Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

Aventure, mésaventures ; quête principale et quêtes secondaires
Une étude de la structure narrative de *Dragon Age : Origins*
d'après les paradigmes des romans d'aventures

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

« […] aujourd'hui encore, face à tel récit […] que propose la bande dessinée ou l'industrie cinématographique hollywoodienne, il arrive qu'on ait le sentiment que les spécificités génériques ne sont que de surface, et que la seule propriété générique fondamentale reste celle de l'aventure, entendue dans son sens le plus large. »

Matthieu Letourneux, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *Rocambole, Bulletin des Amis du Roman populaire* 17, Maurepas, hiver 2001, p. 21-47.

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

« […] une catégorie nécessaire pour s'affronter à l'édifice complexe de la fiction, justement parce qu'elle est suffisamment vaste pour rassembler des récits dont on voit bien l'unité, alors même qu'ils ressortissent de genres différents. »

Matthieu Letourneux, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *Rocambole, Bulletin des Amis du Roman populaire* 17, Maurepas, hiver 2001, p. 21-47.

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

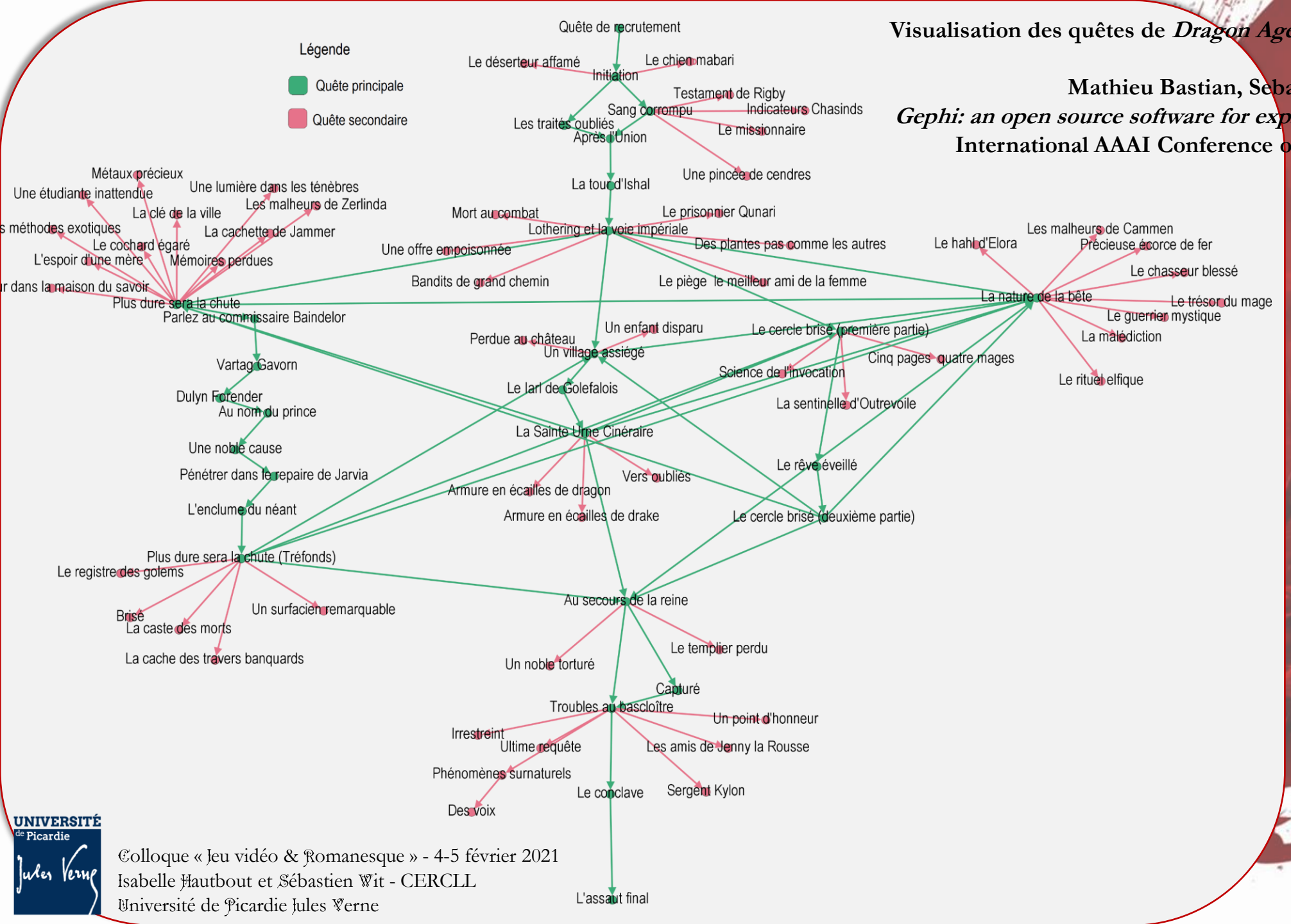
« Fondé sur la narration d'une succession d'épisodes, le roman d'aventures doit constamment situer les mésaventures dans l'économie d'ensemble de l'œuvre. Le travail effectué par les auteurs pour mettre en évidence, de façon plus ou moins subtile, la cohérence du récit, révèle mieux que tout autre la nature des relations entre Aventure et mésaventures, de l'intégration la plus forte à la plus faible […] »

Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010, p. 49.

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Visualisation des quêtes de *Dragon Age : Origins* grâce au logiciel Gephi

Mathieu Bastian, Sebastien Heymann, Mathieu Jacomy,
Gephi: an open source software for exploring and manipulating networks,
International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 2009.

