



Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques

Hélène Sellier

► To cite this version:

Hélène Sellier. Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques. Littératures. Université Paris-Est, 2019. Français. NNT : 2019PESC2088 . tel-04459797

HAL Id: tel-04459797

<https://theses.hal.science/tel-04459797>

Submitted on 15 Feb 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques

Hélène Sellier

► To cite this version:

Hélène Sellier. Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques. Littératures. Université Paris-Est, 2019. Français. NNT : 2019PESC2088 . tel-03391718

HAL Id: tel-03391718

<https://theses.hal.science/tel-03391718>

Submitted on 21 Oct 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Université Paris-Est

UPEM

ED Cultures et sociétés

EA LISAA

5 Boulevard Descartes, 77420 Champs-sur-Marne

Thèse de doctorat nouveau régime en Littératures Comparées

Littérature et Jeux vidéo : représentations réciproques

Thèse présentée par Hélène SELLIER

Dirigée par Irène LANGLET

Soutenue le 27 septembre 2019

JURY :

Mme Anne BESSON, Professeure, Université d'Artois

M Venceslas BIRI, Professeur, Université Paris-Est

M Alexis BLANCHET, Maître de conférences, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle

M Sébastien GENVO, Professeur, Université de Lorraine

Mme Irène LANGLET, Professeure, Université Paris-Est

M Matthieu LETOURNEUX, Professeur, Université Paris Nanterre

Remerciements

Cette thèse est le fruit de six longues années de croissance qui a mûri grâce de nombreuses rencontres.

Merci d'abord à Irène Langlet qui, avec patience, a tenu son rôle de tuteur. Nos moments d'échange ont nourri mes réflexions et ses précieux conseils m'ont permis de pousser droit dans l'écosystème de l'université.

Merci à mes amis doctorants, Aurélie, d'une gentillesse à toute épreuve, Nicolas, Elsa – dont le travail a éclos différemment, mais qui toujours a été inspirant. Merci à la forêt d'autres chercheurs bienveillants dont la présence encourageante m'a donné envie d'évoluer.

Merci à ceux qui m'ont permis à mon tour de semer quelques graines, en particulier M Chort, Mme Roeckhout, M Marliot ainsi que M Pitarque et M Boutet. Merci au studio Beemoov de stimuler la sève de l'écriture qui coule en moi.

Merci à Andrée d'avoir naturellement semé en moi l'envie de découvrir. Merci à Alain de durablement veiller à mon équilibre. Merci à Marie pour tout l'oxygène qu'elle m'a apporté. Merci à Chantal et Eddie qui m'ont laissée m'enraciner. Merci à Léa pour parfois être venue se poser près de moi. Merci à tous mes amis et la Fine Équipe qui m'ont patiemment arrosée de leur confiance. Merci à toutes les personnes que j'oublie ici et qui cultivent nos liens, dont la diversité est pour moi un riche terreau.

Merci à Alexandre qui me donne, chaque jour, la lumière dont j'ai besoin.

Mots-clefs :

Intermedialité, Transmédia, Cultures médiatiques, Jeu vidéo, Game Studies, Recherche-création

Résumé :

Plus de quarante ans après la naissance de l'éternel *nouveau média* qu'est le jeu vidéo, plus de vingt ans après les prophéties de la mort du livre papier au profit du numérique, cette thèse a pour objectif d'étudier les interactions entre la culture littéraire et la culture vidéoludique, et ainsi de participer à la compréhension de la sphère médiatique contemporaine. Il s'agit alors de déterminer les modalités de coexistence des deux médias : comment le jeu vidéo fait-il sa place dans le champ médiatique ; comment la littérature s'adapte-t-elle à ce nouvel écosystème ? Ce travail tente d'examiner le jeu vidéo à travers le prisme de la littérature mais aussi d'observer la littérature à l'aune du jeu vidéo. Il utilise les concepts de différents champs de recherche – en particulier la nouvelle sociologie des médias, les recherches sur l'intermedialité, les études littéraires et les Game Studies – sans pour autant complètement les rejoindre. Les recherches s'appuient sur l'étude d'un corpus réduit, délimité à partir d'un ensemble vaste d'œuvres et l'observation de la variété des phénomènes esthétiques permet de mettre au jour trois logiques qui les structurent : l'autonomie fondamentale des deux cultures, leur divergence et le contact dans les moments, plus rares, où les interactions sont avérées. Contrairement à l'idéalisation de la convergence médiatique, cette thèse souligne qu'entre la littérature et les jeux vidéo, la tendance est davantage au renforcement des frontières qu'en leur brouillage. Cependant, une démarche de recherche-création autour d'un Visual Novel expérimente les possibilités d'hybridation des deux médias pour faire advenir, à leur croisement, une nouvelle forme médiatique.

Literature and Video games : mirrored representations

Key words :

Intermediality, Convergence culture, Media cultures, Video Games, Transmedia, Research/creation

Abstract :

More than forty years after the birth of the still *new media* video games and twenty years after the prophecies of the death of books, this thesis studies the interactions between literary culture and video game culture. How do video games establish themselves in the media field ? How literature adapts itself to the new ecosystem ? This research aims to think video games through the lens of literature but also to look back at literature in the light of video games. It uses the concepts of several scientific fields, in particular cultural studies, intermediality, literary studies, game studies. The understanding of media cultures is based on the analysis of mirrored intermedial representations. The main work is based on the close-reading of 13 novels and 7 video games franchises, but this corpus was created by experimenting with distant reading. The observation of the variety aesthetic phenomenon allows to make conjectures about the relations between literature and video games. It reveals three logics : autonomy, divergence and contact. First, examining genres and stereotypes allows to notice that the interactions between the gaming culture and the literary one are not the most frequent scenario. Then, this thesis continues to challenge the idea of convergence culture by showing that each media culture has its own identity and most of the exchanges between them lead to a further differentiation. Finally, transmedia networks and hybridations are seen as points of contacts which can be conflictual. A project of research-creation aims to put into practice the theoretical conclusions and experiments on the possibility to hybrid literature and video game to participate in the emergence of a new media, Visual Novels.

Sommaire

Sommaire.....	9
Avertissement.....	11
Introduction.....	13
Partie I Délimiter l'objet.....	27
Chapitre 1 Définition du corpus : un problème de taille.....	29
Chapitre 2 Positionnement théorique et méthodologique.....	57
Partie II Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique.....	123
Chapitre 3 Des genres de représentations intermédiatiques.....	125
Chapitre 4 Recyclage des stéréotypes.....	191
Partie III Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique.....	259
Chapitre 5 L'adolescence du jeu vidéo.....	261
Chapitre 6 La maturité de la littérature.....	293
Partie IV Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique.....	339
Chapitre 7 Frictions dans les réseaux transmédiats.....	341
Chapitre 8 Hybridations, germes d'une évolution médiatique.....	373
Conclusion.....	415
Annexes.....	419
Bibliographie.....	479
Table des figures.....	517
Lexique.....	523
Table des matières.....	531

Avertissement

Traductions

Les œuvres littéraires sont citées dans la langue originale lorsque je maîtrise celle-ci, c'est-à-dire lorsqu'elles sont en français ou en anglais. De même, pour les jeux vidéo, j'ai choisi la langue dans laquelle le contenu du jeu a été écrit, lorsque cela m'était possible. Dans le cas où je ne pouvais pas lire dans la langue originale (comme le japonais ou le polonais), j'ai choisi de me référer à la version anglaise dans la mesure où il s'agit de la langue de référence dans l'industrie du jeu vidéo au niveau international (à la fois pour communiquer lors de la création du jeu et pour faire une première traduction du contenu à partir de laquelle les autres seront souvent réalisées). Les traductions proposées en note sont de mon fait.

Référencement

Si la manière de référencer les livres est assez stabilisée dans les usages, il ne va pas de même pour les jeux vidéo. Je choisis le modèle suivant :

Titre, développeur, éditeur, plateforme, date, [date originale]

- La question de l'auteur d'un jeu vidéo est complexe et je choisis de considérer que le studio sert de figure d'auteur puisque c'est une œuvre collaborative. Contrairement au cinéma, la cristallisation autour d'une figure unique n'est pas encore effective. Plusieurs autorités ont la responsabilité des décisions, notamment le producteur, le directeur artistique et les différents leads*.
- L'éditeur est mentionné après le développeur si ce sont des entités différentes car ses rôles sont principalement le financement du projet et sa commercialisation, même s'il a parfois un droit de regard sur l'œuvre et peut influencer la direction prise dans la conception du jeu,
- La plateforme sur laquelle l'œuvre a été consultée est mentionnée car elle détermine des usages spécifiques dans la mesure où l'interactivité change d'un support à un autre.

- Les différentes versions d'un jeu, qu'il soit modifié dans le temps ou selon le pays de réception, sont mentionnées dans les notes de bas de page lorsque cette donnée est significative dans l'analyse.

Extrait

Pour citer un passage de jeu vidéo, puisqu'il n'est pas possible d'indiquer une page, je ferai référence à une quête ou à un lieu. Des captures d'écran sont présentes lorsque la visualisation est nécessaire à l'analyse. Dès que possible, il s'agit d'images que j'ai moi-même prélevées à l'aide d'un logiciel de capture d'écran ou en faisant une photographie de ce dernier (ce qui explique parfois la piètre qualité des images). Lorsqu'un walkthrough* vidéo est utilisé, ce dernier est mentionné. De même, quand une vidéo sert pour comprendre une action, je ferai référence à une production de fans qui est la plus proche possible de mon expérience du jeu.

Lexique

La présence d'un astérisque * signifie un renvoi au lexique qui se trouve à la fin de la thèse.

Introduction

Le point de départ de cette thèse est une expérience de joueuse – ou de lectrice : avoir *joué* à *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda, 2011) pendant deux heures et avoir passé tout ce temps à *lire des livres*. Ce jour-là, j'avais décidé que Elrun, mon avatar, n'irait ni explorer le monde, ni combattre, ni aider des gens. Elle resterait chez elle et consulterait les livres collectés ici et là dans Tamriel qui s'entassaient dans sa bibliothèque. Elle lirait le poème de Engywe Emeloth « The Betrayed » et la nouvelle série de romans « The Argonian Account » de Waughin Jarth, puisqu'elle avait adoré les sept tomes de « A dance in Fire », mais elle se plongerait aussi dans le texte de propagande « The Talos Mistake » qu'elle avait trouvé sur une étagère à Fort Amol. Cet après-midi de lecture dans un programme vidéoludique a conduit à l'idée de base de cette thèse : jeux vidéo et littérature ont *à voir* l'un avec l'autre. On pourrait multiplier les exemples de présences littéraires dans les jeux vidéo pour s'en convaincre, en citant, au hasard, le poème de fin de *Minecraft*¹ ou les citations de *Moderato Cantabile* de Marguerite Duras dans *Bientôt l'été*². Cependant, la littérature n'est pas en reste, au vu des nombreux romans qui représentent les jeux vidéo, comme le bestseller de Neal Stephenson *Reamde*³ ou encore aux romans pour adolescents de Vivian Vande Velde, notamment *Deadly Pink*⁴. Pour paraphraser Jean Cléder qui travaille sur la littérature et le cinéma⁵, cette thèse étudie ce que la littérature fait au jeu vidéo et réciproquement, ce que le jeu vidéo fait à la littérature – en s'intéressant à leurs *représentations*.

Souvent utilisé dans les études littéraires pour aborder la question de la fiction, dans la mesure où il s'agit d'une traduction possible de *mimesis*⁶, ce terme désigne dans cette thèse une évocation d'un objet dans une œuvre. Si certains motifs graphiques, comme le manuscrit (voir chapitre 4), seront repérés, le mot a d'abord été privilégié par rapport à celui d'image puisqu'il connote moins un rapport visuel. Il inscrit aussi ce

1 Mojang, *Minecraft*, 2011.

2 Tales of Tale, *Bientôt l'été*, 2013.

3 Neal Stephenson, *Reamde*, New York : William Morrow, 2011.

4 Vivian Van Velde, *Deadly Pink*, Boston : Houghton Mifflin Harcourt, 2012.

5 Jean Cléder, « Ce que le cinéma fait de la littérature », *Fabula* [en ligne], n° 2, décembre 2006. URL : <http://www.fabula.org/lht/2/cleder.html> (consulté le 17/04/2019)

6 Sur ce sujet, voir : Alexandre Gefen, *La Mimesis*, Paris : Flammarion, 2002.

Introduction

travail au sein d'un type d'études littéraires, puisqu'on parle fréquemment de représentation des femmes ou du temps par exemple chez tel auteur ou dans tel ensemble d'œuvres. J'aurais pu choisir de parler d'inclusion ou de figuration, notamment, mais le mot retenu a l'avantage de recouvrir les différentes manières dont un média peut s'inscrire dans une œuvre (voir Figure 8). Il permettra ainsi d'étudier la thématisation d'un média (description et élaboration d'un discours). Un joueur de RPG* ne sera ainsi pas surpris de se faire acteur de théâtre, d'apprendre des répliques ou d'improviser. L'œuvre vidéoludique donne dans ce cas, plus ou moins explicitement, les principes d'une bonne pièce, qui n'est intéressante que lorsqu'on y participe, qu'on y joue un rôle – bref, quand on peut interagir avec le récit comme dans un jeu vidéo (voir chapitre 5). Représenter, c'est alors présenter à nouveau, mettre l'objet dans un nouveau contexte. En mettant en scène des tableaux littéraires dans un jeu vidéo et en collant des captures d'écran dans un livre, Chloé Delaume maltraite les *Sims*⁷ : elle ne se contente pas de retirer l'échelle de la piscine mais déroge aux conventions de la culture vidéoludique en imposant un cadre expérimentatif résolument littéraire, au risque de faire bondir les *gamers* (voir chapitre 3). L'insertion d'un extrait d'une œuvre existante rend explicite l'interaction intermédiatique, mais l'évocation peut être moins frappante, notamment quand le média est imité. En lisant un roman de jeunesse de Pratchett, on peut d'abord rire du ridicule du discours commercial de l'industrie vidéoludique, exagéré par l'auteur, avant d'attaquer un récit éducatif sur la guerre (voir chapitre 6). Le lecteur qui joue – ou le joueur qui lit – doit alors à la fois maîtriser les codes littéraires et les codes vidéoludiques, en particulier lorsque les œuvres sont des expérimentations pour hybrider les deux médias. On verra comment, à un moment où les graphismes d'un jeu vidéo sont considérés comme un critère essentiel, la course au photoréalisme étant à son paroxysme, un jeu de rôle vidéoludique peut afficher pendant des heures un texte blanc sur fond noir sans déroger ni à l'esthétique du jeu, ni à la culture vidéoludique tout en s'inscrivant dans une tradition littéraire (chapitre 8). L'expression « représentations intermédiatiques » désignera donc l'ensemble des phénomènes par lesquels un média différent de celui de l'œuvre est évoqué. Le terme réciproque, utilisé dans le titre de la thèse, permet de désigner le fait que chaque média représente – et exerce potentiellement une action – sur

7 *The Sims*, Maxis / The Sims Studio, 2000.

Introduction

le second, sans sous-entendre qu'il y a une proximité essentielle entre les deux médias ou des échanges particulièrement fructueux.

Cette thèse suppose d'abord que les représentations de la littérature dans le jeu vidéo et les représentations du jeu vidéo dans la littérature permettent de repérer différentes interactions entre les deux médias – hypothèse que la constitution du corpus a confirmée en laissant apparaître des liens entre divers phénomènes culturels et esthétiques (voir chapitre 1). Étudier la littérature et le jeu vidéo ouvre alors une perspective intéressante sur le fonctionnement du système médiatique contemporain puisque sont pris en compte un média ancien, institutionnellement légitimé mais aussi objet de pratiques populaires et associé à l'écrit d'une part et, de l'autre, un nouveau média, conçu comme populaire et associé au visuel. L'objet de cette thèse est donc de déterminer les modalités de coexistence des deux médias : comment le jeu vidéo fait-il sa place dans le champ médiatique ; comment la littérature s'adapte-t-elle à ce nouvel écosystème ? L'hypothèse centrale consiste à postuler une oscillation permanente entre échanges et conflits. D'un côté, les interactions entre littérature et les jeux vidéo seraient de l'ordre de rapports de force entre deux concurrents. On pourrait alors repérer des stratégies de domination et d'assujettissement ainsi que d'émancipation et d'autonomisation. De l'autre, les interactions entre littérature et jeu vidéo seraient de l'ordre de l'échange, les deux s'influençant réciproquement tout en restant complémentaires. Il faudrait alors observer une reconfiguration de la littérature par le jeu vidéo, une ludification qui la valoriserait, ainsi qu'un infléchissement du jeu vidéo par un héritage littéraire. Cette hypothèse constitue le fil conducteur de la réflexion mais elle sera ajustée au fur et à mesure de la thèse, notamment avec les notions de degré d'interaction et de divergence. Étudier les représentations réciproques de la littérature et des jeux vidéo me permet en effet de discuter deux idées ferment ancrées dans le discours contemporain : d'abord, la mort du livre et par la même occasion de la culture littéraire, là où l'on peut mettre en parallèle des éloges du caractère révolutionnaire des jeux vidéo, ce nouveau média vieux d'une cinquantaine d'années ; ensuite, la convergence des médias dont les échanges seraient de plus en plus fréquents et fructueux.

A partir d'une culture critique issue tout à la fois des études littéraires et d'une pratique vidéoludique experte, cette thèse tente de mettre en regard les deux médias, de

Introduction

changer l'angle de vue qu'on adopte sur chacun d'entre eux. Si le jeu vidéo est souvent observé à travers le prisme de la littérature, je cherche aussi à examiner la littérature à l'aune du jeu vidéo. Il ne s'agit pas seulement de les comparer mais de décroisonner les objets d'étude : d'aborder la culture vidéoludique de la littérature et de comprendre la culture littéraire grâce à ses rejets dans un média différent du livre. Dit autrement, je me suis demandé ce que les joueurs lisent et à quoi les lecteurs jouent. En acceptant de remettre en jeu les définitions qui avaient été établies pour chaque média, penser l'un grâce aux catégories de l'autre permet de rendre visible certains phénomènes, de trouver des points de similitude et de divergence qui sont souvent moins évidents que leur potentiel narratif. C'est pourquoi j'emploierai certains termes créés dans une culture médiatique pour désigner des phénomènes comparables au sein de la seconde. C'est aussi en me réappropriant, à l'instar des publics dits populaires, les concepts de plusieurs champs que je tente de tenir ensemble les deux médias, malgré leurs différences et en faisant attention à leurs fausses similitudes. Cette démarche signifie que ce travail côtoie différents champs de recherche auxquels il emprunte des notions sans pour autant les rejoindre.

Si mes réflexions se sont beaucoup nourries de la nouvelle sociologie des médias et des travaux d'Eric Maigret et Eric Macé⁸, en particulier pour comprendre comment s'articulaient média et culture, mes analyses formelles nécessiteraient d'être complétées par d'autres approches. C'est pourtant ce domaine qui m'a incité à penser les rapports entre la littérature et le jeu vidéo en termes de logiques, ce qui permet de ne pas figer artificiellement des phénomènes culturels en mouvement et de ne pas cloisonner les œuvres au sein d'un seul type de relation. Au contraire, les études menées laissent apparaître que différentes logiques, parfois contradictoires, se retrouvent au sein d'une même œuvre.

Une partie des recherches tend vers les humanités numériques, domaine qui s'est formé au milieu des années 1990 comme « un dialogue interdisciplinaire sur la dimension numérique des recherches en sciences humaines et sociales, au niveau des outils, des méthodes, des objets d'études et des modes de communication »⁹. Si j'ai tenté de

8 Notamment : Eric Maigret et Eric Macé (dir.), *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris : Armand Colin, 2005.

9 Marin Dacos et Pierre Mounier, « Humanités numériques : État des lieux et positionnement de la recherche française dans le contexte international », Rapport de recherche, Institut français, 2015. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01228945/document> (consulté le 17/04/2019)

Introduction

travailler sur des données en masse qui sont souvent le terreau de cette approche, la méthodologie adoptée, c'est-à-dire le traitement manuel des données, m'en a éloigné. Les études proposées doivent être considérées comme un point de départ qui permet d'ouvrir la voie à ces questionnements et d'inviter ce domaine à s'emparer avec justesse des rapport entre littérature et jeux vidéo.

Cette thèse est en partie liée au champ de recherche qu'est l'intermédialité, qui s'est développé depuis l'Allemagne et le Canada à la fin des années 1990. Il ne s'agit pourtant pas d'une histoire croisée de la littérature et du jeu vidéo, ni d'une analyse des différentes formes d'interaction. Je m'appuie sur certaines typologies, en particulier celle de Werner Wolf¹⁰ pour caractériser les types de représentations, sans tenter d'évoquer l'ensemble des manifestations des interactions entre la littérature et les jeux vidéo. Parallèlement, l'approche historique adoptée notamment par André Gaudreault et Philippe Marion¹¹ m'est parfois utile pour penser les évolutions de la sphère médiatique, mais cette thèse ne cherche pas à retracer une généalogie commune entre littérature et jeux vidéo. Dans une logique similaire, l'ouvrage de Jay David Bolter et Richard Grusin *Remediation : Understanding New Media* (1999)¹², qui est un des premiers à proposer un discours sur la littérature et les jeux vidéo, a été fondateur dans ma réflexion, sans que leur démarche de théorisation globale des relations entre les anciens et les nouveaux médias soit la mienne.

Bien que les études qui comparent littérature et jeu vidéo soient nées au sein de théories générales sur les médias, en particulier sur l'évolution des récits face au développement du numérique, mes analyses n'ont pas vocation à donner un modèle des structures narratives littéraires et vidéoludiques, contrairement à l'infléchissement donné par les premières recherches. Aux Etats-Unis, *Avatars of Story* de Marie-Laure Ryan (2001)¹³ a largement contribué à déterminer les perspectives des travaux actuels dans ce sens en étudiant en parallèle des deux médias. En Europe, le livre *Cybertext* d'Aarseth¹⁴

10 Werner Wolf, « Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions », in *Metareference across Media : Theory and Case Studies*, Werner Wolf, Katharina Bantleon et Jeff Thoss (dir.), Amsterdam, New York : Rodopi, 2009.

11 Notamment : André Gaudreault et Philippe Marion, « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés et représentations*, n° 9 : *La croisée des médias*, 2000.

12 Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, Cambridge et Londres : MIT Press, 1999.

13 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.

14 Espen Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.

Introduction

qui porte sur les formes interactives de littérature a été fondateur dans les études sur les jeux vidéo, dont l'émergence comme discipline autonome reposait notamment sur un discours différenciant le nouveau média de ses prédécesseurs. Ainsi, puisque la prétendue querelle des narratologues et des ludologues portait sur les propriétés structurelles d'un média, opposant le jeu vidéo à la littérature parmi d'autres, ce travail ne cherche pas à déterrer ce pseudo-débat : je m'intéresse davantage aux cultures médiatiques en prêtant attention aux formes qui s'échangent entre les différentes œuvres.

Cette thèse s'approche des Game Studies, qui se concentrent sur les particularités des jeux vidéo. M'appuyant sur les acquis de cette discipline, je mène à plusieurs moments une étude des structures ludiques, notamment dans la mesure où elles prennent sens dans une expérience narrative du jeu, mais l'objet de cette thèse n'est pas de penser le jeu vidéo en lui-même. De la même manière, le champ de recherche sur la littérature numérique m'a parfois été utile pour comprendre les différentes formes de représentations auxquelles j'étais confrontée, mais j'ai été attentive à ne pas seulement me préoccuper des phénomènes littéraires, m'éloignant ainsi des analyses d'Astrid Ensslin. Marquant la constitution des relations entre littérature et jeux vidéo en tant qu'objet d'étude indépendant outre-atlantique, *Literary Gaming* (2014) recense ainsi les différentes formes d'hybridation vidéoludiques de la littérature¹⁵.

Mon travail se différencie des récentes recherches sur la littérature et le jeu vidéo qui portent de plus en plus d'attention à l'activité de réception, avec les théories de la lecture et les Play Studies. On pourrait par exemple étudier le moment effectif où se fait la lecture d'un livre dans un RPG*, en milieu de partie ou à la fin du jeu. Dans cette thèse, je me contenterai d'observer la manière dont le processus de réception est programmé dans l'œuvre. Héritière de la perspective des travaux antérieurs sur la littérature et le jeu vidéo, j'examine d'abord les formes littéraires et vidéoludiques avant de prendre en compte le contexte dans un deuxième temps.

Cette thèse poursuit les récents travaux qui fondent les recherches sur la littérature et les jeux vidéo en Europe que constituent les deux recueils dirigés par Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo en 2014 et 2015¹⁶. S'inscrivant dans l'histoire du livre, le premier est principalement consacré à ce que l'émergence des jeux vidéo modifie dans les usages du

¹⁵ Astrid Ensslin, *Literary gaming*, Cambridge et Londres : MIT Press, 2014.

¹⁶ Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.

Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège : Bebooks, 2015.

Introduction

livre (en traitant par exemple de la gamification du livre numérique). Le jeu est alors perçu comme outil de modernisation du livre. Les diverses études permettent de rendre saillant un des enjeux majeur de la relation entre littérature et jeux vidéo : la question de la légitimité. Le livre serait ainsi un moyen de légitimation du jeu vidéo. Le second recueil s'inscrit « dans le paradigme (ouvert) des *game studies* »¹⁷ et propose de distinguer plusieurs formes d'interactions aux sein des œuvres, en particulier les représentations, les transpositions et les adaptations. Mon travail tente de croiser les horizons ouverts par les deux ouvrages, partir d'une analyse formelle pour s'interroger sur le rapport entre les cultures, mais aussi de développer le dialogue entre la recherche et la pratique. En 2018, le colloque *Littératures du jeu vidéo* organisé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz à l'ENS a ainsi permis d'ouvrir le champ en réunissant différentes disciplines et en accordant une place aux professionnels des deux industries culturelles – créateurs, traducteurs et journalistes.

Conduite parallèlement à une évolution professionnelle dans l'industrie du jeu vidéo, cette thèse se nourrit d'expériences pratiques. En partant de l'observation des phénomènes esthétiques contemporains et de l'analyse des interactions entre la culture littéraire et la culture vidéoludique, elle aboutit sur une expérimentation consistant à créer de nouvelles formes d'hybridation et ainsi à favoriser les échanges entre les médias. Je présenterai alors les considérations qui encadrent la conception d'une partie du scénario de *Moonlight Lovers*, un Visual Novel (récit numérique que l'utilisateur découvre au travers de dialogues avec des personnages qui sont aussi représentés sous forme graphique et qui contient souvent une histoire à embranchements) créé par l'entreprise Beemoov.

Ma démarche est à la fois héritière des perspectives ouvertes par la théorie des textes possibles, orientée vers la recherche-crédation et en même temps ancrée dans les industries culturelles. Du premier courant, je retiens l'idée qu'en observant les formes existantes, on peut, en creux, s'apercevoir d'esthétiques qui ne sont pas encore réalisées dans les œuvres, des « cases blanches »¹⁸ qu'on peut ensuite investir. Analyse et création

17 Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo, « Introduction : un dialogue intermédiaire fructueux », dans *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.

18 Sophie Rabau, « Projet de la case aveugle ou Pour une théorie potentielle », *Fabula* [en ligne], 2008. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Th%26acute%3Borie_litt%26acute%3Braire_et_possibles_d%27%26acute%3Bcriture (consulté le 29/09/2018)

Introduction

fonctionnent alors de paire. La recherche-cr  ation offre de m  me un horizon int  ressant dans la mesure o   elle a pour ambition de m  ler expression artistique et analyse scientifique dans une perspective d'innovation. Elle prend cependant des formes diff  rentes selon les contextes et diverses ampleurs selon les pays. En litt  rature, cette approche est assez d  velopp  e en Am  rique du Nord et commence    trouver sa place en France, notamment gr  ce aux travaux sur la litt  rature num  rique de Serge Bouchardon¹⁹ et Alexandra Saemmer²⁰. Une discipline similaire est en train d'  merger pour le jeu vid  o, notamment avec les recherches en cours de Vincent Mauger sur le design narratif²¹.

Mon travail diff  re de ces projets de deux mani  res. D'abord, dans la veine qui traverse l'ensemble de cette th  se, je cherche    tenir ensemble non seulement deux domaines qui se compl  tent, la recherche et la cr  ation, mais aussi deux objets distincts, la litt  rature et le jeu vid  o. Ensuite, le contexte de mon   criture n'est pas identique aux exp  rimentations men  es au sein de l'universit  , puisqu'il s'agit d'une pratique professionnelle qui doit composer avec des contraintes ext  rieures, notamment   conomiques. Il s'agit donc d'un cadre qui d  finit les modalit  s concr  tes de la cr  ation. Dominic Arsenault, qui examine la mati  re narrative de la musique dans les jeux vid  o, envisage la recherche-cr  ation comme un « espace de libert  , fix   par des contraintes particuli  res d'ordre po  tique, pour [s'] approprier l'activit   de recherche et la recadrer temporairement sous le mode du jeu »²². Lorsqu'elle se d  roule dans une entreprise, cette libert   est mise sous conditions. L'esth  tique n'est pas seulement d  termin  e par la coh  rence de l'  uvre mais aussi en partie fix  e par les objectifs commerciaux du projet et sa r  alisation est soumise    des imp  ratifs mat  riels (comme le support ou le temps accord      une t  che). Cependant, cet autre mod  le permet de replacer les r  flexions th  oriques dans des probl  matiques concr  tes. Non seulement la recherche b  n  ficie de l'activit   de cr  ation au sein des industries m  diatiques mais le produit culturel est enrichi

19 Serge Bouchardon, *La Valeur heuristique de la litt  rature num  rique*, m  moire d'habilitation    diriger des recherches, Universit   de Technologie de Compi  gne, 2012, p. 27. URL : <http://www.costech.utc.fr/CahiersCOSTECH/IMG/pdf/bouchardon-hdr.pdf> (consult   le 16/03/2019)

20 Par exemple : Alexandra Saemmer, « R  flexions sur les possibilit  s d'une « recherche-cr  ation » d  instrumentalis  e », in *L'artiste, un chercheur pas comme les autres*, Franck Renucci et Jean-Marc R  ol (dir.), Herm  s, n   72, 2015. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-2.htm> (consult   le 16/03/2019)

21 Vincent Mauger pr  pare une th  se sous la direction de Ren  e Bourassa et Samuel Archibald en design et cyberculture    l'universit   de Laval sur le design narratif.

22 Dominic Arsenault, « La recherche-cr  ation comme jeu de recherche », communication lors du colloque *Entre le jeu et le joueur :   carts et m  diations*, Universit   de Li  ge, 25 et 26 octobre 2018 . URL : <https://www.youtube.com/watch?v=SdmE4nsBS9c&t=133s> (consult   le 16/03/2019)

Introduction

par les analyses scientifiques. La compréhension des phénomènes culturels et des œuvres médiatiques existantes m'a ainsi permis de m'inscrire dans des modèles existants ou d'innover selon les besoins établis. De plus, le processus réflexif mis en place tout au long de la réalisation est indispensable pour justifier mes choix dans une équipe pluridisciplinaire et présenter l'expérience qui a été programmée dans la structure de l'œuvre. En d'autres termes, le projet présenté au sein de cette thèse est la preuve qu'il y a une place pour les chercheurs dans les industries culturelles qu'ils étudient et ouvre ainsi la possibilité d'une recherche appliquée littéraire et vidéoludique.

Dans cette thèse, la création correspond à la mise en pratique des analyses faites du fonctionnement des cultures littéraires et vidéoludiques et constitue à ce titre l'ultime étape du raisonnement. La réflexion qui l'a précédée s'organise en quatre temps.

Après avoir choisi le biais par lequel les cultures littéraires et vidéoludiques sont envisagées – leurs représentations réciproques – s'ouvrent les vastes étendues des productions médiatiques. Le cheminement commence alors par une tentative de cartographie des œuvres qui peuvent concerner les questions soulevées. Si mon expérience, de joueuse de RPG* et de lectrice de littérature de l'imaginaire, est à l'origine de quelques intuitions sur les phénomènes esthétiques existants, il est nécessaire d'élargir le champ de la recherche. Pour établir des hypothèses crédibles sur les cultures médiatiques, il faut donc constituer un corpus fiable sur lequel les analyses formelles seront établies. Le chapitre 1 expose les fondations de la recherche, l'observation d'un ensemble vaste d'œuvres traité grâce à une base de données. Une fois qu'y ont été repérées les tendances esthétiques récurrentes et les similitudes au sein des contextes de production et de réception, le corpus restreint est sélectionné à la fois pour refléter ces fonctionnements et pour illustrer la variété des représentations intermédiatiques. D'un côté, la série de RPG* *The Elder Scrolls*²³ a été le point central à partir duquel les œuvres vidéoludiques ont été choisies pour leurs ressemblances et leurs différences par rapport à

23 *The Elder Scrolls: Arena*, Bethesda Softworks, 1994 / *The Elder Scrolls II: Daggerfall*, Bethesda Softworks, 1996 / *The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002 / *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Game Studios, Bethesda/2K Games, 2006 / *The Elder Scrolls V: Skyrim*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011 / *The Elder Scrolls Online*, Zenimax Online Studios, Bethesda Softworks, 2014.

Introduction

ce modèle : les réseaux transmédia *The Witcher*²⁴, *Fable*²⁵, *Myst*²⁶, *NieR*²⁷ et les jeux *Soul Sacrifice*²⁸ et *Type : rider*²⁹. D'un autre côté, le corpus littéraire est organisé en un spectre qui va de la littérature de jeunesse à la littérature expérimentale, que l'on peut présenter en trois groupes, même si les analyses tout au long de la thèse questionneront ces ensembles. Le premier pôle est composé de la série *No Pasarán* de Christian Lehmann³⁰, *Slum City* de Jean-Marc Ligny³¹, *Golem* de Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail³², *Only You Can Save Mankind* de Pratchett³³, *Erebos* de Ursula Poznanski³⁴. Le deuxième regroupe *Ready Player One* de Ernest Cline³⁵, *You* de Austin Grossman³⁶, *Bedlam* de Christopher Brookmyre³⁷, *For the Win* de Cory Doctorow³⁸. Le troisième est composé de *This is not a game* de Walter Jon Williams³⁹, *Lucky Wander Boy* de D.B. Weiss⁴⁰, et *Corpus Simsi* de Chloé Delaume⁴¹. L'inscription de ces œuvres littéraires et vidéoludiques dans la culture médiatique ainsi que leur diversité esthétique demande d'affiner le positionnement théorique. Le deuxième chapitre établit la pertinence de concepts venant de plusieurs champs scientifiques pour analyser le corpus restreint et permet aussi de justifier l'idée que la littérature et le jeu vidéo sont des médias qu'il est intéressant d'analyser par leurs formes. Enfin, faire dialoguer les études médiatiques, les études littéraires et les études vidéoludiques a pour conséquence de faire apparaître certaines

24 *The Witcher*, CD Projekt Red, Atari/CD Projekt, 2007 / *The Witcher 2: Assassins of Kings*, CD Projekt Red, CD Projekt, 2011 / *The Witcher 3: Wild Hunt*, CD Projekt RED, CD Projekt, 2015.

25 *Fable : The Lost Chapters*, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2005 [2004] / *Fable II*, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2008 / *Fable III*, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010.

26 *realMyst : Masterpiece Edition*, Cyan, Red Orb Entertainment, 2014 [1993].

27 *NieR*, Cavia, Square Enix, 2010.

28 *Soul Sacrifice*, Marvelous AQL / SCE Japan Studio / Comcept, Sony Computer Entertainment, 2013.

29 *Type: Rider*, Agat Films & Cie - Ex Nihilo, BulkyPix/ Arte, 2013.

30 Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu*, [1996], Paris : L'école des loisirs, 2013 / Christian Lehmann, *Andreas, le retour*, [2005], Paris : École des loisirs, 2013 / Christian Lehmann, *No Pasarán, endgame*, Paris : École des loisirs, 2012.

31 Jean-Marc Ligny, *Slum City*, Paris : Hachette, 1996.

32 Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail, *Golem*, [2002], Paris : Pocket jeunesse, 2003.

33 Terry Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, [1992], London : Random House Children, 2013.

34 Ursula Poznanski, *Erebos*, [2010], trad. de l'allemand par Judith Pattinson, Crows Nest : Allen & Unwin, 2012.

35 Ernest Cline, *Ready Player One*, [2011], London : Arrow Books, 2012.

36 Austin Grossman, *You*, [2013], London : Mulholland Books, 2014.

37 Christopher Brookmyre, *Bedlam*, [2013], London : Orbit Books, 2014.

38 Cory Doctorow, *For The Win*, [2010], London : HarperVoyager, 2011.

39 Walter Jon Williams, *This is not a game*, [2009], London : Orbit Books, 2010.

40 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, New York : Plume, 2003.

41 Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, Montreuil : Léo Scheer, 2003.

Introduction

problématiques transversales aux différentes logiques de relations intermédiatiques, en particulier la légitimité et l'évolution de la sphère médiatique.

Une fois détaillé le positionnement théorique et méthodologique de cette thèse, je mets à jour trois logiques des relations intermédiatiques. Faisant un pas de côté par rapport au postulat des recherches sur l'intermédiarité, qui sont fondées sur la notion d'*entre-deux* (voir chapitre 2), la deuxième partie remet en question l'idée selon laquelle il y a de vastes échanges entre les médias, qu'ils soient conflictuels ou harmonieux. Suivant le fil conducteur des premiers raisonnements, j'envisage d'abord les phénomènes qui se répètent et qui sont massifs avant de progressivement m'intéresser aux cas plus rares. Dans la mesure où la culture médiatique est traversée par des logiques sérielles, la question de la généricité a été choisie comme porte d'entrée pour comprendre comment se situent les œuvres du corpus à la fois dans l'ensemble de la sphère médiatique et entre elles. Le chapitre trois étudie la manière dont les genres littéraires et vidéoludiques influencent l'inscription du média dans l'œuvre et la façon dont la récurrence de certaines représentations intermédiatiques participe à des nouveaux effets de genre, que je nommerai littérature *casual*, *gamer* et *indé* et jeux *narratifs* et *poétiques*. En posant sur des phénomènes qui ne sont pas toujours identifiés dans le discours social – qui ne *font* donc pas encore genre – des termes venant d'une culture médiatique différente, j'invite à comparer les fonctionnements des deux cultures. Les trois catégories du corpus littéraire permettent ainsi d'envisager les compétences du lecteur en termes de connaissances plus ou moins complètes des cultures littéraire et vidéoludique. Toujours en m'intéressant aux représentations intermédiatiques les plus fréquentes, mais en changeant de focale, j'analyse dans le chapitre quatre les topoï qui viennent de stéréotypes sur les médias présents dans le discours social. Il s'agit alors de repérer quels modèles la littérature ou le jeu vidéo utilisent dans leurs représentations, qu'ils les réemploient, les transforment ou les déjouent. En posant de cette manière la question de la légitimité, je cherche à donner des pistes pour comprendre l'origine des préjugés, qui ne sont pas propres aux images du média. Au terme de la deuxième partie, qui rappelle que la littérature et le jeu vidéo sont des cultures autonomes, on conclura ainsi que les interactions entre elles peuvent être très réduites même lorsqu'une œuvre propose une représentation intermédiatique.

Introduction

La troisième partie poursuit cette discussion de la théorie de la convergence médiatique, construite notamment par Bolter et Grusin⁴² ainsi que Henri Jenkins⁴³ (voir chapitre 2), en s'intéressant aux définitions de la littérature et du jeu vidéo données dans les œuvres. Après avoir étudié le corpus à travers deux cadres généraux, je cherche à le comprendre à travers les cultures spécifiques dans lesquelles il s'inscrit. Poursuivant la métaphore de l'âge des médias, j'analyse alors la différence entre le fonctionnement d'une culture récente et d'une culture ancienne en parlant de l'adolescence du jeu vidéo et de la maturité de la littérature. Le chapitre cinq porte sur la manière dont le nouveau média se construit *contre* l'ancien, s'en servant à la fois de repoussoir et de tuteur et met à jour l'oscillation entre une caractérisation du jeu vidéo par le *fun*, le divertissement, et une autre qui met l'accent sur son potentiel artistique. En regard, le chapitre six est consacré à la constance de la culture littéraire visible au sein de romans qui, par contre, participent à la définition du média qu'ils représentent en les expliquant avec des modèles littéraires. Comparer les différents éléments de définition donnés dans la troisième partie permettra de constater l'existence d'une logique de divergence entre les deux cultures étudiées.

Les fonctionnements des relations intermédiatiques mis à jour relativisent alors largement l'importance des échanges entre la littérature et les jeux vidéo. Le dernier temps de la réflexion est consacré à s'interroger sur les moments d'interactions avérées. J'isole deux manifestations dans le corpus restreint : les réseaux transmédia et l'hybridation. Dans le chapitre sept, les premiers ne sont pas envisagés comme les manifestations harmonieuses de la culture de la convergence. Au contraire, tant du côté de la production que de la réception, ces systèmes sont des lieux de friction à cause des différentes stratégies des acteurs culturels. A une échelle différente, le chapitre huit est consacré aux tentatives d'imbrication formelles entre la littérature et le jeu vidéo qui témoignent d'une toute relative perméabilité entre les deux cultures. L'étude des tentatives littéraires et vidéoludiques au sein du corpus pour renouveler le média à travers l'emprunt de codes médiatiques différents précède la démarche d'expérimentation créative. A travers l'écriture d'un Visual Novel, je me pose la question de la possibilité de son avènement en tant que culture médiatique autonome grâce à son hybridité. Les

42 Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation*, *op. cit.*

43 Henry Jenkins, *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris : Armand Colin, 2013. [*Convergence Culture : where new and old media collide*, 2006].

Introduction

difficultés des rencontres entre la littérature et les jeux vidéo, que ce soit au sein de systèmes médiatiques ou au cœur d'une œuvre, m'incitent à identifier cette dynamique comme une logique de contact.

Grâce au parcours entre différents types d'interactions de la littérature et du jeu vidéo, cette thèse tente non seulement de contribuer à la compréhension des logiques animant le système médiatique contemporain mais cherche aussi à y prendre part en établissant un lien avec l'industrie vidéoludique.

Partie I

Délimiter l'objet

La première partie de cette thèse est le résultat d'un travail d'identification et de définition des concepts et des outils adéquats pour penser les relations entre la littérature et le jeu vidéo. Face à l'ampleur des représentations intermédiatiques, le premier chapitre présente les conclusions d'une entreprise de traitement de données en masse qui a abouti à la création d'un corpus restreint. Le deuxième chapitre précise le double angle d'approche par lequel il sera étudié en resituant cette thèse par rapport à différents champs de recherche : les jeux vidéo et la littérature seront compris à la fois comme des cultures médiatiques et comme des œuvres formelles.

Chapitre 1

Définition du corpus : un problème de taille

Le premier travail de cette thèse a été de répertorier le plus d'œuvres littéraires et vidéoludiques possibles pour dégager des tendances. En effet, l'objectif de la recherche était d'étudier les relations entre la littérature et le jeu vidéo à partir de leurs représentations réciproques, mais dès le début, j'ai constaté que les « jeux qui représentent la littérature » et la « littérature qui représente les jeux vidéo » ne constituaient pas des ensembles définis au préalable. Pourtant, mes expériences personnelles de jeu et de lecture m'avaient amenée à voir que des œuvres qui s'inscrivaient dans ces critères existaient et mon intuition m'avait conduit à faire deux hypothèses majeures :

- « les jeux vidéo qui représentent la littérature » sont des RPG* de fantasy qui utilisent des livres
- « la littérature qui représente les jeux vidéo » est un ensemble de romans de jeunesse qui dénoncent les dangers du média

J'ai alors décidé de mener un travail de traitement manuel des données en masse assisté par ordinateur dont l'objectif était double : d'un côté vérifier l'existence des formes dont j'avais fait l'hypothèse ; de l'autre, déterminer quelles autres types de représentations avaient échappé à mes premières intuitions. Il m'a ainsi permis d'appréhender la variété et la richesse des représentations intermédiaires et servi à ce titre à choisir un corpus restreint significatif.

