
N° 7 | 2021

Généalogies imaginaires

Du théâtre-forum aux jeux narratifs : interactivité et engagement dans les jeux vidéo

Olivia LEVET

Édition électronique :

URL :

<https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-7/2739-du-theatre-forum-aux-jeux-narratifs-interactivite-et-engagement-dans-les-jeux-video>

DOI : numerev_2119

Date de publication : 24/02/2021

Cette publication est sous licence **CC BY-NC-ND** (Attribution - No commercial - No derivatives).

Pour **citer cette publication** : LEVET, O. (2021) Du théâtre-forum aux jeux narratifs : interactivité et engagement dans les jeux vidéo. *À l'épreuve*, (7). https://doi.org/10.34745/numerev_2119

Le médium du jeu vidéo, par le caractère immédiat de l'expérience qu'il propose, inhérente à la présence du joueur ou de la joueuse, tend à se rapprocher du spectacle vivant quant au rapport qu'il instaure entre l'œuvre et le public. À l'ère de la *gamification*, c'est à travers les notions d'*expérience* et d'*immersion* que le rapprochement entre ces deux arts est exploré, dans la mise en place d'œuvres théâtrales et numériques augmentées, empruntant aux performances d'art vivant mais aussi aux dispositifs vidéoludiques en réalité alternée, en réalité virtuelle, ou au domaine du jeu de rôle et de l'*escape game* avec le développement du *théâtre immersif* (Siegel, Levet, soumis pour publication).

Brenda Laurel, dans *Computers as Theatre*, étudie l'interface numérique à la manière d'une scène de théâtre : *La Poétique* d'Aristote et le théâtre classique permettent de penser l'interactivité du point de vue de la représentation. Gonzalo Frasca, dans sa thèse « Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate », analyse quant à lui le médium vidéoludique à partir du *Théâtre de l'Opprimé* et du théâtre-forum d'Augusto Boal. L'interactivité et l'engagement au sein de la fiction y sont envisagés du point de vue de la simulation et de l'expérimentation critique d'une réalité sociale (Jacques, 2018).