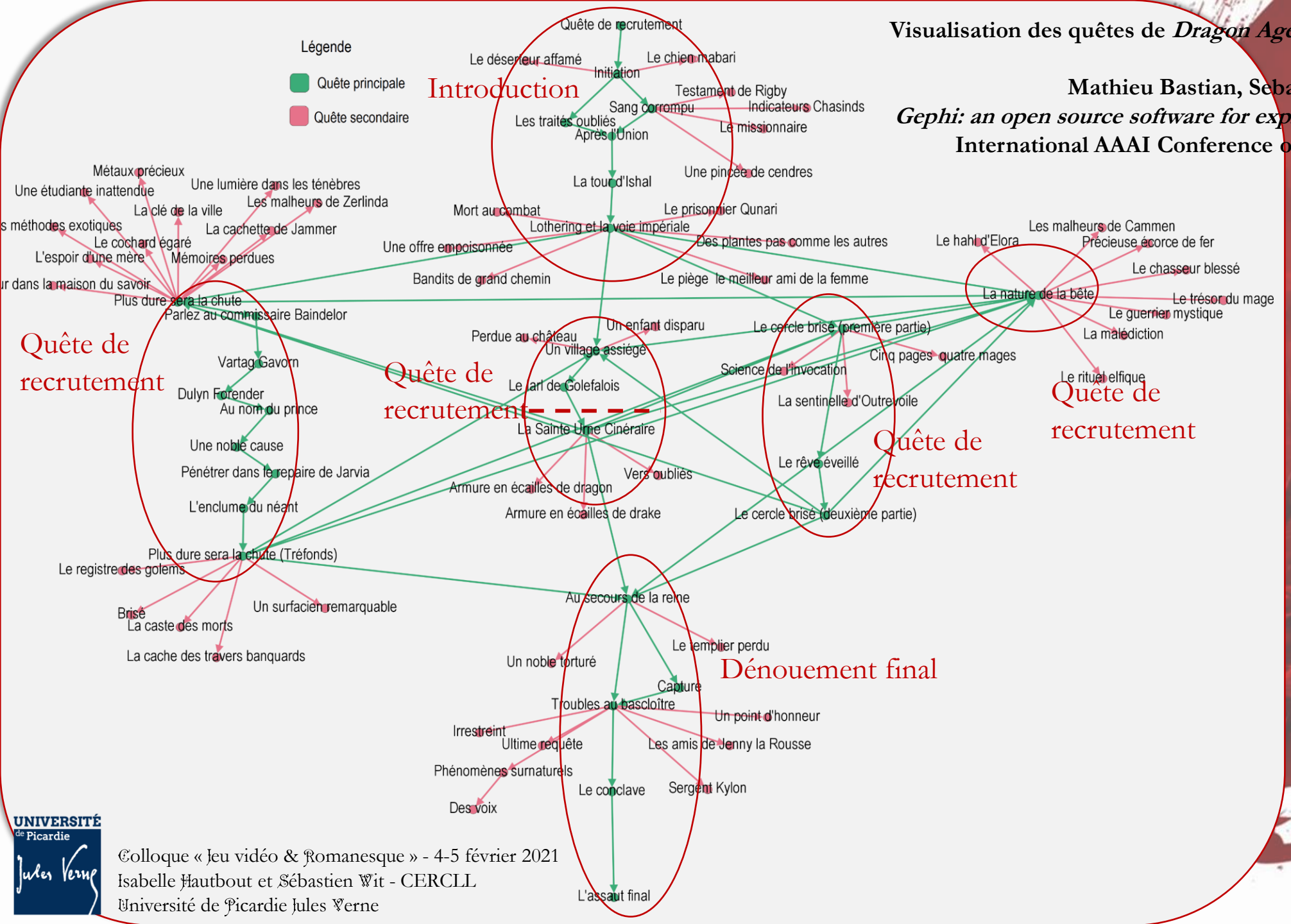


Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Visualisation des quêtes de *Dragon Age : Origins* grâce au logiciel Gephi

Mathieu Bastian, Sebastien Heymann, Mathieu Jacomy,
Gephi: an open source software for exploring and manipulating networks,
International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 2009.