1 Constitution d'un corpus étendu

Dans « The Slaughterhouse of literature », Franco Moretti souligne l'existence d'un continent d'œuvres oubliées et passées sous silence, qu'il nomme après Margaret Cohen « the Great Unread » (1999). L'ensemble de la production littéraire est la plupart du temps analysée à l'aune de quelques œuvres – « very few books, occupying a very

Définition du corpus : un problème de taille

large space »⁴⁴. Face à ce problème, Moretti propose d'étudier les textes à distance. Prendre en compte un corpus vaste est d'autant plus important dans une recherche sur l'intermédialité contemporaine que les œuvres concernées s'inscrivent dans une culture de masse, comme le souligne Matthieu Letourneux, qui appelle de ses vœux un changement de méthodologie⁴⁵. A la différence de la perspective de Moretti, l'approche choisie pour l'étude du corpus étendu impliquait un contact direct avec les œuvres. Elle se situait entre le *distant reading* qui ne nécessite pas la consultation des œuvres et le *close reading* qui consiste en une analyse détaillée d'un nombre réduit de productions. En ce sens, elle se rapproche de la « lecture intermédiaire » que proposent Rochat et Triclot⁴⁶. Ils utilisent notamment cette méthode, qui consiste à « augmenter les opérations de la lecture serrée, au moyen d'instruments issus de la lecture distante et d'outils algorithmiques », pour étudier les systèmes formés par les personnages. De même, ce travail cherche à visualiser des données en masse à partir d'un relevé manuel des informations afin de compléter une lecture plus détaillée d'un corpus réduit. Comme Rochat et Triclot, l'analyse quantitative me permet de « tester des hypothèses de travail et en générer de nouvelles ». Le corpus étendu est composé de 658 jeux vidéo et de 60 romans, dont la liste complète est consultable en annexe 3.

Puisque ma recherche ne portait pas sur l'histoire des jeux vidéo, j'ai choisi de baser mon travail de recensement des œuvres à partir d'une photographie contemporaine du paysage vidéoludique. Ceci explique d'abord le choix de réaliser recherches sur internet plutôt que sur d'autres supports, comme les magazines spécialisés papiers, qui, s'ils existent toujours, ne sont plus aussi consultés que dans les années 90⁴⁷. Travailler à partir d'un moteur de recherche commun (Google) ainsi que de sites collaboratifs populaires (principalement Wikipédia) s'inscrit dans cette même logique. Pour répertorier « les jeux vidéo qui représentent la littérature », j'ai ainsi utilisé ma ludothèque personnelle et plusieurs listes collaboratives en ligne qui regroupaient des ensembles de

44 Franco Moretti, « The Slaughterhouse of Literature », in *Distant Reading*, Londres, New-York : Verso, 2013, p. 70.

45 Matthieu Letourneux, « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », *Belphegor* [en ligne], n°14, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/794> (consulté le 05/03/2019)

46 Yannick Rochat et Matthieu Triclot, « Les réseaux de personnages de science-fiction : échantillons de lectures intermédiaires », *Res Futurae* [en ligne], n° 10, 2017, URL : <http://journals.openedition.org/resf/1183> (consulté le 27/02/2019)

47 Les recherches de Boris Krywicki portent notamment sur l'histoire de la presse vidéoludique. Son projet de thèse, qui est dirigée par Marc Vanesse et Björn-Olav Dozo à l'université de Liège, est disponible en ligne : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/208209> (consulté le 05/03/2019)

Partie I : Délimiter l'objet

jeux vidéo par genre (voir Annexe 2). Dans un premier temps, j'ai séparé les jeux qui ne présentaient pas un intérêt pour le sujet de la recherche, c'est-à-dire ceux qui ne représentaient pas la littérature, des autres. Puisqu'il n'a pas été possible d'avoir une expérience directe de l'ensemble des œuvres vidéoludiques, tant pour des raisons financières que temporelles, dans la plupart des cas, la prise de connaissance des œuvres vidéoludiques s'est faite grâce à des productions fanesques⁴⁸. Malgré leurs limites (marques ostensibles de subjectivité, par exemple, ou au contraire tentatives d'effacer le joueur), elles sont un outil précieux pour avoir accès aux œuvres, dans la mesure où il n'existe pas (encore?) un support regroupant les captations réalisées dans le cadre de projets scientifiques⁴⁹. Cependant, le travail prend acte de ces différents niveaux de réception puisque, comme le propose Pierre Bayard dans *Comment parler des livres que l'on n'a pas lus ?* pour la littérature⁵⁰, j'ai évalué ma réception de chaque jeu selon trois modes : j'y ai joué, je n'y ai pas joué mais le connaissais auparavant, je l'ai découvert par le travail de récolte de données.

Chaque jeu a fait l'objet d'une procédure systématique pour déterminer s'il représentait la littérature et quelle utilisation il en faisait. Me conformant aux usages de la culture vidéoludique, j'ai d'abord cherché si un ou plusieurs wikis* du jeu existaient, puisque ce sont des sites collaboratifs créés et alimentés par les fans et qui regroupent l'ensemble des informations sur un jeu. Ensuite, si un wiki était disponible, j'ai cherché dans le moteur de recherche des mots-clefs qui pouvaient mener à une page intéressante : « littérature, livre, quête livre, histoire, novellisation, influences, easter egg, écriture » (souvent en anglais : « literature, book, book quest, story, novellisation, influences, easter eggs, writing »). Cette liste de mots-clefs a été constituée au fur et à mesure de l'élaboration du corpus étendu en observant le vocabulaire utilisé dans la culture vidéoludique pour désigner des phénomènes en rapport avec la représentation de la littérature (ce qui explique l'absence de certains termes comme poésie ou théâtre). Pour compléter cette première source de données, j'élargissais la recherche en utilisant le moteur de recherche général, à la fois dans la catégorie générale et dans la catégorie

48 Adjectif dérivé du mot anglais *fan* utilisé pour désigner les publics passionnés, dans la lignée des travaux de Henri Jenkins, notamment.

49 Esteban Grine, notamment, réfléchit aux modalités de projets de captation vidéoludique dans son carnet de recherche. « Petit guide de captations vidéoludiques pour des recherches académiques », *Les chroniques vidéoludiques* [en ligne]. URL : <https://www.chroniquesvideoludiques.com/petit-guide-de-captations-videoludiques-pour-des-recherches-academiques/> (consulté le 05/06/2019)

50 Pierre Bayard, *Comment parler des livres que l'on n'a pas lus ?*, Paris : Editions de Minuit, 2006.

Définition du corpus : un problème de taille

« Images ». Enfin, pour fiabiliser les données, je visionnais des passages de walkthroughs filmés sur le site Youtube afin de vérifier l'exactitude des informations collectées.

Malgré la mise en place d'une méthode systématique et précise dans la répertorisation des jeux, elle n'est pas infaillible. D'abord, dans les conditions matérielles de la recherche telle que je l'ai menée, il était impossible d'évaluer tous les jeux existants. De plus, les résultats dépendent essentiellement du succès du jeu puisque plus l'œuvre a eu une audience importante, plus les joueurs contribuent à la création d'un wiki complet. Il est aussi possible que certaines formes de représentations de la littérature dans les jeux ne soient pas détectables grâce à la procédure mise en place, puisque je n'ai pas joué à l'ensemble des jeux vidéo du corpus étendu. Si ce dernier ne prétend pas être exhaustif, son analyse permet cependant d'obtenir un panorama des représentations intermédiatiques.

Pour répertorier « la littérature qui représente les jeux vidéo », je me suis aussi servie de listes sur internet⁵¹ qui regroupaient les œuvres par thème, en particulier les jeux vidéo, les nouvelles technologies et les ordinateurs (voir Annexe 2) et j'ai fait des recherches dans les catalogues de plusieurs bibliothèques⁵² avec les mots-clefs « littérature jeux vidéo » et « roman jeux vidéo » (en anglais « literature video games » et « novel video games »). Contrairement aux jeux vidéo, il m'a été matériellement possible d'avoir une expérience directe des œuvres que j'ai trouvées par ce moyen. La lecture a donc permis de déterminer s'il y avait effectivement une représentation du jeu vidéo et sous quelle forme elle était réalisée.

51 Elles témoignent d'une volonté de diversification des points de vue puisqu'elles sont issues de deux sites collaboratifs de recensement et de critique de livres par des amateurs (Babelio et Goodreads), mais aussi de la presse généraliste (The Guardian), du site d'un diffuseur-distributeur de littérature jeunesse (Messagerie ADP) et d'un site regroupant des comptes-rendus critiques d'ouvrages récents de littérature jeunesse rédigés par des chercheurs (Lietje).

52 Notamment, la Bibliothèque Nationale de France, la bibliothèque de l'Université Charles de Gaulle à Lille et la bibliothèque de l'Université de Gand, qui ont été choisies à la fois pour la diversité de leur catalogue et pour des raisons pratiques d'accessibilité.

2 Choix des critères d'analyse

Une fois la sélection des œuvres qui présentent des représentations intermédiaires effectuée, il a été nécessaire de déterminer un ensemble de caractéristiques à partir desquelles les œuvres seraient étudiées, afin de pouvoir constituer des champs clairs pour la mise en place d'une base de données (voir Annexe 4). Pour les œuvres littéraires comme pour les œuvres vidéoludiques, les caractéristiques retenues privilégient deux champs d'investigation : l'œuvre dans son contexte médiatique et la manière dont la représentation du média prend place au sein de l'œuvre.

Le premier regroupe les métadonnées, qu'il s'agisse d'informations générales (les auteurs, les éditeurs, les différentes dates de parution, les genres et le potentiel statut canonique de l'œuvre) ou plus locales (comme l'existence d'adaptations, de novélisations, de produits dérivés). Bien que ces caractéristiques des œuvres ne concernent pas directement les représentations intermédiaires, j'ai choisi de les inclure dans les champs de la base de données pour pouvoir ensuite chercher s'il existe des liens entre les formes de représentations et le contexte dans lesquelles les œuvres s'inscrivent. La plupart de ces informations sont factuelles et ont alors été assez faciles à collecter, en prenant soin de recouper les sources. Cependant, certains champs relèvent du discours social et ont été plus compliqués à définir. Le genre de l'œuvre, en particulier, a fait l'objet d'une réflexion particulière que je prends ici comme exemple du travail de problématisation mené en parallèle de la collecte manuelle de données. En effet, Dominic Arsenault a montré dans sa thèse, à partir de la théorie de Jean-Marie Schaeffer⁵³, l'impossibilité d'arriver à une classification satisfaisante des genres vidéoludiques⁵⁴. Les modèles, comme celui des briques de gameplay⁵⁵, qui définissent uniquement les jeux vidéo en fonction de leurs mécanismes de jeu sont ainsi faussés. Les genres vidéoludiques sont le

53 Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire*, Paris : Seuil, 1989.

54 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Bernard Perron, Université du Québec à Montréal, 2011. URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (consulté le 17/04/2019)

55 Julien Alvarez, Damien Djaouti, Jean-Pierre Jessel, Gilles Méthel, « Morphologie des jeux vidéo », *Ludoscience*, 2007. URL : http://www.ludoscience.com/files/ressources/h2ptm07_morphologie_des_jeux.pdf (consulté le 28/02/2019)

Julien Alvarez et Damien Djaouti, Game Classification: la classification en ligne du jeu vidéo, projet collaboratif de recherches. URL : <http://www.gameclassification.com/> (consulté le 28/02/2019)

Définition du corpus : un problème de taille

résultat d'un discours social et ne constituent pas un système pur⁵⁶. Ainsi, certains genres, comme le survival-horror dont Perron étudie la naissance⁵⁷, font allusion au thème du jeu ou à l'univers qu'il met en scène. Face à ce constat, Arsenault propose d'étudier « des effets génériques, [...] à mi-chemin entre phénomène social et personnel, entre la réception et la production »⁵⁸. Cette manière d'aborder cette question me semble particulièrement judicieuse dans l'analyse des jeux. Au sein d'un travail quantitatif qui vise à faire émerger des tendances et qui grossit nécessairement les traits de l'œuvre, j'ai choisi cependant de garder la catégorie du genre comme un cadre dans lequel s'inscrit l'œuvre. Je me suis alors appuyée sur le discours de la communauté des joueurs et des créateurs pour déterminer deux champs qui correspondent à cette réflexion. Le premier est une liste de termes employés pour classer les jeux qui renvoient principalement à l'aspect ludique de l'œuvre : Action / Adventure / Educational / Fighting / Home / Puzzle / Racing / Role-Playing / Shooter / Simulation / Sports / Strategy / Traditionnal. Le second regroupe des termes employés pour parler de l'univers dans lequel se passe le jeu : SF / Fantasy / Monde contemporain / Historique / Horreur / Mythologie / Comics / Autre. Ces listes ont été formées après la consultation de plusieurs sources critiques spécialisées⁵⁹. Bien qu'elles ne constituent pas un système de classification parfait, elles

56 Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », in *Le Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006, p. 47.

57 Bernard Perron, « Le Survival Horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », Communication au colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5 au 7 octobre 2017. URL : <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/> (consulté le 28/02/2019)

58 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique*, op. cit., p. 289.

59 Notamment :

- « Genre », *AllGameGuide* [en ligne]. URL : <http://www.allgame.com/genres.php> (consulté le 14/05/2014)

- « List of video game genre », *Wikipédia* [en ligne]. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_video_game_genres (consulté le 28/02/2019)

- « Video Games Awards Winners & Nominees in 2012 », URL : <http://www.bafta.org/games/awards/video-games-awards-winners-nominees-in-2012> (consulté le 28/02/2019)

- la page « Les genres de jeux vidéo sur support physique » sur le site de l'association AFJV. URL : https://www.afjv.com/news/2802_les-genres-de-jeux-video-sur-support-physique.htm (consulté le 28/02/2019)

- « Typologie des jeux vidéo », *Hermès* [en ligne], n° 62, 2012, disponible en ligne sur le site Cairn. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-15.htm?contenu=article> (consulté le 28/02/2019)

Ces sources ont été choisies puisqu'elles permettaient de croiser des points de vue différents. Le site *All Game Guide* est une base de données collaborative et anonyme. Il a été privilégié par rapport à des sites similaires dans la mesure où Dominic Arsenault a fourni dans sa thèse une critique de son système générique. Les deux classifications suivantes sont au contraire émises par des associations, donc des structures institutionnellement reconnues, dont l'une se place du côté de la réception (bafta) et l'autre du côté de la production (afjv) d'un côté et de l'autre de la Manche. La dernière liste est issue d'un encadré dans une revue scientifique qui s'intéresse à la communication dans les sociétés

Partie I : Délimiter l'objet

sont un outil utile pour comprendre l'inscription d'un jeu dans son contexte culturel. Puisque ce double modèle du fonctionnement et du thème a été choisi pour le jeu vidéo, j'ai tenté de l'utiliser aussi pour comprendre les œuvres littéraires. Un champ de la base de données est consacré à l'univers fictionnel : Fantasy / SF / Monde Contemporain / Near Future / Réalisme Magique. Bien que cette série présente des similarités avec celle des univers vidéoludiques, les particularités des cultures médiatiques m'ont incité à proposer des distinctions. Une autre caractéristique de la littérature qui porte sur sa généricité est définie par rapport au sujet du roman, qu'il serait possible de comparer aux mécanismes ludiques. Dans la mesure où ma connaissance des œuvres littéraires était plus poussée que celles des jeux vidéo, j'ai choisi de créer un champ pour chaque catégorie, afin de pouvoir faire figurer dans la base de données différentes préoccupations au sein d'un roman : Quête de l'identité / Aventures / Policier / Anticipation / Analyse. Dans le travail de détermination des caractéristiques à prendre en compte, j'ai essayé de mettre la littérature et le jeu vidéo en regard, tout en n'aplanissant pas les distinctions entre les deux cultures médiatiques pour permettre une étude plus fine des particularités des représentations intermédiatiques dans chaque média. Ainsi, les champs diffèrent : certaines caractéristiques ont été retenues parce qu'elles correspondent à une hypothèse, comme la détermination du public visé par la littérature à partir de son âge (enfant, adolescent, adulte), ou à une particularité de la culture médiatique, comme la mention de différents éditeurs selon les zones géographiques pour la culture vidéoludique. Lorsqu'une appréciation a été nécessaire, pour déterminer le statut de canon dans la culture vidéoludique ou la participation d'un auteur littéraire au monde du jeu vidéo, mon avis a été informé par plusieurs témoignages similaires.

Le travail de traitement des données a donc été en partie un travail d'interprétation, et c'est particulièrement le cas au sein du second champ d'investigation de ce travail quantitatif qui concerne la forme, la fonction et la place de la représentation du média au sein de l'œuvre. Il s'agit notamment du visuel des objets-livre, de la possibilité de les utiliser en jeu et de les lire, en ce qui concerne les jeux vidéo et du type de jeu représenté et de son rôle dans le récit, en ce qui concerne les romans. Contrairement aux métadonnées, les champs proviennent d'une appréciation personnelle des phénomènes. Choisir les caractéristiques des œuvres à prendre en compte correspond

contemporaines. Il s'agit d'un travail de recherche, mais l'article a aussi une fonction d'explication puisque la ligne éditoriale insiste sur la volonté de rendre accessibles les publications à un large public.

Définition du corpus : un problème de taille

donc à une première définition de ce que je considère comme représentation du média. Pour déterminer des champs pertinents et variés dans la base de données, je me suis appuyée sur la consultation des œuvres, mais aussi sur un questionnaire théorique, présenté plus en détail dans le chapitre suivant, qui a informé le travail de traitement de données en masse. Dans la mesure où j'ai décidé de comprendre la littérature et le jeu vidéo comme des cultures médiatiques, chaque caractéristique déterminée a fait l'objet d'une interrogation par rapport à ce choix théorique. Par exemple, considérer le fait qu'un livre soit lisible ou non renvoie à la fois à une définition de la culture littéraire comme expérience d'un texte écrit, mais aussi à des problématiques de la culture vidéoludique. En effet, puisque le jeu vidéo est une simulation, certains systèmes considèrent que l'action d'appuyer sur un bouton correspond à la lecture d'un livre et font du texte un élément superflu. La valeur du livre dans la culture vidéoludique ne repose ainsi pas nécessairement sur la présence d'un texte, mais sur la fonction de l'objet par rapport aux mécanismes ludiques : plusieurs champs prennent ceci en considération. J'ai ainsi fait la distinction entre les jeux qui en faisaient un objet avec lequel le joueur pouvait interagir et les autres. Dans ce cas, différents rôles ont été repérés : Bonus / Déclencheur de quête / Informations / Arme / Niveau / Ennemi / PNJ. Il était aussi nécessaire de prendre en compte l'importance de la représentation de la littérature au sein du jeu. Il n'est pas question d'affirmer que plus il y a d'occurrences de représentations intermédiatiques, plus l'intermédialité est importante (puisque une occasion unique peut avoir une valeur particulière). Cependant, la possibilité d'avoir une estimation sur le nombre d'objets-livres interactifs grâce au recensement fanesque a été saisie pour se rendre compte de l'ampleur de cette forme de représentation.

Parallèlement aux questionnements sur le corpus vidéoludique, l'élaboration de la liste des caractéristiques des représentations littéraires du jeu vidéo est un autre exemple des réflexions menées. Afin de comprendre quels aspects de la culture vidéoludique intéressent les romanciers, il m'a fallu réfléchir à la manière dont se structurait le champ. Si les réflexions de Kline et Dyer-Witheford et Peuter, qui le divisent entre la technologie, la création et le marketing m'ont été utiles⁶⁰, j'ai aussi voulu prendre en compte les joueurs. J'ai donc distingué plusieurs thèmes qui ont à voir avec la réalisation du jeu (la création, la production et l'édition, et l'économie), avec la réception du jeu (l'addiction, la

⁶⁰ Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig Peuter, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003.

Partie I : Délimiter l'objet

sociabilité des joueurs en ligne et les pratiques autour du jeu comme les conventions) et avec l'aspect structurel de l'œuvre (en particulier le matériel, la virtualité du jeu vidéo et l'univers fictionnel comme monde).

Le choix des éléments à partir desquelles les œuvres seraient étudiées s'est donc fait non seulement en fonction de phénomènes repérés par la fréquentation des œuvres mais aussi à partir de réflexions théoriques. Cependant, une fois les champs correspondants établis, il a été difficile de récupérer certaines données dans la mesure où elles proviennent dans la majorité d'un travail d'analyse. Par exemple, repérer l'influence de la culture littéraire au sein de structure vidéoludique et inversement, celle de la culture vidéoludique dans le texte littéraire nécessite une étude détaillée que ne permettait pas l'envergure du travail quantitatif. Ainsi, certains champs ont été créés et remplis, mais au vu du manque de fiabilité des données, ils n'ont pas été entièrement exploités par la suite. C'est par exemple le cas de l'axiologie des œuvres littéraires à propos des jeux vidéo. Les discours se sont révélés ambigus et les subtilités ont été compliquées à faire figurer au sein d'une base de données. De plus, la signification de certaines caractéristiques a dû être remise en questions, comme celle sur le rôle du jeu vidéo au sein de l'intrigue littéraire. J'avais fait la distinction entre l'utilisation du nouveau média comme : Lieu / Événement / Déclencheur de l'intrigue / But / Élément d'élucidation / Personnage / Adjuvant / Opposant. Cependant, ces critères se sont révélés trompeurs pour comprendre l'importance accordée au jeu vidéo. Le roman *Reamde* de Neal Stephenson⁶¹ est un exemple significatif. Au début du roman, le nouveau média est à la fois le déclencheur de l'action et un monde aux propriétés particulières. Cependant, très vite, les interrogations sur le média sont abandonnées au profit d'un récit d'espionnage qui occupe la place centrale dans l'intrigue. Une fois la base de données constituée, il a fallu effectuer un travail de sélection avant d'obtenir des résultats intéressants.

61 Neal Stephenson, *Reamde*, *op. cit.*

3 Analyse du corpus étendu

Le corpus étendu a d'abord été utilisé pour tester les hypothèses qui avaient amené à sa construction, qui ont été présentées dans l'introduction de ce chapitre. Concrètement, la base de données a été exploitée grâce à des requêtes réalisées dans le langage informatique SQL (voir Annexe 4). Un travail de visualisation des données ainsi récupérées a ensuite été mené à l'aide d'un tableur.

La première hypothèse qui avait été faite concernait l'utilisation de la figure du livre dans les jeux vidéo et le travail quantitatif a permis de la confirmer. Au sein du corpus étendu, 98 % des jeux utilisent ce type de représentation de la culture littéraire. Bien que ce chiffre puisse être nuancé, puisque la présence de livres dans un jeu est plus facilement repérable que d'autres phénomènes comme les références intertextuelles ou un travail sur l'esthétique du texte, il reste que le livre est le symbole par excellence de la culture littéraire dans le jeu vidéo. Le travail de délimitation des caractéristiques a permis de préciser les modalités de cette représentation intermédiatique. D'abord, en ce qui concerne la forme du livre, il faut constater que le manuscrit s'impose comme tendance importante, puisque 40 % des jeux le représentent de cette manière. Ensuite, il a été possible de constater la variété des usages du livre au sein des jeux. Dans le corpus étendu, 67 % des jeux utilisent le livre comme objet manipulable dans l'univers (Annexe 4, exemple 1), ce que j'appelle un objet-livre. Dans le reste des cas, le livre est utilisé comme décor, comme forme dans les menus (en particulier pour figurer l'inventaire ou le journal de quête) ou encore au sein des cinématiques pour figurer la progression d'une histoire. Il est possible que les jeux utilisent davantage les livres selon ces deux dernières modalités, mais qu'elles soient plus difficilement repérables. Parmi les jeux qui offrent au récepteur la possibilité d'interagir avec l'objet-livre, 37 % l'associent avec un texte (Annexe 4, exemple 2). En ce qui concerne leur fonction au sein du jeu, lorsque les objets-livres sont lisibles, ils servent à développer l'histoire et l'univers fictionnel, mais ce n'est pas leur fonction principale : 80 % des jeux avec des objets-livres les utilisent dans les mécaniques de jeu, dont 25 % leur confèrent aussi un rôle narratif. Le graphique suivant (voir Figure 1) présente différentes fonctions des livres au sein des systèmes ludiques du corpus étendu, sachant qu'au sein d'un même jeu, le livre peut servir des

Partie I : Délimiter l'objet

usages variés. Les cinq « métaphores fonctionnelles » que repère Vincent Mauger (le livre-portail, le livre-pile, le livre-fortifiant, le livre-armement et le livre-remédiatisé) ont permis de vérifier la pertinence des catégories élaborées⁶². La majorité des objets-livres sont utilisés comme objets de quêtes ou comme pourvoyeur de bonus, mais ils servent aussi à donner des informations au joueur sur le système de jeu, comme des indications sur un lieu à visiter, des conseils sur le choix et le maniement des armes. Plus rarement, le livre devient vivant. Il est ennemi ou personnage non joueur. Il peut aussi donner accès à un autre niveau, à un nouveau monde.

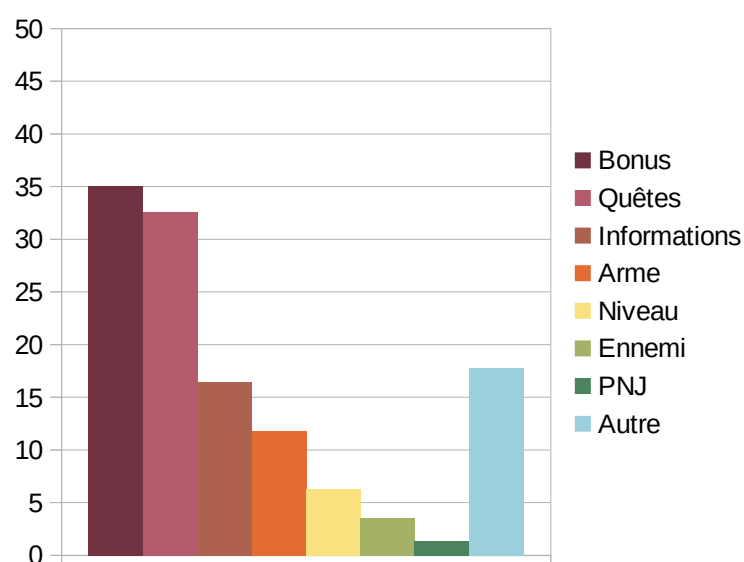


Figure 1 : Propriétés des livres manipulables dans les jeux du corpus étendu

Puisque l'hypothèse sur l'utilisation du livre dans les jeux vidéo s'est trouvée précisée par le constat d'une forme majeure, le manuscrit, et le constat d'usages assez variés, le travail d'analyse du corpus étendu a ensuite consisté en un questionnement sur un lien entre ces formes de représentations et les enjeux plus généraux de l'œuvre. Plus particulièrement, le constat d'une présence significative des objets-livres lisibles interroge sur la place des jeux narratifs dans le corpus restreint. En effet, puisque les champs de la base de données concernent aussi les caractéristiques médiatiques des jeux, il est possible d'observer que la représentation de la littérature est particulièrement présente dans certains types de jeux. Les deux graphiques suivants (voir Figure 2 et Figure 3)

⁶² Vincent Mauger, « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

Définition du corpus : un problème de taille

représentent la part de chaque genre vidéoludique au sein des jeux du corpus étendu, en différenciant l'univers et les mécanismes. Malgré le nécessaire grossissement des traits génériques de chaque œuvre qu'entraîne le traitement sous forme de base de données, ces graphiques permettent de se rendre compte que ce sont essentiellement les jeux narratifs, en particulier les RPG* et les jeux d'aventure* qui font usage du livre et que dans la plupart des cas, il s'agit d'un univers de fantasy.

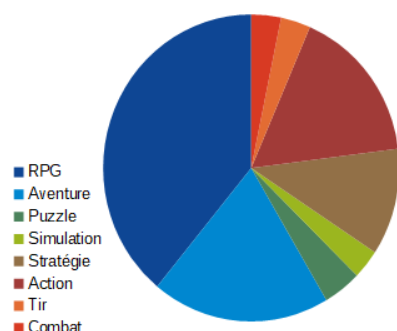


Figure 2 : Répartition des mécanismes de jeu

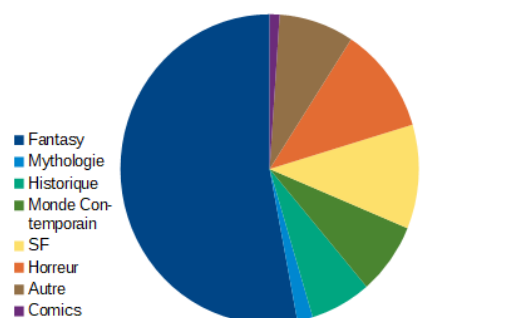


Figure 3 : Répartition des univers fictionnels

Au sein du corpus étendu, un type de jeu est particulièrement représenté : le RPG* de fantasy, qui représente 30 % de l'ensemble des jeux recensés. On peut faire le lien entre ce type de jeu et la forme de l'objet-livre repérée puisque 86 % des RPG* recensés utilisent cette représentation de la littérature (Annexe 4, exemple 3). On peut expliquer le fait que la culture littéraire soit beaucoup plus utilisée dans les jeux de fantasy que les jeux de science-fiction parce que la SF prend en charge une autre forme de textualité. Estelle Dalleu montre en effet qu'elle « se détache de sa part littéraire pour se nouer avec les signes du code informatique propres aux invites de commande »⁶³. Alors que le texte est du côté de l'informatique en SF, elle serait exploitée dans son aspect littéraire en fantasy.

L'hypothèse de départ sur les représentations de la culture littéraire dans les jeux vidéo (« les jeux vidéo qui représentent la littérature ») sont des RPG* de fantasy qui utilisent des livres) a donc été modifiée par l'étude du corpus étendu. L'ensemble de jeux qui se détache est celui des jeux narratifs, plutôt que la catégorie plus restreinte des RPG*, et s'ils utilisent effectivement le livre, le travail quantitatif a permis de constater la variété des phénomènes. A côté de cette forme intermédiaire majoritaire, le corpus

63 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », *ReS Futurae* [en ligne], n°12, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1680> (consulté le 15/02/2019)

Partie I : Délimiter l'objet

étendu a aussi permis de constater la richesse des marges et invite à penser les manifestations particulières, comme le livre dans un univers de SF ou l'usage d'éléments littéraires différents du livre.

Comme pour le corpus vidéoludique étendu, l'analyse de la base de données permet de nuancer l'hypothèse de départ : « la littérature qui représente les jeux vidéo » est un ensemble de romans de jeunesse qui dénoncent les dangers du média pour son utilisateur. Pour vérifier l'intuition d'une critique négative du média, j'ai d'abord utilisé les champs concernant les différents aspects de la culture vidéoludique. Le graphique suivant montre que c'est avant tout la réception des jeux vidéo qui est représentée, ce qui va dans le sens de l'hypothèse (voir Figure 4).

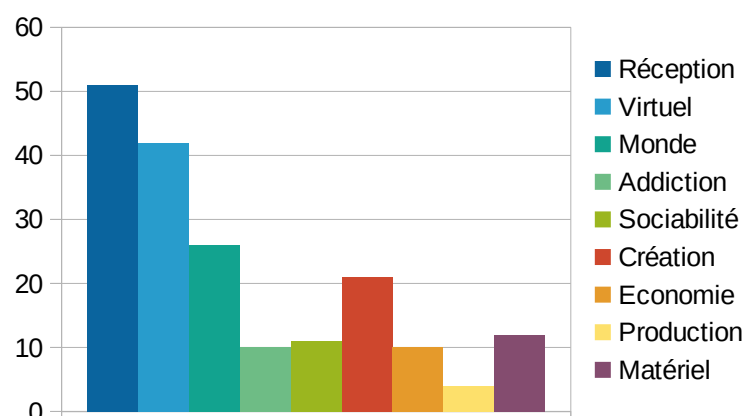


Figure 4 : Différents aspects des jeux vidéo dans le corpus littéraire étendu

Les aspects les plus fréquemment abordés du jeu vidéo dans la littérature concernent l'expérience du joueur, et plus particulièrement la manière dont il le conçoit par rapport au réel. Si la catégorie Réception regroupe en effet l'ensemble des romans dans lesquels on voit un joueur en action, celle de Virtuel permet de repérer la manière dont est décrite l'expérience de jeu et celle de Monde renvoie à l'idée d'un passage dans un univers distinct. Cependant, le traitement des données n'a pas pu faire émerger la présence d'une axiologie majoritaire autour de ce thème et la problématique de l'addiction n'est pas explicitement traitée dans la majorité des romans. Le graphique montre aussi que la création d'un jeu est un aspect de la culture vidéoludique assez souvent abordé dans les romans, bien que minoritaire par rapport à celui de la réception du jeu. Le corpus étendu a

Définition du corpus : un problème de taille

donc permis de constater l'importance d'autres formes de représentation intermédiatique, en particulier la sociabilité des joueurs (conventions, festivals...), l'économie du jeu vidéo (fonctionnement d'un studio, rôle des éditeurs...) et le support physique (consoles, ordinateur...).

Ainsi, il faut souligner la variété des fonctions du jeu vidéo dans l'intrigue, notamment celles d'élément déclencheur de l'intrigue et de but. Sachant qu'il peut jouer plusieurs rôles au sein d'une même œuvre, 48 % des romans du corpus étendu l'utilisent selon la première modalité contre 35 % pour la seconde. Cependant, il fait principalement office de lieu (60%). Plus rarement, il est un personnage (21%). Souvent, il a aussi une valeur symbolique et il permet de donner sens aux événements du récit (47%). Au contraire, le jeu est rarement représenté comme un événement dans une intrigue qui le dépasse.

Si on ne peut pas distinguer une fonction type donnée au jeu vidéo dans le corpus étendu, il n'en est pas de même pour sa forme. Le traitement des données concernant les jeux vidéo a donc permis en retour de s'interroger sur les genres vidéoludiques représentés, point qui n'avait pas fait l'objet d'une réflexion a priori. Dans 78 % des cas, seulement un jeu est représenté dans chaque roman et il ne s'agit pas plus de jeu multijoueur en ligne que de jeux en solitaire (voir Figure 5). Cependant, le genre du jeu de rôle est particulièrement utilisé ainsi que l'univers fantasy (voir Figure 6).

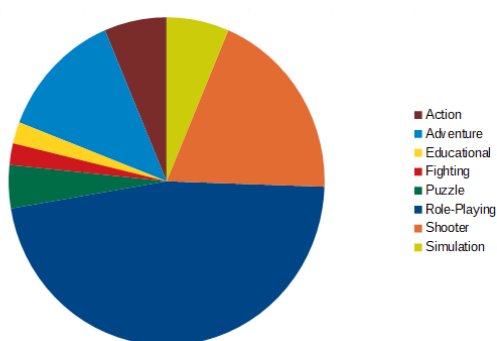


Figure 5 : Genres des jeux représentés

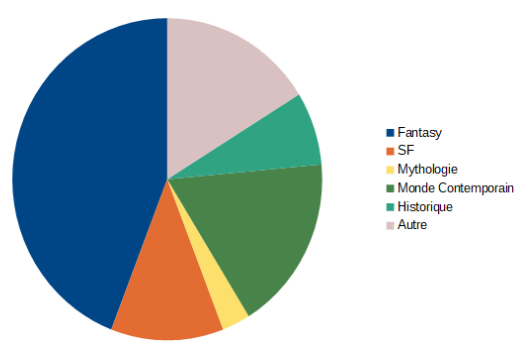


Figure 6 : Univers des jeux représentés

Les jeux de rôle de fantasy constituent 27 % des représentations du corpus littéraire étendu. En comparant ces deux graphiques aux figures 2 et 3, il est possible de voir de fortes ressemblances : la proportion de chaque genre dans le corpus vidéoludique est similaire à celle des représentations du jeu vidéo dans le corpus littéraire. C'est dire que les échanges entre culture littéraire et culture vidéoludique se font de manière privilégiée entre certains types d'œuvre et que le RPG* de fantasy, et plus largement les jeux

Partie I : Délimiter l'objet

narratifs, constituent un point de contact. Le travail quantitatif a donc permis de mettre à jour l'existence d'une logique intermédiaire réciproque.

L'exploitation des métadonnées a permis de nuancer l'hypothèse du roman de jeunesse en montrant l'importance d'une littérature pour adolescents et jeunes adultes. Le critère des types de scénarios (différenciant notamment, les romans policiers, les romans d'aventure et les romans de la quête d'identité) ainsi que celui de l'univers ne sont pas révélés pertinents pour repérer un genre littéraire qui représenterait plus volontiers les jeux vidéo. Au contraire, l'âge des lecteurs potentiels (qu'il s'agisse d'une volonté de l'auteur ou de stratégies de l'éditeur) est significatif. 50 % des livres du corpus étendu sont explicitement destinés à des jeunes lecteurs (43 % concernant les adolescents et jeunes adultes). Au contraire, seul 1 % vise clairement les adultes, le reste ne faisant pas l'objet de délimitations particulières.

Ainsi, le corpus étendu montre une forme de représentation littéraire du jeu vidéo qui est majoritaire : celle d'un joueur qui fait l'expérience d'un jeu de rôle de fantasy qui questionne le rapport à la réalité. Son étude a donc largement infléchi l'hypothèse de départ, puisque d'un côté, la forme du jeu vidéo et le discours qui est porté sur celui-ci ont été précisés et de l'autre, la catégorie du roman de jeunesse n'est clairement pas la seule genericité de l'œuvre littéraire pertinente dans l'étude des représentations du jeu vidéo. Le travail quantitatif a ainsi permis de voir d'autres formes émerger (comme le thème de la création) et incite à questionner l'écriture du jeu vidéo en fonction d'autres critères que ceux de son rôle dans l'intrigue.

4 Délimitation du corpus restreint

L'analyse du corpus étendu a permis de faire émerger un corpus restreint, soit quatorze romans et sept jeux et séries vidéoludiques, présentés dans le tableau ci-dessous. Les dates des premières éditions des œuvres, correspondant parfois à des versions légèrement différentes pour les jeux vidéo, sont mentionnées entre crochets. Ces œuvres sont les « manifestations de cette masse indéfinie de productions auxquelles ils se

Définition du corpus : un problème de taille

réfèrent et qu'ils reconfigurent » selon les mots de Matthieu Letourneux⁶⁴. En effet, j'ai d'abord choisi le corpus restreint afin qu'il puisse refléter les tendances dans les représentations médiatiques, mais aussi souligner la richesse et la variété des formes plus marginales. De plus, le corpus étendu m'a aidé à prendre en compte le contexte culturel dans ma délimitation, en me concentrant en particulier sur les questions du statut culturel de l'œuvre et de son fonctionnement en réseau plutôt que sur des critères temporels ou géographiques.

Corpus littéraire restreint
Broockmyre Christopher, <i>Bedlam</i> , [2013], London : Orbit Books, 2014
Cline Ernest, <i>Ready Player One</i> , [2011], London : Arrow Books, 2012
Delaume Chloé, <i>Corpus Simsi</i> , Montreuil : Léo Scheer, 2003
Doctorow Cory, <i>For The Win</i> , [2010], London : HarperVoyager, 2011
Grossman Austin, <i>You</i> , [2013], London : Mulholland Books, 2014
Lehmann Christian, <i>No Pasarán, le jeu</i> , [1996], Paris : L'école des loisirs, 2013
Lehmann Christian, <i>Andreas, le retour</i> , [2005], Paris : École des loisirs, 2013
Lehmann Christian, <i>No Pasarán, endgame</i> , Paris : École des loisirs, 2012
Ligny Jean-Marc, <i>Slum City</i> , Paris : Hachette, 1996
Murail Elvire, Lorris et Marie-Aude, <i>Golem</i> , [2002], Paris : Pocket jeunesse, 2003
Poznanski Ursula, <i>Erebos</i> , [2010], trad. de l'allemand par Judith Pattinson, Crows Nest : Allen & Unwin, 2012
Pratchett Terry, <i>Only You Can Save Mankind</i> , [1992], London : Random House Children, 2013
Weiss D.B., <i>Lucky Wander Boy</i> , New York : Plume, 2003
Williams Walter Jon, <i>This is not a game</i> , [2009], London : Orbit Books, 2010

Corpus vidéoludique restreint
<i>The Elder Scrolls</i>
<i>The Elder Scrolls: Arena</i> , Bethesda Softworks, 1994
<i>The Elder Scrolls II: Daggerfall</i> , Bethesda Softworks, 1996
<i>The Elder Scrolls III: Morrowind</i> , Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002

64 Letourneux Matthieu, « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », art. cité.

Partie I : Délimiter l'objet

The Elder Scrolls IV: Oblivion, Bethesda Game Studios, Bethesda/2K Games, 2006

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011

The Elder Scrolls Online, Zenimax Online Studios, Bethesda Softworks, 2014

The Witcher

The Witcher, CD Projekt Red, Atari/CD Projekt, 2007

The Witcher 2: Assassins of Kings, CD Projekt Red, CD Projekt, 2011

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, CD Projekt, 2015

Fable

Fable : The Lost Chapters, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2005 [2004]

Fable II, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2008

Fable III, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, 2010

Myst

realMyst : Masterpiece Edition, Cyan, Red Orb Entertainment, 2014 [1993]

NieR

NieR, Cavia, Square Enix, 2010

Soul Sacrifice, Marvelous AQL / SCE Japan Studio / Comcept, Sony Computer Entertainment, 2013

Type: Rider, Agat Films & Cie - Ex Nihilo, BulkyPix/ Arte, 2013

En ce qui concerne le corpus vidéoludique, c'est à partir du constat d'une tendance des représentations vidéoludiques de la littérature à se situer au sein de jeux narratifs sous la forme d'un livre avec lequel on peut interagir – ce que j'appelle un objet-livre – qui se manifeste très visiblement au sein des RPG* de fantasy, que le corpus restreint a été formé. La série *The Elder Scrolls* sert de paragon de ce modèle et constitue le point de départ à partir duquel les autres œuvres ont été choisies. Les jeux de Bethesda proposent en effet au joueur un univers *medieval-fantasy* riche à explorer,

Définition du corpus : un problème de taille

privilégiant les quêtes secondaires à l'histoire principale et la liberté laissée au joueur, autant dans la création de personnages que dans le chemin à prendre pour découvrir le jeu. La majorité des autres jeux du corpus restreint constituent des variations, plus ou moins importantes, autour de l'utilisation du livre-objet au sein du jeu narratif. D'abord, les jeux *The Witcher* permettent d'avoir un autre exemple qui illustre le RPG* de fantasy et le second opus propose une version aboutie du topos du journal intime, défini comme un récit intime marqué par l'immédiateté et le quotidien⁶⁵. Créés par le studio polonais CD Projekt RED, ils adaptent une série littéraire polonaise à succès, *Wiedźmin* de Andrzej Sapkowski, et en reprennent notamment les questionnements sur la violence et la définition de l'humanité en inscrivant ces thèmes à la fois dans les histoires et dans le mécanisme de choix particulièrement développé. La série des *Fable* est composée de plusieurs action-RPG de fantasy, qui ne se cantonnent pas à son inspiration du Moyen-Âge. On y note la présence d'objets-livres, mais la représentation de la littérature est plus variée puisque l'intertextualité participe à l'identité des jeux du studio britannique Lionhead. Créée par Peter Molyneux, célèbre game designer, la série se caractérise par son humour, basé sur la parodie⁶⁶ de l'épopée⁶⁷. Dans un ton plus sombre, *NieR* est aussi un jeu de rôle (qui sur certains aspects s'éloigne de l'univers de fantasy) dont l'usage le plus intéressant de la littérature n'est pas le livre. Publié par Square Enix et créé par le studio japonais Cavia, c'est le fruit de la vision de Yoko Taro, dont l'objectif est de créer des émotions complexes chez le joueur et de déjouer ses attentes en brisant les conventions et en mélangeant les types de mécanismes de jeu. Le travail esthétique de la matière textuelle et de la matérialité du texte est donc une partie conséquente du jeu,

65 Philippe Lejeune (dir.), *Le journal personnel*, Nanterre et La Garenne-Colombe : Publidix, 1993.

66 J'utilise la définition opératoire de ce concept que propose Yen-Mai Tran-Gervat, qui fait la synthèse des principales théories contemporaines de la parodie (G. Genette, les formalistes russes, Bakhtine, et les théories anglo-saxonnes), en ne la limitant cependant pas à des œuvres littéraires. Il s'agit donc de la « réécriture ludique d'un système [...] reconnaissable (texte, style, stéréotype, norme générique...), exhibé et transformé de manière à produire un contraste comique, avec une distance ironique ou critique. »

Yen-Mai Tran-Gervat, « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire: parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », *Cahiers de Narratologie* [en ligne], n° 13, 2006. URL : <http://journals.openedition.org/narratologie/372> (consulté le 15/03/2019)

67 Dans la lignée de Jean Derive, Florence Goyet soutient que à travers les exploits des héros, les épopées sont « des textes de la crise, qui inventent à même le texte une solution politique nouvelle, que le raisonnement conceptuel n'avait pas trouvée. »

Jean Derive (dir.), *L'épopée : Unité et diversité d'un genre*, Paris : Karthala, 2002.

