
N° 8 | 2021

En dilettante ? Plaisirs, pratiques et engagements esthétiques

The Last of Us part II : entre non-jeu et dissonance ludonarrative

Thierry L'HÔTE

Édition électronique :

URL :

<https://alepreuve.numerev.com/articles/revue-8/2753-the-last-of-us-part-ii-entre-non-jeu-et-dissonance-ludonarrative>

DOI : numerev_2133

Date de publication : 05/05/2021

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

Pour **citer cette publication** : L'HÔTE, T. (2021) The Last of Us part II : entre non-jeu et dissonance ludonarrative. *À l'épreuve*, (8). https://doi.org/10.34745/numerev_2133

Le jeu vidéo dit « d'action-aventure » est aujourd'hui devenu un quasi-synonyme des productions AAA. Citons par exemple la saga *Grand Theft Auto*, dont le cinquième épisode, sorti en 2013, s'est vendu à 90 millions d'exemplaires et a rapporté près de 6 milliards de dollars à l'éditeur Take-Two Interactive, ou la série *Assassin's Creed*, qui a vu naître 12 jeux principaux, 17 épisodes dérivés et de multiples œuvres transmédiatiques entre 2007 et 2021. La légitimité ludique de ce genre si populaire n'a pourtant pas toujours été une évidence. Lorsque, en 2007, le concepteur de jeux canadien Clint Hocking nomme sans réellement définir la notion de « dissonance ludonarrative », il ravive des débats sur la coexistence entre interactivité et narrativité. Par ce terme qui a ensuite été repris aussi bien par des joueurs, des journalistes, que des chercheurs, Hocking désigne « la contradiction entre les aspects ludiques et narratifs d'un jeu vidéo ». Les interprétations de la notion de « dissonance ludonarrative » sont pourtant si larges qu'elles en deviennent parfois incompatibles. Elles poussent à se demander si le phénomène existe réellement ou s'il ne s'agirait pas simplement d'un fantasme collectif. Pourtant, la persistance du sujet témoigne de son importance dans la compréhension de certains enjeux relatifs à la création de narrations interactives.