendizabal, (Inacio. R). *Maquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Universida andina Simon Bolivar, Abya Yala, Corporacion editora nacional, 2004

Murray (Janet H.), *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York: Free Press, 1997

Rancière (Jacques), *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, 2008

Salen (Katie), Zimmermann (Eric), *Rules of play*, MIT Press, 2004

Wolf (Mark JP), "Space in the video game" in Wolf (Mark JP), dir., *The medium of the video game* p. 51 – 75

### **Pour citer ce texte :**

Mauco (Olivier) « De la délinéarisation des anciens médias à la procéduralité vidéoludique. Le score du changement pour le transmedia, le webdoc et la gamification. » *Gameinsociety*, 31 octobre 2011

Contact [o.mauco@gmail.com](mailto:o.mauco@gmail.com)  
Twitter : *gameinsociety*