Florence Goyet, « De l'épopée canonique à l'épopée « dispersée » : à partir de l'*Illiade* ou des *Hōgen* et *Heiji monogatari*, quelques pistes de réflexion pour les textes épiques notés », *Études mongoles et sibériennes, centrasiatiques et tibétaines* [en ligne], n° 45, 2014. URL : <http://journals.openedition.org/emscat/2366> (consulté le 05/03/2019)

Partie I : Délimiter l'objet

comme *Soul Sacrifice*, qui est le projet de Keiji Inafune, un ancien membre du studio japonais Capcom et publié par Sony Entertainment. Ce jeu d'action-aventure qui reprend certains codes de la fantasy a pour ambition de développer une réflexion autour du sacrifice. Le corpus restreint s'étend à d'autres genres de jeux narratifs que le RPG*. Ainsi, il n'aurait pas été possible de concevoir le corpus sans *Myst*, le fameux jeu d'aventure* point-and-click* créé par les développeurs américains Robyn et Rand Miller, dans lequel la culture littéraire structure l'expérience puisqu'il s'agit d'explorer des mondes créés par des livres. *Type : rider*, jeu de plate-forme d'une envergure beaucoup plus réduite que les autres œuvres choisies, développé à la suite d'un projet étudiant et soutenu par Arte, permet aussi de prendre en compte la variété des représentations intermédiaiques puisqu'il a pour particularité de s'intéresser à la forme esthétique du texte pour faire découvrir la typographie. Au sein de ce corpus restreint, certains genres ne sont pas représentés, qu'ils utilisent les livres de façon assez importante (comme les jeux d'horreur) ou pas (comme les jeux de tir). En effet, ils représentent la littérature selon les mêmes modalités que les RPG* et j'ai privilégié des œuvres qui faisaient un usage extensif et varié de la littérature. Malgré le souci de constituer le corpus vidéoludique restreint pour que soient à la fois inclus les types de représentations littéraires les plus courants et des formes plus rares, il est possible de noter que deux avatars du livre sont peu présents. D'abord, le livre imprimé n'est représenté que dans *Fable III* et *Type : rider*. Lorsqu'il est représenté sous cette forme, il est très peu utilisé dans le jeu et il n'est pas investi de significations particulières par rapport aux autres objets. Ensuite, le livre numérique est une représentation de la littérature quasiment absente du jeu vidéo. Dans les jeux de science-fiction, qui sont nettement moins présents que les jeux de fantasy dans le corpus étendu, soit le livre est manuscrit ou imprimé, soit il est remplacé par un codex, qui ne renvoie pas à la culture littéraire, mais au contraire, est présenté comme le résultat d'une culture scientifique, voire informatique, comme le souligne Estelle Dalleu⁶⁸. La définition que donne le jeu vidéo de la culture littéraire, l'associant à des formes et des supports particuliers, sera l'objet du chapitre 4.

En ce qui concerne le corpus littéraire, la forme du jeu de rôle de fantasy dont un joueur fait l'expérience malgré son rapport problématique à la réalité est présente dans plusieurs œuvres du corpus, en particulier *Erebos*, *Golem* et *Ready Player One*. Les deux

68 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », art. cité.

Définition du corpus : un problème de taille

premiers, écrits respectivement par Ursula Poznanski et par Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail sont des romans de jeunesse qui abordent au travers du jeu vidéo les questions de l'apprentissage et de l'entre-aide. Le troisième, de Ernest Cline, est devenu un best-seller adapté pour grand public au cinéma. Il s'agit d'une quête pour résoudre des puzzles cachés dans une réalité virtuelle devenue un moyen populaire de s'échapper d'un monde en crise. Si ces trois romans partagent la même représentation courante du jeu vidéo, ils proposent aussi une utilisation plus rare du média. Le premier aborde la création, le second contient des passages où l'imaginaire informatique influe sur la forme du texte et le dernier est parsemé de références intertextuelles. Comme pour le corpus vidéoludique restreint, certains romans ont été sélectionnés parce qu'ils constituent des variations autour du modèle. C'est le cas de *Slum City* qui est l'ouvrage qui affiche le plus visiblement un discours négatif sur le nouveau média. Écrit par Jean-Marc Ligny dans la collection « Vertige Science-fiction » des éditions Hachette, il utilise un univers cyberpunk pour faire comprendre aux lecteurs la nécessité de se confronter aux enjeux politiques réels plutôt que de se distraire dans un monde virtuel. Je me propose de contrebalancer cette représentation du jeu vidéo avec celle de *Only You Can Save Mankind*. Terry Pratchett, l'auteur anglais plus connu pour la série de romans de fantasy *Discworld*, y fait le récit du sauvetage de personnages vidéoludiques au sein d'un programme qui incite à les détruire. *No Pasarán*, premier roman pour adolescents de Christian Lehmann publié en 1996, utilise aussi les jeux vidéo pour aborder le sujet de la guerre, puisque les joueurs sont obligés de revivre des scènes de guerre réelles. L'étude des deux tomes qui constituent la suite de la série, publiés en 2005 et 2012, permet d'observer l'évolution d'un discours sur le jeu vidéo sur deux décennies. Si le corpus restreint laisse une place importante aux romans de jeunesse, la littérature pour les adultes y a aussi sa place, dans la mesure où elle utilise certains aspects du premier modèle identifié et permet d'aborder d'autres tendances. *Bedlam* et *Lucky Wander Boy* questionnent tous les deux selon leurs propres modalités le rapport entre le réel et le virtuel pour le joueur. Le premier, de Christopher Brookmyre, aborde la question du transfert d'une conscience humaine au sein d'un programme informatique en faisant hommage à l'histoire du jeu vidéo. Le second est écrit par Adam Pennyman, qui est plus connu pour son travail de scénariste de films et de séries, et raconte le quotidien d'une obsession pour un jeu vidéo. C'est aussi un des thèmes abordés dans *You* de Austin

Partie I : Délimiter l'objet

Grossman, qui travaille principalement dans l'industrie du jeu vidéo comme scénariste. Ce roman a été choisi car il s'intéresse en parallèle en détail à la création et la production des jeux vidéo puisque le personnage principal découvre le métier de game designer et se donne pour mission de trouver l'origine d'un bug important dans les jeux du studio pour lequel il travaille. De même, *For The Win* aborde le jeu vidéo sous un angle moins courant en le représentant comme une industrie dans laquelle les joueurs sont acteurs au même titre que les studios. Cory Doctorow, romancier mais aussi journaliste et blogueur, y engage une réflexion sur les syndicats à l'heure de la mondialisation. Dans cette optique de varier les représentations, *This is not a game* a été sélectionné car l'intrigue repose sur le principe de l'ARG* et permet ainsi d'élargir le spectre du jeu vidéo. L'auteur, Walter John Williams a travaillé sur la réalisation d'un jeu de ce type et se sert de son expérience pour questionner la manière dont les auteurs cherchent à brouiller la distinction entre réalité et monde du jeu. *Corpus Simsi*, avec *Lucky Wander Boy*, constitue l'œuvre la plus radicalement opposée aux modèles repérés, à la fois pour le type de jeu représenté (*Les Sims*, jeu de simulation) et pour la forme de l'œuvre, puisqu'il s'agit d'une autofiction présentée comme un guide de jeu, et dans le genre vidéoludique. Cette œuvre s'inscrit ainsi dans la logique des réalisations littéraires expérimentales de Nathalie Dalain sous le pseudonyme Chloé Delaume.

Ce corpus restreint, comme le corpus étendu, ne présente que des romans. Ceci s'explique d'abord par le fait que les autres genres littéraires, comme le théâtre et la poésie, n'abordent que très rarement ce sujet. On pourrait citer la pièce *Neighborhood 3: Requisition of Doom* de Jennifer Haley⁶⁹ comme contre-exemple. Cependant, l'usage du jeu vidéo y est similaire au modèle type repéré puisque des adolescents absorbés par un jeu vidéo de tir en viennent à perdre conscience de la réalité. En ce qui concerne la poésie, un exemple sera brièvement traité avec *Lucky Wander Boy*, qui utilise en épigraphe un extrait du poème « Why I play video game » de Tony Barnstone⁷⁰. Une autre absence notable au sein du corpus restreint est celle de la littérature numérique, qui s'explique de plusieurs manières. D'abord, l'objectif de cette thèse est d'interroger les relations entre la culture vidéoludique, qui est principalement numérique et la culture littéraire, qui reste majoritairement livresque malgré les expérimentations contemporaines. Ensuite, lorsque la littérature numérique s'intéresse au jeu vidéo, elle

69 Jennifer Haley, *Neighborhood 3: Requisition of Doom*, London : Samuel French, 2009.

70 Tony Barnstone, *Impure*, Gainesville : University Press of Florida, 1999.

Définition du corpus : un problème de taille

l'utilise comme manière de repenser le fonctionnement du texte sur ordinateur. C'est ce que montre Astrid Ensslin dans *Literary Gaming* en étudiant diverses formes littéraires d'expérimentation, comme la littérature interactive et procédurale ou la littérature hypertextuelle⁷¹. A ce sujet, la possibilité d'une inclusion de mécanismes vidéoludiques dans un livre papier me paraît ouvrir de nouvelles pistes de réflexion (voir Chapitre 8). Enfin, si le projet *Corpus Simsi* aboutit dans un codex, il est né d'une expérimentation du numérique et est passé par plusieurs étapes dans lesquels le digital était essentiel.

Outre les différentes formes de représentations intermédiatiques, le choix du corpus restreint a été déterminé par un questionnement sur le contexte de création des œuvres.

Une attention particulière a été portée au fait que l'ensemble des productions ne soient pas des modèles reconnus. Dans le corpus littéraire, les romans ne font pas partie d'un canon déjà étudié. Terry Pratchett est sûrement l'auteur du corpus le plus connu. Cependant, s'il est considéré comme un grand écrivain, *Only You Can Save Mankind* n'est pas cité comme l'un de ses chefs-d'œuvre. Parmi les autres ouvrages, certains ont une certaine notoriété, comme la série *No Pasarán* de Lehmann et quelques auteurs connaissent une reconnaissance médiatique (comme Broockmyre ou Williams), parfois dans un champ spécifique (comme la littérature de jeunesse pour Poznanski ou les Murail ainsi que la science-fiction française pour Jean-Marc Ligny). D'autres sont connus pour des activités différentes de celle d'auteur littéraire : Austin Grossman travaille dans le jeu vidéo, D.B Weiss est un producteur de séries télévisées, Ernest Cline est scénariste, Cory Doctorow est journaliste et blogueur qui est devenu une personnalité des cultures médiatiques⁷². Pourtant, les formes de reconnaissance sont variées et les œuvres étudiées ne forment pas un ensemble normalisé. Le corpus vidéoludique est aussi hétérogène quant à l'appartenance des œuvres à la culture des jeux vidéo. Les séries *The Elder Scrolls*, *The Witcher* et *Myst*, ainsi que, dans une moindre mesure, *Fable* et *NieR* font partie de la minorité des productions qui constituent des repères dans l'histoire du média (grâce à leur succès commercial et critique, mais aussi à leur importante communauté de fans et leur influence esthétique sur les jeux ultérieurs). Au contraire, *Soul Sacrifice* a eu un

71 Astrid Ensslin, *Literary gaming, op.cit.*, p. 162.

72 Il est notamment représenté dans la bande-dessinée en ligne *xkcd* de Randall Munroe, dans le roman *Ready Player One* ou encore dans le jeu vidéo *Kingdom of Loathing* (Asymmetric Publications, 2003).

Partie I : Délimiter l'objet

retentissement médiatique largement moins important en Occident et *Type : rider* un succès très limité.

Au contraire de la notoriété des œuvres, les dimensions géographiques et temporelles des œuvres n'ont pas directement influencé le choix du corpus (voir Figure 7). En ce qui concerne les bornes chronologiques du corpus restreint, les plus vieilles œuvres étudiées datent du début des années 1990 – plus précisément, 1993 pour la première version de *Myst* et 1992 pour *Only You Can Save Mankind* – tandis que les productions les plus récentes sont parues au milieu des années 2010, qui correspond à la fin du travail de délimitation du corpus – 2013 pour *You* et 2015 pour *The Witcher 3 : Wild Hunt*. Ces délimitations temporelles affichent le fait que les analyses de cette thèse portent résolument sur des phénomènes contemporains, malgré la possibilité que des œuvres ultérieures infléchissent les tendances observées et invalident les hypothèses proposées.

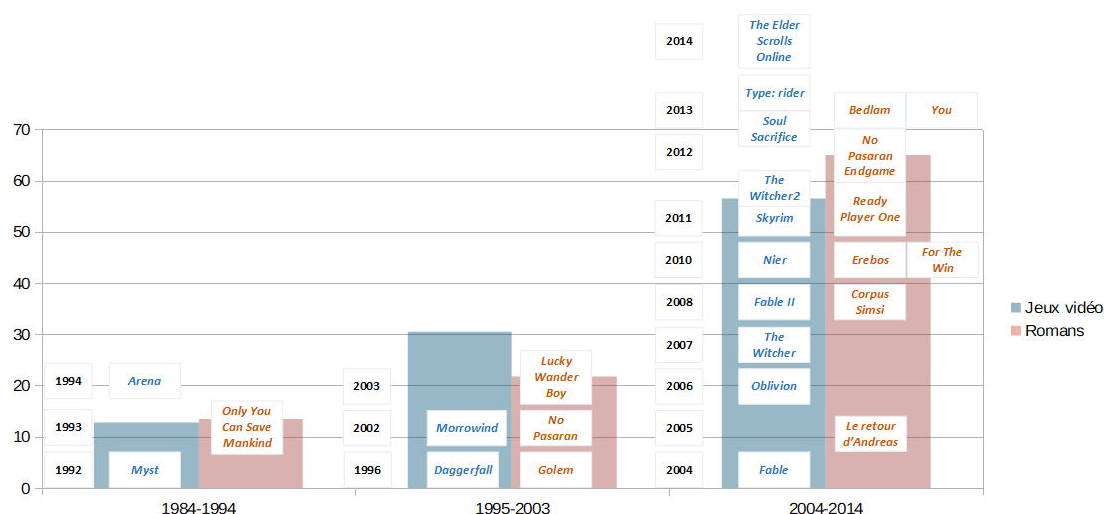


Figure 7 : Répartition du corpus étendu et du corpus restreint au cours du temps

La concentration de la majorité des œuvres du corpus restreint sur la dernière décennie concorde avec l'évolution des représentations intermédiatiques suggérée par la base de données. En effet, elle montre que ce phénomène est de plus en plus fréquent. Le premier jeu répertorié dans le corpus étendu qui utilise un livre est *Ultima III : Exodus*, un jeu de rôle de fantasy développé par Richard Garriott et publié en 1983. 13 % des jeux de la base de données datent de 1984 à 1993 (Annexe 4, exemple 5), 30 % de 1994 à 2003 et 57 % de 2004 à 2014. Le plus vieux roman du corpus étendu est *Arcade* de Robert Maxxe, paru en 1984. 65 % des livres de la base de données datent de 1984 à 1993, 13 % de 1994 à

Définition du corpus : un problème de taille

2003 et 22 % de 2004 à 2014. Le découpage temporel a été fait par décennie, à partir des premières œuvres littéraires et vidéoludiques référencées, mais il a aussi comme avantage de suivre l'histoire du jeu vidéo, si on la définit en fonction des technologies et de l'économie du média. Pour donner quelques éléments de repère, qui peuvent être complétés en consultant la chronologie présente en Annexe 5, l'industrie du jeu vidéo est marquée par le krach de 1983 qui s'explique par une vague de désintérêt pour des jeux vidéo produits dans des laps de temps très courts, sans attention portée à la qualité. En 1994, la sortie de la Playstation marque l'arrivée de la 3D* et des CD. L'année 2004 est à la fois celle de la sortie des consoles portables PSP et Nintendo DS qui témoignent d'une évolution des technologies (en ce qui concerne notamment la qualité d'image ou les nouvelles fonctionnalités comme le microphone) et un tournant pour le développement de jeux en ligne (avec la sortie de *World Of Warcraft* de Blizzard Entertainment). Plusieurs facteurs expliquent que les œuvres du corpus étendu appartiennent majoritairement à cette dernière période. D'abord, il faut souligner que les jeux récents sont mieux répertoriés sur les sites généralistes et les informations les concernant sont plus faciles à trouver et à vérifier. Ensuite, l'accroissement des représentations intermédiatiques de la littérature et du jeu vidéo à travers le temps s'explique à la fois par l'augmentation du nombre de jeux vidéo produits par année et leur capacité croissante à une complexité technologique ainsi que par le développement du jeu vidéo comme pratique sociale qui va de pair avec une extension des discours sur le média.

Les corpus étendu et restreint n'ont pas été formés en fonction de critères nationaux. Si les romans d'auteurs américains (Cline, Grossman, Weiss, Williams), canadiens (Doctorow) et anglais (Pratchett, Brookmyre, et français (Delaume, Lehmann, Ligny, Murail) sont largement majoritaires, cela s'explique par mes limites linguistiques. Dans le corpus étendu, quelques œuvres d'autres pays ont été prises en compte, notamment *Slum Online*, roman de l'auteur japonais Hiroshi Sakurazaka⁷³ Au sein du corpus restreint, *Erebos* qui a été écrit en allemand par son auteur Ursula Poznanski, sera étudié dans sa traduction anglaise (qui précède celle en français). En ce qui concerne le corpus vidéoludique, il serait possible de souligner la diversité des localisations des studios de développement du corpus restreint : les États-Unis (*Myst*, *The Elder Scrolls*), le Royaume-Uni (*Fable*), la France (*Type: rider*), la Pologne (*The Witcher*), le Japon (*Soul*

73 Hiroshi Sakurazaka. *Slum Online*, Josph Reeder (trad.), Haikasoru, 2010 [2005].

Partie I : Délimiter l'objet

Sacrifice, *NieR*). Cependant, il faut relativiser l'importance de cette information puisque les équipes sont souvent multinationales. De plus, présenter le corpus ainsi, c'est suivre une histoire du jeu vidéo qui fait la part belle aux développements du média en Europe et en Amérique du Nord d'une part et au Japon d'autre part. Or, cette manière de penser le jeu vidéo selon un axe Etats-Unis/ Europe de l'Ouest/ Japon peut-être questionnée comme forme d'eurocentrisme⁷⁴ et constituerait une faiblesse du corpus étendu. Aussi, plutôt que de souligner les différences géographiques entre les œuvres, il est possible de mettre en avant leur appartenance à une culture médiatique de masse, qui est ensuite partagée sous différentes modalités. Anaïs Guilet parle de « sixième continent »⁷⁵ pour désigner la cyberculture. De même, dans le cadre de cette thèse sur les cultures médiatiques, la considération des aspects temporels et géographiques des œuvres n'a pas été privilégiée.

Au contraire, prendre en compte les œuvres dans leur contexte médiatique a été une préoccupation essentielle et caractériser une œuvre en fonction de son appartenance à une série et à un réseau transmédia s'inscrit dans cette logique. Les corpus restreints littéraire et vidéoludique accordent une place importante aux séries. Cependant, toutes ne sont pas analysées dans leur ensemble. En ce qui concerne les romans, il est intéressant d'étudier les trois tomes de *No Pasarán* pour l'évolution du traitement fait du jeu vidéo et *Golem* est davantage un ensemble qu'une série (bien que la première parution découpait le texte en plusieurs ouvrages). Au contraire, *Only You Can Save Mankind* fait partie d'un ensemble de romans racontant les aventures de Johnny Maxwell, mais les autres tomes ne portent pas sur le jeu vidéo. En ce qui concerne *Slum City*, Ligny a d'abord créé l'univers futuriste et dystopique dans deux romans pour adultes, *Cyberkiller* (1992) et *Inner City* (1993), mais ils n'ont pas été retenus pour le corpus restreint car le jeu vidéo n'est pas aussi important dans les intrigues. De même, le corpus vidéoludique comporte cinq séries : *The Elder Scrolls*, *The Witcher*, *Fable*, *Myst* et *NieR*. Étudier un corpus si étendu correspond à un investissement temporel important et signifie la persistance de zones d'ombres dans les jeux, achever le jeu complètement n'étant pas nécessaire pour obtenir une analyse satisfaisante. Des choix ont cependant été opérés au sein des séries. Si les exemples seront pris dans l'ensemble des RPG* de Bethesda et de CD Projekt – que les

74 Mehdi Derfoufi, « Décentrer l'histoire du jeu vidéo ? », *L'autre Côté* [en ligne]. URL : <https://delautrecoete.org/2018/02/28/une-autre-histoire-du-jeu-video/> (consulté le 28/02/2019)

75 Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg : L'hybridation médiatique du texte littéraire*, thèse de doctorat, sous la direction de Vincent Gervais et Denis Mellier, Université du Québec et Université de Poitiers, 2013, p. 92.

Définition du corpus : un problème de taille

représentations de la littérature soient ou non similaires au sein de la même série, ils ne concerneront pas tous les jeux *Fable* dans la mesure où j'ai délimité une entité cohérente qui offre les usages de la littérature les plus riches et qui est constituée des trois premiers jeux de rôle. De même, pour *Myst* et *NieR*, le premier opus de chaque série pose les bases de l'utilisation de la littérature en jeu et ils seront à ce titre privilégiés. Les phénomènes de sérialité se croisent avec des logiques d'extension transmédia. Au sein du corpus étendu, près d'un sixième des jeux vidéo et plus d'un huitième des romans font partie d'un ensemble de déclinaisons médiatiques. Les œuvres du corpus restreint font souvent partie d'un réseau d'œuvres fonctionnant ensemble (jeux vidéo, romans, films, comics...), de manière plus ou moins complexe. Les fonctionnements particuliers de chacun des réseaux sont présentés chronologiquement dans l'annexe 1. Dans le chapitre 7, qui porte sur ces phénomènes, un choix sur les objets envisagés est effectué à partir de la pratique choisie comme fil conducteur de l'analyse : les productions seront envisagées lorsque les représentations intermédiatiques permettront de penser les fonctionnements des réseaux.

Le travail d'analyse quantitative avait pour but d'avoir un recul suffisant pour constituer un corpus restreint pertinent pour étudier des logiques culturelles. Sans affirmer que cet ensemble permettra de distinguer des lois absolues sur les pratiques générales intermédiatiques, prendre en compte à la fois les tendances dominantes et la diversité des formes pour sélectionner le corpus restreint permet de l'utiliser pour faire des hypothèses sur le fonctionnement des cultures médiatiques – conjectures qu'il faudrait ensuite vérifier en employant d'autres méthodes. A ce titre, le travail d'analyse quantitative doit être assumé comme une expérimentation dont certains critères d'analyse pourraient être questionnés et dont la méthode pourrait être retravaillée. Il faudrait l'envisager comme une ébauche d'une analyse beaucoup plus conséquente. En ouverture à ce chapitre, je propose alors de donner des deux pistes dans ce sens.

D'abord, il serait intéressant de prélever automatiquement des données numériques, à la fois pour les données contextuelles (auteur, éditeur, année...) et le traitement des œuvres. Par exemple, on pourrait utiliser un logiciel qui comptabilise le nombre de fois où le mot « joueur » est utilisé, pour le comparer avec celui des mots « auteur/ création/ game designer » pour déterminer l'importance du thème de la réception par rapport au thème de la création de jeux vidéo dans une œuvre littéraire.

Partie I : Délimiter l'objet

Cette méthode aurait le double avantage de nécessiter moins d'interprétation et d'engendrer moins d'erreurs. Cependant, si un tel logiciel existe pour le traitement de textes numériques (dont l'accès et la maîtrise demandent un investissement temporel important), ce n'est pas le cas pour les jeux vidéo, à ma connaissance. Il serait pourtant utile de pouvoir avoir un compte exact du nombre d'objets-livres en jeux, par exemple.

La seconde piste concerne la réalisation de la base de données. Des champs identiques pour les représentations littéraires du jeu vidéo et les représentations vidéoludiques de la littérature pourraient être sélectionnés. Cela permettrait par exemple de comparer la représentation de la réception et de la création au sein des deux médias, mais nécessiterait une consultation directe des jeux vidéo pour certains critères qui relèvent de l'interprétation. Retravailler les champs de la base de données serait aussi l'occasion de rendre l'analyse plus systématique. Une faiblesse de la version actuelle réside par exemple dans l'absence de champs déterminant le nombre de livres imprimés et de livres numériques dans le corpus vidéoludique.

Malgré ces pistes d'amélioration qui ouvrent vers un nouveau travail de recherche, les analyses présentées dans ce chapitre ont été utiles pour déterminer un corpus fiable sur lequel je m'appuierai désormais.

Chapitre 2

Positionnement théorique et méthodologique

Les représentations réciproques de la littérature et des jeux vidéo servent tout au long de la thèse de porte d'entrée pour comprendre les deux cultures médiatiques et leurs interactions. Cette thèse tente de considérer les œuvres vidéoludiques et les œuvres littéraires *de la même manière* en utilisant des théories et des méthodes qui sont pertinentes pour les deux médias. En particulier, ce travail combine deux champs d'investigation que je présente dans ce chapitre : d'un côté une réflexion sur les médias en tant que culture, de l'autre, une approche formaliste des œuvres.

1 Les médias littérature et jeu vidéo

Dire que le jeu vidéo est un média paraît évident mais penser ainsi la littérature l'est moins. Il me faut donc préciser en quel sens j'entends parler de ces productions culturelles en tant que médias.

1.1 Média

L'étude des médias est en train de se constituer en champ académique dans différentes sphères culturelles selon Olivier Aïrn⁷⁶, mais la notion de média est encore un concept problématique qui n'a pas encore de définition partagée par tous. C'est ce que note Marie-Laure Ryan dans *Avatars of story* avant de distinguer trois approches complémentaires : un média peut être compris comme phénomènes sémiotiques (codes verbaux, visuels et musicaux), comme matériaux et technologies (comme l'argile ou la

76 Olivier Aïrn, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal* [en ligne], n° 122 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/558> (consulté le 17/04/2019)

pierre d'un côté et l'écriture manuscrite et l'imprimerie de l'autre) et comme pratiques culturelles⁷⁷. Cette définition tripartite est affinée par Elsa Caboche qui explique qu'il faut différencier clairement « [les] systèmes sémiotiques comme le texte, la musique ou la bande dessinée, et [les] dispositifs techniques qui permettent la transmission des informations, comme le livre, Internet, la radio, la télévision ou la presse [des] matériaux [et des] techniques associées. »⁷⁸ En ce qui concerne la bande-dessinée, elle prend l'exemple du crayon de couleur qui désigne à la fois la technique et le matériau qui permet de la réaliser. Si je résume, un média peut à la fois être envisagé comme un système sémiotique (c'est-à-dire un système de signes spécifiques comme le texte, l'image fixe, l'image en mouvement ...), comme un ensemble de pratiques culturelles et dans sa matérialité. Depuis la théorie de McLuhan, il est admis que ce troisième aspect affecte le sens du message et envisager un média sous cet angle, c'est considérer le support et les matériaux, les techniques et les technologies. Malgré ces pistes pour définir un média, il ne faut pas le voir comme une entité stable et composée de caractéristiques fixes. D'abord, les pratiques culturelles d'un même média sont diverses. Pour le jeu vidéo, on peut penser par exemple à la différence entre un tournoi d'e-sport*, qui est une pratique vidéoludique où plusieurs joueurs s'affrontent dans une compétition réglementée souvent présentée comme un spectacle⁷⁹, et l'expérience individuelle d'un point-and-click* narratif dont le joueur modèle dirige seul un avatar pour explorer le monde virtuel et résoudre les puzzles. Pour la littérature, la différence entre la consultation d'un manuscrit d'écrivain dans le silence d'une bibliothèque universitaire et la lecture d'un roman de littérature populaire sur la plage est un exemple parlant. Ensuite, le système sémiotique d'un média est constitué de codes qui ne sont pas tous actualisés dans chaque œuvre. Le jeu vidéo est souvent pensé comme un média où les images en mouvement sont une composante fondamentale. Pourtant certains genres vidéoludiques, comme les jeux en mode texte ou certains jeux, comme *A Blind Legend*, du studio français DOWiNO, sorti en 2015, n'en utilisent pas. La littérature est quant à elle associée au code verbal, pourtant certains genres littéraires, comme l'album de jeunesse utilisent largement

77 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, op. cit., p. 16-25.

78 Elsa Caboche, *Fictions-mondes. Les univers inventés dans des œuvres métafictionnelles en littérature et en bande dessinée (XXème XXIème siècle)*, thèse de doctorat, sous la direction de Denis Mellier, Université de Poitiers, 2017, p. 390.

79 Nicolas Besbombes, *Sport électronique, agressivité motrice et sociabilités*, Thèse de doctorat dirigée par Luc Collard et Eric Dugas, Université Paris Descartes, 2016.

Partie I : Délimiter l'objet

le code visuel. Enfin, le média dans son aspect matériel n'est pas fixe non plus. Il se réalise sur différents supports et à travers différentes technologies et techniques. En ce qui concerne le jeu vidéo, la polémique récurrente qui traverse les communautés de joueurs sur la différence entre le jeu sur consoles de salon (comme la megadrive de Sega ou plus récemment la switch de Nintendo) et le jeu sur ordinateur est la preuve que le média jeu vidéo est présent sur différents supports⁸⁰. Pour comprendre un jeu sur ordinateur, il faut encore différencier les jeux sur les pages web et les jeux sur Steam, plateforme de distribution numérique de jeux vidéo développée par Valve et lancée en 2003 (différentes technologies) ou encore les jeux faits sous Unity et sous Unreal. Ces deux logiciels sont les moteurs de jeu, c'est-à-dire les techniques qui déterminent comment vont être réalisés les jeux (par exemple par le biais de visual scripting qui est une manière d'intégrer les éléments en jeu reposant sur la manipulation de blocs d'éléments déjà programmés représentés de manière visuelle). La littérature n'est pas en reste quant à la diversité de sa matérialité. Elle est présente sous différents supports (comme le papier ou l'écran digital) qui sont liés à différentes techniques (comme l'écriture manuscrite, l'imprimerie, le traitement de texte) et à différentes technologies. Au livre imprimé et à la liseuse électronique qui sont souvent envisagées dans leurs différences, il faut aussi ajouter l'ordinateur pour la littérature numérique. La lecture n'est par exemple pas la même si l'œuvre est présentée sur une page web ou dans un fichier indépendant.

Au sein du corpus restreint, *Myst* constitue un exemple intéressant pour remarquer que le média n'est pas une identité stable. Entre la version de 1993 et la version utilisée pour le travail de recherche (*realMyst : Masterpiece edition*) qui date de 2014, des changements peuvent être remarqués au niveau du support, des codes médiatiques et des pratiques culturelles. Alors que le jeu original était vendu dans une boîte qui contenait un CD-ROM, la version récente est disponible sur la plateforme de distribution de contenus numériques Steam. Si le joueur peut accéder à l'expérience de jeu telle qu'elle a été conçue au départ, c'est-à-dire en cliquant sur un endroit pour qu'une nouvelle image s'affiche (nouvel espace ou objet interactible), il lui est aussi possible de se déplacer librement dans le monde virtuel avec des contrôles au clavier. L'évolution de la

80 Cette controverse se matérialise par exemple dans l'expression « PC Master Race » qui a été forgée par Ben Croshaw en 2008 dans un article parlant de *The Witcher* et qui est désormais utilisée par certaines communautés vidéoludiques pour revendiquer la supériorité de l'ordinateur dans l'expérience de jeu. Ben Croshaw, « The Glorious PC Gaming Master Race », *The Escapist* [en ligne], 28 mai 2013. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/PC_Master_Race#cite_note-newstatesman-1 (consulté le 26/03/2019)

technologie informatique en près de 20 ans influence la manière de jouer, mais ce sont aussi développées de nouvelles pratiques au sein de la culture vidéoludique qui ont été intégrées à la nouvelle version. C'est par exemple le cas des achievements* qui prennent la forme de badges, visibles sur les profils des joueurs, qui les récompensent d'avoir fait certaines actions ludiques.

Refuser de définir un média à partir d'une liste fixe de caractéristiques, c'est refuser ce que Eric Maigret appelle une conception essentialiste du média. Il définit au contraire un média grâce à la notion de flux :

Un média n'est pas une courroie de transmission entre producteurs, textes et publics mais une constellation de flux tourbillonnant en son sein, reliée les uns aux autres par leur rebord, semblable au disque d'accrétion des étoiles ou des trous noirs. [...] Au flux de capitaux et de personnes s'ajoutent des flux d'idéologies, de formats, de genres ainsi que des flux très particuliers, de médias à médias.⁸¹

Il s'agit de concevoir le média comme un pôle d'attraction plutôt que comme un ensemble aux caractéristiques strictement déterminées. J'utiliserai le terme de médialité pour renvoyer à la nébuleuse de traits que cristallise le média et qui regroupe les codes sémiotiques, les objets matériels et les pratiques culturelles.

1.2 Culture médiatique

A côté du terme média, il me faut aussi définir la notion de « culture médiatique » qui renvoie dans ce travail à deux courants de recherche, l'un venant de la sociologie et l'autre des études littéraires.

D'abord, mon travail hérite d'une compréhension sociologique de la culture héritée des Cultural Studies comme production sociale de sens (ou plus précisément un système unifié de traits culturels repérables qui sont en interaction et transmis au cours du temps) et s'inspire d'une nouvelle sociologie française des médias que contribuent à faire émerger les travaux d'Eric Macé et Eric Maigret⁸². Dans *Sociologie de la communication*

81 Eric Maigret, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà Jenkins », in *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, op. cit., p. 16.

82 On peut notamment citer :
Eric Macé et Eric Maigret (dir.), *Penser les médiacultures*, op. cit.

Partie I : Délimiter l'objet

et des médias, ce dernier présente la sociologie de la communication comme « une entreprise cumulative franchissant des étapes qui ne s'effacent pas. Ses racines plongent dans certaines affirmations croisées de l'école empirique américaine et de l'école de Francfort, puis dans l'interactionnisme, dans les théories de la structuration, dans les multiples versions des *Cultural Studies*, dans la théorie habermassienne et post-habermassienne de l'espace public, dans les théories de la réflexivité et, finalement dans le pragmatisme américain [...] »⁸³. La nouvelle sociologie des médias est héritière de ces différents courants et se distingue du post-modernisme qui « radicalise la peur de la technique et la déception à l'égard de la raison, opposées l'une à l'autre par idéalisme puis rejetées toutes deux dans un mouvement qui demeure moderne quoique nihiliste » selon Maigret⁸⁴. La discipline dont se revendiquent Maigret et Macé n'est pourtant pas caractérisée par un éloge inconditionnel de la technologie dont les partisans du post-modernisme accusent la sociologie. Au contraire, cette nouvelle approche des médias s'inspire des *Cultural Studies* qui ont non seulement permis de porter un regard objectif sur les pratiques culturelles populaires et de repenser le rapport entre pouvoir et culture à nouveaux frais, mais qui ont aussi contribué à interroger la place du chercheur⁸⁵. Ainsi, la nouvelle sociologie des médias s'appuie sur l'idée qu'il n'y a « pas d'extériorité et de supériorité absolue des intellectuels »⁸⁶. Dans le cadre de ce travail, cela consiste alors à reconnaître l'importance des travaux des fans pour la recherche, notamment en ce qui concerne la consultation de wikis* et de walkthrough* pour repérer des phénomènes précis. La nouvelle sociologie des médias s'inscrit alors à la suite d'un mouvement réflexif de la sociologie et s'appuie sur les idées de pluralité des pratiques et de

Eric Macé, *Les imaginaires médiatiques. Une sociologie postcritique des médias*, Paris : éditions Amsterdam, 2006.

Eric Macé, Matteo Stefanelli (dir.) *La bande-dessinée : une médiaculture*, Paris : Armand Colin/ INA, 2012.

83 Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris : Armand Colin, 2015, p. 303.

84 *Ibid.*, p. 241.

85 Pour avoir une vision plus détaillée des enjeux des Cultural Studies, il est notamment possible de consulter :

Bourse Michel et Yucel Halime, *Les cultural studies : essai*, Paris : L'Harmattan, 2015.

Cervulle Maxime et Quemener Nelly, *Cultural Studies : théories et méthodes*, Paris : Armand Colin, 2015.

Glevarac Hervé, Macé Eric, Maigret Eric (dir.), *Cultural studies : anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008.

86 Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, *op. cit.*, p. 303.

démocratisation. Méthodologiquement, elle repose sur une chaîne de savoirs complémentaires – notamment, l'étude d'audiences ou la sociologie de l'espace public⁸⁷.

Ces quelques éléments de définition n'ont pas la prétention de couvrir l'ensemble des prémisses et des ambitions de la nouvelle sociologie des médias, mais de souligner l'existence d'une pensée des médias après les *Cultural Studies* en France qui nourrit en filigrane cette thèse. Bien que le travail que je mène ne soit pas une recherche en sociologie, je reprends de ce courant l'idée qu'il ne faut pas séparer culture d'un côté et média de l'autre. Dans *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Maigret et Macé forment ainsi le concept de médiacultures qu'ils définissent comme les « points d'intersection des phénomènes démocratiques contemporains de construction du sens et de la valeur, en décroissant l'étude sur les médias (traditionnellement réservée aux spécialistes de la communication) de celle sur les cultures (apanage des spécialistes de l'art, du cinéma, de la culture) et de celle sur les politiques de représentations (réservée aux penseurs du politique). »⁸⁸ Les cultures médiatiques ne sont pas envisagées comme des ensembles figés, mais une somme de différents processus, continuellement en construction. Selon Maigret, la nouvelle sociologie des médias se caractérise ainsi par un déplacement de l'attention du média à la médiation : « Les médias se présentent comme des objets produisant des effets ou comme des supports servant les rivalités ou les affinités entre groupes. Les médiations représentent les processus par lesquels les acteurs se rencontrent dans leur multiplicité interne et externe et stabilisent des objets dits techniques, des définitions de situation, des représentations, des postures de réception. »⁸⁹ Pour envisager les cultures médiatiques comme logiques, les représentations constituent une porte d'entrée dans la mesure où « les contenus des médias de masse peuvent être vus comme des traces des interactions qui les ont constitués, comme des plis condensant les rapports sociaux, les logiques d'action et les mouvements culturels »⁹⁰. La nouvelle sociologie des médias ne se limite pas à une analyse textuelle qui peut-être utilisée comme point de départ pour envisager les producteurs et les publics, dans la démarche de pluralité des méthodes revendiquée. C'est là que mon travail diverge d'une étude sociologique puisque j'adopte uniquement une approche formaliste des œuvres qui sera détaillée dans la suite de ce chapitre. Cependant,

⁸⁷ *Ibid.*, p. 251.

⁸⁸ Eric Macé et Eric Maigret, « Introduction », in *Penser les médiacultures*, *op. cit.*, p. 10.

⁸⁹ Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, *op. cit.*, p. 249.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 255.

Partie I : Délimiter l'objet

si je considère que les logiques repérées à l'intérieur des œuvres permettent de faire des hypothèses sur les médias, il me semble qu'elles mériteraient d'être précisées, infirmées ou confirmées grâce à des perspectives complémentaires (comme la sociologie des professions et des organisations ou la sociologie des usages et consommations).

D'autre part, la notion de culture médiatique – cette fois-ci au singulier – renvoie aussi à un champ de recherche fécond en littérature, dans lequel cette thèse s'inscrit pleinement. Selon François Vallotton, « on la trouve explicitement formulée lors de la constitution en 1997 de la Coordination internationale des chercheurs en littératures populaires et cultures médiatiques à Saint-Etienne [dont les têtes de pont sont] le Centre de recherches sur les littératures populaires de Limoges et l'Observatoire du récit médiatique de Louvain ainsi que la revue *Belphégor* »⁹¹.

La notion émerge car elle apporte une manière d'envisager la culture contemporaine et constitue une réponse au caractère flou ou idéologiquement marqué de concepts qui lui sont proches, notamment littérature populaire et paralittérature. Dans *Boulevards du Populaire*, Jacques Migozzi montre que l'expression « littérature populaire » est une « appellation d'origine mal contrôlée » dont l'ambiguïté est attachée au terme même de peuple et qui est employée pour désigner des phénomènes différents (en particulier la littérature orale, la littérature de colportage et le roman-feuilleton). On peut cependant distinguer une constante : « l'anathème et la proscription dans le hors-champ de l'infra littérature et de la non-culture s'avèrent d'une stupéfiante stabilité depuis plus de cent soixante ans, i.e. depuis l'invention du roman-feuilleton jusqu'à aujourd'hui »⁹². Migozzi souligne alors que le chercheur qui s'intéresse aux productions industrielles ne doit pas prendre parti : puisqu'il n'existe pas de textes ontologiquement populaires, il faut davantage parler de « textes popularisés par des supports et de modes de diffusion popularisants »⁹³. Au sein de cette thèse, je m'efforcerai alors de ne pas évoquer *la* littérature populaire et *la* littérature légitimée mais de parler de pratiques populaires et de légitimation de la littérature en les mettant en rapport avec la matérialité

91 François Vallotton, « Culture médiatique », in *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli, Christian Delporte (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2010, p. 219.

92 Jacques Migozzi, *Boulevard du populaire*, Limoges : Presses universitaires de Limoges et du Limousin, 2005, p. 31.

93 *Ibid.*, p. 47.

des œuvres. Pour remplacer le terme trop connoté de populaire, de nombreux concepts ont émergé dans les années 1970, notamment celui de « paralittérature », lancé en 1967 lors du colloque de Cerisy-La-Salle, et qui a connu un franc succès par la suite. Cependant, cette notion garde une dimension axiologique. Migozzi se penche plus particulièrement sur le modèle que donne Couégnas⁹⁴ auquel il a notamment été reproché de baser la différence entre la paralittérature de la littérature sur l'essence même des œuvres et de limiter la lecture paralittéraire à une activité non-distanciée. Pour éviter « quelques embarras lexicaux et quelques charges donquichottesques sur des moulins terminologiques »⁹⁵, Migozzi propose alors la notion de culture médiatique qu'il définit, à la suite de Paul Bleton, comme « une formation culturelle originale, ni culture savante, ni culture populaire traditionnelle »⁹⁶.

La naissance de la culture médiatique est souvent placée pendant la deuxième moitié du XX^e siècle, mais on peut souligner, avec Jean-François Sirinelli, que cette période est une accélération des phénomènes (en particulier la massification des pratiques culturelles renforcée par l'apparition de nouveaux médias) qui se sont développés pendant la deuxième partie du XIX^e siècle. Même si je suis consciente des « naissances simultanées ou successives, en des endroits différents » de la culture médiatique⁹⁷, ce travail s'intéresse plus particulièrement à sa forme contemporaine. Pour la définir, je m'appuie sur trois traits distinctifs repérés par Jacques Migozzi. Premièrement, « la logique marchande des industries culturelles » qui jouent sur la périodicité et la sérialité pour « capter le consommateur et le fidéliser »⁹⁸, donc l'apparition des loisirs pour tous. Deuxièmement, son originalité qui ne tient pas tant aux contenus qu'aux supports : il existe des scénarios qui circulent entre les médias en s'appuyant de manière privilégiée sur des images iconiques (comme les super-héros). Troisièmement, la conjugaison du « caractère massif de la diffusion » et de « l'individualisation de la réception » : la culture médiatique est « un processus complexe et incessant d'ajustement entre, d'une part, les stratégies de captation d'un public de masse par les médias (...) et, d'autre part, les

94 Daniel Couégnas, *Introduction à la paralittérature*, Paris : Seuil, 1992.

95 Jacques Migozzi, *Boulevard du populaire*, op. cit., p. 63.

96 Paul Bleton, « Présentation », *Etudes littéraires* [en ligne], vol. 30, n° 1 : *Récit paralittéraire et culture médiatique*, automne 1997. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudlitt/1997-v30-n1-etudlitt2261/501183ar/> (consulté le 17/04/2019)

97 Jean-François Sirinelli, « Conclusion », in *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques 1860-1940*, Jean- Yves Mollier, Jean François Sirinelli, François Vallotton (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2006, p. 309.

98 Jacques Migozzi, *Boulevard du populaire*, op. cit., p. 91.

Partie I : Délimiter l'objet

pratiques mutantes et variées de consommateurs mus prioritairement par la recherche du plaisir »⁹⁹. Le corpus restreint correspond à cette définition de la culture médiatique dans la mesure où chaque œuvre peut être décrite en fonction d'une des caractéristiques repérées par Migozzi. Par exemple, *Golem* et *The Elder Scrolls* sont des séries ; *Ready Player One*, *Slum City* et *Fable* utilisent des récits topiques qui circulent entre les médias et s'actualisent de manière légèrement différente dans les œuvres ; *Myst* et *No Pasarán* sont des succès commerciaux qui ont fait l'objet d'appropriation¹⁰⁰ de la part des joueurs et des lecteurs. Il est possible de compléter la définition de la culture médiatique que donne Migozzi par certains éléments identifiés par Marc Lits, en particulier « l'importance du visuel et du narratif [et] la fin de l'unicité de l'œuvre et de la notion d'auteur »¹⁰¹. En effet, lorsque les œuvres médiatiques se développent en réseau avec d'autres, la figure du créateur tend à perdre de sa pertinence pour assurer le lien et la cohérence, au profit de la notion d'univers fictionnel. Les œuvres du corpus permettront d'étudier, notamment dans le chapitre 7, les stratégies de conformité et de résistance à ce fonctionnement.