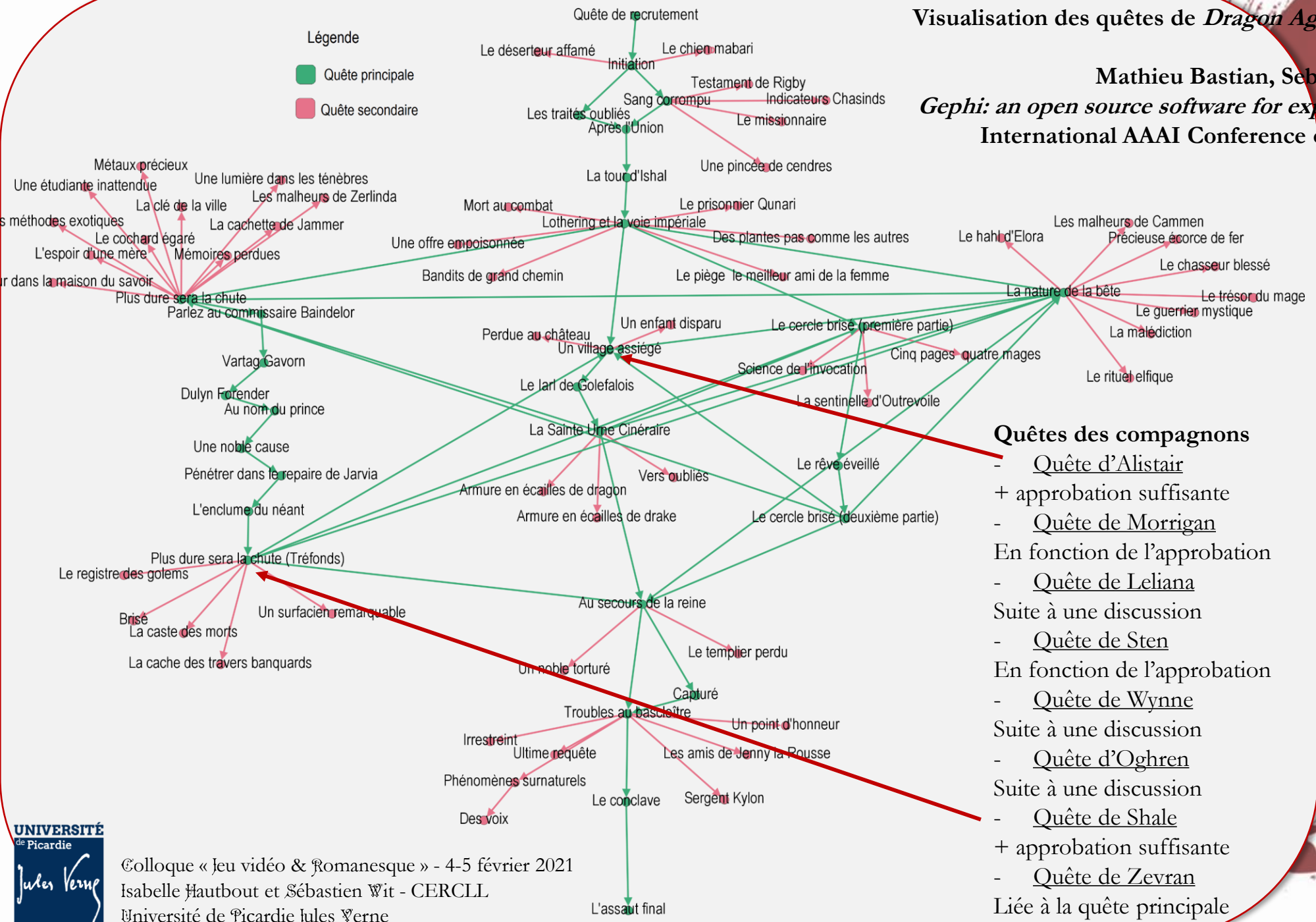


Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Visualisation des quêtes de *Dragon Age : Origins* grâce au logiciel Gephi

Mathieu Bastian, Sebastien Heymann, Mathieu Jacomy,
Gephi: an open source software for exploring and manipulating networks,
International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, 2009.



Quêtes des compagnons

- Quête d'Alistair
+ approbation suffisante
- Quête de Morrigan
En fonction de l'approbation
- Quête de Leliana
Suite à une discussion
- Quête de Sten
En fonction de l'approbation
- Quête de Wynne
Suite à une discussion
- Quête d'Oghren
Suite à une discussion
- Quête de Shale
+ approbation suffisante
- Quête de Zevran
Liée à la quête principale

Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

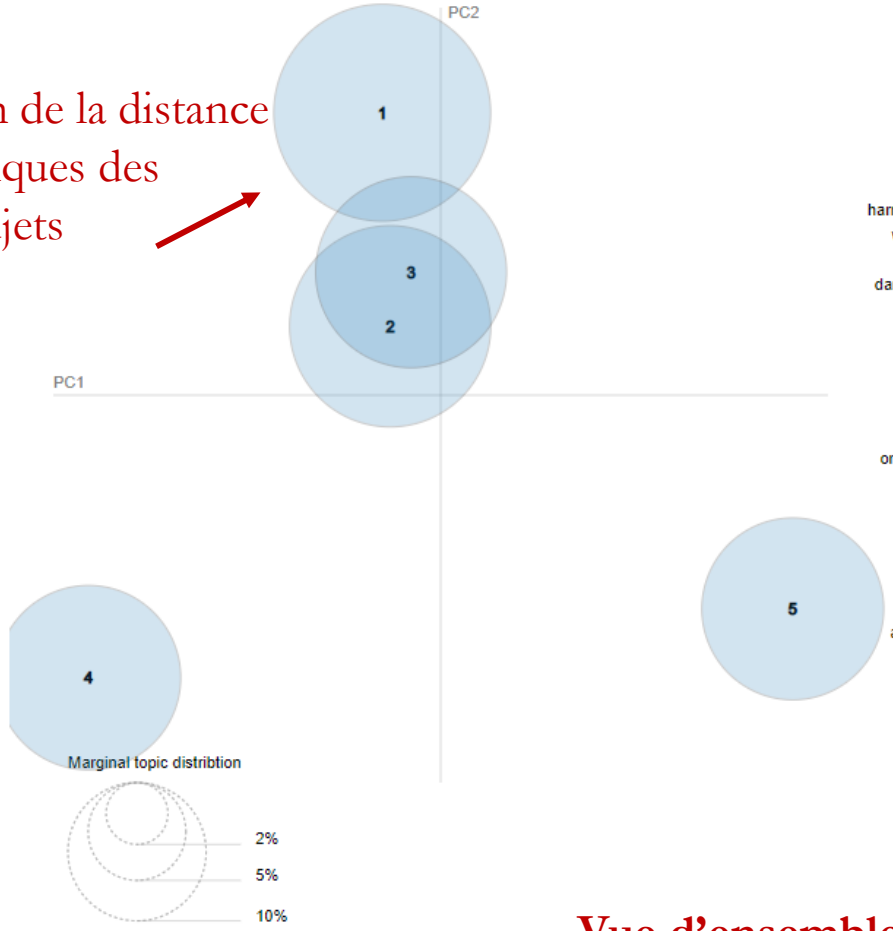
Selected Topic: 0 | Previous Topic | Next Topic | Clear Topic

Slide to adjust relevance metric:(2)

λ = 1

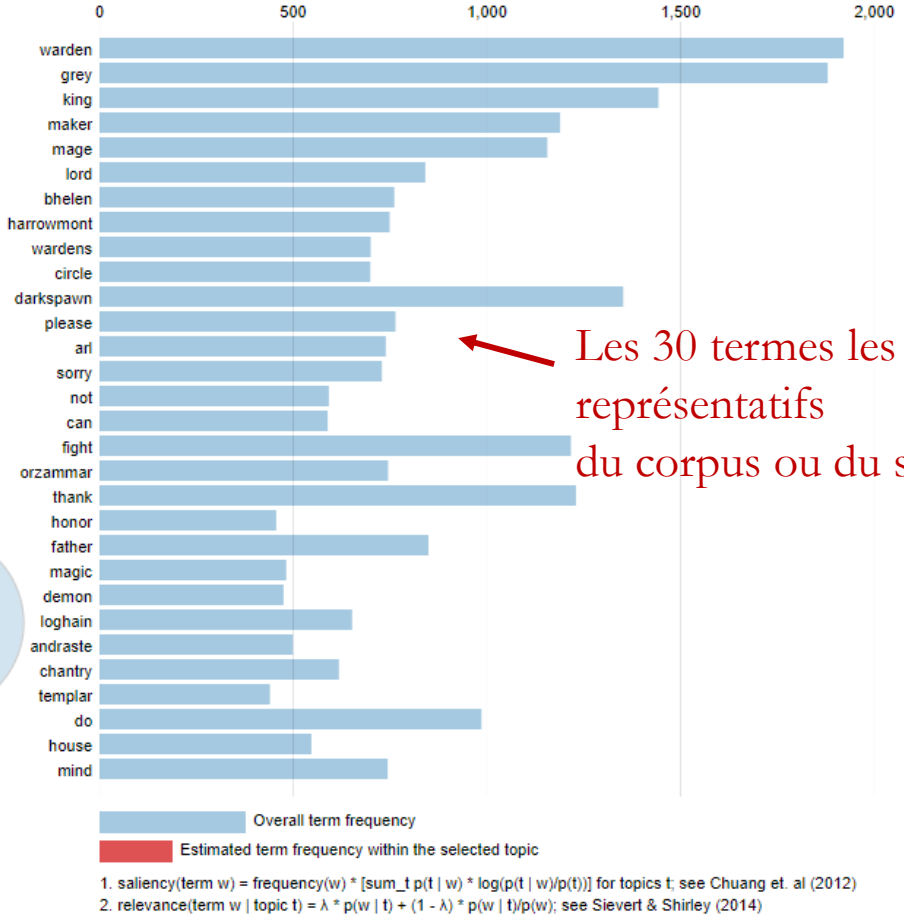
0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0

Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)



Visualisation de la distance entre les lexiques des différents sujets

Top-30 Most Salient Terms[1]



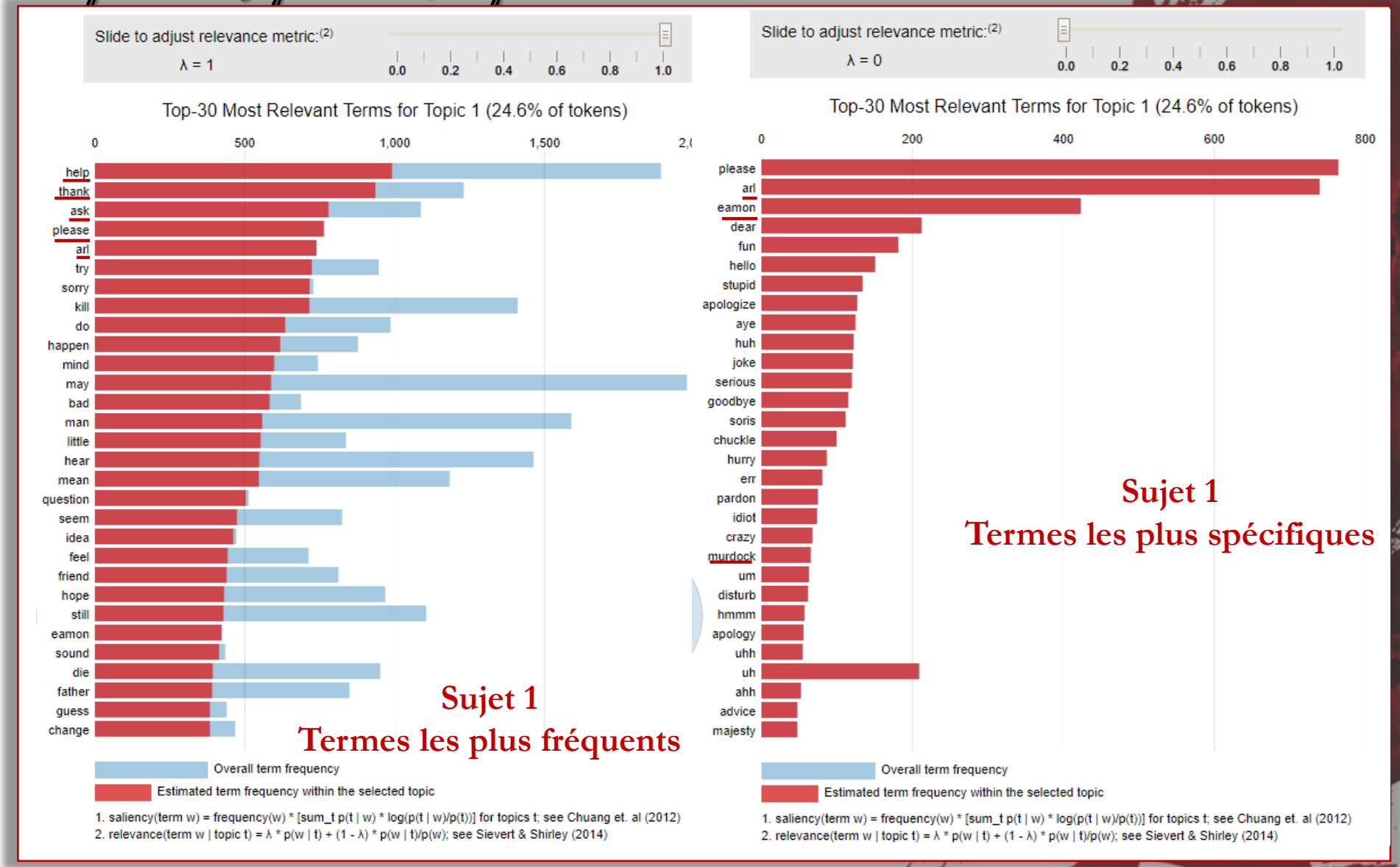
Les 30 termes les plus représentatifs du corpus ou du sujet

1. saliency(term w) = frequency(w) * [sum_t p(t | w) * log(p(t | w)/p(t))] for topics t; see Chuang et. al (2012)
2. relevance(term w | topic t) = λ * p(w | t) + (1 - λ) * p(w | t)/p(w); see Sievert & Shirley (2014)