Désignant des phénomènes culturels qui se propagent depuis la fin du XIX^{ème} siècle grâce à l'apparition, la multiplication et l'enchevêtrement des médias, la notion de culture médiatique est ainsi à la fois proche de celle de culture de masse (qui reste idéologiquement marquée par son contexte d'apparition dans les théories de l'Ecole de Francfort¹⁰²), sans en être synonyme. Dans l'article du *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Jean-Yves Mollier soutient que la culture de masse précède la culture médiatique (au sens de la culture s'appuyant sur les grands moyens de communications du XX^{ème} siècle) qui l'a renforcée : la culture de masse a d'abord été véhiculée par le livre, l'école et le journal et se développe grâce à une forte

99 *Ibid.*, p. 94.

100 La notion d'appropriation vient des Cultural Studies et permet de penser les activités des publics. La présentation des travaux de Jenkins dans la suite de cet article permettra d'y revenir.

101 Marc Lits, « La culture médiatique ou la contamination de la culture par les médias », in *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques 1860-1940*, *op. cit.*, p. 58.

102 L'Ecole de Francfort renvoie aux théories développées par un groupe de philosophes à partir de 1923 sur les effets des médias. En particulier, Theodor Adorno et Max Horkheimer critiquent les effets hypnotiques des médias qui manipulent la société par la flatterie et la séduction. Le concept de « culture de masse » renvoie à cette idée d'une culture dégradée. Il faut aussi noter que c'est le contexte d'apparition de l'expression « industrie culturelle », bien que celle-ci soit utilisée dans les études contemporaines et dans cette thèse sans la connotation négative. Pour avoir une présentation plus détaillée des théories de l'Ecole de Francfort, voir : Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, *op. cit.*, chapitre 4.

alphabétisation¹⁰³. Selon lui, elle se caractérise essentiellement par « une uniformisation du marché » en ce qui concerne les productions et les vecteurs de diffusion et a pour faculté d'effacer les différences sociales. La différence entre culture de masse et culture médiatique réside avant tout sur le fait que l'identification de la culture ne porte plus sur les publics (qu'ils soient populaires ou une « masse ») et invite à penser les rapports complexes entre les formes, les matérialités et les pratiques culturelles des œuvres. Ainsi, il ne suffit pas de dire qu'il y a de plus en plus de joueurs de jeux vidéo et en conclure qu'il existe une culture populaire du jeu vidéo, il faut encore comprendre les supports, les codes et les significations qui y sont partagées, projet auquel cette thèse tente de participer.

1.3 Intermédialité

Au sein de la recherche sur les médias, un centre d'intérêt fort s'est dégagé autour de la notion d'intermédialité depuis les années 1990, bien que les problématiques envisagées aient été abordées auparavant¹⁰⁴. Revenir un instant sur ce domaine de recherche dynamique et foisonnant permet de montrer où se positionne mon travail et de délimiter ses champs d'étude.

Deux moments peuvent être retenus comme marqueurs de l'émergence de cette nouvelle approche des objets culturels : d'un côté, les travaux de Jürgen E. Müller en Allemagne ; de l'autre, la création du centre de Recherche sur l'Intermédialité à université de Montréal en 1997. Faisant référence à l'*entre-deux*, la notion d'intermédialité s'est imposée dans les recherches car elle permet de repenser les relations entre les objets

103 Jean-Yves Mollier, « Culture de masse », in *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, op. cit.

104 Jürgen Müller, dont le travail contribue à la richesse et au dynamisme de l'approche intermédiaire dans les recherches sur les médias, souligne que la notion n'est pas nouvelle et en propose une « archéologie » qui fait remonter l'apparition du terme au *Auttrocento* italien. Jürgen Müller, « Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, n° 16, 2006.

Partie I : Délimiter l'objet

culturels à partir de leur matérialité, mais aussi parce que, selon l'approche de Müller¹⁰⁵, elle est considérée comme une approche interdisciplinaire¹⁰⁶. Selon Eric Méchoulan :

Le préfixe «inter» vise à mettre en évidence un rapport inaperçu ou occulté, ou, plus encore, à soutenir l'idée que la relation est par principe première : là où la pensée classique voit généralement des objets isolés qu'elle met ensuite en relation, la pensée contemporaine insiste sur le fait que les objets sont avant tout des nœuds de relations, des mouvements de relation assez ralentis pour paraître immobiles.¹⁰⁷

Si la notion d'intermédialité a autant de succès aujourd'hui, c'est en partie parce qu'elle s'inscrit à la suite de théories qui pensent la relation comme l'interartialité¹⁰⁸ ou l'intertextualité et l'interdiscursivité.¹⁰⁹ Selon Müller, l'intermédialité n'est pas un système théorique des relations entre les médias mais « un axe de pertinence paradigmatique »¹¹⁰ et ne dispose donc pas d'une définition précise, qui n'est pas souhaitable. Face à la diversité de définition de l'intermédialité, Irina Rawjeski invite chaque chercheur à préciser son propre usage du concept¹¹¹.

En effet, l'approche intermédiaire des productions culturelles peut se faire selon différents angles. Irina Rawjeski mais aussi Jens Shröter¹¹² ou Remy Besson¹¹³ ont tenté de délimiter les différents points de vue que la recherche utilise lorsque la notion

105 Jürgen Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinemas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, n° 2-3, 2000.

106 D'ailleurs, il est possible que « l'intermédialité [soit] le produit d'un réflexe de survie des institutions universitaires qui ne peuvent plus bâtir leur légitimité scientifique sur un partage disciplinaire stricte du savoir », comme le soutient James Cisneros.

James Cisneros, « Remains to be Seen. Intermediality, Ekphrasis, and Institution », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, n°14, 2007.

107 Eric Méchoulan, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités* [en ligne], n°1, 2^e trim., 2003. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2003-n1-im1814473/1005442ar/> (consulté le 17/04/2019)

108 Walter Moser, « L'interartialité : pour une archéologie de l'intermédialité », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, op. cit.

109 Pour un exposé plus détaillé des notions proches de celles de l'intermédialité, il est possible de consulter : Eric Méchoulan, « Intermédialité : ressemblances de famille », *Intermédialités* [en ligne], n°16, Automne 2010, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2010-n16-im1514743/1001965ar/> (consulté le 17/04/2019)

110 Jürgen Müller, « Séries culturelles audiovisuelles, ou : Des premiers pas intermédiatiques dans les nuages de l'archéologie des médias », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, op. cit., p. 95.

111 Irina Rajewsky, « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités* [en ligne], n° 6, automne 2005, p. 45. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> (consulté le 17/04/2019)

112 Jens Schröter, « Four Models of Intermediality », in *Travels in intermedia[lity] : Reblurring the boundaries*, Bernd Herzogenrath (dir.), Dartmouth : Dartmouth College Press, 2012.

113 Rémi Besson, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *HAL* [en ligne], 2014. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01012325/> (consulté le 17/04/2019)

d'intermédialité est utilisée. Avant de préciser dans quelle perspective j'aborde l'intermédialité, je me propose de regrouper différentes options de recherche qu'ils présentent afin de donner un panorama des études intermédiales (sans prétendre recouvrir l'ensemble des angles existants). La distinction entre une approche diachronique et une approche synchronique de l'intermédialité, qui est la première faite par Rawjeski, me paraît essentielle. La première consiste à faire une histoire intermediale des médias, en proposant une « généalogie », par exemple. C'est dans cette veine que se situent les travaux de Müller et Méchoulan. Dans les notions clefs données par Besson pour comprendre l'intermédialité, les concepts de transfert et d'émergence (qui permettent de penser les dynamiques de reprises et distinctions entre les médias) font référence à une approche diachronique, mais aussi celui de milieu. En effet, l'intermédialité peut être utilisée comme une catégorie pour analyser les interactions entre deux médias constitués mais peut aussi être envisagée comme une condition fondamentale à l'apparition des médias – ce qui correspond aux termes de « milieu intermediale » pour Besson¹¹⁴ ou d'« intermédialité ontologique » pour Schröter¹¹⁵. A l'opposé d'une conception diachronique de l'intermédialité qui s'intéresse aux développements des médias, il est possible d'adopter une perspective synchronique, qui correspond à la notion de coprésence proposée par Besson. Il s'agit alors d'envisager les différentes manifestations des interactions entre les médias à un moment donné, qu'on étudie des structures transmédiales comme la narration ou la fiction (« intermédialité formelle ou transmédiale » selon Schröter) ou les représentations d'un média par un autre (« l'intermédialité transformationnelle » selon Schröter).

Au sein des études littéraires, l'approche synchronique de l'intermédialité a donné lieu à différentes typologies des formes d'intermédialité qui ont pour fonction de faciliter l'analyse des œuvres médiatiques. On peut citer notamment le travail de Marine Grishakova et Maire-Laure Ryan dans *Intermediality and Storytelling*¹¹⁶ et précédemment les réflexions fondatrices de Irina Rajewsky. Je choisis cependant de m'appuyer sur la catégorisation plus précise que propose Werner Wolf dans son article « Intermediality

114 Jürgen Müller et Marion Froger, « Introduction : Intermédialité et socialité », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, op. cit.

115 Jens Schröter, « Four Models of Intermediality », art. cité.

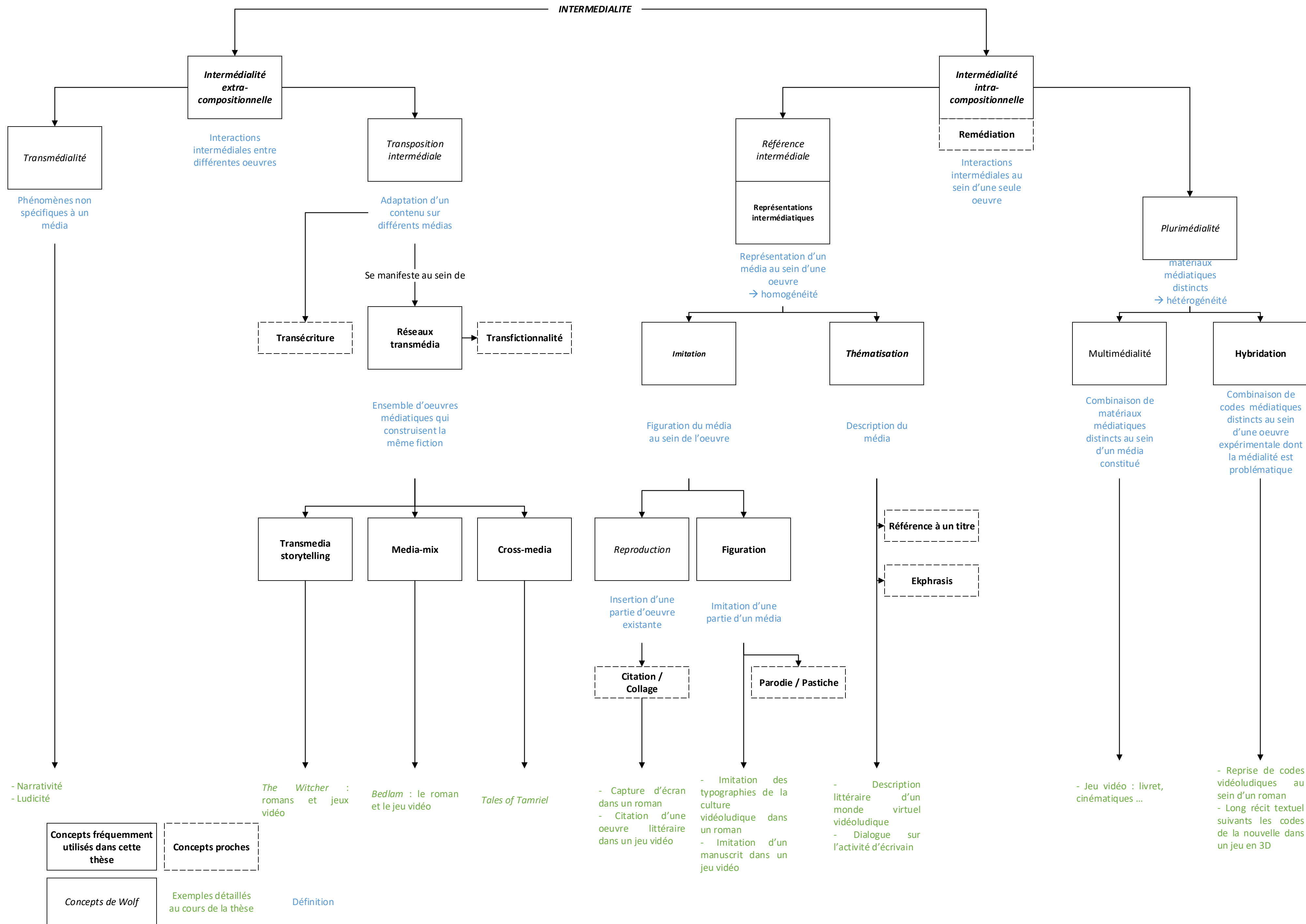
116 Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan (dir.), *Intermediality and storytelling*, Berlin : De Gruyter, 2010.

Partie I : Délimiter l'objet

Revised »¹¹⁷ et dont les travaux sont proches des recherches de Rajewski¹¹⁸. La typologie qu'il propose s'inscrit au sein de l'étude des interactions entre la littérature et la musique, bien qu'il invite à l'utiliser pour décrire les relations entre d'autres médias. Wolf distingue deux grandes catégories d'intermédialité : l'intermédialité extracompositionnelle (phénomènes au sein de plusieurs œuvres) et l'intermédialité intracompositionnelle (phénomène au sein d'une seule œuvre). A l'intérieur de la première catégorie, il regroupe la transmédialité, qui désigne pour lui les phénomènes non spécifiques à un média (par exemple la narrativité), et la transposition intermédiaire, qui est traditionnellement étudiée sous le concept d'adaptation. D'autre part, l'intermédialité intracompositionnelle est constituée de la plurimédialité qui désigne la combinaison de plusieurs systèmes sémiotiques au sein d'une même œuvre (comme dans le théâtre) et de la référence intermédiaire (la représentation d'un média dans un autre grâce à une thématisation ou une imitation du média). Comme le souhaite l'auteur, il ne s'agit pas de faire de cette typologie un système exhaustif qui décrirait de façon absolue toutes les formes d'intermédialité. Elle sert à situer l'approche de ce travail et constitue un outil utile pour envisager la diversité des phénomènes intermédiaux. Cependant, elle a le défaut de ne pas se référer explicitement à des champs d'étude déjà établis. Dans certains cas, je la modifie donc légèrement pour correspondre aux interactions entre littérature et jeux vidéo. Pour plus de clarté, je reproduis partiellement le schéma que propose Wolf en y ajoutant les notions que j'utiliserai au sein de cette thèse et en proposant des exemples concernant le sujet de la recherche et tirés du corpus restreint.

117 Werner Wolf, « Intermediality Revisited. Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », in *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspden, et Walter Bernhart (dir.), Amsterdam, Atlanta : Rodopi, 2002. URL : <https://coursintermedialidade.files.wordpress.com/2014/08/wolf.pdf> (consulté le 17/04/2019)

118 Werner Wolf, « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », in *Mediality / Intermediality*, Martin Heusser, Andreas Fischer et Andreas H. Jucker (dir.), *Spell*, vol. 21, 2008.



Partie I : Délimiter l'objet

Les modifications proposées à la typologie de Wolf concernent les deux niveaux de l'intermédialité. En ce qui concerne ses formes extracompositionnelles, je propose d'enrichir le concept de transposition intermédiaire par des notions utilisées dans les études sur la culture médiatique contemporaine, dont cette thèse reprend certains enjeux. En ce qui concerne l'intermédialité intracompositionnelle, je reprends la distinction de Wolf entre référence intermédiaire et plurimédialité, mais modifie les catégories à l'intérieur de ces deux ensembles.

D'abord, au sein de la plurimédialité, les exemples que donne Wolf, comme un opéra ou une pièce de théâtre, composés de matériaux médiatiques distincts, sont différents d'œuvres plus expérimentales dans lesquelles l'hétérogénéité empêche l'œuvre de participer à un média établi, comme un jeu vidéo dans lequel on peut lire des nouvelles littéraires dans leur intégralité¹¹⁹. Je désigne la première forme de plurimédialité sous le nom de multimédialité puisque le terme « multimédia » renvoie dans le langage courant à l'utilisation de plusieurs moyens d'expression dans les médias numériques. La notion d'hybridité, au cœur du chapitre 8, me servira au contraire à désigner les rares cas dans lesquels une œuvre utilise les codes médiatiques d'un autre média, ce qui rend sa médialité problématique. Les codes médiatiques désignent ici les modèles formels qui assurent le fonctionnement conventionnel d'un média. Ils sont une règle d'utilisation du système sémiotique qui s'est créée par habitude mais ne sont pas essentiels au média, comme le point de sauvegarde vidéoludique (voir Chapitre 8, section 8.1.1). Le concept d'hybridité permet de souligner la différence des œuvres concernées et la marginalité de ce phénomène d'intermédialité, comme le souligne Anaïs Guilet, qui, au terme d'un panorama de ses définitions, conclut que « l'objet hybride est ainsi investi d'une charge, sinon d'immoralité, du moins de marginalité »¹²⁰. Cette dernière consacre sa thèse à l'hybridation médiatique du texte littéraire qui est une contamination de l'hypermédia dans la littérature qui prend corps dans trois types de relation : l'adaptation (passage de l'hypermédia au livre), la transmédiation (relation réciproque entre l'hypermédia et le livre qui ne se lisent pas l'un sans l'autre) et la figuration (hypermédia comme figure à l'intérieur du livre). Bien que je réserve pour ma part le terme d'hybridation à des

119 Dans la théorie de Wolf, l'hétérogénéité fait référence à l'utilisation de plusieurs systèmes sémiotiques. Puisque la conception du média que j'utilise s'appuie non seulement sur ce critère mais aussi sur sa matérialité et ses pratiques culturelles, l'hétérogénéité d'une œuvre ne concerne pas seulement sa forme mais aussi ses pratiques ou les codes culturels qu'elle utilise.

120 Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg : L'hybridation médiatique du texte littéraire*, op. cit., p. 39.

phénomènes qui induisent un changement visible au niveau du fonctionnement médiatique de l'œuvre, ses analyses permettent de comprendre davantage cette forme d'intermédialité. En particulier, je retiens l'explication qu'elle donne à propos de l'usage du terme en sciences naturelles : « l'hybridation correspond au fait de croiser deux espèces ou deux genres différents pour provoquer la naissance de formes nouvelles qui présentent à un degré plus ou moins marqué des caractères spécifiques des deux parents »¹²¹. En adaptant cette définition à l'intermédialité, bien que dans la pratique les étapes suivantes ne soient pas clairement séparées, hybrider correspond à une série de gestes¹²² : sélectionner les codes médiatiques à reprendre (comme le point de sauvegarde dans les jeux vidéo), déterminer leur fonctionnement (par exemple pour le point de sauvegarde, le retour en arrière comme moyen de modification des événements), adapter ces codes au système sémiotique du média dans lequel ils sont transposés (penser le point de sauvegarde dans le texte littéraire) et les inscrire au sein d'une œuvre particulière. Si, du côté de la création, l'hybridation suppose une connaissance pour les deux médias qui ne soit pas simplement de l'ordre du stéréotype, elle suppose aussi, du côté de la réception, un lecteur ou joueur modèle dont les compétences doivent être égales dans les deux médias. Une œuvre hybride nécessite de savoir lire un roman à la manière d'un jeu vidéo ou de savoir jouer à un jeu vidéo comme on lirait un texte littéraire. Dans la typologie que je propose, l'hybridation se place du côté de la plurimédialité pour souligner l'hétérogénéité de l'œuvre. Cependant, cet outil a tendance à effacer ces liens entre les phénomènes. Les postures de création et de réception montrent que l'hybridation est aussi proche de l'imitation qui correspond pour moi à la présence sensible du média au sein de l'œuvre. Elle sera donc prise en compte dans les analyses de cette thèse.

Cette notion d'imitation et sa différenciation avec la thématization constituent le deuxième écart que je fais avec la typologie de Wolf. Ce dernier distingue les deux formes d'intermédialité selon leur caractère implicite ou explicite. Parmi les exemples que donne Wolf de formes d'imitation intermédiaire, il cite la reproduction d'un morceau de l'œuvre médiatique représentée. Dans le cas de la représentation du jeu vidéo par la littérature, il peut s'agir de l'inclusion d'une capture d'écran, comme dans *Corpus Simsi* ; la référence est alors de l'ordre de l'imitation mais n'est pas implicite. Ce critère de

¹²¹ *Ibid.*

¹²² Pour insister sur ce processus de mélange, j'utilise le terme d'hybridation plutôt que celui d'hybridité, qui renvoie à un état de l'œuvre achevée.

Partie I : Délimiter l'objet

différenciation peut ainsi être remis en cause dans le cadre de l'étude intermédiaire de la littérature et des jeux vidéo. Tel que je l'utilise, le concept recouvre alors des phénomènes différents de ceux identifiés par Wolf, qui, en 2008, range l'évocation (comme l'ekphrasis) et la reprise de structures au sein de l'imitation, alors que je les associe respectivement à la thématisation et à l'hybridation.

La troisième différence avec la typologie que propose Wolf porte sur les notions venant des recherches sur l'intertextualité. Dans certains cas, les interactions entre les médias prennent la forme de références à une œuvre existante, comme la mention d'un titre de jeu vidéo dans un roman (comme *Pac-Man* dans *Lucky Wander Boy*). Les concepts genettiens sont utilisés lorsque ceux-ci sont opérants pour comprendre les relations entre deux œuvres médiatiques, bien que l'usage de la notion d'intertextualité soit délicat puisqu'il s'agit de ne pas réduire les particularités du média jeu vidéo en employant le terme *texte*¹²³ et de souligner les spécificités de références intertextuelles intermédiaires en terme d'imitation. De même, j'utilise la notion de collage pour désigner non seulement l'action de découper et de coller des éléments différents mais aussi, du côté de la réception, l'expérience intellectuelle et émotionnelle du disparate. L'analyse de l'œuvre de Chloé Delaume, en particulier, bénéficie de ces concepts (voir Chapitre 3, section 3.1.3). Cette description correspond à la définition utilisée dans les études sur les arts visuels – notamment pour décrire les œuvres de Braque et de Picasso – et en particulier celle de Rona Cran¹²⁴. À côté des formes d'intermédialité identifiées, j'utilise donc certains concepts qui viennent de champs de recherche voisins pour une analyse plus précise du fonctionnement interne des productions culturelles.

123 Matthieu Letourneux utilise le mot « texte » entre guillemets pour désigner « le résultat d'un acte de communication formalisé quels que soient le médium et le mode d'expression (film, bande dessinée, etc.) »

Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris : Seuil, 2017, p. 35.

124 Rona Cran, *Collage in twentieth-century art, literature, and culture : Joseph Cornell, William Burroughs, Frank O'Hara and Bob Dylan*, Franham – Burlington : Ashgate, 2014, p. 4.

1.4 Culture de la convergence

L'intermédialité n'est pas seulement envisagée à l'échelle des œuvres mais aussi à celle des ensembles formés par plusieurs réalisations médiatiques et, plus largement encore, au niveau de la culture contemporaine. Au sein de la théorie des médias, un paradigme de recherche s'est instauré à la suite du livre *La Culture de la Convergence* de Jenkins qui envisage les productions contemporaines sous l'angle de leurs échanges et leurs croisements¹²⁵. En témoignent la profusion de concepts comme le transmédia, le cross-média, le multimédia. Cette thèse s'inscrit dans cette dynamique de recherche mais cherche à discuter des idéaux qui lui sont sous-jacents.

Précédant le livre de Jenkins, *Remediation : Understanding New Media* de Bolter et Grusin théorise déjà une forme de concentration médiatique. Faisant explicitement suite aux théories de McLuhan dans *Understanding Media : The Extensions of Man* (1964), Bolter et Grusin soutiennent que les médias sont fondamentalement en relation entre eux (ce qu'on a appelé précédemment « milieu intermédial ») et, plus précisément, qu'ils se transforment mutuellement : « [W]e call the representation of one medium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. »¹²⁶ Toute médiation est ainsi, par essence, remédiation. Selon les auteurs, les nouveaux médias peuvent remédier leurs prédécesseurs de différentes manières, selon le degré de compétition entre eux. L'ancien média peut-être repris avec le moins de changement possible, être représenté en soulignant les différences, être remodelé ou être absorbé par le nouveau média. Ce dernier se présente ainsi comme une nouvelle version améliorée de l'ancien média¹²⁷, mais la remédiation fonctionne aussi dans l'autre sens puisque celui-ci peut survivre en reprenant à son tour certaines caractéristiques du nouveau¹²⁸. L'objectif du livre n'est pas de faire une histoire linéaire de l'évolution des médias mais de participer, par des analyses spécifiques de la culture médiatique contemporaine, à une généalogie de leurs affiliations. Selon les auteurs, le

125 Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, op.cit.

126 Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, op. cit., p. 45.

« Nous appelons la représentation d'un média dans un autre remédiation et nous soutiendrons que la remédiation est une caractéristique des nouveaux médias numériques. » (ma traduction)

127 *Ibid.*, p. 15.

128 *Ibid.*, p. 55.

Partie I : Délimiter l'objet

processus de remédiation se manifeste dans deux logiques contradictoires. D'un côté, l'immédiateté correspond à l'idéal de transparence du média, c'est-à-dire avec la volonté d'effacer le média et de donner au récepteur une expérience directe de la réalité. D'un autre côté, l'hypermédialité correspond à une fascination pour les médias qui se manifeste par la mise en valeur des marques de médiation. Par exemple, *For the Win* de Cory Doctorow se veut à la fois un récit sans filtre de la réalité des métiers inconnus du monde du jeu vidéo et ponctue l'histoire de la description de plusieurs médias, comme la télévision ou la radio. Bien que je n'adopte pas la logique diachronique, l'intérêt de la théorie de Bolter et Grusin pour cette thèse semble évident puisque le phénomène de remédiation semble couvrir entièrement les représentations intermédiaires et les relations entre jeu vidéo et littérature sont celles entre un ancien et un nouveau média. Penser les relations entre la littérature et les jeux vidéo en utilisant les concepts de Bolter et Grusin signifierait non seulement identifier les éléments que les deux médias récupèrent l'un de l'autre, de manière plus ou moins compétitive, mais aussi de retrouver les deux logiques d'immédiateté et d'hypermédialité à l'œuvre au sein représentations particulières. Par exemple, ils décrivent *Myst* comme une allégorie de la remédiation (qui montre que le texte du livre doit être remplacé par une représentation informatique en 3 dimensions du monde) et expliquent que le réalisme du jeu est atteint par une remédiation du film qui met en place les attentes du joueur en terme de réalisme. Interpréter l'usage du livre dans le jeu de Cyan comme une critique du média me semble réducteur (voir Chapitre 5)– d'autant plus qu'il ne faut pas oublier que les jeux de la série vidéoludique ont été accompagnés de trois romans écrits par les mêmes auteurs. L'utilisation de la théorie de Bolter et Grusin doit donc se faire avec précaution et nécessite des aménagements, ainsi que le souligne Jan Baetens qui en met en lumière certains biais, comme la vision « holiste » de l'histoire des médias qui est tout entière expliquée par un désir de mimesis¹²⁹. Ainsi, dans l'étude du corpus, nous croiserons la logique d'immédiateté (que j'aborderai via la notion d'immersion dans le chapitre 4) et celle d'hypermédialité (via le concept de métamédialité essentiellement dans le chapitre 8), mais il ne faudra pas réduire la complexité des interactions entre littérature et jeux vidéo à une transformation de l'un par l'autre dans une logique de compétition. Outre la prise en

129 Jan Baetens, « Etudes Culturelles et analyse médiatique : Autour du concept de re-médiation », *Recherches en communication* [en ligne], n° 31, 2009. URL : <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/6351/6041> (consulté le 17/04/2019)

compte d'autres modes de relation, l'attention sera portée sur le « choc entre formes nouvelles et contenus traditionnels » ou encore sur les échecs et les dysfonctionnements du processus de remédiation, comme le propose Baetens.

La remédiation fait partie des théories qui pensent la sphère médiatique en terme de rapprochements et d'échanges. L'identification de la culture de la convergence par Henry Jenkins s'inscrit dans la même veine. L'ensemble de son ouvrage, sous-titré en anglais *Where Old and new media collide*, défend l'idée que les nouveaux médias ne remplacent pas les anciens mais qu'ils interagissent de façon plus complexe¹³⁰ Il définit la convergence comme « le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout »¹³¹. Il s'agit alors d'un « changement d'ordre culturel » qui modifie les manières de créer et celles de consommer car il part à la fois des producteurs et des publics. La convergence technologique n'est qu'une partie de la convergence culturelle qui apparaît avant le numérique. Cette nouvelle culture est liée à deux autres concepts par Jenkins, celui de culture participative et celui d'intelligence collective, qui renvoient à la contribution active et commune des récepteurs. La théorie de la convergence de Jenkins s'inscrit ainsi dans la lignée de ses travaux qui insistent sur les pratiques d'appropriation et de détournement des publics. Dans son ouvrage de référence *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, il reprenait en effet la notion de « braconnage culturel » de Michel De Certeau pour montrer que les consommateurs interprètent activement les productions médiatiques¹³². Plus récemment, il crée avec Ford et Green la notion de « spreadability » qui désigne « le potentiel – à la fois technique et culturel – pour les publics de pouvoir partager le contenu dans leurs propres buts, quelques fois avec la permission des

130 Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, op. cit., p. 25.

131 *Ibid.*, p. 22.

132 « Fandom involves a particular set of critical and interpretive practices. [...] This mode of interpretation draws them far beyond the information explicitly presented and toward the construction of a meta-text that is larger, richer, more complex and interesting than the original series. The meta-text is a collaborative enterprise ; its construction effaces the distinction between reader and writer, opening the program to appropriation by its audience. [...] Fandom constitutes a base for consumer activism. Fans are viewers who speak back to the networks and the producers, who assert their right to make judgements and to express opinions about the development of their favorite programs. »
Henry Jenkins, *Textual Poachers : Television fans and participatory culture*, New York : Routledge, 1992, p. 278.

Partie I : Délimiter l'objet

détenteurs des droits, quelques fois contre leurs souhaits »¹³³. Cependant, dans sa théorie de la convergence, l'intérêt pour les publics n'est pas privilégié à une réflexion sur les stratégies des industries culturelles. La convergence se définit par un double mouvement qui part d'un côté des producteurs (top-down) et de l'autre des publics (bottom-up).

Selon Olivier Aïrn, cette vision idyllique des échanges est la cause d'une obsession pour l'hypothèse de la convergence dans la théories des médias à l'heure actuelle. Dans son article « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », il retrace l'origine de cet idéal dans une conception post-moderniste de l'art total (Gesamtkunstwerk de Wagner) et montre la paternité méthodologique du concept en rappelant ses liens avec l'intertextualité, l'intermédialité, la remédiation, la médiagenie et la transfiction. Le caractère utopiste et prophétique de la théorie de la convergence vient selon lui de l'idée « d'une création partagée entre le pôle de la production et celui de la participation, envisagés comme une convergence 'conversante' »¹³⁴. Eric Maigret fait le même constat lorsqu'il parle de « fantasme de l'unité de sens » et soutient que Jenkins surestime « [le] poids et [la] cohérence des stratégies des industries face à des publics supposés reprendre les textes proposés simplement parce que nous entrerions dans une nouvelle ère de partage : ce que retiennent les industries médiatiques, c'est la capacité de cristalliser l'intérêt d'un média à l'autre, d'accompagner certes les consommateurs dans un premier temps mais en infléchissant leurs parcours pour, à terme, parvenir à les baliser, les canaliser, voire les domestiquer »¹³⁵. La position de Maigret invite à ne pas limiter l'étude de la culture médiatique contemporaine aux rares cas où une forme harmonieuse de convergence se réalise mais aussi à repenser le concept de Jenkins à l'aune des fonctionnements concrets des industries culturelles et des publics. Depuis la première parution du livre en 2006, la théorie de la convergence culturelle a ainsi été remise en cause pour son caractère idéaliste et massif qui ne permet pas de penser la complexité des

133 « the potential – both technical and cultural – for audiences to share content for their own purposes, sometimes with the permission of right holders, sometimes against their wishes » (ma traduction)

Henry Jenkins, Sam Ford et Joshua Gree, *Spreadable Media : Creating Value and meaning in a Networked Culture*, New York : NYU Press, 2013, p. 3.

134 Olivier Aïrn, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », art. cit.

135 Eric Maigret, « Du signifiant flottant au transmédia storytelling, ou le retour aux stratégies », *Terminal* [en ligne], n° 122 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/536> (consulté le 17/04/2019)

phénomènes médiatiques contemporains. C'est d'ailleurs le reproche que font Anders Fagerjord et Tanja Storsul dans « Questioning Convergence »¹³⁶.

Dans cette thèse, la notion de convergence jouera le rôle d'une « boussole » – selon l'expression de Maigret¹³⁷ – pointant un idéal partagé par les créateurs, les publics et les chercheurs dont les actualisations sont rares. Pour comprendre la diversité des logiques de la culture médiatique, je ferai cependant plusieurs pas de côté par rapport à la théorie de Jenkins. D'abord j'utiliserai la notion de divergence. Lorsque Jenkins utilise ce terme, il parle de la multiplication des supports médiatiques au sein d'un ensemble. Il écrit : « ce qu'on observe aujourd'hui, c'est la divergence des hardwares et la convergence du contenu »¹³⁸. Au contraire, je ne limiterai pas le terme à la description de l'aspect matériel des médias : j'emploierai dans cette partie le concept de divergence pour signifier la construction de cultures médiatiques distinctes pour chaque média. A la suite du travail de Fagerjord et Storsul¹³⁹, le cas des relations entre littérature et jeux vidéo permettra de voir le double processus de brouillage des frontières médiatiques et de différenciation des médias. On pourrait alors reprocher à cette thèse de participer à la construction du « grand récit » de la convergence/ divergence que repère Jan Baetens et qui, au même titre que la remédiation et l'articulation, propose de « rendre compte des relations à l'intérieur d'un univers médiatique en constante métamorphose »¹⁴⁰. En effet, cette thèse est en partie basée sur « l'idée que les contacts entre médias entraînent à la fois des rapprochements, voire des fusions, et des réactions contraires de rejet et de mise à distance »¹⁴¹. Cependant, je m'éloignerai de ce modèle en prenant en compte les zones de non-contact et d'indifférence entre les médias.

136 Anders Fagerjord et Tanja Storsul, « Questioning Convergence », in *Ambivalence Towards Convergence : Digitalization and Media Change*, Tanja Storsul et Dagny Stuedahl, Göteborg, Sweden : Nordicom, 2007.

137 Eric Maigret, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà Jenkins », art. cité., p. 6.

138 Henri Jenkins, *La culture de la convergence*, op. cit., p. 35.

139 Anders Fagerjord et Tanja Storsul, « Questioning Convergence », art. cité, p. 27.

140 Jan Baetens, « Etudes Culturelles et analyse médiatique : Autour du concept de re-médiation », *Recherches en communication* [en ligne], n° 31, 2009. URL : <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/6351/6041> (consulté le 17/04/2019)

141 *Ibid.*

1.5 Transmedia storytelling, media-mix, cross-media

Pour ne pas céder à l'idéal de la convergence, je m'efforcerai aussi de me pencher sur les fonctionnements réels des productions culturelles transmédias. Jenkins associait dans son livre la culture de la convergence à une nouvelle esthétique, le transmedia storytelling. En m'appuyant sur des théories récentes qui complètent les propos de Jenkins, et sans chercher à être exhaustive, je propose d'en distinguer deux autres : le media-mix et le cross-media qui seront exemplifiés dans le corpus restreint par certains fonctionnements de *The Witcher* (voir Chapitre 7).

A partir de la franchise *Matrix*, Jenkins définit ainsi l'esthétique modèle de la culture de la convergence :

Le storytelling transmédia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception idéale du storytelling transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire le mieux. [...] Chaque entrée de la franchise doit être indépendante [...]. Tout produit donné est un point d'entrée dans l'ensemble de la franchise. La lecture transmédia permet une profondeur d'expérience qui incite toujours à davantage de consommation.¹⁴²

Selon la définition de Jenkins, le *transmedia storytelling* est ainsi une logique d'ajout narratif (A + B + C). Il faut donc faire la distinction entre le *transmedia storytelling* qui désigne ces formes d'expansion narrative décrites par Jenkins et les réseaux transmédiatiques qui sont l'ensemble des productions transmédias traversées par différentes logiques dont le *transmedia storytelling* n'est qu'une partie. L'ensemble que forment les romans de Sapkowski et les RPG *The Witcher* de CD Projekt RED ainsi que leurs produits dérivés et adaptations (voir Annexe 1) constitue un réseau transmédia. Dans la mesure où l'histoire des jeux poursuit celle des œuvres littéraires, la logique principale est celle du *transmedia storytelling*, même si elle n'a pas été présente dès la première élaboration de l'œuvre. Si, dans un premier temps, la recherche académique sur les fictions médiatiques s'est principalement intéressée au *transmedia storytelling*, à la suite de Jenkins, de récentes études essayent de théoriser les différents phénomènes. Matthieu Letourneux fait la différence entre transmedia storytelling et cross-media dans *Fictions à la chaîne* (2017). Selon lui, le cross-media repose sur « un principe de déclinaison redondant » tandis que le transmédia « repose sur un principe de complémentarité »¹⁴³. Contrairement aux

142 Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, op. cit., p. 119.

143 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne*, op. cit., p. 346.

distinctions courantes entre transmédia et cross-média, celle que fait Matthieu Letourneux ne restreint pas le cross-média à des pratiques économiques :

Si le cross-média permet avant tout de décrire des pratiques marketing, il se traduit par des effets d'approfondissement de l'univers de fiction, ne serait-ce que par des moyens d'expression (et donc des moyens de dire le monde) et des expériences contextuelles complémentaires.¹⁴⁴

Alors que Letourneux montre l'intérêt de l'expérience narrative de la logique cross-media, Myriam Bahuaud soutient qu'il ne faut pas faire de hiérarchie en faisant du transmédia un projet d'auteur et du cross-média une stratégie commerciale et rappelle que « le licensing et le transmédia storytelling sont [...] des outils marketing stratégiques au service des industries de contenu »¹⁴⁵. Les propositions de Letourneux et de Bahuaud invitent à ne pas réduire les productions contemporaines à un seul modèle théorique et je reviendrai dans le chapitre 7 sur la complexité de certains réseaux du corpus restreint.

Plutôt qu'utiliser, comme le fait Matthieu Letourneux, le terme de cross-média pour désigner les logiques de déclinaison, je préfère choisir le terme de média-mix que Marc Steinberg définit par rapport à la culture japonaise pour décrire la production de contenus similaires sur différents médias (A – A' – A"). Dans « Condensing the media mix : Multiple worlds in The Tatami Galaxy », Steinberg utilise l'exemple d'une série animée japonaise pour distinguer la culture de la convergence (telle que la conceptualise Jenkins) du média-mix. Selon sa terminologie, il existe deux formes de *transmedia storytelling* : le modèle de la convergence et le modèle de la divergence. Si je reformule cette idée avec le sens donné précédemment au concept, Steinberg différencie deux logiques de développement narratif dans les réseaux transmédiés : d'un côté, le *transmedia storytelling* et de l'autre le média-mix. Il utilise la définition que donnent Kawasaki Takuto and Iikura Yoshiyuki : une méthode de création sur plusieurs médias « qui développe différentes histoires selon les particularités de chaque média. Les contradictions qui naissent des particularités de chaque histoire sont résolues en les traitant comme des mondes parallèles, en les ignorant ou en les utilisant comme ingrédients pour les interprétations des lecteurs [...] »¹⁴⁶ Steinberg utilise la théorie des

144 *Ibid.*, p. 347.

145 Myriam Bahuaud, « Transmedia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence », *Terminal* [en ligne], n° 122, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/552> (consulté le 17/04/2019)

146 Marc Steinberg, « Condensing the Media Mix : Multiple Possible Worlds in 'The Tatami Galaxy' », *Revue canadienne d'études cinématographiques/Canadian Journal of Film Studies*, vol. 21/2, Octobre 2012.

Partie I : Délimiter l'objet

mondes possibles pour définir les manières dont les différentes œuvres du media mix peuvent diverger (notamment une simple différence de ton, plusieurs mondes différents, un seul monde impossible). Les différentes formes de divergence entre les contenus décrites par Steinberg participent d'une logique de déclinaison qui caractérise le média-mix et le distingue du *transmedia storytelling*. Par exemple, le roman *Bedlam* et le jeu donnent deux versions différentes des mêmes événements : dans le premier, Ross est le personnage qui arrive à vaincre l'inquisition mais c'est aussi la tâche attribuée au joueur qui contrôle Athena (voir Chapitre 7, section 7.1.1). La logique du média-mix et celle du *transmedia storytelling* se rejoignent dans les fonctions et les valeurs attribuées aux différentes expériences médiatiques puisque chaque média est idéalement une porte d'entrée potentielle dans le réseau transmédia et est ainsi égal aux autres. Au contraire, la logique du cross-média est définie par une relation de dépendance entre deux productions ($A + A'$) : l'une est conçue pour être reçue avant l'autre, bien que dans les faits cette chronologie puisse s'inverser. Pour décrire ces productions secondes, j'utilise le terme de produit dérivé, tel qu'il est défini par Myriam Bauhaud, c'est-à-dire comme « un produit éloigné de la fonction première de la marque ». Ce qu'elle appelle licensing est proche du cross-média puisque c'est une « déclinaison de la notoriété d'une œuvre et sa commercialisation sous forme dérivée sur de nombreux supports médiatiques ou non ». Selon elle, cette stratégie « n'est pas une extension narrative dans le sens où [le récepteur] découvre, quel que soit le support médiatique en question, le même univers, les mêmes personnages et mêmes éléments de scénario. »¹⁴⁷ Par exemple, contrairement au jeu sur téléphone portable *The Witcher* (voir Annexe 1), les romans tirés des jeux *The Elder Scrolls* ne seraient pas de l'ordre du produit dérivé dans la mesure où ils donnent des informations nouvelles sur des événements qui se situent entre l'histoire de *Oblivion* et celle de *Skryim*. Le cross-média n'est pas seulement de l'ordre de la culture médiatique, mais est aussi une forme de la culture matérielle. Cette notion, utilisée dans les années 60-70 pour intégrer les objets dans leur matérialité au sein du discours historique, en particulier en ce qui concerne la période du Moyen-Age, sert aujourd'hui à penser la

« develops [distinct] narratives making use of the particularities of each medium. The contradictions that arise from each medium's distinct narratives are handled by treating them as "parallel worlds"; by ignoring them; or by using these contradictions as the ingredients for readers' "deep readings," "documentation" or "play with the setting. » (ma traduction)

147 Myriam Bauhaud, « Transmedia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence », art. cité.

question de la consommation. Bien que la discipline ait été remise en question à cause de l'importance accordée à la vie quotidienne par rapport aux événements historiques majeurs, comme l'expose Danièle Alexandre-Bidon¹⁴⁸, le concept m'est utile pour penser « la relation entre les sujets et les objets »¹⁴⁹, au sein des productions transmédiatiques. Par exemple, l'achat des produits dérivés des RPG* *The Witcher*, comme le jeu de plateau, ne s'explique pas seulement par un attrait pour l'univers créé par Sapkowski et développé par CD Projekt RED : c'est aussi parce qu'il existe une culture matérielle de ce type de jeux qui permet au joueur d'évaluer le produit comme un objet beau et intéressant. De même, les livres regroupant les textes des objets-livres présents dans les jeux *The Elder Scrolls* (voir Chapitre 7, section 7.1.2) ne sont pas seulement examinés à l'aune de leur apport au sein du réseau transmédia mais aussi de manière indépendante.

Si les notions de transmedia storytelling, media-mix et cross-media permettent d'envisager différentes esthétiques des réseaux transmédia, elles peuvent être enrichies par les concepts proposés par Richard Saint-Gelais dans *Fictions Transfuges*. Il y étudie la transfictionnalité qu'il définit comme « le phénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel »¹⁵⁰. et il propose une typologie des formes de développement des fictions – les expansions, les versions, les croisements et les annexions ainsi que les captures – qui prennent à leur tour plusieurs visages (comme des prequels, sequels, interpolations, extensions parallèles et virtuelles pour la logique d'expansion). Si les notions de Saint-Gelais recoupent en partie les esthétiques du transmedia storytelling et du media-mix, elles permettent de décrire plus précisément la manière dont s'étend la fiction dans certains systèmes. Dans le corpus restreint, les formes transfictionnelles sont principalement de l'ordre de la version (comme les œuvres du réseau *Bedlam*) ou de l'expansion – comme les jeux *The Witcher* qui sont des « sequels » des romans de Sapkowski, ou *The Elder Scrolls Online* qui est un « prequel » des RPG* de Bethesda qui ne sont pas en ligne, ou encore le jeu *NieR* qui est une extension parallèle de *Drakengard 3*. Cependant, il ne faut pas abandonner les notions liées au transmédia qui ont l'avantage

148 Danièle Alexandre-Bidon, « Activités ... quotidiennes et culture ... matérielle ? », *Questes* [en ligne], n° 15, septembre 2008. URL : <http://journals.openedition.org/questes/4118> (consulté le 17/04/2019)

149 Dans la perspective proposée par Marie-Pierre Julien et Céline Rosselin dans *La Culture matérielle*, Paris : La Découverte, 2005.

150 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Seuil, 2011, p. 7.

de prendre en compte l'aspect médiatique et de relier les esthétiques aux fonctionnements des industries culturelles.

1.6 Littérature, jeux vidéo, cinéma

Parmi les configurations des réseaux transmédias possibles, certaines combinaisons médiatiques sont plus fréquentes que d'autres. Il n'est pas rare, par exemple, de voir un roman adapté au cinéma ou un jeu vidéo dérivé d'un film. Si certains médias semblent avoir des affinités, les liens entre la littérature et le jeu vidéo ne sont pas les plus évidents, peut-être parce qu'ils sont moins visibles. Bien qu'il existe des adaptations de roman en jeu¹⁵¹ et des novellisations¹⁵², elles sont moins nombreuses que les transpositions intermédiaires du livre au film ou du film au jeu. On pourrait d'ailleurs considérer la littérature, le cinéma et le jeu vidéo comme un trio. Cette approche permettrait de comprendre le fonctionnement de certaines productions contemporaines. C'est pourquoi Jean-Charles Ray, dans sa thèse qui porte sur les systèmes de la peur dans la littérature et les jeux vidéo, inclut dans ses analyses des références aux films qui entourent les œuvres de son corpus¹⁵³. La triple comparaison pourrait aussi contribuer à une histoire intermédiaire des médias (et à ce titre, correspondrait à l'approche proposée par Bolter et Grusin dans *Remediation*). Pourtant, il me semble que l'inclusion du cinéma dans l'équation n'est pas tout le temps pertinente : le cinéma n'est pas toujours l'intermédiaire entre le jeu vidéo et la littérature. Les relations entre la littérature et le cinéma d'un côté et celles entre le cinéma et le jeu vidéo de l'autre me servent alors de

151 Par exemple, en ce qui concerne le corpus retreint :

Andrzej Sapkowski, *Sword of Destiny (Miecz Przeznaczenia)*, London : Gollancz, 2015 [1992] / *The Last Wish (Ostatnie życzenie)*, London : Gollancz, 2007 [1993] / *Blood of Elves (Krew elfów)*, London : Gollancz, 2008 [1994] / *Time of Contempt (Czas pogardy)*, London : Gollancz, 2013 [1995] / *Baptism of Fire (Chrzest ogni)*, London : Gollancz, 2016 [1999] / *The Tower of the Swallow (Wieża Jaskółki)*, London : Gollancz, 2016 [1997] / *The Lady of the Lake (Pani Jeziora)*, London : Gollancz, 2016 [1999] / *Season of Storms (Sezon burz)*, London : Gollancz, 2018 [2013]

152 Par exemple, en ce qui concerne le corpus retreint :

Greg Keyes, *The Infernal City : An Elder Scrolls Novel*, London : Del Rey Books, 2009. / *Lord of Souls : An Elder Scrolls Novel*, London : Del Rey Books, 2011.

153 Jean-Charles Ray, *Les systèmes de la peur. Approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Tiphaine Samoyault et Bernard Perron, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle et Université de Montréal, 2017.

point de départ. Je m'appuie en particulier sur les travaux de Jean Cléder¹⁵⁴ et Alexis Blanchet¹⁵⁵. Tous les deux montrent que les médias oscillent entre rapprochement et prise de distance.

En ce qui concerne la littérature et le cinéma, Cléder montre que le cinéma s'est « imposé comme un art à part entière contre la littérature – en s'y adossant, en s'y opposant » dans son article « Ce que fait le cinéma à la littérature » (2006). Après un premier assujettissement de la pensée du cinéma à la pensée de la littérature dans les années 50, le cinéma s'est émancipé de la littérature en développant sa spécificité à partir d'un rapport temporel à l'image. Ainsi, les adaptations classiques reflètent une considération du texte littéraire comme prescription tandis que l'autonomisation du cinéma en tant qu'art a permis l'apparition de nouvelles voies de création dans lesquelles la littérature « désacralisée, mise en pièce ou concurrencée [...] a cessé d'être l'objet d'hommages et de révérences, d'explications et d'illustrations pour devenir un matériau malléable, transformable, vivant »¹⁵⁶. Cependant les échanges vont dans les deux sens. Cléder montre dans son livre *Entre littérature et cinéma : les affinités électives* que ce n'est pas seulement le cinéma qui tire parti de la littérature. Il utilise des problématiques transversales (comme la visibilité des représentations ou l'adaptation) pour illustrer « l'extrême richesse des échanges qui s'effectuent entre littérature et cinéma – selon les cas, discrets ou spectaculaires, mais réciproques et continus »¹⁵⁷. Les confrontations (autour de la notion d'auteur, par exemple) ou les rapprochements (par l'hybridation notamment) nourrissent les pratiques artistiques.

En ce qui concerne le cinéma et les jeux vidéo, Sélim Krichane montre, en faisant une histoire des discours sur le nouveau média, qu'il est largement pensé à l'aune du premier : « [la] rhétorique de la confrontation médiatique [est] commune, [et est] inscrite dans les pratiques discursives, aussi bien en amont de l'activité vidéoludique – du côté des discours de production et de promotion –, qu'en aval, au stade de la réception critique des jeux vidéo »¹⁵⁸. Blanchet soutient que le rapport entre jeux vidéo et cinéma

154 Jean Cléder, « Ce que le cinéma fait de la littérature », art. cité.

Jean Cléder, *Entre littérature et cinéma : les affinités électives*, Paris : Armand Colin, 2012.

155 Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Cergy : Pix'and'love éditions, 2010.

Alexis Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris : Armand Colin, 2012.

156 Jean Cléder, « Ce que le cinéma fait de la littérature », art. cité.

157 Jean Cléder, *Entre littérature et cinéma : les affinités électives*, op. cit., p. 203.

158 Sélim Krichane, *La caméra-imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève : Georg, coll. « Emprise de vue », 2018, p. 409.

Partie I : Délimiter l'objet

est « ambigu parce qu'à la fois collaboratif et concurrentiel entre deux industries du divertissement. »¹⁵⁹. Il étudie notamment les slogans des affiches publicitaires qui mettent en avant le jeu mais ne sont jamais avares « d'un jugement négatif sur la pratique ou d'une comparaison qui tourne systématiquement à l'avantage du cinéma »¹⁶⁰. Les adaptations constituent un autre exemple de l'attitude paradoxale du cinéma : « en adaptant des jeux, le cinéma reconnaît un impact fort dans les imaginaires du public »¹⁶¹ mais il « adapte en fait des jeux vidéo qui s'inspirent largement de genres cinématographiques préexistants »¹⁶². Selon Blanchet, les représentations du jeu vidéo au cinéma ont évolué en suivant la transformations des usages et des technologies vidéoludiques. Les joueurs au cinéma, dans les années 80, « ont tendance à l'introversión, sont marqués par l'absence d'un père et sont souvent montrés comme des marginaux qui se réfugient dans le jeu vidéo comme pour mieux échapper à leur environnement »¹⁶³. Progressivement, une image du joueur plus positive se dégage en représentant le média comme « environnement de simulation et d'apprentissage »¹⁶⁴. Dans les années 2000, l'idée d'une culture gamer apparaît dans les représentations cinématographiques : « Avec les années 2000, le jeu vidéo s'ouvre aux pratiques en ligne et aux réseaux sociaux. La figure du joueur solitaire tend à s'estomper pour laisse place à des groupes de joueurs et des communautés de joueurs en ligne. La pratique du jeu vidéo semble également s'être normalisée et les joueurs sont désormais tout autant des enfants que des adultes. Le cinéma prend acte de ces nouvelles figures de joueurs en les portant à l'écran dans des intrigues où le joueur n'est plus victime des mondes virtuels, mais agit désormais, par le jeu vidéo, sur le monde réel. »¹⁶⁵ De la même façon, les technologies du jeu vidéo sont d'abord l'objet de discours anxiogènes qui insistent sur le danger de la confusion entre réalité et virtuel – « qu'il s'agisse d'environnements numériques hostiles où le joueur risque sa vie, de manifestations malveillantes des intelligences artificielles à l'égard de l'espèce humaine ou de la dissolution du joueur dans l'univers du jeu »¹⁶⁶ – avant que le jeu vidéo devienne un moyen d'action sur la réalité et de contrôle d'une technologie

159 Alexis Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma*, op. cit., p. 4.

160 *Ibid.*, p. 9.

161 *Ibid.*, p. 87.

162 *Ibid.*, p. 92.

163 *Ibid.*, p. 60.

164 *Ibid.*, p. 63.

165 *Ibid.*, p. 71.

166 *Ibid.*, p. 40.

dangereuse. L'ouverture du cinéma à la culture vidéoludique se manifeste en particulier dans les hybridations cinématographiques du jeu vidéo qui correspondent à l'emprunt de codes narratifs et ludiques ou d'un style visuel. Blanchet montre ainsi l'emploi de mécanismes ludiques en filigrane (comme le combat de hordes d'ennemis, l'exploration d'espaces ou les acrobaties d'un corps dynamique) et d'esthétiques vidéoludiques (images de synthèse, cel-shading*, vue à la première personne).

Tout au long de cette thèse, nous verrons qu'il existe des similarités entre les représentations littéraires du jeu vidéo et celles qu'identifie Blanchet, en particulier les questionnements autour de la réalité et du virtuel et les différents portraits des joueurs. Cela pourrait conduire à penser les relations de la littérature et du jeu vidéo sur le même modèle que celles du cinéma et du jeu vidéo, c'est-à-dire selon une double logique de concurrence et de collaboration. Si ces types de rapports existent, ils ne résument pas la complexité des liens entre les cultures vidéoludiques et littéraires, qui ne se conçoivent pas systématiquement en terme de divertissement. Les travaux de Cléder laissent alors entrevoir une seconde piste pour qualifier l'enjeu des utilisations réciproques : les questions de légitimité culturelle et de définition de l'art.

1.7 Légitimité culturelle

La notion de légitimité culturelle trouve ses origines dans la sociologie de la domination sociale de Pierre Bourdieu qui s'inscrit dans une lignée marxiste. Dans *La Distinction*¹⁶⁷, les rapports entre les cultures sont compris comme des oppositions au sein d'un système de rapports de force entre dominants et dominés créant une légitimité culturelle de certains objets au détriment d'autres. La théorie de Bourdieu fait le lien entre les positions sociales dans une hiérarchie et les pratiques culturelles : il n'y a pas de valeur intrinsèque de l'œuvre d'art, qui est définie uniquement par sa consommation par les classes dominantes. De même, la dévalorisation d'un média ou d'un genre serait liée au fait qu'il est consommé par les classes socialement inférieures. La culture légitimée pour Bourdieu désigne la « culture cultivée », c'est-à-dire la culture des classes sociales

167 Pierre Bourdieu, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris ; Les Editions de Minuit, 1979.

Partie I : Délimiter l'objet

supérieures et recoupe à la fois les œuvres dites classiques et l'avant-garde artistique. Cette conception du fonctionnement de la sphère culturelle a plusieurs limites, identifiées par Maigret, en particulier une vision circulaire de la société qui reproduirait immuablement les différences et une position élitiste qui entraîne une compréhension des pratiques moyennes et populaires « vues uniquement du côté du manque, de l'erreur, de la privation »¹⁶⁸. On peut alors envisager la question de la légitimité culturelle différemment. La théorie du braconnage de Michel de Certeau¹⁶⁹ insiste sur les tactiques de résistance et de détournement des consommateurs des milieux dominés, mais partage avec celle de Bourdieu une représentation de la sphère sociale comme une confrontation verticale entre dominants et dominés.

Au contraire, on peut remarquer que les transformations contemporaines des pratiques culturelles et médiatiques invitent à se dégager de ce modèle. Pour cela, je m'appuie sur les travaux de Hervé Glevarec qui critique la tendance de la sociologie à reprendre le modèle de Bourdieu (parfois adapté) sans qu'il rende compte de la société contemporaine – en particulier les concepts de distinction, de légitimité, d'inégalité culturelle et de capital culturel¹⁷⁰. Il insiste notamment sur la confusion faite entre la question de la légitimité et celle du goût : le premier critère de choix dans la pratique n'est pas la légitimité mais le goût¹⁷¹. Il existe alors une « hétérogénéité des ordres de légitimité »¹⁷². Cela signifie qu'il y a plusieurs régimes de valeurs qui coexistent sans que l'un domine les autres : les hiérarchies faites par les individus se font désormais entre les productions d'un même genre (le rock, le rap, la musique classique) et pas entre différents genres. En ce qui concerne la culture vidéoludique, c'est dire alors qu'il existe certains jeux qui sont reconnus, en fonction notamment de leur genre ou de leur support, et dont la pratique accorde un statut au joueur tandis que d'autres sont mis à la marge. Par exemple, les RPG, dont le paragon est *The Elder Scrolls*, sont plus valorisés que les jeux sur mobile (*Type : ride* par exemple) ou les Visual Novels*. Glevarec donne trois explications de ce phénomène : des arguments sociologiques (« hétérogénéisation sociale et relâchement de la domination »), génériques (« autonomisation des genres ») et

168 Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, op. cit., p.125.

169 Michel De Certeau, *L'invention du quotidien*, Paris : Gallimard, 1990 [1980].

170 Hervé Glevarec, *La Culture à l'ère de la diversité*, La Tour d'Aigues : Editions de l'Aube, 2013, p. 16.

171 *Ibid.*, p. 92.

172 Hervé Glevarec, « La fin du modèle classique de la légitimité culturelle », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, op. cit. p. 92.

idéologiques (régime de « justice culturelle » qui prône la tolérance et la diversité). Il décrit ici un fonctionnement contemporain de la sphère culturelle, dans une perspective sociologique. Selon lui, il n'y a plus une unique légitimité culturelle mais « il ne s'agit pas de dire qu'il n'y a pas de phénomènes de légitimité dans les interactions et les représentations institutionnelles et ordinaires, dans les diverses situations de la vie sociale, voire dans la vie psychique des individus »¹⁷³. Contrairement à celui de Glevarec, mon travail se situe au niveau de ces représentations qui mettent encore en jeu les notions de valeur et de norme. Ce n'est pas parce qu'il n'y a plus un seul ordre de légitimité que certaines représentations, discours, positionnements au sein des œuvres ne supposent pas la persistance de ce modèle. Eric Maigret soutient qu'une « conséquence surprenante du nouveau régime culturel est que la reconnaissance des ex-cultures populaires est généralisée mais ne devient nécessairement possible qu'en demi-teinte : parce que des facteurs réactionnaires s'opposent encore et toujours à la légitimation mais aussi et surtout parce que la légitimité culturelle s'effondre comme clé de voûte unique, ne laissant plus de sommet véritable à escalader »¹⁷⁴. Dans ce « régime post-légitime », il ne faut pas assumer que les œuvres littéraires sont plus légitimes que les œuvres vidéoludiques a priori mais tenter de cartographier les différentes logiques de légitimation ou de délégitimation en précisant bien à l'intérieur de quel milieu elles prennent sens. Je montrerai par exemple que *You* tente à la fois de séduire les joueurs et de s'inscrire dans l'héritage littéraire des classiques. (voir Chapitre 3, section 3.1.2). Par exemple, pour désigner les œuvres littéraires avant-gardistes (que Bourdieu dirait légitimées), je parlerai donc d'œuvres institutionnellement légitimées tandis que pour parler des jeux vidéo « cultes », je parlerai d'œuvres légitimées au sein de la communauté des joueurs.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 74.

¹⁷⁴ Eric Maigret, « Bande dessinée et postlégitimité », in *La bande dessinée : une médiaculture*, op. cit., p. 141.

2 Les formes littéraires et vidéoludiques

Si ce travail aborde les questions de légitimité culturelle, il n'a en aucun cas vocation à contribuer à la légitimation des objets étudiés : il ne s'agit pas de montrer que les jeux vidéo sont des œuvres d'art comme les autres¹⁷⁵. Bien que l'approche formaliste que j'utilise soit souvent associée à une conception de l'œuvre d'art unique héritée du romantisme, je m'en sers ici pour décrire des réalisations médiatiques qui ne doivent pas être circonscrites à ce modèle. Eric Maigret justifie l'étude de la forme des œuvres médiatiques en expliquant qu'il est « nécessaire d'évoquer les esthétiques des médiacultures, non pour montrer qu'elles méritent elles aussi d'appartenir au monde supérieur de l'art, ce qui ne ferait que reproduire la fable de l'absolu esthétique, mais par souci de précision descriptive, les publics vivant aussi de l'appréciation des formes, et pour ne pas laisser aux arts consacrés, qui vivent encore sur le capital de croyance fourni par l'idéologie romantique, l'idée que l'esthétique, entendue comme un processus pluriel, leur serait réservée »¹⁷⁶.

Si cette thèse s'inscrit dans cette démarche, je suis consciente que l'approche formaliste des œuvres médiatiques subit de nombreuses critiques, que ce soit dans les études littéraires¹⁷⁷ ou dans les game studies¹⁷⁸ qui tendent à s'intéresser de plus en plus à l'inscription des œuvres dans un contexte social de production et de réception. L'étude des formes des œuvres permet pourtant de constater certaines relations intermédiatiques entre la littérature et le jeu vidéo. Je m'efforcerai ainsi de ne pas cantonner les outils des études littéraires à la description de la littérature et les outils des Game Studies à celle des œuvres vidéoludiques, mais au contraire de les utiliser quand ils permettent de repenser des fonctionnements ou d'en révéler des nouveaux. Cette partie a pour but de créer une panoplie d'outils théoriques adaptés à l'étude des représentations intermédiatiques de la

175 La première difficulté de cette position concerne le choix des termes employés pour désigner le corpus : chaque mot connote une manière différente d'envisager l'objet. « Texte » a tendance à éclipser les particularités sémiotiques de chaque média. « Produit » insiste sur l'aspect financier et commercial, tout comme « production » qui éclipse la notion d'auteur. « Création » insiste sur le processus d'émergence plutôt que sur la réception. Parmi cette myriade de termes possibles, j'utiliserai souvent « œuvre » sans qu'il signifie une vision romantique de l'art comme matérialisation d'un génie unique.

176 Eric Maigret, « Esthétiques des médiacultures », in *Penser les médiacultures*, op. cit., p. 130-131.

177 Par exemple : Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne*, op. cit.

178 Par exemple : Vinciane Zabban, « Retour sur les Game Studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012.

littérature et du jeu vidéo à partir de concepts existants, pour pouvoir les utiliser dans les analyses dans le reste de la thèse.

2.1 Structures ludiques et narratives

Si vouloir mener une étude du récit d'une œuvre littéraire ne pose a priori pas problème, il n'est pas de même pour celle d'une œuvre vidéoludique. Étudier la structure du jeu vidéo, et en particulier la place des histoires en leur sein, revient à s'inscrire au sein de débats qui structurent la recherche sur ce média depuis ses origines. Il est nécessaire de s'y attarder un moment pour situer ce travail par rapport à cette tradition critique. Dans cette partie, seront plus discutées les théories narratives des game studies que celles concernant la littérature, d'une part car les premières ont été construites par rapport aux secondes (par filiation ou par opposition) et d'autre part car les concepts employés dans les game studies ne sont pas aussi stabilisés.

2.1.1 Approches ludologiques et narratologiques

Le début de la recherche sur les jeux vidéo a été marqué par un intérêt pour le récit, notamment avec les travaux, souvent cités comme pionniers, de Brenda Laurel, Espen Aarseth et de Janet Murray. Dans *Cybertext : Perspectives on Egodic Literature*, Aarseth crée le terme de « ergodic literature » pour désigner les textes qui ne sont pas linéaires et qui demandent un effort non trivial au lecteur, c'est-à-dire qu'il analyse les jeux vidéo (notamment) comme une forme de littérature et pour cela adapte les outils littéraires¹⁷⁹. Cette perspective est aussi celle de Murray dans *Hamlet on the Holodeck* qui défend l'idée que le jeu vidéo est un nouveau média narratif qui se caractérise par sa nature procédurale, participative, spatiale et encyclopédique¹⁸⁰. Avec le tournant des années 2000 a émergé un autre domaine de recherche qui a été institué sous le nom de

¹⁷⁹ Espen Aarseth, *Cybertext*, *op. cit.*

¹⁸⁰ Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 1997.

Partie I : Délimiter l'objet

ludologie : le terme a été utilisé pour la première fois par Gonzalo Frasca¹⁸¹. Ce courant de pensée se construit donc en opposition frontale avec les recherches précédentes sur le jeu vidéo dont les tenants ont été nommés a posteriori les narratologues. Au cœur de la ludologie, se trouve l'idée que les jeux vidéo sont différents des récits par essence et qu'il faut donc constituer une discipline à part entière, distincte des théories littéraires et cinématographiques, en utilisant les théories existantes sur les jeux (notamment celles de Huizinga et Callois). Un des enjeux de la ludologie est alors d'offrir un nouveau regard sur le jeu vidéo : les positions catégoriques soutenue lors de la création de la discipline s'expliquent à la fois par un contexte universitaire dans lequel le nouveau courant de recherche se légitime en se distinguant des autres et par un contexte culturel où les jeux narratifs ne constituent pas une tendance aussi forte qu'aujourd'hui. Sans vouloir détailler l'ensemble des positions des ludologues¹⁸², on peut mentionner l'importance accordée aux règles et au gameplay et l'usage des concepts de simulation et de représentation pour distinguer les jeux vidéo de la littérature, ainsi que la prise en compte de l'interactivité. Parmi les différents travaux construisant ce courant (notamment Frasca¹⁸³, Juul¹⁸⁴ et Eskelinen¹⁸⁵), le livre de Jesper Juul *Half-real* réintroduit une réflexion sur la fictionnalité du jeu vidéo : « To play a video game is [...] to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world. »¹⁸⁶ L'approche de Juul constitue ainsi les prémisses de pistes de recherche qui dépassent les

181 Frasca Gonzalo, « Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulté le 17/04/2019)

182 Pour un résumé plus complet des débats, il est possible de consulter :

Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, op. cit.

Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, mémoire, Université de Montréal, 2006. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf> (consulté le 17/04/2019)

Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire de Master, sous la direction de Björn-Olav Dozo, université de Liège, 2012.

183 Gonzalo Frasca, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2003.

184 Jesper Juul, « What computer games can and can't do », *Digital Arts and Culture conference*, Bergen, 2000. URL : <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html> (consulté le 29/09/2018)

Juul Jesper, « Games telling stories », *Game Studies* [en ligne], vol. 1, n° 1, juillet 2001. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (consulté le 29/09/2018)

185 Markku Eskelinen, « The Gaming situation », *Game Studies* [en ligne], vol. 1, n° 1, juillet 2001. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (consulté le 17/04/2019)

186 Jesper Juul, *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2005, p. 1.

« Jouer à un jeu vidéo consiste à interagir avec des vraies règles en imaginant un monde fictionnel et un jeu vidéo est tout autant un ensemble de règles qu'un monde fictionnel. » (ma traduction)

thèses radicales de la ludologie. Dans *Avatar of stories*, Marie-Laure Ryan réfute les arguments majeurs des ludologues et propose que les deux approches narratologique et ludologique soient utilisées de manière complémentaire. D'abord, il n'est pas possible de différencier les jeux vidéo des récits en se basant sur la présence d'un narrateur ou sur la réorganisation (flash-back par exemple), l'ordre (fixe ou ouvert) ou le temps (passé ou présent) des événements¹⁸⁷. Ensuite, à l'idée que les jeux et les récits seraient fondamentalement différents parce qu'étant soit du domaine de la représentation (ou diegesis), soit du domaine de la simulation (ou mimesis, monstration), elle rétorque qu'il existe d'autres modes de narration que celui qui consiste à « dire quelque chose à quelqu'un »¹⁸⁸. Ainsi, l'expérience vidéoludique n'est pas identique à celle de la vie, comme c'est le cas pour les romans ou les films, puisqu'il y a médiation. Cependant, elle ne nie pas que la spécificité des jeux vidéo doit être prise en compte dans l'analyse : « I am not proposing a literary approach that isolates narratives scripts from the rules of the game and studies them for their intrinsic aesthetic merit (though such an approach would be justified if game narratives rose to an appropriate aesthetic level), but rather a functional ludo-narrativism that studies how the fictional world, realm of make-believe, relates to the playfield, space of agency. »¹⁸⁹ S'il faut se distancer de certaines de ces positions – en particulier en ce qui concerne l'impossibilité pour les jeux de raconter des histoires non-stéréotypées et mettant en jeu des choix moraux¹⁹⁰, contrairement à la haute littérature¹⁹¹, l'analyse de Ryan constitue un socle pour les études sur la manière dont les jeux vidéo racontent des histoires et la chercheuse invite à étudier les diverses manifestations des histoires (cut scenes, histoires des PNJ*...), les différents types de structures narratives (notamment émergence et progression) ou encore la façon dont l'histoire est présentée au joueur. Cette réconciliation entre approches ludologique et narratologique est poursuivie dans des travaux ultérieurs, en particulier la thèse de

187 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, op. cit., p. 185.

188 *Ibid.*, p. 189.

189 *Ibid.*, p. 203.

« Je ne propose pas une approche littéraire qui isole les scripts narratifs des règles du jeu et les étudie pour leur forme esthétique intrinsèque (quoiqu'une telle approche serait justifiée si les histoires vidéoludiques devenaient assez intéressante esthétiquement), mais plutôt une approche ludo-narrative fonctionnelle qui étudie comment le monde fictionnel, lieu du faire-semblant, est lié au terrain de jeu, lieu de la possibilité d'action. » (ma traduction)

190 C'est précisément l'enjeu de *The Witcher* au sein du corpus de chercher à questionner ce qui définit l'humanité en représentant différentes formes de monstruosité et en demandant au joueur de se positionner par rapport à celles-ci.

191 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, op. cit., p. 196.

Partie I : Délimiter l'objet

Sébastien Genvo ainsi que les mémoires de Dominic Arsenault et Fanny Barnabé sur lesquels je m'appuie pour déterminer mes outils théoriques.

2.1.2 Fictions mimétiques et axiomatiques

Avant de proposer ces définitions, il est essentiel de noter que je ne partage pas l'essentialisation du jeu vidéo que mènent les approches narratologiques, ludiques et la majorité de leur hybride. Puisque je considère les médias comme des pôles d'attraction (comme expliqué précédemment), il n'est pas cohérent d'étudier « la capacité propre de représenter et de communiquer cette représentation qu'un média donné possède par définition »¹⁹² que Gaudreault et Marion appellent la médiativité, mais il faudra prendre en compte l'ensemble des caractéristiques expressives utilisées par un média sans qu'elles lui soient ontologiquement rattachées, la médialité. Plutôt que de proposer un modèle général de la manière dont les jeux vidéo racontent des histoires, il me semble qu'il faut l'étudier en fonction de la diversité des formes vidéoludiques. Ainsi, l'étude formelle des œuvres ne signifie pas que je prête des caractéristiques propres aux médias, contrairement à Arsenault, par exemple, qui soutient que « le jeu vidéo serait intrinsèquement narratif »¹⁹³. Il me semble au contraire qu'on peut expliquer « les atomes crochus [des jeux vidéo] avec les récits que les jeux classiques n'ont pas »¹⁹⁴ grâce à la théorie de la fiction de Olivier Caïra. Elle fait partie des approches sociologiques de la fiction (c'est-à-dire que la fiction est considérée comme un fait de société) et se distingue de plusieurs autres conceptions de la fiction, en particulier l'approche formaliste (selon laquelle la fictionnalité est définie par des critères formels)¹⁹⁵, l'approche déconstructiviste de la fiction (qui considère que tout récit est une mise en intrigue, qu'il soit fictionnel ou factuel)¹⁹⁶, les approches pragmatiques de la fiction (qui se basent sur l'idée que la

192 André Gaudreault et Philippe Marion, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédialité », in *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir), Montréal : Nota Bene, 1998, p. 48.

193 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit., p. 97.

194 *Ibid.*

195 Voir par exemple : Kate Hamburger, *Logique des genres littéraires*, 1979. / Dorrit Cohn, dans *Le propre de la fiction*, 1999.

196 Voir par exemple : Hayden White, *The Content of the Form : Narrative Discourse and Historical Representation*, 1987.

fictionnalité est le résultat d'un cadrage, d'un échange d'instructions, tant dans le texte que dans le cotexte et le contexte)¹⁹⁷, les approches ontologiques de la fiction (qui sont constituées de deux grandes familles : les approches sémantiques de la fiction, qui tentent de résoudre le problème de la vérité des énoncés fictionnels et les utilisations littéraires de la théorie des mondes possibles)¹⁹⁸ et enfin l'approche cognitiviste (qui considère la fiction est une compétence psychologique qui embrasse toutes sortes de pratiques, pas seulement la littérature)¹⁹⁹. Pour résumer, selon Caïra, la fiction n'est ni la représentation, ni la narration, ni le langage ou la littérature, ni la logique. La fiction peut donc être représentée sous la forme d'un axe avec à une extrémité le pôle mimétique et à l'autre extrémité le pôle axiomatique. Les œuvres de fiction peuvent être rangées selon leur degré de mimétisme et d'axiomatisme le long de cet axe. Par exemple, un roman se trouvera du côté du pôle mimétique tandis que les défis mathématiques se trouveront à côté du pôle axiomatique. On peut définir trois grands types de fictions :

- la fiction mimétique : « monde alternatif fondé sur une version ou un ensemble de versions », elle « lève la contrainte de la preuve »²⁰⁰ ;
- les axiomatiques autonomes : « rapport inédit à l'objet : celui d'un arbitraire absolu », espace « non aspectuel »²⁰¹ ;
- les jeux de simulation : hybride des deux précédents (un plan mimétique et un plan axiomatique).

Certains jeux vidéo sont des axiomatiques autonomes, comme *Tetris* tandis que d'autres se situent au sein de la catégorie des jeux de simulation. Chaque jeu contient une part plus ou moins grande de caractéristiques mimétiques et de caractéristiques axiomatiques. Les jeux du corpus restreint sont des jeux de simulation, c'est-à-dire qu'ils contiennent à la fois un monde fictionnel présenté par différents éléments narratifs et un système numérique qui régit les mécaniques ludiques. Dans *Soul Sacrifice*, par exemple, la possibilité de sauver ou sacrifier un ennemi tient à la fois de la fiction mimétique (puisque ce choix est emblématique des lois du monde fictionnel) et de la fiction axiomatique

197 Voir par exemple : John Searle, « Le statut logique du discours de la fiction », 1982. / Gérard Genette, *Fiction et diction*, 1991.

198 Voir par exemple : Thomas Pavel *L'Univers de la fiction*, 1988. / Lubomir Dolezel, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, 1998. / Marie-Laure Ryan, *Possible worlds, artificial intelligence and narrative*, 1991. / *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (ed.) 2010.

199 Voir par exemple : Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction*, 1999.

200 Olivier Caïra, *Définir la Fiction : Du roman au jeu d'échec*, Paris : Editions de l'EHESS, 2011, p. 83.

201 *Ibid.*, p. 85.

Partie I : Délimiter l'objet

(puisque la décision affecte la manière dont le personnage peut être utilisé de manière optimale pour progresser dans le jeu).

2.1.3 Histoire et récit dans un jeu vidéo

Si je ne partage pas leur conception essentialiste de propriétés d'un média, j'utilise les théories qui mêlent approches narratologique et ludologique pour la définition de concepts. J'utiliserai l'exemple des jeux *The Witcher* pour montrer leur pertinence.

D'abord, suivant Ryan et Arsenault qui adoptent la proposition de Bordwell, je définis une histoire comme « une chaîne d'événements liés par des relations causales, se déroulant dans le temps et dans l'espace »²⁰². Selon Arsenault, parce que la majorité des jeux vidéo utilisent des actions et des acteurs en conflit, ils mettent en scène des histoires dramatiques²⁰³. Résumé de manière très sommaire, *The Witcher 2* est la quête de Geralt pour découvrir l'identité des assassins qui ont tué plusieurs hauts dirigeants, ce qui l'amène à être en conflit avec différentes puissances politiques. Le terme de récit ne renvoie pas à des opérations sur la temporalité, qui ne sont pas nécessaires, mais à la présence d'un narrateur ou d'un monstrateur. La première instance « raconte des événements, ce qui se fait en traduisant quelque chose (des événements, des personnages, etc.) dans un système signifiant donné, que ce soit le langage, verbal ou scriptural, ou des images » tandis que la seconde « montre des événements en immédiateté sans les transposer dans un système signifiant »²⁰⁴ mais elles ont en commun le fait de se livrer à « un processus de transcodage et [...] laisse ainsi des traces de son intervention »²⁰⁵. Dans *The Witcher 2*, la différence entre le narrateur et le monstrateur est particulièrement visible dans *The Witcher 2* car le narrateur, dont la voix est particulièrement présente lors des cinématiques et dans le journal de quête, est Dandelion, un ami de Geralt qui est poète. Les événements sont d'abord présentés par un monstrateur qui invite le joueur à adopter la perspective de Geralt. Puis, les cinématiques, qui font souvent un résumé des actions avant une ellipse temporelle, donnent le point de vue de l'écrivain, personnage

202 David Bordwell et Kristin Thomson, *L'art du film : une introduction*, De Boeck, 1999, p. 118.

203 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit., p. 39.

204 Ibid., p. 54.

205 Ibid., p. 63.

imbu de lui-même et qui présente les événements pour être mis en valeur. Sur le modèle de la narratologie littéraire, je distinguerai ces instances de la focalisation pour laquelle j'utiliserai la distinction opérante proposée par Montembeault et Perron : « d'une part, la focalisation à valeur narrative et empruntée à la tradition littéraire et cinématographique [...] et d'autre part [...] la focalis-action qui concerne la régulation des informations et des savoirs à valeur actionnelle »²⁰⁶. Par rapport aux deux premiers volets de la série, *The Witcher 3* rend plus accessibles les énigmes qui demandent une exploration de l'univers en utilisant principalement deux formes de focalis-action : la mécanique des « witcher senses » qui indique en surbrillance les objets à repérer ou les traces à suivre et l'usage du monologue de Geralt qui indique au joueur qu'il y a un indice à trouver (« Ought to look around more »). La différenciation entre le narrateur et le monstateur permet à Arsenault de distinguer deux types de récits dans les jeux vidéo :

Tous les jeux vidéo [...] contiennent un récit enchâssé invariable et prédéfini, que l'on peut extraire du jeu-objet pour l'analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l'intérieur des contraintes de l'algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu'il faut nécessairement observer à travers une approche centrée sur l'expérience.²⁰⁷

C'est une distinction similaire à laquelle aboutit Rémi Cayatte qui différencie l'expérience-cadre, soit les éléments narratifs fixés, de la procédure, qui désigne l'actualisation dynamique du jeu par le joueur²⁰⁸. Ainsi, si le récit des conflits politiques de *The Witcher 2* est défini, qu'on choisisse de s'allier à Roche ou à Iorveth, chaque joueur aura sa propre version de l'histoire, selon le nombre de nekkers, une sorte de monstre, qu'il affronte ou ses allers et retours dans la ville. La compréhension de l'activité du joueur en tant que productrice d'un récit faite par Arsenault est similaire à la définition du gameplay que donne Genvo. Dans sa thèse, il soutient que « si l'approche ludologique permet d'aborder les relations qu'entretiennent les différents éléments composant le système de jeu (règles, mécanismes, etc.), l'approche narratologique permettrait d'aborder la progression supposée du joueur à travers cette structure »²⁰⁹. Il

206 Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux savoirs vidéoludiques », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018, p. 27. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/897> (consulté le 29/09/2018)

207 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit., p. 79.

208 Rémi Cayatte, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte? », *Sciences du jeu*, n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936> (consulté le 12/03/2019)

209 Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine, Metz, 2006, p. 20. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/these_sebastien_genvo.pdf (consulté le 29/09/2018)

Partie I : Délimiter l'objet

utilise une analyse sémio-pragmatique inspirée de la théorie de Greimas pour différencier ce qui relève des règles de jeu (game), c'est-à-dire le pouvoir-faire et le devoir-faire et de la liberté du joueur (play), c'est-à-dire le vouloir-faire et le savoir-faire. Dans la quête « The Whispering Hillock » du troisième volet de la série de CD Projekt RED, le joueur *doit* parler à l'esprit de l'arbre et il *peut* soit le sauver, soit le tuer, par différents moyens.. Lorsqu'il avance dans la quête, le joueur a une liberté d'action puisqu'il décide par exemple s'il *veut* affronter ou non le loup-garou qui se trouve près de l'entrée de la grotte. Le gameplay constitue pour Genvo « la dynamique narrative propre au jeu vidéo »²¹⁰ qui correspond à l'actualisation de la structure ludique par le joueur. Dans la mesure où le gameplay désigne pour moi l'expérience des règles par le joueur et concerne ainsi l'actualisation effective de la structure du jeu vidéo par un être humain (c'est-à-dire qu'il peut être évalué lors de playtests*), ce concept ne sera pas utilisé comme outil d'analyse. Bien que son approche informée par les sciences cognitives s'éloigne de ma perspective formaliste, Renée Bourassa propose la notion de performativité (qu'elle oppose à la narrativité) pour prendre en compte le fait que le joueur manipule des objets et interagisse avec des entités du monde ludique²¹¹. L'analyse des histoires dans les jeux vidéo au sein de cette thèse se concentrera au contraire sur les éléments structurels, que je ne limiterai pas (contrairement à Arsenault) aux passages non interactifs du jeu. Sera alors étudié ce que Fanny Barnabé appelle les « éléments de narrativisation », que la chercheuse divise en deux familles :

La première regroupera les éléments qui ont pour principale fonction d'orienter la diégèse (et qui constituent, en d'autres termes, les vecteurs du récit enchâssé) : les scènes cinématiques, le texte, l'avatar, les personnages et les renvois intertextuels. La seconde rassemblera les éléments ludiques qui ont la possibilité d'être investis d'une part de narration et qui influencent cette dernière en fonction des impératifs du jeu. Il s'agit, en somme, des constituants de la ludiégèse : le paratexte, l'interface, la caméra, les objets, les environnements, les objectifs, les sons, le gameplay et ce que nous appellerons les « variations constitutives du récit vidéoludique » (à savoir les choix et la manipulation des règles).²¹²

Barnabé s'appuie ici à la fois sur la théorie de Arsenault (avec le concept de récit enchâssé) et sur le travail que réalise Etienne Armand Amato en ce qui concerne la définition d'univers fictionnel pour distinguer les éléments de narrativisation en fonction

210 *Ibid.*, p. 219.

211 Bourassa Renée, *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*, thèse de doctorat, sous la direction de Johanne Villeneuve et Bertrand Gervais, Université du Québec à Montréal, 2008, p. 142.

212 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. op. cit.*, p. 39.

de leur participation à la structure ludique. Elle reprend en effet la différence qu'Amato fait entre cosmos, diégèse et ludiégèse. Le premier désigne « [...] l'univers en tant que tel, censé exister par lui-même, indépendamment de la participation du joueur, de l'intrigue et de l'objectif de jeu [...] » ; la deuxième indique « un cosmos orienté par une histoire qui le construit comme arrière-plan nécessaire », et la troisième renvoie à « la diégèse en tant qu'elle est régie par le jeu »²¹³. Dans *The Witcher*, contrairement à de nombreux autres œuvres de fantasy, le cosmos n'a pas de nom défini (on trouve seulement mention de « continent »). La compréhension du monde est déterminée par l'histoire des conflits politiques dont Geralt fait l'expérience puisque le monde est marqué par la guerre entre « the northern realms » et « the Nifgaardian Empire ». Cette diégèse est différente de la ludiégèse puisque les endroits du monde que le joueur peut explorer sont limités. Il faut ainsi attendre le DLC « Blood and Wine » du troisième opus de la série, c'est-à-dire un contenu supplémentaire disponible après la sortie du jeu, pour pouvoir avoir une représentation ludique de l'empire. De plus, l'expérimentation de l'espace est définie par les caractéristiques du jeu. Dans la première version de *The Witcher 3*, il existe six régions. Chacune est un vaste territoire dans lequel le joueur peut se déplacer librement sans temps de chargement (open-world*) mais le passage entre deux zones occasionne un temps de chargement et une coupure dans l'activité ludique. Si les concepts d'Amato ont tendance à constituer une division artificielle de l'œuvre vidéoludique lorsqu'ils sont appliqués à un cas précis, ils incitent à prendre en compte la dimension spatiale des jeux vidéo, ce que fait Barnabé. L'espace est un des trois aspects essentiels à prendre en compte pour étudier les histoires dans les jeux vidéo, avec leur rapport aux règles ludiques et le caractère interactif du média.

En ce qui concerne l'importance de l'espace dans l'œuvre, elle n'est pas propre au jeu vidéo. Dans sa thèse sur les fictions-mondes, Elsa Caboche souligne que la narrativité est souvent définie dans son aspect temporel et, si l'espace n'est pas complètement occulté, il est souvent réduit à une catégorie seconde²¹⁴. Les œuvres qu'elle étudie s'inscrivent dans ce que Olivier Caïra nomme le « tournant diégétique »²¹⁵. Si ce dernier

213 Armand Etienne Amato, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat, dirigée par Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8, 2008, p. 301.
URL : http://www.omnsh.org/sites/default/files/amato_these_jeu_video_2008.pdf (consulté le 29/09/2018)

214 Elsa Caboche, *Fictions-mondes. op. cit.*, p. 174.

215 Olivier Caïra, « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de Fxixion française contemporaine* [en ligne], n° 9 : *Fiction et*

Partie I : Délimiter l'objet

souligne l'existence de pratiques artistiques où récit et développement du monde sont deux parties complémentaires (comme dans les livrets de jeux de rôle papiers), Caboche montre qu'il existe aussi des œuvres où « les mondes [...] sont construits comme des espaces dont la structure se substitue à celle du récit »²¹⁶ et mentionne en ouverture les jeux vidéo à génération procédurale²¹⁷. Les formes artistiques qui développent des mondes fictionnels incitent donc à s'éloigner de la définition classique de la narrativité liée à la temporalité (comme celles de Genette²¹⁸ et de Audet²¹⁹) pour inclure à ce mode de représentation une dimension spatiale. De récentes recherches en narratologie tendent ainsi à prendre davantage en considération l'espace. On peut par exemple penser à l'ouvrage collectif *Storyworlds across media* dans lequel la narrativité est définie à partir du concept de « storyworld », légèrement différent de celui de monde fictionnel selon Ryan puisqu'il inclut à la fois les histoires factuelles et fictionnelles²²⁰. Lorsque je parle de narrativité du jeu vidéo, je fais donc référence non seulement aux manifestations du récit mais aussi au monde, dont Ryan résume ainsi les propriétés essentielles : « connected set of objects and individuals ; habitable environment ; reasonably intelligible totality for external observers ; field of activity for its members »²²¹. Lorsque l'œuvre forme plusieurs mondes reliés entre eux (soit un univers), je ferai appel à la théorie des mondes possibles, non pour reprendre sa conception de la fictionnalité mais pour étudier les rapports entre les mondes dans une œuvre fictionnelle, en particulier grâce à la notion d'accessibilité²²². Par exemple, l'histoire de *The Witcher 3*, qui reprend les éléments que Sapkowski amorce dans *La Dame du Lac* (voir Annexe 1), montre au joueur l'existence de différents mondes. Si la nature exacte de ces mondes et leurs

virtualité(s), 2014. URL : <http://www.revue-critique-de-fiction-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.07> (consulté le 05/03/2019)

216 Elsa Caboche, *Fictions-mondes. op. cit.*, p. 143.

217 Le contenu de ce type de jeux vidéo est créé de manière automatisée par un logiciel, même si le résultat est parfois retouché par un artiste ou un game designer. Dans le corpus restreint, le monde de *The Elder Scrolls : Arena*, est en partie constitué procéduralement.