Vue d'ensemble des résultats

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

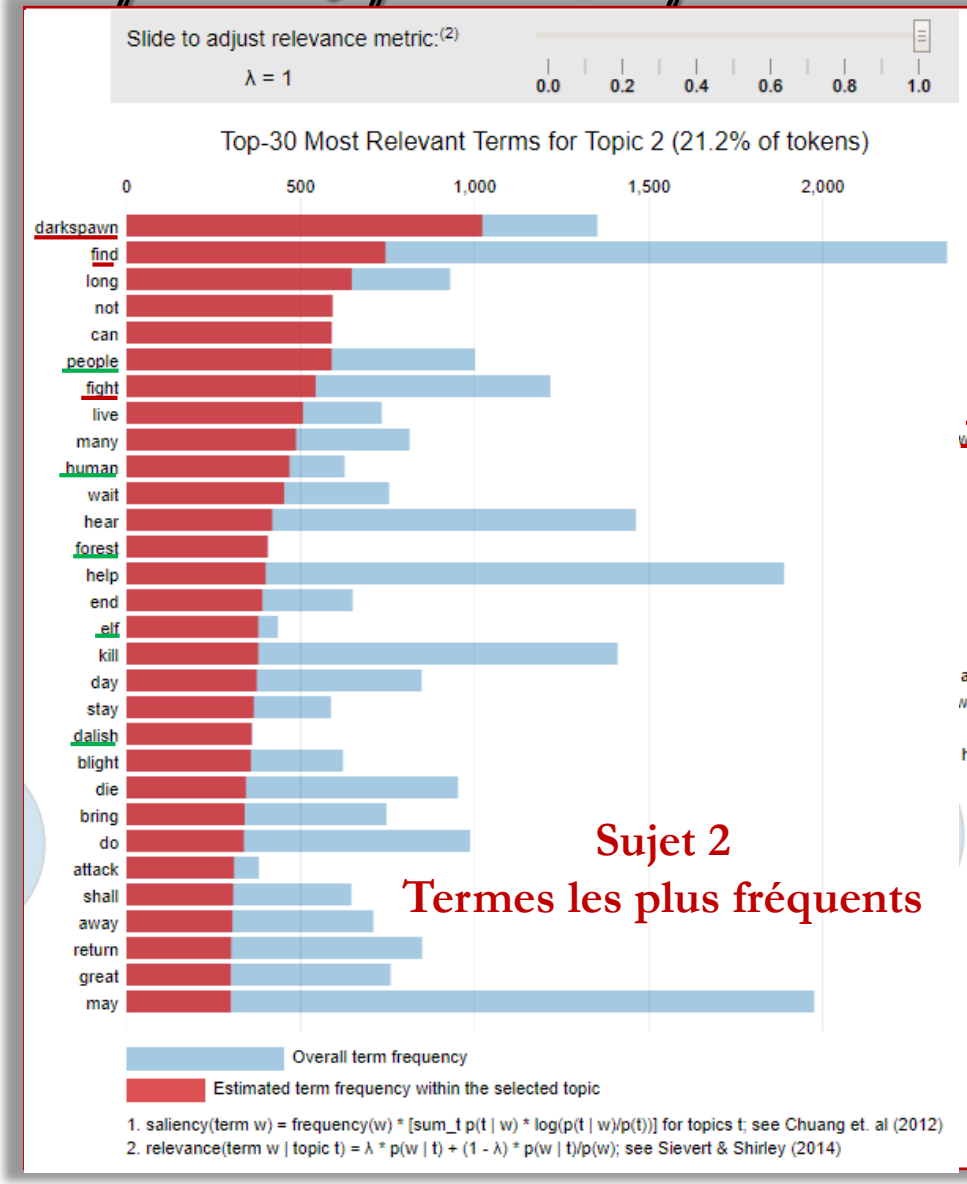
Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?

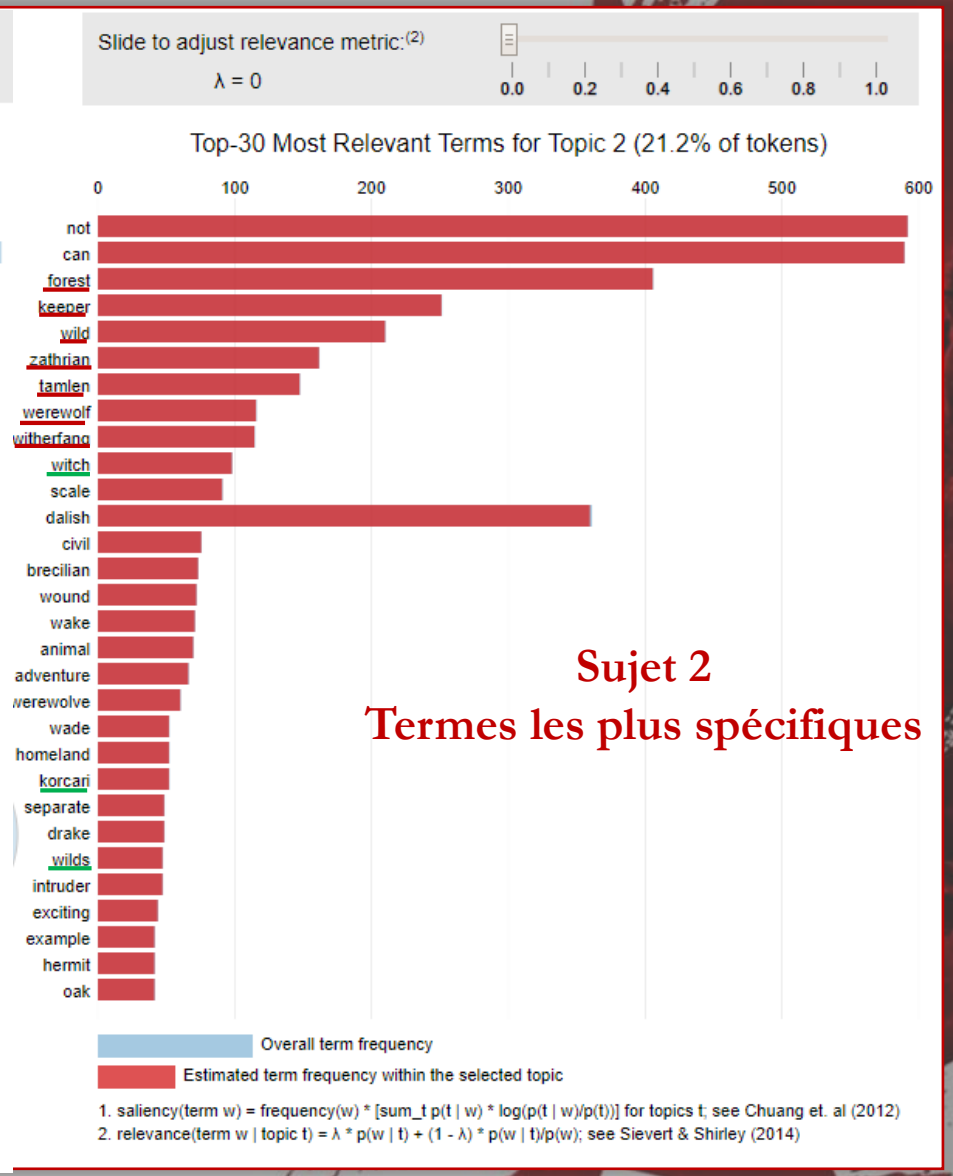


Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?