218 Gérard Genette, *Figures II*, Paris : Seuil, 1969.

219 René Audet, « La narrativité est affaire d'évènement », in *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, René Audet et al., Paris : Dis Voir, 2006.

220 Marie-Laure Ryan et Jan-Noël Thon, « Introduction », in *Storyworlds across Media*, Marie-Laure Ryan et Jan-Noël Thon (dir.), Lincoln : University of Nebraska Press, 2014, p. 33.

221 Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2001, p. 91.

« un ensemble connecté d'objets et d'individus, un environnement habitable, une entité intelligible pour des observateurs externes, un champ d'activité pour ses membres. » (ma traduction)

222 Marie-Laure Ryan, *Possible worlds, Artificial intelligence and narrative theory, op. cit.*

relations n'est pas explicite²²³, le jeu laissant parfois supposer qu'il s'agit de réalités alternatives, le joueur peut cependant accéder à certains univers, comme « Ddiddiwedht Desert ». En ce qui concerne plus particulièrement la narrativité spatiale des jeux vidéo, je m'appuierai principalement sur l'article de Henry Jenkins « Game Design as narrative architecture » dans lequel il propose de dépasser le conflit entre les ludologues et les narratologues en distinguant quatre manières qu'a l'espace de contenir des histoires²²⁴. D'abord, la notion d'« evocative space » (espace évocatif) désigne le fait que le monde ludique peut rappeler au joueur d'autres univers et d'autres récits. Elle rassemble à la fois des phénomènes transmédiatiques (Jenkins cite *Star Wars*), des phénomènes génériques et des phénomènes intratextuels. Barnabé note que « le décor peut [...] constituer une citation de l'œuvre dans laquelle il se trouve (en déployant visuellement des informations transmises ailleurs par le récit enchâssé) »²²⁵. Alors que le « continent » de *The Witcher* utilise les marqueurs d'un monde de fantasy, comme la magie, les monstres et les elfes, « Ddiddiwedht Desert », qui est un lieu désertique peuplé par des crabes des sables, évoque davantage la science-fiction, et en particulier le roman *Solaris* de l'auteur polonais Stanislaw Lem²²⁶. Le deuxième concept de Jenkins « enacting stories » (histoires jouées) décrit les éléments narratifs prédéfinis qui encadrent l'improvisation du joueur dans l'espace et regroupe à la fois l'intrigue générale qui est délivrée à travers la progression dans l'espace (l'intrigue politique de *The Witcher 2* par exemple) et les micro-histoires (comme la quête « The Scent of Incense » qui développe l'histoire d'un érudit). Ce concept recoupe celui de récit enchâssé d'Arsenault. Ces « enacting stories » sont matérialisées dans le jeu sous la forme de cinématiques ou de séquences programmées d'actions de PNJ* par exemple. Dans « The Scent of Incense », la rencontre avec des personnages qui bloquent l'objectif de quête débloque une seconde quête secondaire. La troisième notion de Jenkins « embedded narratives » (récits enchâssés) renvoie aux éléments narratifs contenus dans les différents objets de l'espace ludique ou leur mise en scène dans l'espace. L'exploration du joueur lui permet d'accumuler des informations. Le

223 Il est possible de s'en rendre compte en observant les discussions des fans qui essaient de proposer leurs interprétations du phénomène en recoupant les informations disponibles dans les jeux et dans les romans, comme la discussion « Parallel Universes or other planets? Spoilers, obviously. » (Forum The Witcher 3 : Wild Hunt, Juin 2015, URL : <https://forums.cdprojektred.com/index.php?threads/parallel-universes-or-other-planets-spoilers-obviously.47677/> (consulté le 04/04/2019).)

224 Henry Jenkins, « Game design as narrative architecture », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.

225 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo. op. cit.*, p. 126.

226 Stanislaw Lem, *Solaris*, Jean-Michel Jasienko (trad.), Paris : Denoël, 1972 [1961].

Partie I : Délimiter l'objet

genre des histoires policières est particulièrement propice à ce mode narratif car le joueur doit chercher des indices dans un lieu pour comprendre ce qui s'est passé et les motivations des personnages, Jenkins prend aussi l'exemple de *Black and White*²²⁷ dans lequel les choix éthiques du joueur marquent l'univers du jeu. Dans *The Witcher 3*, les panneaux d'affichage, par exemple, servent non seulement à donner des quêtes, lorsque le papier peut être récupéré par le joueur, mais aussi à donner l'impression d'un monde vivant et cohérent grâce à des histoires de vie diverses. Si la plupart des jeux utilisent cette forme de récit en complément d'un récit enchâssé, d'autres, comme *Gone Home*²²⁸, en font leur principale ressource narrative. Enfin, l'expression « emergent narratives » (récits émergents) désigne les histoires créées par les joueurs dans leur interaction avec le système de jeu dont la série *Les Sims*²²⁹ est un exemple modèle. On peut aussi citer l'exemple du jeu de rôle (role-playing) dans le jeu en ligne *The Elder Scrolls Online*, pratique qui consiste à adopter le point de vue du personnage, en prenant en compte la personnalité établie, dans les actions et dans la communication avec les autres joueurs. Bien que cette dernière catégorie narrative ne soit pas l'objet d'analyses dans cette thèse (puisqu'elle n'est pas inscrite dans la structure du jeu), elle incite à prendre en compte les liens entre les histoires et les règles de jeu.

J'ai déjà souligné que pour Arsenault le récit enchâssé et le récit vidéoludique sont dans certains cas interdépendants et que Barnabé consacrait une partie de son travail aux éléments de la structure ludique qui relèvent aussi potentiellement de la structure narrative. De même, il me paraît essentiel de comprendre la narrativité du jeu vidéo par rapport aux règles de jeu. Ainsi, si je distingue parfois la structure ludique et la structure narrative pour pouvoir expliquer plus simplement le fonctionnement d'un jeu, il ne faut pas imaginer que le jeu vidéo est composé de deux systèmes à part entière qui sont parfois en contact. La narrativité d'un jeu vidéo est tissée au sein de l'œuvre et ne peut être comprise séparément des mécaniques ludiques. Pour s'en rendre compte, il est possible de prendre l'exemple de *Papers Please*²³⁰ dans lequel ce sont les actions faites par le joueur selon les possibilités offertes par le programme qui donnent un sens narratif au jeu²³¹ : les choix moraux du joueur, qui joue un agent de l'immigration en charge du contrôle des passeports, sont présentés de la même manière que les simples exercices de

227 *Black and White*, Lionhead Studios, 2001.

228 *Gone Home*, The Fullbright Compagny, 2013.

229 *The Sims*, Maxis / The Sims Studio, 2000.

230 *Papers Please*, 3909 LLC, 2013.

vérification, au sein d'un gameplay particulièrement répétitif. De même, Lars Schmeink montre que le joueur de *DayZ*²³² fait l'expérience d'un monde à partir de laquelle il reconstruit sa propre histoire en assignant « des valeurs morales à leurs propres personnages et aux actions des autres joueurs » qui ne sont pas contenues dans le logiciel mais les siennes²³³. Si Schmeink utilise le terme de « narration infuse », les concepts de dissonance et d'harmonie ludo-narrative, utilisés dans l'industrie pour désigner le fait que les éléments narratifs et les mécanismes ludiques transmettent ou non au joueur la même idée, renvoient de même au fait que l'œuvre vidéoludique doit être pensée dans son ensemble, comme une unique expérience proposée au joueur²³⁴.

La place laissée à ce dernier dans l'œuvre constitue le troisième aspect à prendre en compte lorsqu'on étudie la narrativité vidéoludique. La caractérisation du jeu par son interactivité est devenue un topos à la fois dans et en dehors de la recherche. Si les ludologues ont cherché à en faire une spécificité du média, je propose plutôt d'utiliser la notion comme outil d'analyse. Eric Zimmerman en distingue plusieurs formes : l'interactivité cognitive (qui correspond à l'interprétation d'un roman, d'un film ou d'un jeu vidéo par exemple), l'interactivité fonctionnelle (qui consiste en la manipulation du support, livre ou CD par exemple), l'interactivité explicite (qui désigne l'action du récepteur au sein de l'œuvre) et la méta-interactivité (qui renvoie notamment aux pratiques d'appropriation fanesques comme les fanfictions)²³⁵. Par exemple, pour *The Witcher*, les suppositions sur les mondes fictionnels sont de l'ordre de l'interactivité cognitive ; la manipulation de la boîte de jeu, du CD et des goodies* comme la feuille intitulée « A hog named Henselt » (voir Chapitre 7) est de l'ordre de l'interactivité

231 Les créateurs de jeux vidéo qui animent la chaîne youtube Extracredits, spécialisée dans l'analyse des œuvres vidéoludiques du point de vue de la création désigne cette particularité sous le terme de « mécaniques comme métaphores »

ExtraCredits, « Mechanics as Metaphore – II : Creating Narrative Depth », S5. E4, 29/08/2012. En ligne : https://www.youtube.com/watch?v=pP_qNm-96Dc&list=PLB9B0CA00461BB187&index=104 consulté le 04/05/2018.

232 *DayZ*, Bohemia Interactive, 2013.

233 Lars Schmeink, « “Scavenge, Slay, Survive” : The Zombie Apocalypse, Exploration, and Lived Experience in DayZ », *Science Fiction Studies*, vol. 43, n° 1, mars 2016. Traduction de Alice Ray et Irène Langlet, Lars Schmeink, « Pilier, Tuer Survivre : Apocalypse zombie, exploration et expérience vécue dans DayZ », *ReS Futuræ* [en ligne], n°12, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1680> (consulté le 15/02/2019)

234 Brett Makedonski, « Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism », *Destructoid* [en ligne], 26 septembre 2012. URL : <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml> (consulté le 20/03/2019)

235 Eric Zimmerman, « Narrative, Interactivity, Play and games : Four Naughty Concepts in Need of discipline », in *First person : New media as Story, Performance and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.

Partie I : Délimiter l'objet

fonctionnelle ; l'utilisation du clavier ou de la manette pour diriger Geralt dans le monde fictionnel et interagir avec lui est de l'ordre de l'interactivité explicite et les cosplays que réalisent les fans des personnages sont de l'ordre de la méta-interactivité. Cette distinction permet de clarifier les discussions sur la comparaison entre l'interactivité de deux médias. En ce qui concerne le jeu vidéo, l'interactivité la plus souvent étudiée sous ce nom est l'interactivité explicite. Arsenault part de cette catégorie pour construire sa définition, tout en précisant qu'elle n'est pas spécifique au jeu vidéo puisqu'on peut penser au *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, par exemple. Pour lui, l'interactivité se caractérise par une intervention active du récepteur (aussi appelé effort non-trivial en référence à la théorie de Aarseth) qui entraîne une réaction de l'œuvre (en anglais on trouve le concept de feedback) et doit donc être pensée comme un échange²³⁶. A cette définition, il est possible d'ajouter l'idée de choix – qui est essentielle pour comprendre le fonctionnement d'une histoire non-linéaire – comme le proposent par exemple Greg Costikyan qui insiste sur la notion de « decision-making »²³⁷ ou Mark J.P. Wolf²³⁸. Par exemple, dans la quête « The Whispering Hillock » de *The Witcher 3*, le joueur doit faire plusieurs fois le choix de sauver l'esprit de l'arbre. D'abord, lorsqu'il le rencontre une première fois, il peut accepter d'aller chercher les ingrédients pour le délivrer. Ensuite, lorsqu'il les a rassemblés, il doit prendre la décision de ne pas l'affronter en combat ni de le trahir pendant le rituel. Puisque l'interactivité est un aspect de la structure vidéoludique, je prendrai en compte ces diverses manifestations dans les œuvres, comme le degré d'interactivité ou « dynamic range »²³⁹, les marques de l'impératif d'action qui « est lié à une logique d'incitation de l'utilisateur »²⁴⁰, le rythme de jeu présumé ou encore les contrôles lorsque cela est pertinent. Ces concepts renvoient à la façon dont la figure du joueur est inscrite dans la structure du jeu vidéo.

236 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit., p. 13.

237 Greg Costikyan, « I have no word and I must design », in *Game design reader : a rules a play anthology*, op. cit., p. 196.

« prise de décision » (ma traduction)

238 J.P. Mark Wolf, « Assessing Interactivity in Video Game Design », *Mechademia 1 : Emerging Worlds of Anime and Manga*, décembre 2006, p. 78.

239 Dominic Arsenault, « Dynamic range : measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », colloque international *5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)?*, Universidad de Barcelona, 28-29 janvier 2005. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.28202.pdf> (consulté le 29/09/2018)

240 Sébastien Genvo, « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, 2008. URL : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94> (consulté le 29/09/2018)

2.2 La réception dans l'œuvre : généricité, immersion, métaréférence

Si je n'étudie pas le récepteur réel des œuvres, une importance particulière sera portée au joueur et au lecteur tels qu'ils sont construits par les œuvres. Dans la perspective des études littéraires de la réception²⁴¹, je me concentrerai alors sur les effets, comme le fait Dominic Arsenault pour les jeux vidéo²⁴², c'est-à-dire sur les mécaniques dans l'œuvre qui cherchent à créer une certaine forme de réception, qui sont parfois actualisées comme prévu par la structure et qui restent parfois au stade d'amorces. C'est dans cette perspective que seront abordées différentes formes de réception proposées par l'œuvre, en particulier une compréhension générique et les postures d'immersion et de réflexivité.

2.2.1 Lecteur/ joueur modèle

Couplé à la notion d'interactivité et en me référant à la théorie du lecteur modèle de Umberto Eco²⁴³, j'utiliserai le terme de joueur modèle pour désigner le rôle que le jeu propose au joueur empirique pour actualiser l'œuvre grâce à un certain nombre de compétences. Cette approche formaliste du joueur (commune aux études narratologiques et ludologiques) est précisément ce que critique Matthieu Triclot qui prône la prise en compte du joueur réel. Dans *Philosophie du jeu vidéo*, il soutient que les jeux vidéo doivent être compris comme des « expériences instrumentées »²⁴⁴ et qu'il faut s'intéresser à l'éventail des états (vidéo)ludiques. A partir de la théorie de Jacques Henriot, qui considère que le jeu n'est « rien d'autre que ce que fait le joueur quand il joue »²⁴⁵, il cherche à construire la discipline des play studies qui, contrairement aux game studies,

241 Pour une présentation plus complète, on pourra par exemple consulter :

Yves Chevrel, « Les études de réception », in *Précis de littérature comparée*, Paris : PUF, 1989.

Anne-Rachel Hermetet et Régis Sadado, « Introduction », *L'esprit créateur*, vol. 49, n° 1 : *Les Etudes de la réception en France*, 2009.

242 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique*, op. cit.

243 Umberto Eco, *Lector in Fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris : Grasset, 1985.

244 Matthieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Zones, 2011, p. 14.

245 Jacques Henriot, *Le jeu*, Paris : PUF, 1969, p. 84.

Partie I : Délimiter l'objet

s'intéressent à l'attitude ludique²⁴⁶. Dans les recherches en littérature, les théories de la lecture remettent en cause de la même façon le caractère absolu des structures textuelles et critiquent les concepts des lecteurs-types, comme celui du lecteur-modèle²⁴⁷. L'activité de lecture est alors considérée comme un « processus » complexe à la fois perceptif, cognitif, argumentatif, affectif et social puisqu'il pose une relation entre un sujet et un objet du monde²⁴⁸. Bien que l'essentiel des analyses de cette thèse soient orientées vers les œuvres, vers l'amont de la réception et portent sur la programmation textuelle de l'activité de lecture, une attention particulière sera portée à la situation de la lecture et du jeu lorsque cela sera nécessaire à l'analyse. Il s'agira alors d'« ouvrir le texte sur ses situations de production et de réception, d'écriture et de lecture »²⁴⁹. D'un côté, je m'appuierai à plusieurs endroits sur la théorie fondatrice de Michel Picard qui étudie l'aspect affectif et ludique de la lecture en adoptant une approche psychanalytique dans *La lecture comme jeu*²⁵⁰. De l'autre, seront aussi prises en compte les recherches qui insistent sur l'importance du paratexte²⁵¹ et du contexte social et historique dans la construction du sens de l'œuvre, nécessaire pour comprendre les cultures médiatiques comme le souligne Matthieu Letourneux²⁵². L'intérêt des recherches sur les activités de jeu et de lecture et leur inscription des phénomènes culturels est évident mais ne signifie pas, à mon sens, que la considération du fonctionnement interne d'une œuvre n'est pas pertinente.

Sans abandonner l'étude de la structure du jeu, Genvo propose d'analyser les jeux en terme de play design plutôt qu'en terme de game design, c'est-à-dire de prendre en compte l'attitude du joueur : « Puisque la signification de jeu n'est pas donnée par avance mais se construit, il n'est pas possible de prendre pour acquis la dimension ludique d'un

246 Matthieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit., p. 24.

247 Jean Valenti, « Lecture, processus et situation cognitive », in *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, Bertrand Gervais et Rachel Bouvet (dir.), Québec : Presses de l'université de Québec, 2007.

248 Gilles Therien, « L'exercice de la lecture littéraire », in *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, Bertrand Gervais et Rachel Bouvet (dir.), Québec : Presses de l'université de Québec, 2007.

249 Bertrand Gervais, Rachel Bouvet, « Introduction », in *Théories et pratiques de la lecture littéraire*, op. cit.

250 Michel Picard, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris : Éditions de Minuit, 1986.

251 En particulier :

Hubert Nyssen, *Du texte au livre, les avatars du sens*, Paris : Nathan, 1993.

Mireille Calle-Gruber et Elisabeth Zawiska (dir.), *Paratextes. Etudes aux bords du texte*, Paris : L'harmattan, 2000.

252 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne*, op. cit., p. 346.

objet. »²⁵³ Selon lui, il n'y a pas de caractéristiques essentielles au jeu mais des situations sont structurellement plus favorables que d'autres au jeu. Le concept de jouabilité d'une structure permet de décrire son « potentiel d'adaptation au jeu » (par exemple on joue plus facilement en récréation qu'en cours) qui dépend de représentations culturelles du jeu. Ainsi, si Genvo souligne l'importance de l'activité des joueurs, il affirme l'intérêt de l'étude de la structure du jeu qui comporte des marques incitant à adopter une attitude ludique – grâce à des marqueurs qui renvoient au jeu pour un utilisateur cible. La structure « dessine en somme un certain « joueur-modèle », qui n'est pas nécessairement le joueur empirique mais qui est en tout cas la stratégie interprétative que met en forme la structure de jeu pour constituer l'ensemble de ses interprétations légitimables. Le joueur modèle témoigne du contexte pragmatique pour lequel la structure de jeu a été initialement conçue, ce qui n'empêche aucunement les réappropriations »²⁵⁴. Dans sa thèse, Fanny Barnabé justifie un choix méthodologique similaire :

Tout en tenant compte des avancées théoriques amenées par les *play studies*, nous souhaiterions donc, au sein de ce travail, réhabiliter en quelque sorte l'étude du *game*, c'est-à-dire revenir à une analyse des œuvres, tout en tâchant, à chaque étape, de lutter contre une interprétation essentialiste. Nous postulons que l'objet-jeu participe à la construction du sens de l'activité ludique, sans pour autant prétendre qu'il l'épuise ou la détermine.²⁵⁵

Barnabé construit celle de « play modèle »²⁵⁶, proche de celle de joueur modèle, qui regroupe les différentes manières d'actualiser le jeu prévues dans la structure, plus ou moins nombreuses, selon l'ouverture de l'œuvre. Dans *Skyrim*, par exemple, plusieurs manières de jouer sont prévues, notamment suivre la quête principale, découvrir les quêtes secondaires ou même explorer le monde virtuel. D'un côté, le cinquième opus de la série *The Elder Scrolls* figure un marqueur de quête, contrairement aux plus anciens, qui indique la direction dans laquelle le joueur doit se diriger pour se rendre à l'endroit de la quête qu'il est en train d'effectuer. D'un autre côté, la carte et le dévoilement progressif

253 Sébastien Genvo, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du “play design” », communication lors du colloque *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, Québec, 2008. URL : http://www.ludologie.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/play_design.pdf (consulté le 29/09/2018)

254 Sébastien Genvo, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013/1. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-13.htm#> (consulté le 29/09/2018)

255 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017, p. 27. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> (consulté le 29/09/2018)

256 *Ibid.*, p. 33.

Partie I : Délimiter l'objet

des lieux invitent à parcourir l'espace sans programmer ses actions. Couplées à une attention portée au contexte de production, les notions de lecteur et de joueur modèles permettent non seulement d'envisager les compétences nécessaires à l'actualisation des œuvres mais aussi les attitudes interprétatives suggérées dans leur structure.

2.2.2 Effet de généricité

La notion de généricité sera à ce titre utile puisque les œuvres du corpus invitent à lire et jouer dans le genre – pour déformer la formule de Matthieu Letourneux²⁵⁷. Cette notion vient s'inscrire dans une histoire critique riche, que Marielle Macé résume ainsi :

On connaît [...] l'histoire de la notion de genre, qui (pour la dessiner à très gros traits) est allée de l'attitude normative – présente dans l'idéal classique de convenance générique, indissociable de la notion d'imitation et des genres constitués de la rhétorique –, à l'essentialisme – contenu dans les pensées historiques promues par le Romantisme, la logique hégélienne des genres et l'évolutionnisme de Brunetière –, puis à une démarche structurale – qui a triomphé dans la narratologie –, enfin à une attitude pragmatique, promue par exemple par Alastair Fowler, Marie-Laure Ryan et Jean-Marie Schaeffer, qui insiste sur l'observation des pratiques du genre et leurs transformations dans des contextes historiques donnés.²⁵⁸

Matthieu Letourneux, qui s'inscrit dans cette perspective pragmatique critique les analyses formalistes des genres, dont il souligne un paradoxe : selon lui, elles partent d'une notion (comme le roman policier) construite dans le discours courant, mais proposent leur propre définition systématique et ainsi manquent leur « réalité communicationnelle »²⁵⁹. Letourneux considère alors que le genre n'est donc pas une entité unique, mais « le résultat d'un réseau complexe de discours en interaction et en tension dont les échanges et les contradictions produisent un effet d'unité problématique »²⁶⁰. En ce qui concerne les jeux vidéo, il souligne que la généricité doit être comprise comme un système impur puisque si les genres des jeux vidéo sont

257 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. op. cit.*, p. 175.

258 Marielle Macé, « Connaître et reconnaître un genre littéraire », communication lors du colloque *Compétences, reconnaissance et pratiques génériques*, organisé par R. Baroni et M. Macé, Lausanne, 26 et 27 novembre 2004 et Paris, 21 et 22 avril 2005, *Fabula* [en ligne], 2007. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Conna%26icirc%3Btre_et_reconna%26icirc%3Btre_un_genre_litt%26eacute%3Braire (consulté le 29/09/2018)

259 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. op. cit.*, p. 203.

260 Matthieu Letourneux, « Le genre comme pratique historique », *Belphegor* [en ligne], n° 14, 2016. URL : <https://belphegor.revues.org/732#entrees> (consulté le 29/09/2018)

fortement liés aux mécanismes du jeu a priori, il y a des approximations et des contradictions, qui viennent notamment du fait que ce média n'échappe ni aux classifications d'autres domaines ludiques, ni à celles du récit. De plus, le système générique vidéoludique n'est pas fixe : « une histoire du système générique propre aux jeux vidéo s'apparenterait en grande partie à une histoire de l'évolution du média »²⁶¹. Par exemple, la désignation de *Myst* comme un jeu point-and-click* plutôt que comme un « jeu narratif », catégorie récente (voir Annexe 5), renvoie à l'interactivité fonctionnelle du jeu et à une technologie du jeu vidéo, l'ordinateur personnel qui se développe dans les années 1990.

Si je partage son approche non-essentialiste des genres qui invite à les considérer dans leurs contradictions et leurs bricolages en fonction de leur contexte de création, production et réception, il me semble important de ne pas abandonner l'approche formaliste. Il ne s'agit pas de faire système ou de proposer une « définition transcendante »²⁶² du genre, mais de proposer une étude des « conventions » et du « programme de déchiffrement » génériques²⁶³ à partir des traits formels de l'œuvre. La « ressemblance de famille » entre les œuvres d'un même genre, notion que Letourneux reprend à Wittgenstein, se repère notamment dans le contenu des œuvres, notamment par les stéréotypes utilisés ou déformés. Le principe de la topologie, qui procède « à une sorte de cartographie cognitive (ou de nuage cognitif) [et] cherche à mesurer le caractère plus ou moins prototypique de l'œuvre dans sa relation au genre ou, à l'inverse, son caractère plus ou moins marginal »²⁶⁴ sera ainsi adopté. Plutôt que d'étudier l'inscription d'une œuvre dans un seul genre, je m'intéresserai aux différents effets de genre construits dans l'œuvre et j'utiliserai le concept de généricité, défini par Jean-Michel Adam qui propose d'envisager le rapport d'une œuvre aux genres comme une dynamique puisqu'elle participe de plusieurs genres²⁶⁵. Par exemple, *This is not a game* s'inscrit à la fois dans le genre des romans policiers et dans le genre science-fictionnel du *Near Future* qui se caractérise par un monde semblable au nôtre à quelques exceptions. La proposition d'Adam est proche de la perspective de Arsenault dans sa thèse qui montre que les genres

261 Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », art. cité., p. 47.

262 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. op. cit.*, p. 204.

263 *Ibid.*, p. 195.

264 *Ibid.*, p. 214.

265 Adam Jean-Michel, *Genres de récits. Narrativité et généricité des textes*, Louvain-la-Neuve : L'Harmattan-Academia, 2011.

Partie I : Délimiter l'objet

sont le résultat d'un consensus culturel et qu'il n'est pas possible d'en créer en classification sur le modèle de l'arbre phylogénétique en biologie, en suivant la théorie des genres de Schaeffer²⁶⁶. Il propose ainsi de ne plus étudier les genres vidéoludiques en fonction de leurs mécanismes de jeu mais de l'expérience du joueur, et plus précisément de leur « proposition ludique », c'est-à-dire « une invitation doublée d'une promesse » ou « la plus petite vision esthétique possible avant de basculer dans sa réalisation concrète »²⁶⁷, qui permet de mieux distinguer les modalités d'imitation, de variation et d'innovation au sein des œuvres. Arsenault comprend chaque jeu comme « une suite d'amorces génériques, d'effets en puissance qui peuvent se réaliser pourvu que le joueur dispose des compétences génériques nécessaires pour les reconnaître »²⁶⁸. Si certains jeux vidéo du corpus, comme ceux de *The Elder Scrolls*, peuvent être considérés comme parangon d'un genre (le RPG* de fantasy), d'autres déjouent les attentes génériques du joueur. Dans le chapitre 8, j'étudierai en particulier *NieR* qui se présente comme un RPG orienté action dans un univers de fantasy, mais qui utilise aussi des marqueurs génériques de la science-fiction et des codes d'autres genres vidéoludiques, comme le shoot-them-up et les jeux de plateformes. Une approche pragmatique des genres et la notion de généricité sont évidemment utiles pour comprendre les œuvres relevant de pratiques populaires, comme les littératures dites de genre (SF, fantasy, policier) ou les jeux vidéo AAA*, mais aussi pour analyser les productions institutionnellement légitimées, comme les jeux indépendants ou la « frange hyperlittéraire », dont la notion « d'hybridation générique » permet de rendre compte.²⁶⁹

2.2.3 Effet d'immersion

Parmi le panel de stratégies employées dans les œuvres littéraires et vidéoludiques pour inciter le récepteur à adopter certaines postures d'interprétation, le fonctionnement des représentations intermédiatiques de la littérature et du jeu vidéo est particulièrement lié à l'immersion et la réflexivité, qui sont souvent opposées : la première semble être le

266 Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire*, op. cit.

267 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique*, op. cit., p. 189 – 191.

268 *Ibid.*, p. ii.

269 Marielle Macé, « Connaître et reconnaître un genre littéraire », art. cité.

mode pour apprécier les œuvres de genre relevant de pratiques populaires et la seconde est volontiers à des productions institutionnellement légitimées. Si les concepts de frustration²⁷⁰ ou de plaisir/ fun²⁷¹ seront parfois employés, il ne s'agit pas de définir les émotions vidéoludiques²⁷², mais de comparer deux modalités de réception proposées dans les œuvres qui ne doivent pas être absolument distinguées.

En ce qui concerne l'immersion, je m'appuierai sur les travaux de Jean-Marie Schaeffer²⁷³ et de Carl Therrien²⁷⁴. Schaeffer différencie l'immersion fictionnelle de l'illusion et lui attribue quatre caractéristiques essentielles. D'abord, « l'immersion fictionnelle se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginaire. »²⁷⁵ Quand je suis absorbée dans un roman par exemple, je fais plus attention aux personnages et leur destin plutôt qu'aux bruits et personnes qui m'entourent. Ensuite, « l'attention scindée aboutit à la coexistence de deux mondes, celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé, chacun avec ses repères propres » mais qui sont fondamentalement liés²⁷⁶. Après, l'immersion fictionnelle est toujours renouvelée par le caractère incomplet des informations données au récepteur. Enfin, elle constitue un état d'investissement affectif (comme l'empathie pour les personnages). Schaeffer distingue aussi l'immersion de l'identification, qui n'est pas nécessaire. Dans les jeux vidéo, l'avatar (que ce soit une figure humanoïde ou un pointeur) est le biais par lequel le joueur interagit avec la machine et doit être pris en compte dans l'équation de l'immersion. Sans entrer dans le détail complexe du « rapport complexe d'identité-altérité »²⁷⁷ qui existe entre le joueur et son avatar, qui n'est pas le sujet de cette thèse, je ferai attention à ne pas réduire l'engagement dans le jeu via l'avatar à la question de l'identification. Luca Papale propose un modèle utile pour commencer à envisager les différents rapports entre l'humain et sa représentation ludique en distinguant le détachement (sentiment de

270 Jesper Juul, *The Art of Failure*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2013.

271 Steven Pool, *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment revolution*, New-York : Arcade Publishing, 2000.

272 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, op. cit.

273 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., 1999.

274 Carl Therrien, *Illusion, Idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, sous la direction de Vincent Gervais, 2001.

URL : <http://www.archipel.uqam.ca/4087/> (consulté le 29/09/2018)

275 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit. p. 180.

276 Ibid., p. 184.

277 Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, op. cit.

Partie I : Délimiter l'objet

contrôle, comme dans *Type : rider*), la projection (sentiment de posséder l'avatar), l'identification (sentiment de devenir l'avatar, comme dans *The Elder Scrolls*), l'empathie (sentiment de percevoir ce que l'avatar ressent, comme *The Witcher*), la sympathie (sentiment de protection de l'avatar)²⁷⁸.

Dans la lignée des recherches de Schaeffer, le travail de Therrien repose sur l'idée que l'immersion est une manière d'appréhender l'œuvre, un mode de réception qui s'épanouit aussi bien les fictions littéraires et cinématographiques que vidéoludiques²⁷⁹. D'abord, il souligne dans une première partie la prégnance contemporaine de l'idée selon laquelle l'immersion serait liée à une illusion et étudie les stratégies développées pour faire oublier la nature médiatique des dispositifs. De plus, l'immersion repose selon lui sur un « recentrement » dans l'univers de la fiction – notion héritée de la théorie littéraire des mondes possibles²⁸⁰ – mais aussi sur les émotions fictionnelles. S'opposant aux théories qui insistent sur le caractère naturel de l'immersion comme celle de Schaeffer mais aussi de Juul²⁸¹, il propose de considérer les « instances fondamentales qui travaillent à irréaliser l'actualité du corps dans l'exercice de la fiction, de manière à procurer aux usagers une expérience plus gratifiante. Tout dispositif fictionnel propose ainsi une posture idéalisée selon des stratégies spécifiques, un avatar implicite qui redéfinit notre rapport au monde en facilitant la production de sens et la mise en œuvre de connaissances »²⁸². Therrien étudie alors certaines stratégies d'idéalisation, comme l'orchestration du voir et de l'action dans les jeux vidéo, puisque l'immersion fictionnelle vient d'une « irréalisation calculée de notre rapport au monde actuel »²⁸³. J'utiliserai de cette manière la notion d'immersion, comme concept qui permet d'étudier des éléments de l'œuvre qui nous rapprochent du monde fictionnel. Par exemple, le fait que le menu de *Soul Sacrifice* dans lequel le joueur gère certaines actions extradiégétiques (comme la sauvegarde ou le développement ludique de son personnage) soit présenté dans un livre qui soit un élément du monde fictionnel est un vecteur d'immersion.

278 Luca Papale, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », *Journal of Games criticism* [en ligne], 2014. URL : <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2/> (consulté le 29/09/2018)

279 Carl Therrien, *Illusion, Idéalisation, gratification*. op. cit., p. 7.

280 Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality*, op. cit.

281 Jesper Juul, *Half-real*, op. cit.

282 Carl Therrien, *Illusion, Idéalisation, gratification*. op. cit., p. 195.

283 *Ibid.*, p. 7.

Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier rappellent que l'immersion n'est pas que narrative, mais aussi sensorielle, basée sur le défi, diégétique, identificatrice, sans que ces catégories soient mutuellement exclusives²⁸⁴. Dans *Type : rider*, la première forme d'immersion n'est pas narrative et le chapitre 3 soulignera que les créateurs ont voulu harmoniser différents facteurs d'immersion, en travaillant sur la cohérence entre les actions ludiques, le visuel et la musique. La notion de flow, particulièrement développée dans les théories du jeu vidéo, permet de décrire une forme d'investissement dans l'œuvre différente de l'immersion (sans recentrement et émotions fictionnelles). Créé par Mihaly Csikszentmihalyi²⁸⁵ pour désigner un état d'absorption et de concentration optimal dans une tâche qui procure un sentiment d'accomplissement, le terme « flow » permet de décrire un état d'engagement maximal qui se traduit dans les jeux vidéo par un état de transe obtenu lorsqu'il y a un équilibre entre les défis du jeu et les compétences du joueur qui sont assez développées pour interagir sans effort avec le logiciel²⁸⁶. Cependant, les expériences ludiques ne relèvent pas toutes du *flow*, comme le souligne Olivier Caïra.²⁸⁷ La notion d'engagement permet davantage de prendre en compte leur diversité. Elle peut se définir comme le désir de continuer à réaliser une activité, comme le fait Henrik Schoenau-Fog²⁸⁸ et recouvre ainsi des buts et des affects différents. Olivier Caïra propose, à partir de la théorie de Calleja²⁸⁹, le modèle MEDIAL qui décrit les différentes formes d'engagement – intérêt pour le moteur (le système de règles), l'épreuve (flow), la diégèse (le monde), l'intrigue, autrui ou la ludologie (réflexivité sur la pratique de jeu). Comme

284 Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier, L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/950> (consulté le 29/09/2018)

285 Mihaly Csikszentmihalyi, *The psychology of Optimal Experience*, *Journal of Leisure Research*, n° 24, 1990.

286 Penelope Seetser et Peta Wych, « GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games », *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, Vol 3, 2005.

Jenova Chen, « Flow in games (and everything else) », *Communications of the ACM*, vol. 50, n° 4, avril 2007. En ligne : <http://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf> (consulté le 29/09/2018)

287 Olivier Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10 : *A quoi nous engage le jeu*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/1149> (consulté le 05/03/2019)

288 Henrik Schoenau-Fog, « The Player Engagement Process – An Exploration of Continuation Desire in Digital Games », *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference* [en ligne], 2011. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.06025.pdf> (consulté le 29/09/2018)
Henrik Schoenau-Fog, *Hooked! Player Engagement in Digital Games as a Driver in Interactive Storytelling, Learning Scenarios and Teaching*, thèse de doctorat, sous la direction de Lise Kofoed, Université de Aalborg, 2012. URL : http://vbn.aau.dk/files/198116612/PhD_Henrik_Schoenau_Fog.pdf (consulté le 29/09/2018)

289 Gordon Calleja, *In-Game*, Cambridge : MIT Press, 2011.

Partie I : Délimiter l'objet

Caïra, Barnabé et Delbouille montrent que les métaréférences participent à l'engagement dans le jeu²⁹⁰ et les Easter eggs du corpus seront étudiés dans ce sens dans le chapitre 5.

2.2.4 Effet de réflexivité

L'exhibition de son artificialité par une œuvre est un phénomène qui est étudié sous des concepts divers, dont Laurent Lepaludier propose un inventaire non exhaustif :

réflexivité ou auto-réflexivité (Boyd, Siegfried, Ashmore), mise en abyme, écriture en miroir, spécularité (Ricardou, Rose, Dällenbach, Bal), récit narcissique ou fiction auto-référentielle (Alter, Hutcheon, Waugh), anto-fiction, non-fiction, récit anti-mimétique (Zavarzadeh, Hume), surfiction, même parfois nouveau roman ou fiction post-moderne (Thiler, Newman).²⁹¹

Ces concepts s'inscrivent au sein de théories particulières que je ne cherche pas à discuter mais je m'appuierai sur certaines pour délimiter les contours de mon approche et clarifier les définitions des concepts que j'emploie.

La réflexivité est un concept général qui désigne le retour sur soi d'une œuvre qui prend plusieurs formes. Selon Christine Baron, la notion de réflexivité est d'abord définie dans le cadre du romantisme comme « mouvement de l'esprit revenant sur lui-même pour prendre pleinement conscience de soi »²⁹². Dans le cadre de ce travail, elle ne renverra pas à une propriété fondamentale de la littérature ou à une caractéristique d'un genre littéraire particulier – conceptions relevées par Laurent Lepaludier²⁹³, mais comme stratégies au sein de l'œuvre qui guident le récepteur vers une interprétation réflexive, appelée « meta-awareness » par Werner Wolf²⁹⁴. La réflexivité est souvent étudiée en littérature à travers les notions de métatextualité et métafiction. La définition opératoire de Lepaludier permet de cerner la première :

290 Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/958> (consulté le 17/04/2019)

291 Laurent Lepaludier, « Introduction », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, Laurent Lepaludier (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 9.

292 Christine Baron, « Réflexivité et définition du fait littéraire », *Fabula* [en ligne], avril 2007. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?R%26acute%3Bflexivit%26acute%3B_et_d%26acute%3Bfinition_du_fait_litt%26acute%3Braire (consulté le 29/09/2018)

293 Laurent Lepaludier, « Introduction », art. cité, p. 11.

294 Werner Wolf, « Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions », art. cité., p. 27.

Positionnement théorique et méthodologique

Le texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes. La métatextualité appelle l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation au système de signification de la culture.²⁹⁵

Contrairement à la métatextualité, le concept de métafiction décrit la généralisation de la réflexivité au sein d'une œuvre. La définition la plus utilisée est donnée par Patricia Waugh :

Metafictional novels tend to be constructed on the principle of a fundamental and sustained opposition : the construction of a fictional illusion (as in traditional realism) and the laying bare of that illusion. In other words, the lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction.²⁹⁶

Si les concepts de métatextualité et de métafiction sont opérants pour l'analyse d'œuvres littéraires, ils doivent être adaptés pour étudier la spécificité des phénomènes réflexifs dans le jeu vidéo. L'ouvrage *Metareference across Media* a pour but de reconceptualiser le concept littéraire de métafiction²⁹⁷ dans une approche de comparaison entre les médias. Dans l'introduction, Werner Wolf opère une typologie claire qui aboutit au concept de métaréférence. Il commence par catégoriser les différentes formes de relations du texte à lui-même à partir de la notion de référence (qui désigne le fait de pointer vers quelque chose). Il fait la différence entre l'auto-référence (« self-reference ») qui est un mouvement de retour du texte sur lui-même et l'hétéro-référence qui est la référence à d'autres objets, plus courante. Par exemple, au sein du jeu *Fable III*, dans la quête « The Game », la réplique d'un PNJ* qui affirme que personne ne lit les descriptions d'objets est de l'ordre de l'auto-référence. Cependant, Wolf insiste sur le fait que toute auto-référence n'est pas métaréférentielle puisqu'elle ne suppose pas un commentaire d'un niveau supérieur « méta », comme les rimes d'un poème par exemple. La métaréférence est donc pour lui une partie de l'auto-référence qui permet de prendre en compte les mouvements réflexifs « méta » dans tous les médias : « As opposed to 'metarepresentation' and 'metatextuality', 'metareference' has the advantage that does not

295 Laurent Lepaludier, « Introduction », art. cité, p. 10.

296 Patricia Waugh, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, London, New-York : Routledge, 1984, p. 6.

« Les romans métafictionnels ont tendance à être construits sur le principe d'une opposition fondamentale et maintenue : la construction d'une illusion fictionnelle (comme dans le réalisme traditionnel) et le dévoilement de cette illusion. En d'autres termes, la métafiction crée simultanément une fiction et fait un commentaire sur la création de cette fiction. » (ma traduction)

297 Werner Wolf, « Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions », art. cité., p. 7.

Partie I : Délimiter l'objet

create problems when applied to non-representational or non-textual (i.e. non-verbal) media »²⁹⁸. Le terme de métaréférence servira pour l'étude des procédés précis du texte, tandis que celui de réflexivité renverra pour la logique générale de retour conscient de l'œuvre sur elle-même, la différence étant avant tout « une question d'état d'esprit » selon Wessler qui associe le premier à « un système de signes établissant avec la réalité des rapports divers » et la seconde à « la transcription linguistique ordonnée d'une pensée »²⁹⁹. Par exemple, dans *Fable III*, la scène où un gobelin prie un cube avec un morceau de gâteau constitue une métaréférence qui fait allusion à *Portal*³⁰⁰. Cette réflexivité permet de faire hommage à un jeu canon dans la culture vidéoludique et de placer l'œuvre de Lionhead au même niveau en créant une connivence avec le joueur modèle.

Parmi les tentatives pour délimiter les objets de la réflexivité, on peut par exemple citer celle de Laurent Demoulin qui distingue l'œuvre dans sa singularité, l'art poétique, la langue, l'énonciateur, le lecteur et les éléments extérieurs à l'œuvre comme la création³⁰¹. Dans le cadre de ce travail sur les représentations intermédiatiques, l'objet de la réflexivité qui sera particulièrement pris en compte sera la médialité de l'œuvre. Je propose donc d'utiliser le concept de métamédialité pour désigner une référence au statut médiatique de l'œuvre. Par exemple, la réflexivité de la quête « The Game » de *Fable III* est en grande partie de procédés métamédiatiques puisque l'objectif de la quête est d'incarner le personnage d'un jeu de rôle papier. Puisque les commentaires des maîtres du jeu qui concernent la création de l'intrigue et des mécanismes ludiques peuvent être entendus, la quête souligne la parenté entre ce média et le jeu vidéo, en multipliant les remarques qui peuvent s'appliquer aux jeux de Lionhead. Puisque j'adopte une définition tripartite du média en tant que support, système sémiotique et culture, une réflexivité de l'ordre de la médialité peut concerner l'un ou plusieurs de ces éléments. L'adjectif

298 *Ibid.*, p. 16.

« Par rapport à métareprésentation ou métatextualité, métaréférence a l'avantage de ne pas créer de problèmes lorsque le mot est appliqué à un média non-représentationnel ou non-textuel (c'est-à-dire non verbal). » (ma traduction)

299 Eric Wessler, *La littérature face à elle-même : l'écriture spéculaire dans l'œuvre de Samuel Becket*, Amsterdam : Rodopi, 2009, p. 36.

300 *Portal*, Valve Corporation, 2007.

301 Laurent Demoulin, « Vers une typologie de la réflexivité », in *Étendues de la réflexivité*, Celine Latawe, Eleni Mouratidou et Valérie Stiénon (dir.), *MethIs*, vol. 3, Liège : Presses universitaires de Liège, 2010, p. 51-80.

métamédiatique a déjà été utilisé dans sa thèse par Anaïs Guilet, qui le construit à partir de la théorie de Patricia Waugh sur la métafiction :

Toutes nos œuvres cyborgs possèdent une dimension métamédiatique, dans le sens où elles procèdent d'une réflexion sur leur statut médiatique hybride. Le terme « métamédiatique » désigne, pour nous, ces textes conscients d'être le fruit d'une médiatisation et qui interrogent leurs relations aux médias. Nous transposons ainsi la définition que donne Waugh de la métafiction à l' étude du média: '*Metafiction* is a term given to fictional writing which selfconsciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality.'³⁰²

Contrairement à la définition adaptée de métafiction, je n'utiliserai pas le terme de métamédialité pour désigner la qualité d'une œuvre complète mais plutôt pour parler de procédés précis. De plus, il me semble qu'il ne faut pas restreindre l'effet recherché de la métamédialité à une réflexion autour de la médialité de l'œuvre. Faire une équivalence rapide entre reflet et pensée critique est l'un des quatre pièges lorsqu'on parle de réflexivité des fictions contemporaines, que je vais m'efforcer d'identifier afin de les éviter dans les analyses.