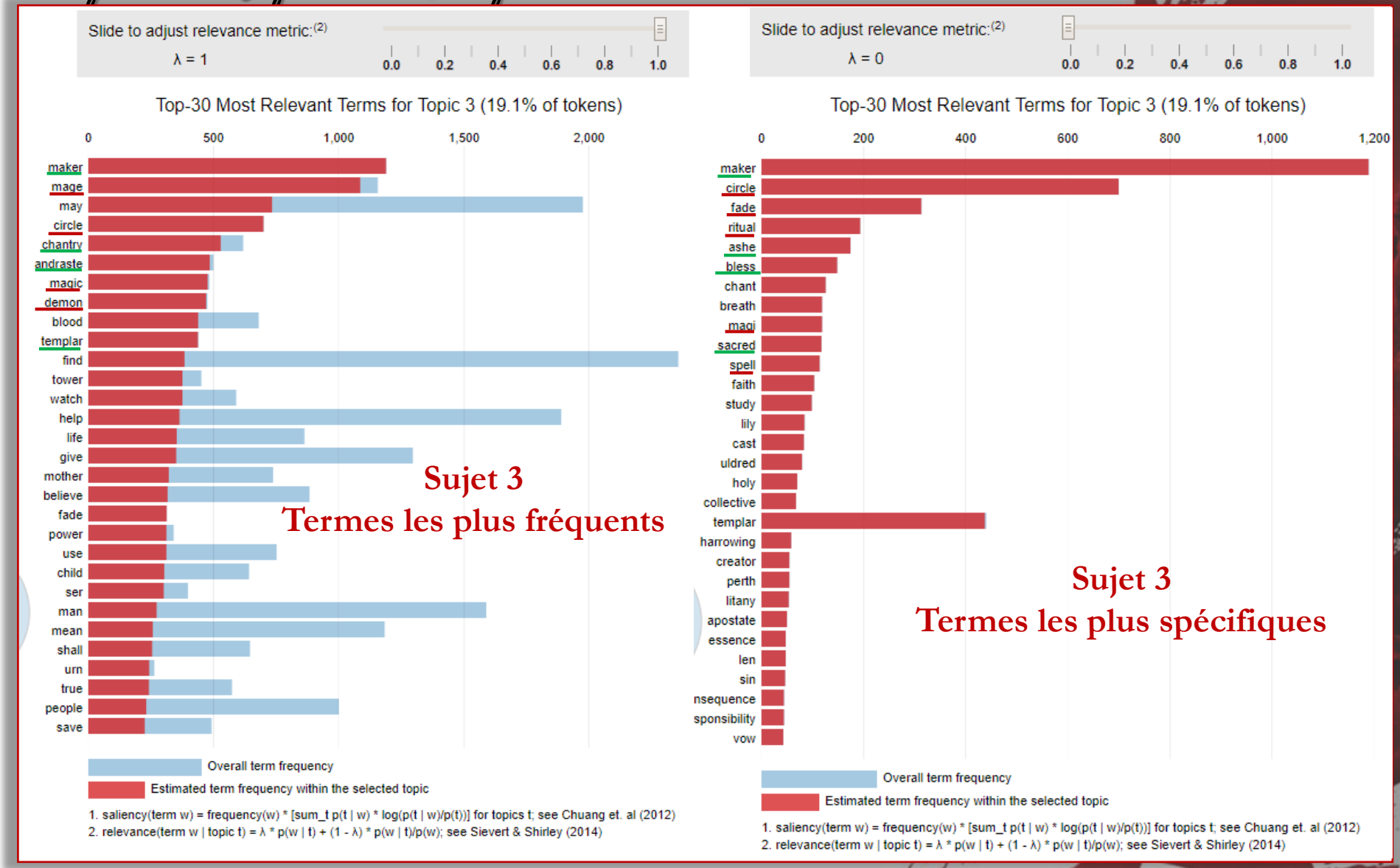




Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

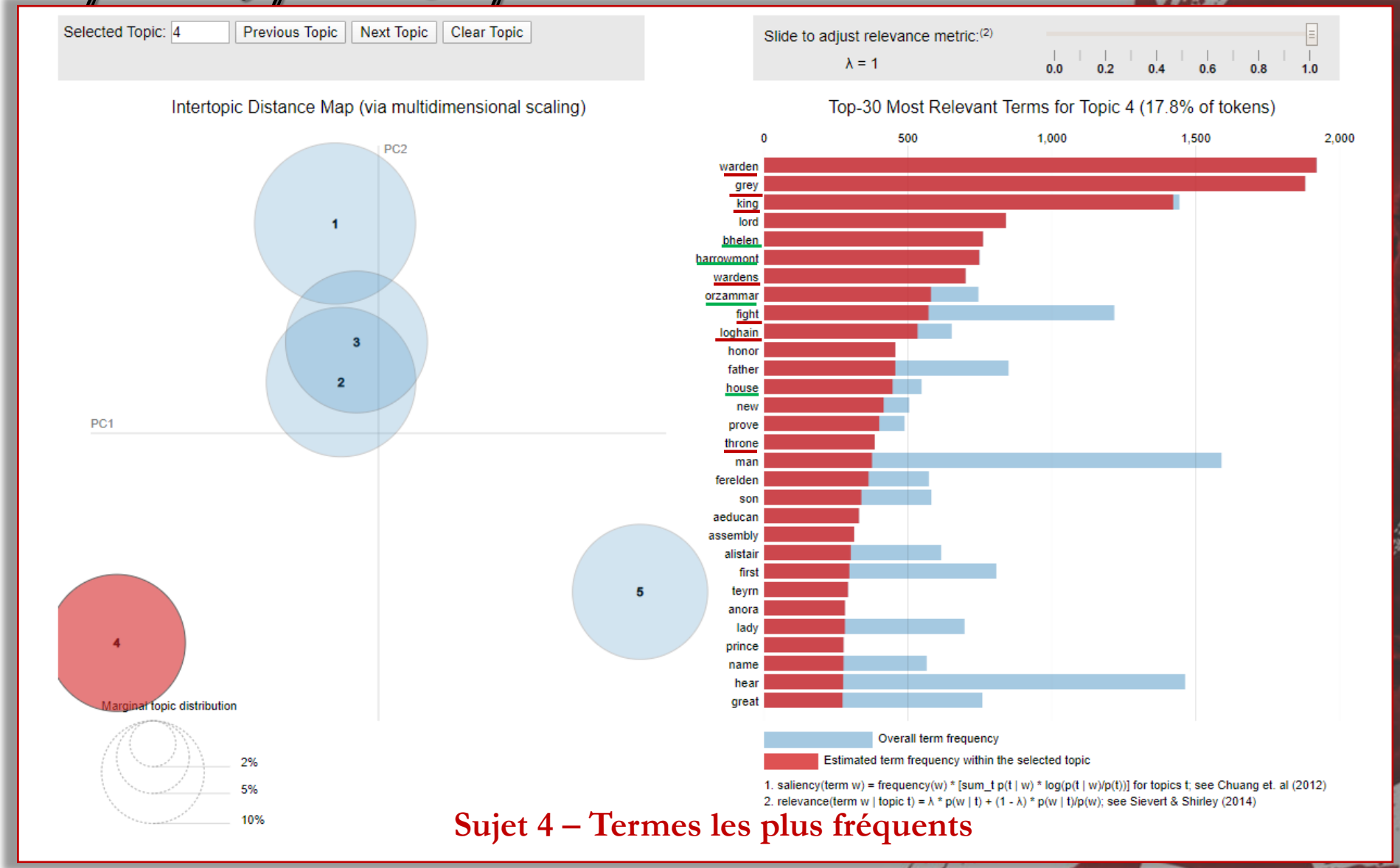
Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?



Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

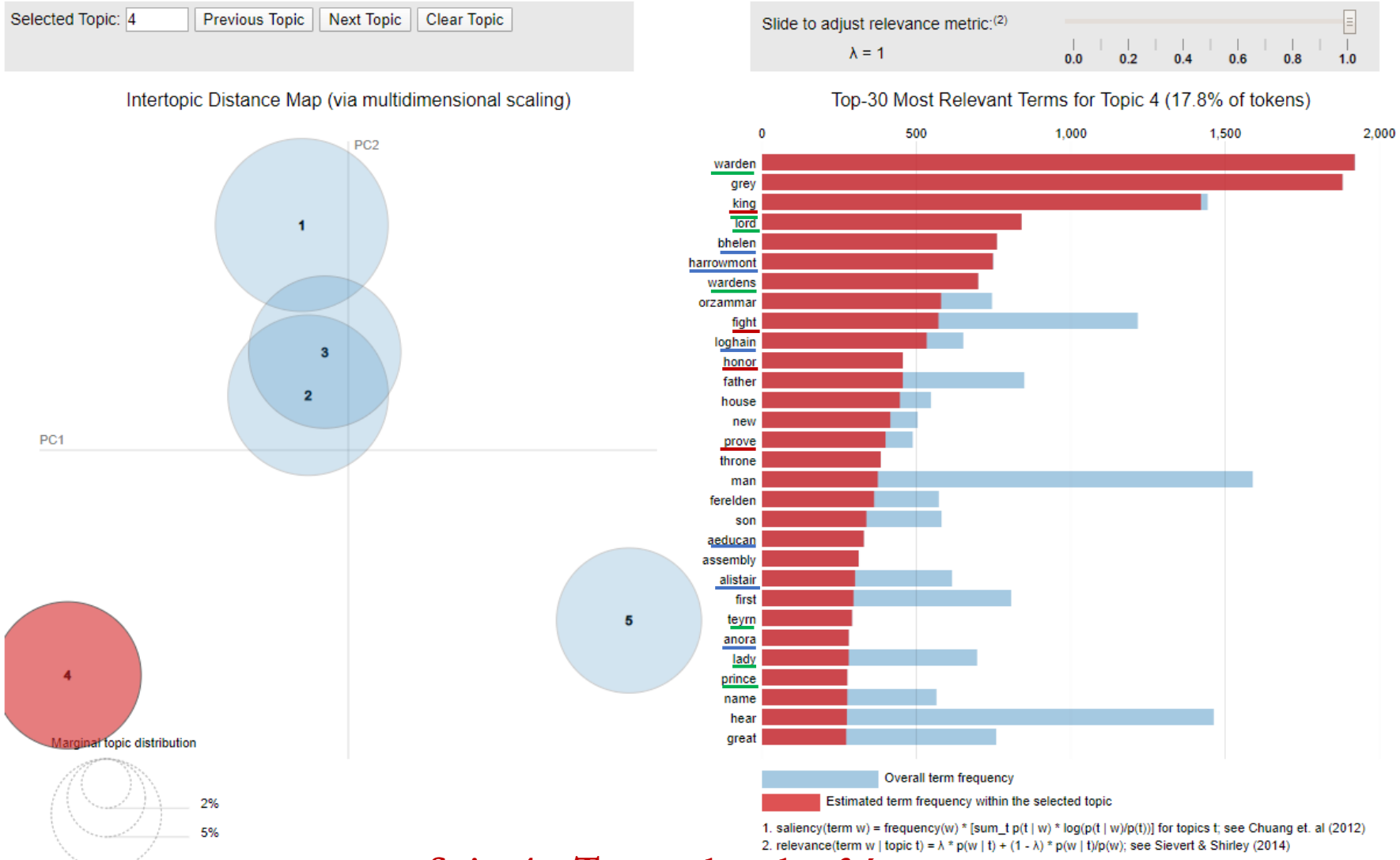
Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?