D'abord, toute réflexivité ne construit pas un discours critique. En effet, comme le montre Jacques Sohier, les fonctions de la réflexivité sont multiples³⁰³. S'il existe des œuvres du corpus qui utilisent des procédés réflexifs pour interroger leurs particularités médiatiques, je ferai attention à ne pas plaquer cette interprétation sans marqueurs orientant la lecture en ce sens. Fotis Jannidis, qui étudie les métaréférences dans les jeux vidéo, insiste sur la spécificité des pratiques réflexives au sein des pratiques culturelles populaires :

The often pompous self-dramatisation of high culture has for a long time been alien to popular culture, yet with the discovery of popular culture in the context of Cultural Studies, the frequent appearance of metareference has been hailed as a welcome occasion to attribute higher value to those works. Yet, at least in most of the cases discussed above I would qualify such a reading as a well-intended but nonetheless delusive misunderstanding which fails to account for the specific nature of popular culture.³⁰⁴

302 Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg*, op. cit., p. 330.

303 Jacques Sohier, « Les fonctions de la métatextualité », in *Métatextualité et métafiction*, op. cit., p. 40.

304 Fotis Jannidis, « Metareference in Computer Games », in *Metareference across Media : Theory and Case Studies*, op. cit., p. 543.

« La dramatisation souvent pompeuse de la haute culture a pendant longtemps été étrangère à la culture populaire. Cependant, avec la découverte de la culture populaire dans le contexte des Cultural Studies, l'apparence fréquente de la métaréférence a été saluée comme une occasion bienvenue d'attribuer une valeur supérieure à ces œuvres. Cependant, au moins dans la plupart des cas discutés j'aimerais qualifier ce genre de lecture comme des interprétations pleines de bonnes intentions mais néanmoins relevant d'une mauvaise compréhension qui ne prend pas en compte la nature spécifique de la culture populaire. » (ma traduction)

Partie I : Délimiter l'objet

Sur le modèle proposé par Jannidis, prendre en compte les fonctions ludiques de la métamédialité au sein des jeux vidéo (qui enrichissent l'œuvre d'une dimension supplémentaire) sera une étape obligatoire. Cependant, il ne faudra pas tomber dans l'excès inverse et s'interdire de penser les autres effets des réflexivités vidéoludiques et littéraires. Par exemple, si les références au mythe créé par Lovecraft dans *The Witcher*, notamment la citation d'une phrase de *Dagon* ou la présence d'une statuette ressemblant aux représentations graphiques de Cthulhu font sourire le joueur modèle qui réussit à les repérer, elles contribuent aussi à la création de l'ambiance oppressante du marais.

Ensuite, toute réflexivité n'est pas anti-immersive : elle doit être considérée comme un biais d'engagement dans l'œuvre vers lequel le récepteur peut osciller sans pour autant abandonner sa posture immersive. La réflexivité au sein d'une œuvre est une affaire de degré : plus ou moins généralisée dans l'ensemble mais aussi plus ou moins explicite³⁰⁵. Ainsi, un élément peut être à la fois une hétéroréférence et une métaréférence : les livres-dont-vous-êtes-le-héros* de *Skyrim* et de *Fable III* (voir Chapitre 5, section 5.2.1) sont à la fois un élément de l'univers ludique et un clin d'œil à l'histoire du média ; les captures d'écran du jeu vidéo dans *Corpus Simsi* servent à la fois à interroger les limites du média littérature et à construire l'histoire du personnage Chloé Delaume. Deux postures sont offertes de façon concomitante au joueur : une immersion narrative et une interprétation réflexive. De plus, Elsa Caboche montre que dans les fictions-mondes de son corpus, « [la] récupération systématique du propos métafictionnel par la diégèse rend caduque la nécessité d'une transparence du médium pour favoriser l'immersion. Alors que la métafiction pourrait introduire une médiation vectrice de distanciation dans les œuvres, elle fonctionne au contraire bien plus souvent, dans le corpus, comme une garantie d'immédiateté. »³⁰⁶ Il faudra donc faire attention dans l'étude de chaque procédé métamédiatique de ne pas occulter la possibilité d'une interprétation immersive, voire d'un effet immersif d'un procédé réflexif.

Aussi, toute réflexivité n'est pas déconstructrice et ne signifie pas une crise de la représentation. Denis Saint-Armand soutient que « [l]es procédés de distanciation et de rupture d'illusion fictionnelle [...] contribuent à ancrer les productions culturelles contemporaines dans un régime de réflexivité déconstructrice, où, dans un jeu quasi-

305 Laurent Lepaludier, « Fonctionnement de la métatextualité : procédés métatextuels et processus cognitifs », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, op. cit., p. 26-31.

306 Elsa Caboche, *Fictions-mondes*, op. cit., p. 428.

nihiliste réagissant à la réflexivité fonctionnelle – en vertu de laquelle l'œuvre se suffisait à elle-même et suscitait une adhésion aveugle –, l'œuvre se charge elle-même d'exposer et de railler les procédés qui la fondent. »³⁰⁷ Il associe cette forme de réflexivité à « la pop culture contemporaine participant de la nébuleuse de la postmodernité » telle que l'a envisagée Fredric Jameson³⁰⁸. Une conception similaire de la réflexivité des romans du XX^e siècle se trouve dans le concept de métafiction de Patricia Waugh qui soutient que l'amplification des métafiction pendant ce siècle est liée à « l'expérience contemporaine du monde comme une construction, un artifice »³⁰⁹. Au contraire, la métamédialité vidéoludique permet d'envisager des fonctions réflexives différentes que ne recouvre pas la typologie de Schaeffer sur laquelle Saint-Armand s'appuie, comprenant « une réflexivité fonctionnelle qui affirme la finalité de l'œuvre en elle-même dans la conception romantique de l'œuvre d'art, une réflexivité critique, une réflexivité transcendantalisante qui pose la question de la possibilité même de fonder l'œuvre, une réflexivité spéculaire qui joue sur un brouillage de la frontière entre la fiction et le réel et la réflexivité déconstructrice qui est de l'ordre de l'autodestruction de l'œuvre »³¹⁰. La réflexivité a notamment une dimension constructive et immersive que l'exemple des références au mythe de Cthulhu dans *The Witcher* illustre parfaitement.

Enfin, tout n'est pas réflexivité. Ainsi, les métalepses dans les œuvres du corpus sont intérieures selon la typologie de Dorrit Cohn³¹¹, c'est-à-dire qu'elles ont tendance à brouiller les frontières ontologiques entre deux mondes fictionnels (la réalité des personnages et le monde de l'œuvre littéraire ou vidéoludique) et en ce sens, « participent du récit » en tant que « rouage de l'intrigue » selon Richard Saint-Gelais³¹² sans « produire un effet de bizarrerie »³¹³ pour le lecteur ou le joueur. Dans le corpus littéraire restreint, les représentations des jeux vidéo dans *Golem* ou dans *For the Win*, par exemple, n'ont pas de portée réflexive : le jeu vidéo est une hétéro-référence à partir de

307 Denis Saint-Armand, « Réflexivité », *Le lexique Socius*, A Glinier et Denis Saint-Amant (dir.), 2015.

308 Fredric Jameson, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham : Duke University Press, 1991.

309 Patricia Waugh, *Metafiction*, op. cit., p. 9.

310 Jean-Marie Schaeffer, « Esthétique spéculative et hypothèses sur la réflexivité en art », in *Littérature, modernité, réflexivité*, Jean Bessière et Manfred Schmeling (dir.), Paris : Honoré Champion, 2002, p. 15.

311 Dorrit Cohn, « Métalepse et mise en abyme », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005, p. 122.

312 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges*, op. cit., p. 191.

313 Klaus Meyer-Minnermann, « Un procédé narratif qui “produit un effet de bizarrerie” : la métalepse littéraire », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, op. cit., 2005.

laquelle est construite l'histoire. Sébastien Allain souligne de même que la plupart des métalepses dans les jeux vidéo n'ont pas d'effet transgressif³¹⁴. Il ne faudra donc pas forcer une lecture réflexive de ces métalepses.

2.3 Vers des œuvres possibles

S'il ne faut pas généraliser l'interprétation réflexive des œuvres du corpus, les procédés métamédiatiques qui construisent un discours critique peuvent être aussi compris comme des invitations à prolonger la réflexion par la création. Le dernier chapitre de cette thèse constitue ainsi l'amorce d'un travail que je poursuivrai et qui consiste à partir de l'analyse d'œuvres existantes pour déboucher sur une création réfléchie et innovante. Cette démarche suppose que critique et conception ne soient pas opposées. En littérature, la théorie des textes possibles a été construite sur ce postulat. Dans ce cadre, est souvent cité Genette qui écrit dans *Nouveau discours du récit* :

La poétique en général, et la narratologie en particulier, ne doit pas se confiner à rendre compte des formes ou des thèmes existants. Elle doit aussi explorer le champ des possibles, voire des impossibles, sans trop s'arrêter à cette frontière, qu'il ne lui revient pas de tracer. Les critiques n'ont fait jusqu'ici qu'interpréter la littérature, il s'agit maintenant de la transformer. Ce n'est certes pas l'affaire des seuls poéticiens, leur part sans doute y est infime, mais que vaudrait la théorie, si elle ne servait aussi à inventer la pratique.³¹⁵

Selon Marc Escola, la théorie des textes possibles, qui émerge au milieu des années 2000, s'inspire des travaux de Michel Butor³¹⁶ et de Michel Charles (en particulier son opposition entre culture rhétorique et culture du commentaire³¹⁷) ainsi que de la critique interventionniste de Pierre Bayard³¹⁸ ou de la critique-fiction de Jacques Dubois³¹⁹. Elle est alors « une critique créatrice, qui conçoit délibérément le commentaire ou la simple analyse de l'œuvre comme invention d'une variante en conjuguant avec audace et

314 Sébastien Allain, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/909> (consulté le 17/04/2019)

315 Gérard Genette, *Nouveau Discours du récit*, Paris : Seuil, 1983, p. 109.

316 Michel Butor, « La critique et l'invention », in *Répertoire III*, Paris : Editions de Minuit, 1968.

317 Michel Charles, *L'arbre et la source*, Paris : Seuil, 1985.

318 Pierre Bayard, *Comment améliorer les œuvres ratées ?*, Paris : Editions de Minuit, 2000.

319 Jacques Dubois, « Pour une critique-fiction », in *L'invention critique*, Nantes : Éditions Cécile Defaut, 2004.

bonheur ambition métatextuelle et gestes hypertextuels »³²⁰. Contrairement à la critique traditionnelle dont le respect exacerbé pour les œuvres incite à les considérer comme uniques et nécessaires, la théorie des textes possibles « envisage donc tout texte comme un objet radicalement contingent pour se demander ce qu'il aurait pu être »³²¹. A partir de la notion de culture rhétorique de Michel Charles, qui a l'avantage « de proposer une archéologie de la lecture créative, du côté des pratiques de l'Antiquité ou de l'âge classique », Sophie Rabau propose la notion de « relation productrice au texte littéraire, ou encore de lecture créative pour désigner toute pratique qui fait du texte lu le moyen de la production d'un autre texte »³²². Si la théorie des textes possibles a pour principe de renouer les liens entre critique et création, entre « commentaire et réécriture, exégèse et invention, analyse et imagination »³²³, elle ouvre différentes pistes de réflexion, que Béranger Boulay résume en trois axes³²⁴ :

- « une réflexion d'ordre épistémologique, plus précisément métacritique » qui consiste à souligner dans une perspective constructiviste que l'activité de commenter un texte est de l'ordre de la création puisque le critique « construit et actualise un texte possible » ;
- une réflexion qui part de l'idée que les commentaires et les réécritures d'un texte sont les actualisations de textes possibles contenus dans le texte originel ;
- « une méthode pour l'analyse des textes » qui « doit rendre compte de la pluralité et de l'hétérogénéité du matériau » en prenant en compte non seulement les commentaires et les réécritures, mais aussi les variantes effectives (dans une approche génétique) et possibles.

Parmi ces différentes perspectives, je m'inscris plus particulièrement dans l'approche proposée par Sophie Rabau consistant à repérer les « cases blanches » :

On ne chercherait pas à mieux lire les textes, mais à concevoir ce qui peut s'écrire ou ce qui a pu s'écrire et que l'on ne connaît pas. On prendrait donc acte du caractère rhétorique de la poétique contemporaine, non pas au service du texte mais au service de la production et de l'invention de discours, en aval plus qu'en amont des formes.³²⁵

320 Marc Escola, « Le chêne et le lierre », in *La théorie des textes possibles*, Marc Escola (dir.) Amsterdam : Rodopi, 2012, p. 18.

321 *Ibid.*, p. 12.

322 Sophie Rabau, « Note sur la notion de « culture rhétorique » chez Michel Charles », *Fabula* [en ligne], 2012. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Note_sur_la_notion_de_%26laquo%3B_culture_rh%26eacute%3Btorique_%26raquo%3B_chez_Michel_Charles (consulté le 29/09/2018)

323 Marc Escola, « Le chêne et le lierre », art. cité., p. 16.

324 Béranger Boulay, « Trois aspects du possibles », *Fabula* [en ligne], 2013. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Aspects_du_possible (consulté le 29/09/2018)

325 Sophie Rabau, « Projet de la case aveugle ou Pour une théorie potentielle », art. cité.

Partie I : Délimiter l'objet

Il s'agit d'une critique qui part du constat que certaines formes n'ont pas été encore employées, et qui s'interroge sur ce qui pourrait s'écrire. Elle se situe donc à la fois en aval des textes existants et en amont d'un éventuel texte futur. Pour illustrer cette manière de penser la littérature (mais qui peut aussi s'appliquer à d'autres productions médiatiques comme le jeu vidéo), Rabau prend l'exemple de l'autofiction, conçue par Serge Doubrovsky dans *Fils* pour répondre à un vide identifié dans le genre de l'autobiographie par Philippe Lejeune³²⁶. Dans cette thèse, il s'agira d'écrire le Visual Novel comme une nouvelle forme d'hybridation entre la littérature et le jeu vidéo.

L'étude de la forme des œuvres littéraires et vidéoludiques, et plus précisément les effets créés par les représentations intermédiatiques, a donc pour objectif d'éclairer sous un nouveau jour les interactions entre les médias littérature et jeux vidéo, compris comme des cultures. Si cette perspective a demandé d'envisager dans un premier temps un nombre d'œuvres important, le corpus restreint qui s'est dégagé de leur analyse permettra dans les prochains chapitres de dégager les différentes logiques qui animent les relations entre l'ancien et le nouveau média.

326 Philippe Lejeune, *Le pacte autobiographique*, Paris, Seuil, 1975.

Partie II

Logiques d'autonomie

des cultures littéraire et vidéoludique

Ce deuxième temps de mon travail contestera l'idée courante de l'omniprésence des échanges entre les médias, qu'ils soient conflictuels ou harmonieux, au profit de celle d'une interaction généralement faible. Contrairement à ce que l'on pourrait supposer, le fait que les médias se représentent l'un l'autre ne signifie pas nécessairement un dialogue entre les médias. Les représentations médiatiques dépendent avant tout de cadres pré-existants, en particulier la genericité de l'œuvre et les stéréotypes. Les formes récurrentes que prend le jeu vidéo dans la littérature dépendent moins de la culture vidéoludique que de fonctionnements littéraires et de déterminations sociales, et inversement. Contre l'idée d'une absolue convergence, il faut d'abord rappeler à quel point les cultures littéraire et vidéoludique sont autonomes l'une et de l'autre.

Chapitre 3

Des genres de représentations intermédiatiques

L'étude du corpus étendu ainsi que la présentation du corpus restreint dans le premier chapitre laissent entrevoir que certaines œuvres partagent un air de famille puisque leurs représentations intermédiatiques se ressemblent. Par exemple, en ce qui concerne le corpus littéraire, il paraît plus évident de rapprocher *Only You Can Save Mankind* de *No Pasarán* que de *Corpus Simsi*, les deux premiers romans mettant en scène l'immersion dans la fiction vidéoludique à destination de jeunes lecteurs. Le corpus restreint permettra alors de constater que les représentations intermédiatiques ont à voir avec la généricité de l'œuvre selon une double logique : d'un côté, la généricité de l'œuvre influence la représentation du média ; de l'autre, certains traits récurrents accordés au média créent un effet de genre. Grâce au corpus restreint et sa méthode de constitution, je distingue trois types d'œuvres littéraires qui représentent les jeux vidéo ainsi que deux types de jeux vidéo qui représentent la littérature. Il s'agit de modèles dont les œuvres individuelles s'approchent plus ou moins. Chaque ensemble que je repère a des liens avec un genre identifié (littérature de jeunesse, littérature young adult, littérature hypertextuelle, RPG* et jeu indépendant*) mais je propose un nouveau terme pour souligner la cohérence des œuvres qui proposent des représentations intermédiatiques au sein de ces genres. Je parlerai donc de littérature *casual*, *gamer* et *indé* et de jeux *narratifs* et *poétiques*. Si on trouve dans le discours social ces deux dernières catégories qui pensent le jeu vidéo à l'aune de la littérature, je propose en retour de désigner les ensembles littéraires avec des éléments de langage de la culture vidéoludique. Il ne s'agit pas alors de poser une équivalence absolue, en particulier en ce qui concerne les systèmes de production et de réception, mais de souligner des similarités et de contribuer à tisser des liens réciproques.

1 A chaque lecteur son jeu vidéo

Les formes et fonctions du jeu vidéo dans les romans dépendent de logiques génériques littéraires. Pour le montrer, j'étudie la manière dont les fonctionnements différents de la littérature de jeunesse, la littérature *young adult* et la littérature légitimée³²⁷ influent sur les représentations du nouveau média : le jeu vidéo n'est pas représenté de la même façon si le roman est pensé pour des enfants, des adolescents ou des adultes. Sous la question de l'âge, c'est la relation supposée au média qui est en jeu.

1.1 La littérature *casual*

Employant un terme de la culture vidéoludique, je propose de parler de littérature *casual* pour désigner la littérature jeunesse qui représente les jeux vidéo, pour deux raisons. D'abord, cette expression a le mérite de ne pas distinguer les œuvres en fonction de l'âge du lecteur-modèle, qui est un des problèmes de la notion de littérature de jeunesse, dans la mesure où les enfants ne sont pas les seuls lecteurs envisagés par les œuvres³²⁸. Ensuite, le terme de *casual* dans la culture vidéoludique pose la question des compétences du destinataire. Les jeux vidéo dits *casual* sont caractérisés par un apprentissage progressif de mécanismes de jeu simples à comprendre (mais parfois difficiles à maîtriser) qui ne demandent au joueur que peu de connaissances préalables et un investissement limité dans l'activité. Jesper Juul identifie en effet cinq caractéristiques de ce genre de jeux vidéo qui a émergé au début des années 2000 et qui s'est ancré dans la culture vidéoludique à la fin (voir Annexe 5) : ils sont positifs, il ne demandent pas au joueur de connaître les conventions vidéoludiques, ils peuvent être joués sur des courtes périodes de temps, ils ne sont pas très punitifs quand le joueur échoue et donnent au contraire des retours très positifs à chaque action réussie³²⁹. Les romans de jeunesse du corpus restreint fonctionnent de manière similaire puisque leur caractère codifié et

327 Dans la mesure où je définis le genre comme air de famille (voir Chapitre 2, section 2.2.2.2), ces trois ensembles participent à la généricité de l'œuvre.

328 Nathalie Prince, *La littérature de jeunesse*, Paris : Armand Colin, 2010.

329 Jesper Juul, *A casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, London : The MIT Press, 2010, p. 50.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

didactique façonne les représentations des jeux vidéo, s'incriminant dans la générale « stéréotypie » des productions de jeunesse en contexte médiatique, selon l'expression de Matthieu Letourneux³³⁰.

Au sein des illustrations de couverture, deux éléments sont utilisés de manière récurrente pour symboliser le jeu vidéo : le support et le personnage vidéoludique. Le corpus restreint permet de constater la permanence et de l'étendu de cette représentation. Corgi Books, une filiale de l'importante maison d'édition britannique Penguin Random House, publie vingt ans après sa première parution, en 2013, le roman pour la jeunesse *Only You Can Save Mankind* de Pratchett (voir Figure 9). Au second plan, on retrouve des reptiliens qui sont les PNJ* que Johnny doit aider et qui figuraient sur l'illustration de la première édition. Au premier plan, le joueur tient dans sa main gauche la boîte de jeu et dans sa main droite un joystick. Le support est aussi représenté sur la couverture du troisième tome de la première édition de *Golem* chez Pocket Jeunesse en 2002 (voir Figure 10), soit plus de dix ans auparavant en France. La technologie la plus couramment représentée pour signifier le jeu vidéo n'est effectivement pas la console, mais l'ordinateur. L'avatar du joueur, Natacha, qui donne son nom au roman, a une figure humaine et semble sortir de l'écran. Au contraire, lorsque le personnage vidéoludique est seul marqueur du média sur la couverture, ses caractéristiques vidéoludiques sont exacerbées et on trouve souvent des personnages pixelisés. En guise d'illustration de couverture pour le premier tome de *No Pasarán*, a d'ailleurs été choisie une capture d'écran du jeu *Fade to Black*³³¹ (voir Figure 11). Ces exemples illustrent une tendance à rendre explicite le fait que le roman parle de jeu vidéo dans le paratexte des œuvres de jeunesse en utilisant des caractéristiques qui évoquent le média, bien que celles-ci ne soient pas toujours propres à ce dernier.

330 Matthieu Letourneux, « La littérature de jeunesse et culture médiatique », in *La littérature de jeunesse en question*, Nathalie Prince (dir.), Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2009.

331 *Fade to Black*, Delphine Software International, 1995.

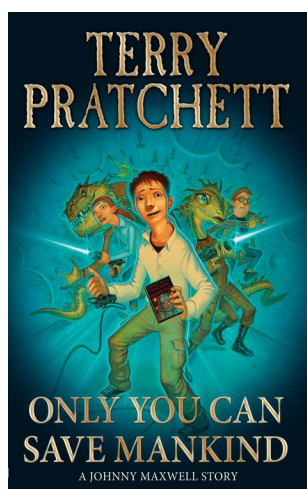


Figure 9 : Couverture.
Pratchett, *Only You Can
Save Mankind*, Corgi
Books, 2013.

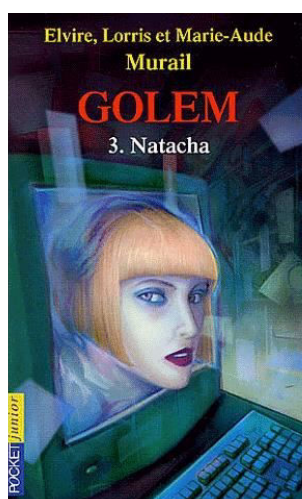


Figure 10 : Murail,
Couverture. *Golem*, Pocket
Jeunesse, 2002.

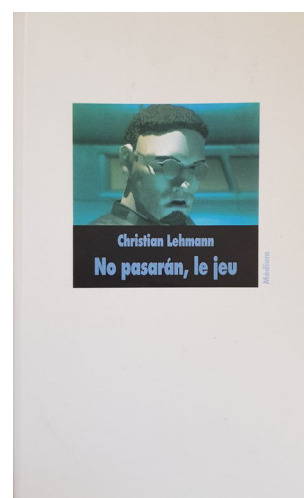


Figure 11 : Couverture.
Lehmann, *No Pasarán*,
L'école des loisirs, 2013.

En plus des marqueurs visuels, le paratexte utilise souvent un synopsis qui pointe vers un scénario codifié dans lequel le jeu vidéo présente un danger pour l'enfant qui y joue. Par exemple, la quatrième de couverture de l'édition originale de *Erebos* de la maison d'édition allemande Loewe Verlag (2010) est composée d'un texte présentant les caractéristiques du jeu et se conclue ainsi : « Erebos hat ein Ziel: Es will töten. » (*Erebos* est un jeu : Il va tuer). La coupure de la phrase permet de faire contraster l'idée d'une activité ludique théoriquement improductive et séparée de la réalité à sa conséquence effective, la mort. Le thème du rapport entre réel et virtuel est un topos dans les représentations du jeu vidéo qui sera étudié plus en détail dans le quatrième chapitre. On peut cependant dès à présent noter sa visibilité dans le paratexte. Dans certaines éditions, la traduction du titre n'est pas littérale afin d'insister sur la menace du jeu vidéo. *Erebos* devient ainsi *O jogo da morte* (Le jeu de la mort) dans la traduction portugaise de Gabriel Mendes Hernandez Perez dans l'édition de 2013 par Galera Record et *Only You Can Save Makind* devient *è solo un gioco, Johnny* (C'est seulement un jeu, Johnny) dans la traduction italienne de Angela Ragusa de l'édition par Arnoldo Mondadori en 2000. Le second exemple s'éloigne ainsi du sens du texte puisque le roman de Pratchett laisse planer le doute sur le fait que les expériences vécues par Johnny soient de l'ordre du rêve ou du réel. En affirmant qu'il s'agit seulement d'un jeu, la traduction du titre vient s'inscrire dans un modèle paratextuel récurrent.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

La couverture des romans de jeunesse affiche clairement le jeu vidéo tout en privilégiant des allusions à des scénarios dans lesquels les jeux vidéo sont un danger. Les illustrations de couverture n'ont pas seulement pour fonction d'illustrer le contenu de l'œuvre, mais ont aussi pour fonction de séduire des enfants et des adolescents qui sont sensés être attirés par le nouveau média. Il s'agit bien d'utiliser le média comme appât puisque celui-ci est parfois délaissé au cours du texte. C'est particulièrement visible au sein de la série *No Pasarán*. La première couverture de la série utilise une capture d'écran de *Fade to Black*, jeu d'action-aventure sorti quelques mois auparavant. Si la provenance de l'image est facilement identifiable puisque les polygones sont particulièrement visibles³³², seuls les joueurs ou les passionnés de jeux vidéo peuvent reconnaître l'œuvre au premier coup d'œil puisqu'est choisie un PNJ* plutôt que la couverture du jeu. Alors que l'image du jeu vidéo est en train de changer dans la société d'un « jouet électronique » à un objet dont on questionne le rapport à la violence³³³, le livre capitalise sur le succès de *Fade to Black*, qui a été bestseller³³⁴, pour attirer un public adolescent de joueurs qui correspond au public visé par l'éditeur. L'école des loisirs est en effet une maison d'édition française de littérature de jeunesse qui se place dans le créneau de la lecture en tant que loisir et qui propose la collection Médium, dans laquelle est publiée le roman de Lehmann, destinée aux adolescents (plus précisément 11 – 13 ans).³³⁵ Cependant, *No Pasarán* traite moins du jeu vidéo que de la guerre : Thierry, Eric et Andreas sont fascinés par un jeu qui leur fait vivre des scènes de guerre historiques particulièrement réalistes, mais les deux premiers se rendent vite compte de l'atrocité et du danger de cette expérience. Malgré leur avertissement, Andreas ne cesse pas le jeu et lorsque le premier tome se termine, il est prisonnier juif pendant la seconde guerre mondiale. Le média est une porte d'entrée vers la question des horreurs de la guerre, qui est abordée sous différents angles de vue. Ainsi, le frère d'Eric, Gilles, reporter de guerre, permet au roman d'aborder les conflits contemporains. Si l'inflexion du sujet est assez

332 Le jeu avait d'ailleurs été critiqué à cause de cela, par exemple dans l'article de Ziff Davis « Review Crew: Fade to Black » de *Electronic Gaming Monthly* (22 juillet 1996).

333 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, sous la direction de Jérôme Grévy, Université de Poitiers, 2018, p. 144.

334 Pour le Royaume-Uni, voir le compte-rendu suivant : « Gallup UK Playstation sales chart », *Official UK Playstation Magazine*, n° 10, septembre 1996.

335 Jacques Michon explique : « Fondée sur une identification des besoins et une anticipation de la demande, la collection met en place des protocoles destinés à fixer les choix et à "baliser le champ perceptif" du lecteur. ».

Jacques Michon, « La collection littéraire et son lecteur », dans *Paratextes. Etudes aux bords du texte*, *op. cit.*, p. 158.

légère dans le premier tome, elle est très marquée dans les suivants, le jeu étant à peine mentionné. Les illustrations de couverture correspondent bien à cette évolution puisque les illustrations des deuxième et troisième tomes sont des photographies historiques. En couverture, le jeu vidéo est alors utilisé comme un moyen d'attirer les enfants. Cependant, les références au danger du jeu vidéo – faisant écho au discours social qui se développe à partir du milieu des années 1990 en Europe – s'adressent davantage à un autre destinataire impliqué dans la littérature de jeunesse, les parents, dans la mesure où l'enfant n'est souvent pas complètement autonome dans le choix du livre. Les couvertures de roman de jeunesse supposent alors que les parents sont inquiets des influences du jeu vidéo sur leur enfant et utilisent la littérature pour le mettre en garde. Il faut donc observer que la stéréotypie des romans de jeunesse ainsi que ses destinataires influencent la façon dont sont représentés les jeux vidéo.

Leur fonction didactique détermine aussi bien le discours de mise en garde (voir Chapitre 4, section 4.2) que la manière dont le média est évoqué dans le paratexte et dans le texte. Sur la couverture, l'adresse directe au lecteur est une forme récurrente qui n'est pas seulement liée à la stratégie de séduction repérée mais doit aussi se comprendre dans une optique d'accompagnement. Par exemple, le texte « Enter or Turn Back. This is Erebos » est mis en exergue par rapport au synopsis dans de nombreuses éditions de *Erebos*, en particulier celles qui sont réalisées par des maisons spécialisées dans la publication de littérature de jeunesse, comme l'originale de Loewe Verlag en 2010 et l'édition canadienne de Annick Press en 2012 (voir Figure 13). La police employée est spécifique à ce texte et la taille de la typographie se situe entre celle du titre et celle du résumé. L'adresse directe au lecteur est une constante de la littérature *casual* : dans plusieurs éditions de *Only You Can Save Mankind* (en particulier l'édition originale de 1993 par Corgi Children ou la réédition de la même maison de 2013 utilisée) la phrase « If not you, who else ? » (Si ce n'est pas toi, qui d'autre?) en couverture ou en quatrième de couverture, fonctionne de cette façon (voir Figure 12). Dans les deux cas, il ne s'agit pas d'un sous-titre, mais cet ensemble a pour fonction de contribuer à l'identité de l'ouvrage en le singularisant, tout en donnant une idée du contenu. Le paradoxe de ces textes réside dans le fait qu'ils désignent les œuvres littéraires, mais renvoient aux jeux fictionnels. Tout comme les titres créent une ambiguïté en s'appliquant à la fois au roman

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

réel et au jeu vidéo fictionnel, ces slogans promotionnels s'adressant directement au lecteur masquent le principe de lecture.

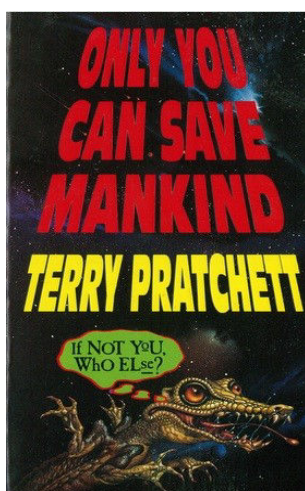


Figure 12 : Couverture.
Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, Corgi Children, 1993.

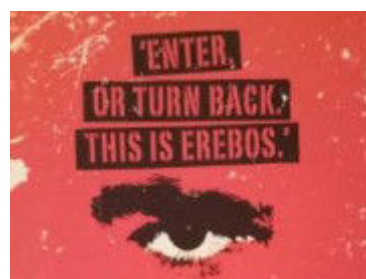


Figure 13 : Couverture.
Poznanski, *Erebos*, Loewe Verlag, 2010.

Les romans s'inspirent du paratexte des jeux vidéo qui insistent très souvent sur le rôle du joueur et l'importance de ses actions. Le texte de la boîte du jeu *Morrowind* dans la version de l'édition européenne pour Xbox (voir Figure 14) est un exemple intéressant de cette tendance qui n'est pas spécifique à une période donnée ou à une aire culturelle. Les jeux de Bethesda sont en effet à la fois héritier d'une culture vidéoludique qui les précède et sont devenus des canons dont le succès commercial en font un modèle auquel se référer pour les autres productions (voir Annexe 5) :

Snatched from prison from the emperor's decree, you arrive at the port of Seyda Neen with nothing but the name of a contact in Balmora... [...] Will you play an heroic warrior or a stealthy thief? Will you join a mages guild or the assassin guild? Will you explore the huge open-ended world or will you complete all the quests and find the Truth? You're the only one to answer those questions. You write the story.

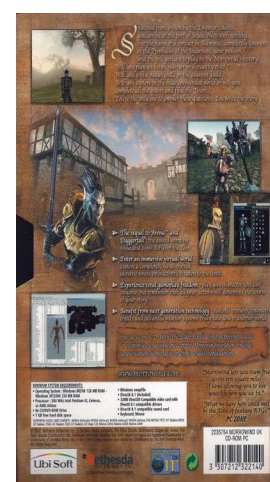


Figure 14 : Dos de la boîte. *Morrowind*, édition pour Xbox, 2002.

La répétition des questions a pour fonction de mettre en avant le caractère interactif du programme qui offre apparemment de nombreux choix au joueur pour lui procurer un sentiment de liberté³³⁶ et d' « agency », c'est-à-dire l'expérience du résultat de ses actions³³⁷. Même si les romans imitent ce paratexte vidéoludique stéréotypé, l'adresse directe n'a pas le même effet puisqu'il construit une proximité avec le lecteur pour le guider à travers le texte.

La littérature de jeunesse s'inspire souvent des textes vidéoludiques qui sont inclus sous la forme des dialogues romanesques classiques dans une optique pédagogique. Ce phénomène est particulièrement visible dans les débuts de missions vidéoludiques décrites dans le roman *No Pasarán* de Lehmann, publié par L'école des Loisirs (voir Figure 15).

Figure 15 : Typographie. Lehmann, *No Pasarán*, 2013, p. 118.

L'utilisation d'une police particulière a pour effet de singulariser le média au sein du récit. Lorsque le texte vidéoludique n'est pas présenté par un dialogue, il est ainsi identifié par une typographie spécifique, mais cette manière de représenter le jeu vidéo est enseignée au lecteur par le texte. On peut notamment s'en apercevoir dans les pages 48 et 49 du premier roman de Lehmann puisque l'affichage d'un texte à l'écran est d'abord explicité (« Les lettres rouges GAME OVER apparurent sur l'écran »³³⁸), avant d'être simplement suggéré par la police (« Il [...] valida l'option NOUVEAU JEU »³³⁹). L'aspect didactique de la littérature de jeunesse détermine la manière de mettre en texte le jeu vidéo.

Le texte littéraire fait alors appel à l'intelligence émotionnelle du jeune lecteur, démarche que l'on peut aussi observer dans le traitement de l'image en comparant deux

336 « Arraché de prison par un décret de l'empereur, vous arrivez au port Seyda Neen avec rien d'autre que le nom d'un contact à Balmora. [...] Allez-vous jouer un guerrier héroïque ou un voleur furtif ? Allez-vous rejoindre la guilde des mages ou celle des assassins ? Allez-vous explorer le grand monde ouvert ou allez-vous compléter les quêtes et trouver la Vérité ? Vous êtes le seul à pouvoir répondre à ces questions. Vous seul écrivez l'histoire. » (ma traduction).

337 Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, op. cit.

Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play : Game Design fundamentals*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2003.

338 Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu*, op. cit. , p. 48.

339 *Ibid.*, p. 49.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

romans de jeunesse. D'un côté, *Slum City* de Jean-Marc Ligny est édité dans la collection Vertige SF de Hachette Jeunesse et est illustré par Philippe Gauckler qui déjà réalisé des commandes similaires en 1996 pour d'autres maisons d'édition. Le roman raconte comment des adolescents absorbés dans un jeu virtuel se font piéger en dehors de leur ville dans un quartier dangereux coupé du monde technologique et montre leur apprentissage de valeurs nouvelles dans ce nouvel environnement. D'un autre côté, *Only You Can Save Mankind*, récit de la quête d'un enfant pour sauver les personnages vidéoludiques que le jeu incitait à tuer, est l'œuvre d'un seul auteur, Terry Pratchett, qui a créé le texte et les images. Dans le premier roman, les illustrations ont pour fonction d'accompagner la lecture en montrant un événement raconté par le texte et en introduisant une pause dans la lecture, respectant ainsi la ligne didactique de la collection. La première illustration représente un gardien que les joueurs rencontrent dans le jeu virtuel (voir Figure 16).



Bien sûr, ses cyglasses ne lui montrent pas un manutrans bloquant l'accès à un stock d'électroménagers. Ce qu'il voit, c'est le gardien du centre commercial désaffecté, accouru du fond d'une galerie bordée de boutiques vides et poussiéreuses. Il a l'allure d'un robocop, casqué et bardé d'armes, de capteurs, de caméras.³⁴⁰

Figure 16 : Gardien. Ligny, *Slum City*, p. 13.

Des indications textuelles en haut de l'image (« Slum City Guerilla » et « mode maya ») permettent d'identifier qu'il s'agit de sa version dans le monde augmenté et constituent la seule différence avec les illustrations représentant le monde réel. Le fait que les imitations des images vidéoludiques ne fassent pas l'objet d'un traitement graphique particulier souligne le rôle secondaire des illustrations par rapport au texte dans ce roman. Au

³⁴⁰ *Ibid.*, p. 12.

contraire, dans *Only You Can Save Mankind*, les images ouvrent vers des pistes d'interprétation. Alors que le texte est totalement autonome de l'image du jeu vidéo dans le roman de Ligny, elle vient le prolonger dans celui de Pratchett. L'élément vidéoludique imité se trouve d'ailleurs à la frontière entre texte et image. Par exemple, les mots « Game Over » sont une figuration de l'écran de l'ordinateur (voir Figure 17).

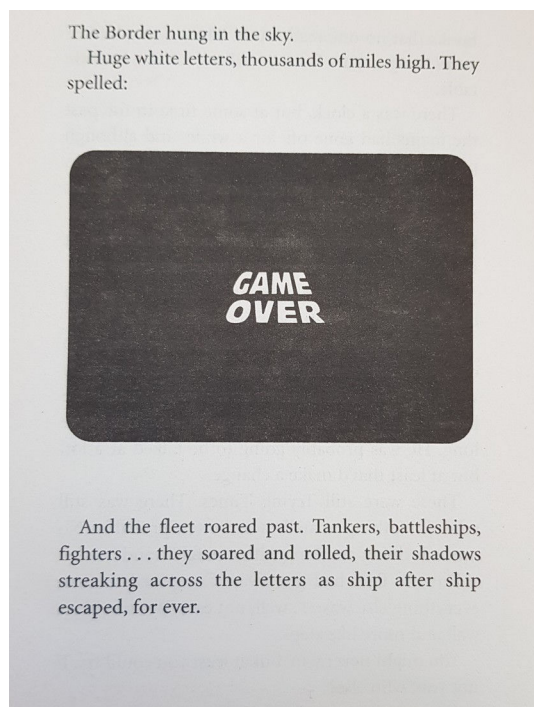


Figure 17 : Écran Game Over. Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, p. 212.

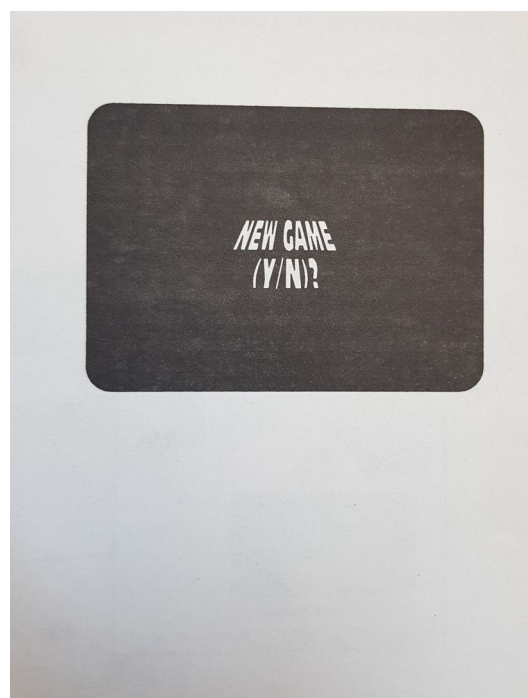


Figure 18 : Écran New Game. Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, p. 215.

Illustration de la phrase précédente, l'image est introduite comme un dialogue classique. En tant que texte, l'insert donne les mots exacts du jeu fictionnel et se lit de façon linéaire. En tant qu'image, il donne une perspective différente du texte puisqu'il permet au jeune lecteur de comprendre que la description de taille faite dans le texte correspond à une perspective interne au monde ludique. Cet extrait précède une seconde illustration qui cherche aussi à reproduire l'écran du jeu en présentant les mots « New Game (Y/N) ? » (voir Figure 18). Séparée des derniers mots du roman par une page blanche, elle vient clôturer et en même temps remettre en cause le texte. Le narrateur affirme d'abord que les ScreeWees, les personnages vidéoludiques, réussissent à rentrer chez eux, en passant les lettres « Game Over », et que la guerre est finie pour toujours³⁴¹. Puis, la seconde image

341 Terry Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, op. cit., p. 212.

« Et la flotte passa en vrombissant. Les tanks, les vaisseaux de combat, les chasseurs... ils planaient et grondaient, leur ombres laissant une traînée sur les lettres, et vaisseau après vaisseau, ils s'échappaient

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

du jeu vidéo fictionnel laisse flotter un doute sur la véracité de ce récit, puisque le joueur a le choix de recommencer une partie. L'inclusion dans le roman de Pratchett sert à pousser le jeune lecteur à interpréter l'histoire qu'il vient de lire. L'image doit être mise en parallèle avec la première page du roman qui inclut le texte de la pochette du jeu vidéo fictionnel : le début et la fin du roman présentent de façon objective le début et la fin de l'expérience de jeu tandis que toute la narration est prise en charge par Johnny. L'inclusion d'éléments vidéoludiques pousse (avec des éléments narratifs dans le roman comme la présence du rêve) le jeune lecteur à s'interroger sur la version de Johnny, c'est-à-dire l'existence d'êtres vivants à l'intérieur du jeu. Les images du jeu vidéo ne dépendent pas simplement de la dimension éducative de la littérature jeunesse mais contribuent aussi, parfois, à former l'ambiguïté des romans, qui proposent à la fois une lecture facile à comprendre et complexe à interpréter.

De manière générale, la littérature *casual* caractérise par des codes visuels (notamment le support de jeu et le personnage vidéoludique) et scénaristiques (en particulier le jeune joueur mis en danger par le jeu) ainsi que sa lisibilité (conformité à des formes romanesques classiques ou à des modèles expliqués). Ces caractéristiques s'expliquent par des fonctionnements de la littérature de jeunesse, en particulier sa stéréotypie et sa fonction didactique (bien que j'aie utilisé l'exemple de *Only You Can Save Mankind* pour montrer qu'elle ne devait pas être réduite à cela). Le fait que ces représentations forment une unité – puisque les mêmes traits sont récurrents – crée à son tour un effet de genericité et la poétique de la littérature *casual* doit être rattachée à un phénomène social éducatif. D'un côté, se développe un discours social sur la nécessité d'éduquer les enfants aux jeux vidéo. Lalu montre que ce regard sur le nouveau média apparaît en France en les années 2003-2004³⁴². De l'autre, la littérature de jeunesse est de plus en plus utilisée dans le système éducatif. Par exemple, c'est en 2002 que la littérature de jeunesse entre officiellement dans les programmes de l'école primaire en France (voir Annexe 5). Les romans de jeunesse traitant du jeu vidéo répondent alors à la nécessité de trouver des outils pédagogiques. En cela, le destin scolaire de *No Pasarán* de Christian Lehmann est exemplaire³⁴³ : il permet à la fois aux professeurs de traiter l'histoire et les

pour toujours. » (ma traduction)

342 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit., p. 89.