Sujet 4 – Termes les plus fréquents

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?

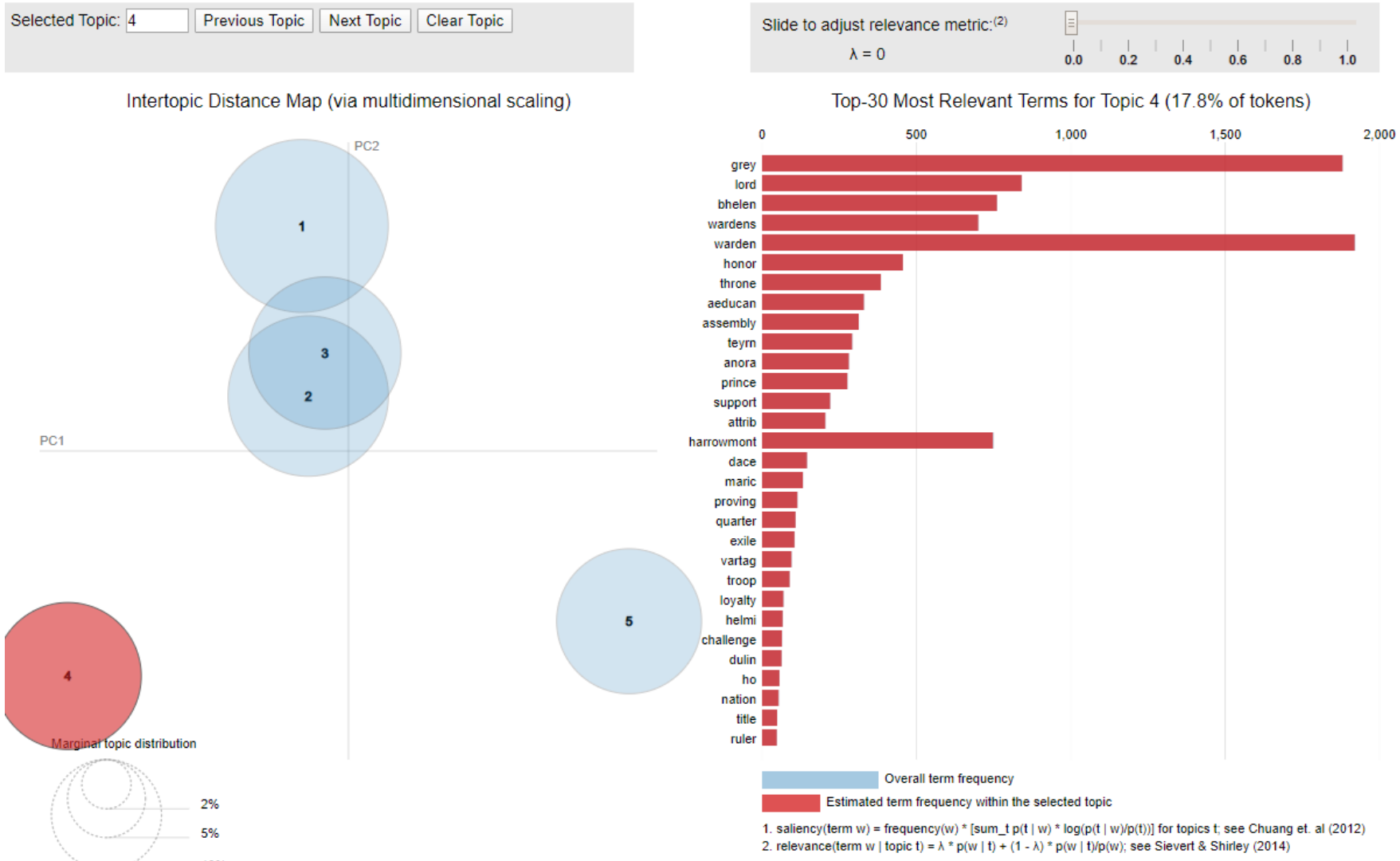


Sujet 4 – Termes les plus fréquents

Colloque « Jeu vidéo & Romanesque » - 4-5 février 2021
Isabelle Hautbout et Sébastien Wit - CERCLL
Université de Picardie Jules Verne

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures idéoludique ?



Sujet 4 – Termes les plus spécifiques

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

« The literary model of the concept of story-world is the novel of proliferating narrativity in which "little stories" steal the show from the plot of the macro level. »

Le modèle littéraire du concept de « monde narratif » est le roman à la narrativité proliférante dans lequel les "petites histoires" volent la vedette à l'intrigue au niveau macro.

Marie-Laure Ryan, *Narrative as virtual reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 256.

(ma traduction, en m'appuyant sur le glossaire du RéNaF pour la traduction de « story-world » : Anaïs Goudmand, « Monde narratif / Storyworld », *Glossaire du RéNaF*, mis en ligne le 21 février 2019, URL: https://wp.unil.ch/narratologie/2019/02/monde-narratif-storyworld/)

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

« Le monde du roman d'aventures est gouverné par le hasard, parce que son rythme suppose, une fois thématisé dans l'intrigue, rapidité d'action et faculté à improviser. Pour cette raison encore, dans le roman d'aventures, l'improvisation du héros ne se limite pas à un abandon de la raison devant le chaos des événements. Le personnage compte au contraire sur le hasard pour gagner ses combats, comme si, pour lui (et plus encore pour la logique du genre), le hasard n'était pas neutre, mais était le jeu d'une providence au dessein caché. »

Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures*, *1870-1930*, op. cit., p. 203.

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN

Dragon Age : Origins, un roman d'aventures vidéoludique ?

« Dans un roman de l'action, du rythme et de l'extraordinaire, c'est la faculté à saisir le *kaïros*, l'occasion favorable, qui prévaut, non les lenteurs de la rationalité. Homme du *kaïros*, le héros du roman d'aventures ne cesse d'agir par une impulsion qui semble absurde mais qui est la cause de ses aventures »

Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures*, *1870-1930*, op. cit., p. 203.

Alice Dionnet
Université d'Orléans
Laboratoire POLEN