343 En atteste la page consacrée au roman de Lehmann sur le site de l'Académie de Nantes :

nouveaux médias, en adoptant le point de vue supposé des adolescents. Eléonore Hamaide-Jager soutient ainsi que la série *No Pasarán* arrive à confronter les lecteurs à l'Histoire pour leur « faire adhérer à des valeurs humanistes et les inciter à des prises de conscience citoyenne »³⁴⁴. En dehors des œuvres du corpus restreint, la logique générique de la littérature *casual* se vérifie par exemple dans *La boutique du vieux chinois* de Jacques Vénuleth³⁴⁵, *Deadly Pink* de Vivian Van Velde³⁴⁶, *Le jeu vidéo de Ratus* de Jeanine Guion³⁴⁷ et *Le dernier monde* de Florence Metz³⁴⁸. Les romans mettent en scène un jeune joueur enfermé dans un monde vidéoludique et les trois derniers présentent le support de jeu en couverture. Ils accompagnent le jeune lecteur dans sa réflexion sur le rapport entre réel et virtuel, comme le font aussi *La cité : la lumière blanche* de Karim Ressouni-Demigneux³⁴⁹ ou *Playing Tyler* de T.L Costa³⁵⁰, en se conformant à des formes littéraires supposées connues.

1.2 La littérature *gamer*

Parmi la littérature de jeunesse, on peut distinguer un second ensemble cohérent de romans qui représentent le jeu vidéo. Il correspond à une catégorie littéraire qui est en train d'émerger, comme le reflète le foisonnement des labels comme roman pour adolescents³⁵¹, littérature pour jeunes adultes³⁵² ou en anglais « young adult fiction » et

« No Pasarán CAP2 », 29 mars 2008. URL : <https://www.pedagogie.ac-nantes.fr/lettres-histoire/enseignements/no-Pasarán-cap2-679632.kjsp> (consulté le 13/02/2019)

344 Eléonore Hamaide-Jager, « Les grandes guerres du XXe siècle dans *No pasarán* le jeu de Christian Lehmann : écrire et réécrire l'histoire pour les adolescents, du roman à la bande dessinée », dans *Ecrire l'histoire pour la jeunesse*, *Amnis* [en ligne], n° 16, 2017, URL : <https://journals.openedition.org/amnis/3012#tocto1n3> (consulté le 13/02/2019)

345 Jacques Vénuleth *La boutique du vieux chinois*, Ldp Jeunesse, 2003.

346 Vivian Van Velde, *Deadly Pink*, Hmh Books for Young Readers, 2013.

347 Jeanine Guion, *Le jeu vidéo de Ratus*, Hatier jeunesse, 2013.

348 Florence Metz, *Le dernier monde*, Alice Jeunesse, 2014.

349 Karim Ressouni-Demigneux, *La cité : la lumière blanche*, rue du monde, 2011.

350 T.L Costa, *Playing Tyler*, Strange Chemistry, 2013.

351 Danielle Thaller et Alain Jean-Bart, *Les Enjeux du roman pour adolescents : Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris : L'Harmattan, 2002.

Josée Lartet-Geffard, *Le roman pour ados : une question d'existence*, Paris : Éditions du Sorbier, 2005.

352 Violaine Beyron, « Introduction et enjeux de la littérature pour jeunes adultes dans le paysage éditorial français », *A l'Epreuve*, n° 3 : *Genre et enjeux de légitimation*, 2016. URL : <http://alepreuve.org/content/introduction-et-enjeux-de-la-litt%C3%A9rature-pour-jeunes-adultes-dans-le-paysage-%C3%A9ditorial> (consulté le 06/01/2019)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

« new adult fiction ». Le lecteur modèle n'est plus un enfant fasciné par les jeux vidéo et ses parents, mais des jeunes adultes qui maîtrisent les codes de la culture *geek*³⁵³. Comme Bruno Dupont³⁵⁴, je propose le terme de littérature *gamer* puisque le terme sous-entend une connaissance de la culture vidéoludique. En français, l'utilisation du mot anglais sert à signifier le rapport passionnel au média³⁵⁵. En anglais, Juul étudie la manière dont sont opposées les images du « casual player » et celle du « hardcore gamer »³⁵⁶.

Si la littérature *casual* entretient des liens étroits avec la littérature de jeunesse, c'est aussi le cas pour la littérature *gamer*, qui en est une évolution. Il ne s'agit pas de dire que le premier remplace le second, mais qu'il s'adresse au même public, à des âges différents : les enfants qui jouaient aux jeux vidéo dans les années 1990 - 2000 sont devenus de jeunes adultes auxquels s'adressent des écrivains qui ont découvert le média dix ou vingt auparavant. Alors que la littérature de jeunesse s'intéresse au jeu vidéo dès les années 1990, le genre roman de *gamer* émerge dans les années 2010. Par exemple, dans le corpus, *Only You can save mankind* est paru en 1992 et le premier tome de *No Pasarán* en 1996 tandis que *Ready Player One* date de 2011 et *You* de 2013.

L'influence de la littérature Young Adult, catégorie encore en formation dans le discours social, sur la littérature *gamer* porte essentiellement sur deux points : l'usage de références culturelles accessibles et la représentation de problématiques rencontrées par les jeunes adultes³⁵⁷. La littérature à destination des joueurs participe à la construction de la littérature Young Adult et émerge comme un genre à part entière. La caractéristique principale de cette littérature *gamer* est la multiplication de références à la culture vidéoludique.

353 David Peyron la définit comme une sous-culture liée à la convergence des médias telle que la décrit Jenkins qui se définit notamment par des pratiques communes comme l'érudition, le culte du détail et le plaisir de la collection ainsi que par des valeurs partagées en particulier celle de l'immersion dans un monde imaginaire et de la participation.

David Peyron, *Culture Geek*, Limoges : FYP éditions, 2013.

354 Bruno Dupont, « Un roman pour la génération Commodore 64. Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies. », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.

355 En attestent par exemple ces trois articles :

« Être un vrai gamer, ça veut dire quoi ? », *analoguelife* [en ligne], 22 mars 2016. URL : <http://analoglife.fr/etre-un-vrai-gamer/> (consulté le 19/02/2019)

« Gamer », *Xyoos*. URL : <https://cours-informatique-gratuit.fr/dictionnaire/gamer/> (consulté le 10/02/2019)

Etienne Robert, « Les gamers contre la société », *Merlanfrit* [en ligne], 27 septembre 2014. URL : <http://www.merlanfrit.net/Les-gamers-contre-la-societe> (consulté le 19/02/2019)

356 Jesper Juul, *A casual Revolution*, op. cit., p. 28.

357 Josée Lartet-Geffard, *Le roman pour ado*, op. cit., p. 52 et p. 105.

Le paratexte construit l'œuvre et l'auteur comme des acteurs de la culture vidéoludique qui suivent son évolution depuis ses débuts afin de cibler un public de joueurs passionnés. Cette tentative est liée certains projets éditoriaux mais surtout à un contexte culturel. En plein dans la tendance à la légitimation de la culture vidéoludique des années 2010, l'édition de Arrow Books de *Ready Player One* en 2012, celle de Mulholland Books de *You* en 2014 sont exemplaires, et on peut déjà remarquer un phénomène identique pour celle de *Lucky Wander Boy* de Plume en 2003. Si Plume et Arrow Books sont des filiales de Random Penguin House, elles se placent sur des créneaux différents : la première est spécialisée dans les non-fictions à propos de la pop culture tandis que la seconde est caractérisée par son nombre de best-sellers dans des genres divers. Mulholland Books, rattachée à Hachette, publie quant à elle principalement des fictions à suspense.

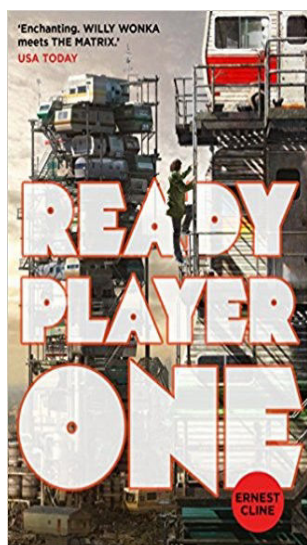


Figure 19 : Couverture.
Cline, *Ready Player One*,
Arrow Books, 2010.

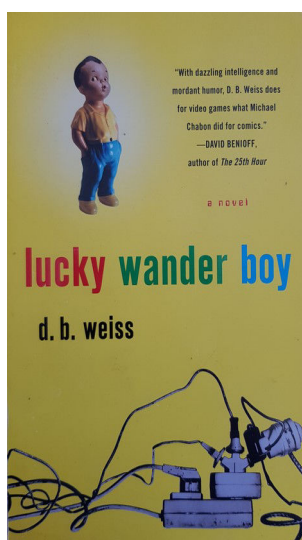


Figure 20 : Couverture.
Weiss, *Lucky Wander Boy*,
Plume, 2003.



Figure 21 : Couverture.
Grossman, *You*, Mulholland
Books, 2014.

D'abord, pour *Lucky Wander Boy* et pour *You* (voir Figure 20 et Figure 21), comme pour la littérature *casual*, les illustrations renvoient au jeu vidéo, par la représentation du support ou par l'esthétique pixelisée. Cependant, les marqueurs d'appartenance à la culture *geek* sur la couverture se trouvent davantage dans les citations élogieuses. Il peut s'agir de références à des titres d'œuvres emblématiques ou plus explicitement d'un compliment sur la manière dont est traité le jeu vidéo. Si la première de couverture de *Ready Player One* (voir Figure 19) ne rend pas son inscription dans la

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

culture *geek* flagrante, puisqu'on note seulement une référence à *Matrix*, l'ordre choisi pour les commentaires souligne l'importance de cette caractéristique (voir Figure 22). Dans l'ordre, *Ready Player One* est présenté comme un bon roman de SF, qui parle de réalité virtuelle mais surtout d'une certaine culture, puisque l'adjectif « geeky » est employé deux fois.

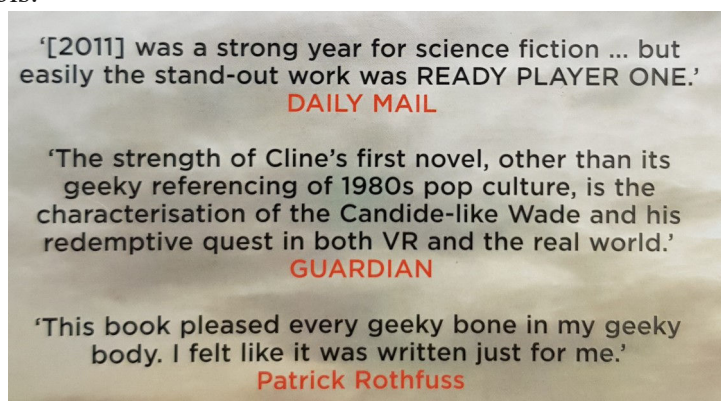


Figure 22 : Quatrième de couverture. Cline, *Ready Player One*, Arrow Books, 2010.

La citation présente sur la couverture de *Lucky Wander Boy* fonctionne de la même manière : « [...] D. B. Weiss does for video games what Michael Chabon did for comics. – DAVID BENIOFF, author of the 25th Hour »³⁵⁸. Le lecteur n'a pas besoin de connaître l'auteur ou d'identifier la référence pour comprendre que le livre rend hommage aux jeux vidéo. Ce texte est en effet une version abrégée d'une citation plus longue, qui se trouve en première page, et qui donne notamment le titre de l'œuvre de Chabon. Le procédé de sélection des informations met en avant le fait que l'information jugée essentielle pour la couverture n'est pas le dialogue intertextuel mais le sujet de l'œuvre, à savoir les jeux vidéo. Plus que le commentaire, c'est parfois l'autorité qui ancre l'œuvre au sein de la culture vidéoludique. Sur la quatrième de couverture du roman de Weiss, la valeur du deuxième éloge vient du fait qu'il ait été fait par Will Wright, dont on rappelle explicitement qu'il est le créateur de *SimCity*³⁵⁹ et des *Sims*³⁶⁰. Parmi les nombreux commentaires des éditions étudiées (qui envahissent les premières pages de l'intérieur du livre), la citation la plus explicite est peut-être celle du journal Guardian sur la couverture du roman de Austin Grossman qui fait de l'œuvre « le premier produit littéraire d'une

358 « D.B. Weiss fait pour les jeux vidéo ce que Michael Chabon a fait pour les comics – David Benioff, auteur de 25th Hour. » (ma traduction)

359 *Simcity*, Maxis, 1989

360 *Les Sims*, Maxis, 2000.

culture gamer »³⁶¹. Cette phrase marque la nécessité pour les romans de gamers, en tant que livres, de multiplier les marques d'appartenance à la culture vidéoludique.

En même temps que de définir son public, le paratexte a alors aussi pour fonction de montrer la légitimité du roman à parler du jeu vidéo. Les auteurs sont présentés comme des connaisseurs de jeux vidéo avant tout. Selon sa biographie, Austin Grossman est un consultant en game design³⁶². Une liste de neuf jeux sur lesquels il a travaillé est donnée avant que soit mentionné son précédent roman. De même, sur le site internet dédié au roman de Weiss (<http://luckywanderboy.com>), qui est donné en quatrième de couverture, une des premières et seules informations données sur l'auteur est qu'il a beaucoup joué sur Intellivision dans son enfance : « D.B. Weiss was born and raised in Chicago, where he honed his skills on an Intellivision. »³⁶³ Non seulement cette information est présentée comme aussi importante que son master en littérature, mais aussi le vocabulaire employé renvoie au travail plutôt qu'au loisir. Dans la biographie de Ernest Cline, le néologisme « geeking out »³⁶⁴ insiste sur l'intensité des différentes activités associées à la culture *geek*, sans qu'une autre information, notamment sur son parcours professionnel ait été jugée utile pour apporter une validation à son œuvre. Le paratexte présente le contrat de lecture qui repose sur la connaissance de la culture vidéoludique commune, à la fois pour l'auteur et pour le joueur.

L'intertextualité omniprésente à l'intérieur du texte a aussi cette fonction de légitimation. David Peyron explique que « pour les auteurs, en particulier ceux qui se revendiquent de la culture *geek*, afficher leurs références, leur érudition, comme le ferait n'importe quel fan, est un moyen de conserver ce que l'actrice Rosario Dawson nomme leur 'nerd credibility' »³⁶⁵. Cependant, l'effet de ces références ne doit pas être réduit à la construction d'une posture. Elles permettent aussi de faire écho à l'expérience du lecteur.

Au cours du récit d'une chasse à l'easter egg épique dans un monde vidéoludique gigantesque, *Ready Player One* accumule les références explicites et implicites à la culture *geek*, non seulement les jeux vidéo mais aussi les romans, séries et programmes TV, films, chansons, comics. Le récit est en partie un prétexte pour faire un panorama de

361 « the first literary product of gamer culture » (ma traduction).

362 Austin Grossman, *You, op. cit.*, p. 385.

363 « D.B Weiss est né et a été élevé à Chicago où il a affiné son talent sur l'Intellivision. » (ma traduction)

364 Ernest Cline, *Ready Player One, op. cit.*, p. 375.

365 David Peyron, *Culture Geek, op. cit.*, p. 144.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

la culture des années 80 et 90. Le narrateur, lorsqu'il décrit son travail de recherche pour comprendre les références qui le mèneront à l'easter egg, insiste sur le fait qu'aucun média n'est plus important qu'un autre (même si les jeux vidéo sont sa spécialité) :

The Almanac contained thousands of references to Halliday's favorite books, TV shows, movies, songs, graphic novels and videogames.³⁶⁶

Parmi les œuvres du corpus restreint, le roman de Cline est celui dont l'intertextualité est à la fois la plus explicite et la plus abondante. On compte plus d'une centaine de références, dont seulement une quinzaine concerne les jeux vidéo, par rapport à une cinquantaine dans *You et Bedlam*, par exemple. Le but de cette multiplication est de créer un sentiment de nostalgie chez le lecteur modèle. Individuellement, chaque référence n'est pas particulièrement signifiante. Par exemple, dans la citation suivante, les trois jeux vidéo – Galaga, Defender et Asteroids – sont interchangeables.

I knew I probably wouldn't be able to fall back asleep, so I decided to kill the remaining hours until dawn by brushing up on a few coin-op classics. Galaga, Defender, Asteroids. These games were outdated digital dinosaurs that had become museum pieces long before I was born. But I was a gunter, so I didn't think of them as quaint low-res antiques. To me they were hallowed artifacts.³⁶⁷

Alors que la description plus précise d'un seul jeu, par exemple, aurait conféré l'aura dont le narrateur parle, le fait que trois œuvres soient mentionnées sans préciser leurs spécificités a au contraire tendance à les rendre insignifiants. L'intertextualité fonctionne donc comme une base de données dans laquelle le lecteur peut piocher les références qui le renvoient à sa propre expérience. C'est le réseau intertextuel qui permet d'évoquer une culture dans laquelle les jeux vidéo n'ont pas une place plus importante que les autres médias. Le roman de Grossman s'appuie en effet sur la culture *geek* telle que la définit Peyron, basée sur la convergence culturelle³⁶⁸. Cependant, la littérature de gamer dans son ensemble, si elle ne refuse pas quelques apartés vers les autres médias, a tendance à privilégier les références aux jeux vidéo.

366 Ernest Cline, *Ready Player One*, op. cit., p. 62.

« L'almanach contenait des milliers de référence aux livres, aux séries télévisées, aux films, aux chansons, aux romans graphiques, aux jeux vidéo que Halliday préférait » (ma traduction)

367 Ernest Cline, *Ready Player One*, op. cit., p. 13.

« Je savais que je ne saurais sûrement pas capable de me rendormir, donc je décidai de tuer le temps qu'il me restait avant l'aube en déterrants quelques classiques d'arcade. Galaga. Defender, Asteroids. Ces jeux étaient des dinosaures digitaux complètement révolus qui étaient devenus des pièces de musée bien avant que je sois né. Mais j'étais un chasseur et je ne les considérais pas comme des vieilleries bizarres en basse-résolution. Ils étaient pour moi des artefacts révérents. » (ma traduction)

368 David Peyron, *Culture Geek*, op. cit., p. 16.

Des genres de représentations intermédiaires

Si l'intertextualité dans *You* est aussi utilisée comme catalyseur aux souvenirs du lecteur, comme dans *Ready Player One*, Grossman choisit des références à la culture vidéoludique, notamment les codes graphiques de l'industrie du jeu vidéo. En parallèle de la description du travail quotidien d'un game designer, le roman propose au lecteur de suivre Russell, le personnage principal, dans son expérience de l'ensemble des jeux créés par le studio dans lequel il vient d'être engagé, à la fois pour trouver un bug et dans une quête personnelle de sens. Présentés tout au long du roman puis regroupés sous la forme d'une chronologie fictionnelle dans les dernières pages³⁶⁹, les jeux auxquels Russell joue sont de genres différents et le texte le matérialise par des polices différentes. On peut citer, par exemple, l'esthétique associée au jeu « Realms of Gold III : Restoration » (voir Figure 23) et à celle du jeu « Solar Empires » (voir Figure 25).

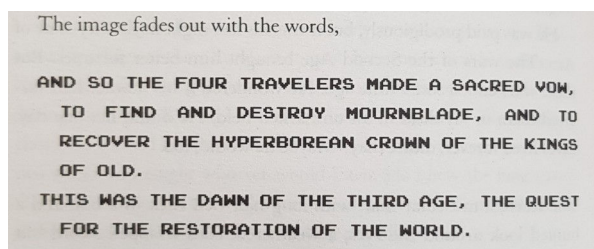


Figure 23 : Jeu de fantasy. Grossman, *You*, p. 196.



Figure 24 : Introduction. Origins System, *Ultima V : Warriors of Destiny*, 1988.

Dans l'histoire vidéoludique inventée par Grossman, le premier date de 1987 tandis que le second de 1989. La différence typographique ne correspond pas à une différence de temporalité mais fait référence à des codes génériques.

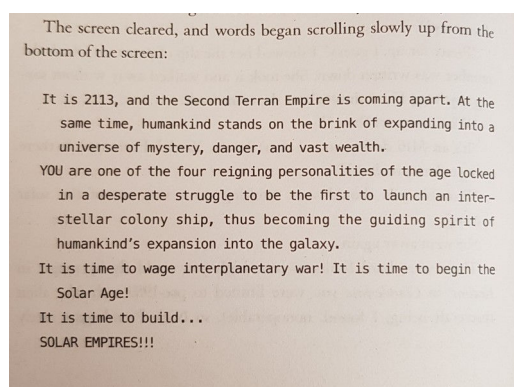


Figure 25 : Jeu de science-fiction. Grossman, *You*, p. 312.



Figure 26 : Introduction. Looking Glass Technologies, *System Shock*, 1994.

369 Austin Grossman, *You*, op. cit., p. 381.

« Realms of Gold » est un jeu de fantasy tandis que « Solar Empire » se passe dans un univers de science-fiction. Des distinctions similaires se retrouvent dans l'ensemble du roman pour les autres jeux fictionnels et correspondent à des usages réels. Il est possible de souligner par exemple la ressemblance visuelle entre « Realms of Gold » et *Ultima V : Warriors of Destiny* (voir Figure 24) ainsi que « Solar Empire » et *System Shock* (voir Figure 26) dont sont présentées ici des extraits de leur introduction. L'utilisation d'une typographie minimaliste aux caractères fins ne correspond pas seulement aux progrès technologiques de l'affichage de l'écran mais renvoie aussi à un imaginaire de l'informatique qui traverse les œuvres de science-fiction. Le travail typographique dans *You* a pour effet de renforcer l'engagement du lecteur modèle en faisant appel à ses souvenirs de joueur par des codes qu'il connaît. Par exemple, lorsque Russell rejoue à « Clandestine » plusieurs années après sa sortie, un discours analytique (expliquant notamment les ambitions du jeu vidéo par rapport au cinéma) laisse place à un souvenir très personnel puisqu'il associe notamment le jeu à sa tentative d'oublier une déception amoureuse (voir Figure 27).

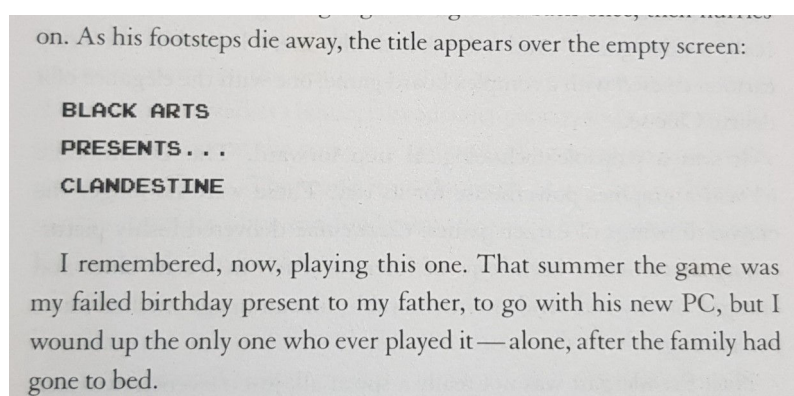


Figure 27 : « Clandestine ». Grossman, *You*, p. 259.

Le passage qui coupe le flot de pensées du narrateur est constitué du texte de démarrage du jeu. Le choix de Grossman de le présenter détaché du reste de la narration, dans une police spécifique, incite le lecteur à partager avec Russell son moment de nostalgie³⁷⁰. Si le texte fait référence au jeu fictionnel « Clandestine », la forme évoque pour le lecteur les

370 « Alors que ses pas s'éloignaient, le titre apparut sur l'écran vide : BLACK ARTS présente CLANDESTINE. Je me suis souvenu, à ce moment, que j'avais joué à celui-ci. Cet été-là le jeu avait été mon cadeau raté pour l'anniversaire de mon père, pour qu'il aille avec son nouveau PC, mais j'ai fini par être le seul qui y a jamais joué – seul, après que ma famille est allée au lit. » (ma traduction)

jeux qu'il connaît. L'imaginaire du jeu vidéo passe aussi par le rituel qui entoure le moment de jeu, retranscrit dans le roman par l'esthétique des lignes de commande permettant de lancer le jeu (« cd qp\clandestine » signifie « change directory » et sert à aller dans le dossier qui contient le jeu). Ce passage, comme certains romans de gamers, peut être compris sans maîtriser les codes de la culture vidéoludique. Cependant, l'intertextualité foisonnante repose sur l'expérience personnelle de jeux vidéo du lecteur et crée une complicité avec l'auteur.

La multiplication des références dans la littérature *gamer*, ce que Dupont qualifie de projet encyclopédique³⁷¹, a aussi pour effet la construction de la culture vidéoludique, qui est distincte de la culture *geek*. *You* se veut être une histoire des jeux vidéo. Dans le roman de Grossman, les références intertextuelles réelles sont mises au même plan que les jeux inventés :

1983 : *Ultima III : Exodus*, often cited as the foundation for the computer role-playing genre, is released.

Realm of Gold I : Tomb of Destiny is written in Mr. Krovac's intro to programming class.

The movie *Wargames* is released.³⁷²

La distinction entre œuvres réelles (*Ultima III*, *Wargames*) et jeux fictionnels (*Realm of Gold I*) peut être faite par déduction à partir du roman, mais encourage aussi l'utilisation de connaissances de l'histoire du jeu vidéo. Cependant, la présence de cette intertextualité tout au long du roman a moins pour effet de tester le lecteur que de structurer une histoire du jeu vidéo. La chronologie présente à la fin du roman, dont la citation précédente est issue, associe jeux réels, événements culturels, jeux fictionnels et épisodes de la vie du personnage principal. Elle fonctionne comme un résumé du roman puisque l'intrigue permet d'évoquer l'évolution des jeux vidéo. Russell, lorsqu'il joue de manière passionnelle à tous les jeux du studio dans lequel il est employé, les compare aux jeux concurrents, par exemple :

371 Bruno Dupont, « Un roman pour la génération Commodore 64. Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies. », art. cité.

372 Austin Grossman, *You*, op. cit., p. 381.

« 1983 : *Ultima III : Exodus*, souvent cité comme la foundation des jeux de rôle sur ordinateur, sort. *Realm of Gold I : Tomb of Destiny* est écrit dans le cours d'introduction à la programmation de M. Krovac.

Le film *Wargames* sort dans les salles. »

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Silly 2-D games, little guys jumping around on platforms – *Sammy Lightfoot*, *Hard Hat Mack*, cheap *Mario Bros* rip-offs. Adventures – *Escape from Rungistan*, *Mystery Mansion*³⁷³

Les références intertextuelles permettent d'évoquer au lecteur amateur de jeu vidéo un style de jeu, mais aussi une période. Elles permettent de construire une histoire du jeu vidéo qui ne repose pas seulement sur des caractéristiques techniques, mais aussi sur les différentes tendances de gameplay et les goûts d'une époque. Ainsi, le récit de certains événements marquants et la mention de personnalités du jeu vidéo, comme John Romero³⁷⁴, participent aussi à faire des phénomènes et des œuvres de l'industrie vidéoludique un ensemble cohérent.

Ce traitement historique du jeu vidéo se retrouve dans d'autres romans publiés dans les années 2010, notamment *Bedlam* de Christopher Brookmyre. Comparable à *You* en ce qui concerne le contexte de création puisque les deux romanciers connaissent l'industrie du jeu vidéo au moment de l'écriture, *Bedlam* s'intéresse moins à la production de l'œuvre qu'à sa réception et à son détournement, tout en proposant au lecteur des références identiques et tout aussi détaillées. Il fait le récit de l'impossible quête de Ross pour s'échapper de l'univers virtuel dans lequel il est enfermé, un ensemble de mondes vidéoludiques dans lequel sont stockées les répliques des consciences de personnes décédées qui sont en danger d'être effacées. A chaque fois que Ross arrive dans un nouveau jeu, la progression du récit est mise en pause au profit d'une analyse du jeu. La longueur de la citation suivante montre que ces inserts constituent une particularité du roman de Brookmyre :

He had wondered for a moment whether this place might be *Return to Castle Wolfenstein* given the Actual Reality treatment, but it was all these bloody dwarf-walls that told him otherwise. This wasn't some old-school classic [...] This was high-end modern 'cover-shooter' : a game in which the combat consisted mainly of crouching behind conveniently placed thigh-high walls and occasionally propping up to fire at similarly entrenched enemies. They were developed principally for game consoles, to compensate for how unsuited their control systems were to the run-and-gun tactics that made PC first-person shooters so much fun. As the console market began to dwarf its computer counterpart, developers followed the money and altered the genre to remove the elements that were problematic for those playing on a Xbox or PlayStation. Chief among those

373 *Ibid.*, p. 81.

« Des jeux en 2D amusants, des petits bonhommes qui sautent partout sur des plateformes – *Sammy Lightfoot*, *Hard Hat Mak*, des imitations mal-faites de *Mario Bros* – *Escape from Rungistan*, *Mystery Mansion*. » (ma traduction)

374 *Ibid.*, p. 337.

elements was the run-and-gun aspect, but they had removed the fun part too, in case that was also causing cross-platform compatibility issues ³⁷⁵

Malgré le repérage de certaines caractéristiques du monde ludique, ce passage n'est pas une description, mais l'expression du jugement subjectif de Ross sur l'évolution du jeu vidéo. Contrastant avec le ton explicatif, l'emploi de termes péjoratifs (comme « dwarf » pour réduire ou « bloody ») montre qu'il s'agit d'une opinion. Le narrateur exprime d'abord une infériorité des consoles sur les ordinateurs, le premier support ne permettant pas la création d'un gameplay intéressant selon lui. Dans le cas de la comparaison entre les jeux de tirs à la première personne (FPS) sur ordinateur dont *Return To Castle Wolfenstein* est l'emblème et ceux sur consoles, l'observation concerne plus particulièrement la façon dont le joueur échappe aux dégâts faits par les ennemis. Le jugement traduit une nostalgie du passé et un refus de la modernité. L'expression « altered the genre » en particulier montre que le narrateur suppose qu'il existe une pureté du genre vidéoludique et refuse de prendre en compte que la culture du jeu vidéo se construit par les usages. En effet, l'accusation faite aux développeurs d'être cupides ne fait pas écho à la réalité d'une industrie dans laquelle un jeu ne peut être produit que s'il correspond aux attentes d'un public. Si l'histoire du roman se déroule dans le futur, le personnage principal se fait l'écho d'un débat actuel (la PlayStation et la Xbox sont deux des consoles de salon les plus courantes) et d'une opinion courante parmi les joueurs contemporains. La fin du passage a pour objectif de faire rire le lecteur qui a déjà connaissance du débat (« remove the fun part »). Contrairement à *You* dans lequel les passages qui construisent l'histoire du jeu vidéo sont compréhensibles sans avoir une connaissance préalable, *Bedlam* forme une image de la culture vidéoludique qui n'est accessible qu'à des initiés, mêlant une présentation de l'histoire des jeux vidéo à des allusions aux débats qui traversent la communauté de joueurs.

375 Christopher Broockmyre, *Bedlam*, op. cit., p. 172.

« Il s'était demandé un moment si cet endroit pouvait être *Return to Castle Wolfenstein* auquel on aurait appliqué la Réalité Actuelle, mais tous ces foutus murs pour nains le convainquirent que ce n'était pas le cas. Ce n'était pas un vieux classique [...]. C'était un cover-shooter moderne avec des technologies de pointe : un jeu dans lequel le combat consistait principalement à s'accroupir derrière des murs qui arrivaient à la cuisse et étaient placés de manière opportune ainsi qu'à tirer sur des ennemis qui se cachaient de la même manière. Ils étaient développés principalement pour les consoles pour compenser le fait que leurs contrôles n'étaient pas appropriés aux stratégies de course et de tir des FPS sur ordinateur, ce qui les rendaient tellement amusants. Pendant que le marché de la console augmentait par rapport à celui des jeux sur ordinateur, les développeurs suivirent l'argent et modifièrent le genre pour retirer les éléments qui étaient problématiques pour les joueurs de Xbox ou de Playstation. Parmi ces éléments, on trouvait en première position les stratégies de course et de tir, mais aussi le fun, au cas où cela posait trop de problème de compatibilité entre les plateformes. » (ma traduction)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Une décennie avant *You et Bedlam*, *Lucky Wander Boy* est un autre exemple de constitution d'une culture vidéoludique à travers l'intertextualité d'un roman, mais dans ce cas, l'accent est mis sur l'interprétation des références. Le personnage principal, qui est fasciné par les jeux vidéo anciens au point de perdre ce qu'il a dans la vie réelle (une compagne et un travail, notamment), écrit un « Catalogue of Obsolete Entertainment » dans le but de sauvegarder une partie de la culture vidéoludique. La première entrée, qui concerne Pac-Man, analyse le gameplay comme la métaphore du concept de sélection naturelle de Darwin et de l'analyse de l'expansion du capitalisme de Marx.

Also, we are reminded of Marx's 'need of a constantly expanding market' that 'chases the bourgeoisie over the entire surface of the globe' (Communist Manifesto) with the 'vocation to approach by quantitative increase, as near as possible to absolute wealth' (Capital), casting the Pac-Man in the role of corporate anti-hero in a utopian fantasy where the agents protesting his unfettered domination of the maze-world actually defeat him in the end.³⁷⁶

Cette citation est caractéristique du ton adopté dans les entrées du catalogue qui parodient un discours universitaire (notamment par l'usage de théories critiques). Les analyses y sont farfelues et le discours difficilement compréhensible. Dans ce passage, le manque de clarté vient notamment de la longueur de la phrase et de l'accumulation de termes jargonnants. Au lieu de décrire les jeux, le personnage interprète leur sens à sa convenance et les fétichise. Si le roman de Weiss participe à la construction d'une histoire du jeu vidéo en sélectionnant des jeux populaires, la parodie des analyses des jeux souligne l'absurdité de vouloir interpréter ce média selon des codes artistiques.

Parce qu'elle s'adresse en priorité à des joueurs experts, la littérature *gamer* fait du jeu vidéo une culture autonome aux codes propres par la multiplication des références qui délimitent ses œuvres canons et ses événements historiques.

Le genre de la littérature *gamer*, repérable par des caractéristiques formelles et en particulier le traitement de l'intertextualité vidéoludique, est le produit d'un contexte social et culturel. Non seulement les joueurs ont grandi et ont une autre manière d'appréhender le média, comme je l'évoquais au début de cette partie, mais ils forment un

376 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 7.

« On nous rappelle aussi le « besoin de constamment étendre le marché » que « la bourgeoisie chasse sur la surface entière du globe » selon Marx (Manifeste Communiste) avec « l'ambition d'approcher peu à peu aussi près que possible de la richesse absolue » (Le Capital), faisant de Pac-Man l'anti-héros dans un univers de fantasy utopique où les agents qui protestent contre cette domination sans entrave du monde-labyrinthe le contrecarrent à la fin. » (ma traduction)

groupe social identifié. Dans leur livre *Millenials Rising : The Next Great Generation* (2000) qui est devenu un point de référence pour parler d'une nouvelle génération, Howe, Strauss et Matson évoquent les jeux vidéo comme élément au sein de la pop culture qui la définirait³⁷⁷. À côté de concepts sociologiques comme « les milléniaux » ou la « génération Y », émergent des concepts utilisant les jeux vidéo pour désigner les personnes nées après 1990. Maître note ainsi l'utilisation des expressions « génération Nintendo » et « génération Game Boy » dans la presse suisse des années 1990³⁷⁸ (voir Annexe 5). On retrouve cette idée dans le champ de la recherche. Par exemple, au sein des sciences de l'éducation, Soloway en 1991 parle de « Nintendo generation »³⁷⁹, puis Prensky en 2001 parle de « games generation »³⁸⁰, enfin Beck et Wade en 2005³⁸¹ et Hayes et Ohrnberger en 2013³⁸² parlent de « gamer generation » pour évoquer l'idée que l'usage des jeux vidéo change la manière d'apprendre et d'appréhender les problèmes. Sans affirmer que cette idée soit vraie – Covi explique déjà en 2000 qu'il s'agit d'un « mythe »³⁸³ – il faut remarquer qu'elle se diffuse dans la société au point d'influencer les formes romanesques.

Puisque la littérature *gamer* est à la fois produit d'un contexte social et qu'elle participe à la construction de la culture vidéoludique, les problématiques de cette dernière se retrouvent exacerbées au sein des romans, comme celle qui concerne les identités des participants. Shira Chess intitule son livre sur les femmes qui jouent aux jeux vidéo *Ready Player Two* (2017), pour faire réponse à « l'idéal du jeune joueur blanc des années 80 » que propose le roman de Cline³⁸⁴. En 2016, Megan Amber Condis publie en effet un

377 Neil Howe, William Strauss et R.J. Matson, *Millenials Rising : The Next Great Generation*, New York : Vintage, 2000.

378 Andy Maître, « Entre dénonciation et éloge de la «Nintendomanie»: les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, déjà cité.

379 Elliot Soloway, « How the Nintendo generation learns. », *Communications of the ACM*, Septembre 1991.

380 Marc Prensky, « The Games generation : How learner have changed », in *Digital Game-based learning*, New-York : Paragon House, 2001.

381 Adam Carstens et John Beck, « Get ready for the gamer generation », *TechTrends*, vol. 49, n° 3, mai 2005.

382 Elisabeth Hayes et Maryellen Ohrnberger, « The Gamer Generation Teaches School: The Gaming Practices and Attitudes towards Technology of Pre-Service Teachers », *Journal of Technology and Teacher Education*, Vol. 21, n° 2, avril 2013.

383 Lisa Covi, « Debunking the myth of the Nintendo generation: How doctoral students introduce new electronic communication practices into university research », *Journal of tAssociation for Information Science and Technology*, vol. 51, n°14, 2000.

384 Shira Chess, *Ready Player Two : Women Gamers and Designed Identities*, Minneapolis, London : University of Minnesota Press, 2017, p. 8.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

article qui montre que la culture vidéoludique de *Ready Player One* construit l'idéal d'un joueur masculin et blanc qui constitue la posture du lecteur-modèle³⁸⁵. En effet, le canon *geek* créé par le roman est déterminé par cette identité et on est invité à s'identifier à Wade, jeune homme blanc qui ne s'intéresse pas aux problématiques identitaires de son amie noire et lesbienne. Une critique similaire pourrait être faite par rapport aux autres œuvres du corpus de la littérature gamer. *Lucky Wander Boy*, *Bedlam* et *You* propose tous les trois au lecteur d'adopter la perspective d'un homme blanc qui a entre 20 et 30 ans. Cependant, entre 2011, date de parution de *Ready Player One* et 2013, date de parution des romans de Broockmyre et Grossman, s'est développée une réflexion dans le monde du jeu vidéo sur la nécessité d'inclure des identités différentes et qui s'est cristallisée en 2014 par la controverse du « Gamergate »³⁸⁶. Hills montre ainsi que ce qui a été repéré sous le nom de « toxic geek masculinity » (masculinité geek toxique), dont cette polémique a constitué le parangon, est peut-être le résultat d'un « changement dans le champ du jeu vidéo », le symptôme d'un « sens accru de l'inclusion » dans cette sphère sociale³⁸⁷. Les deux romans de 2013 sont les témoins de timides tentatives dans ce sens puisque des rôles importants (bien que secondaires) sont donnés à des personnages féminins. Dans *Bedlam*, c'est la fille du concepteur qui vient le sauver, à la fin du roman. Dans *You*, la personne la plus compétente dans le studio de développement est Lisa.

La littérature *gamer* a un pied dans la culture vidéoludique et un pied dans la culture littéraire, puisque c'est un genre littéraire émergent qui se définit par rapport à une autre culture médiatique. Si elle participe à la construction de l'ensemble plus vaste que constituerait la littérature pour jeunes adultes, c'est en représentant le passage à l'âge

385 Megan Amber Condis, « Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky "Canon" of White Masculinity », *Journal of Modern Literature*, vol. 39, n°. 2, 2016.

386 Le Gamergate désigne à la fois une controverse sur le féminisme et le sexisme dans le milieu des jeux vidéo et une campagne de harcèlement contre la développeuse Zoe Quinn, puis la critique féministe Anita Sarkeesian et d'autres voix questionnant l'identité des joueurs. Si le hashtag Gamergate a émergé en août/ septembre 2014, le conflit trouve ses origines dans une polémique sur l'éthique dans le journalisme vidéoludique qui a muté et qui s'est étendu sur diverses plateformes sur internet (twitter, facebook, reddit, 4chan...). C'est un mouvement complexe dont l'ampleur est difficile à saisir et dont les acteurs ne sont pas unifiés. On peut consulter sur le sujet :

Torill Elvira Mortensen, « Anger, Fear, and Games: The Long Event of #GamerGate », *Games and culture* [en ligne], avril 2016. URL : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1555412016640408> (consulté le 08/06/2019)

387 Matt Hills, « An extended Foreword: From fan doxa to toxic fan practices? », *Participations, Journal of Audience & Reception Studies* [en ligne], vol.15, mai 2018, URL : <http://www.participations.org/Volume%2015/Issue%201/7.pdf> (consulté le 08/02/2019)

adulte et en particulier l'entrée dans le monde du travail. Je reviendrai dans le chapitre 6 sur ce que la littérature fait de la création des jeux vidéo et sur l'expérience intime du jeu vidéo mais on peut souligner dès à présent que *Lucky Wander Boy* et *You* sont tous les deux l'histoire d'un jeune adulte qui tente de concilier les réalités pratiques avec sa passion adolescente du jeu vidéo. Le second roman commence lorsque Russell renonce à son avenir d'avocat pour rejoindre ses anciens meilleurs amis dans leur entreprise de création de jeu, Black Arts Games. Au début du roman, les remarques qui insistent sur l'inexpérience et les sensations d'inconfort s'accumulent – par exemple : « After a while Matt noticed I was there and rescued me. »³⁸⁸ De même, dans *Lucky Wander Boy*, Adam mentionne ses expériences de travail, notamment dans un studio de jeu vidéo à Varsovie. Comme l'ensemble du passage, la conclusion souligne l'inaptitude de Adam dans son travail mais aussi son incapacité à lui donner de l'importance : « Three weeks later, I was fired for lying about my graphic design experience. I think Jeffrey may have turned me in. Kasha liked being mistreated. »³⁸⁹ La perte de son travail est attribuée à Jeffrey et est traitée comme un événement secondaire, puisqu'il est davantage préoccupé par sa relation amoureuse à ce moment. *Lucky Wander Boy* comme *You* traitent de la difficulté du passage de l'adolescence à l'âge adulte. La littérature *gamer* a une parenté avec la littérature *casual* pour les enfants, en particulier dans le traitement explicite du jeu vidéo et la mise en valeur de l'expérience de joueur, mais participe à l'émancipation d'un ensemble destiné aux jeunes adultes en prenant en compte leurs connaissances et leurs problématiques. En dehors du corpus restreint, on pourrait citer *Jpod* de Douglas Coupland³⁹⁰ et *Extraleben* de Constantin Gillies³⁹¹ qui mettent en scène la vie de jeunes adultes passionnés de jeux vidéo ainsi que *Schooled : a Lexy Cooper videogame mystery* de Christa Charter³⁹² et *Mogworld* de Ben Croshaw³⁹³ qui s'appuient sur la culture vidéoludique.

388 Austin Grossman, *You*, op. cit., p. 27.

« Après un moment Matt remarqua que j'étais là et me sauva. » (ma traduction)

389 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 30.

« Trois semaines après, j'étais viré pour avoir menti sur mon expérience dans le design graphique. Je pense que Jeffrey m'a dénoncé. Kasha aimait être maltraitée. » (ma traduction).

390 Douglas Coupland, *Jpod*, Random House of Canada, 2006.

391 Constantin Gillies, *Extraleben*, CSW, 2008.

392 Christa Charter, *Schooled : a Lexy Cooper videogame mystery*, CreateSpace, 2013.

393 Ben Croshaw, *Mogworld*, Dark Horse Books, 2010.

1.3 La littérature *indé*

Contrairement à la littérature *gamer*, le troisième type de littérature qui peut être distingué s'adresse à des lecteurs qui ne sont pas familiers de la culture vidéoludique et se caractérise par un traitement ostensiblement artistique du jeu vidéo. Ce que j'appelle la littérature *indé* met en place des marqueurs textuels et paratextuels pour s'inscrire dans « la frange hyperlittéraire » de la littérature selon l'expression de Marielle Macé³⁹⁴. Je choisis ce terme parce qu'il désigne dans l'industrie du jeu vidéo des productions qui se veulent en marge du système principal de production (en particulier les jeux vidéo AAA*), qui se caractérisent toujours par un souci d'originalité et qui ne se définissent pas entièrement par une fonction de divertissement, y ajoutant une dimension artistique ou éducative, par exemple³⁹⁵. Au niveau paratextuel, les œuvres littéraires *indé* adoptent les codes visuels et intertextuels de la littérature pensée comme légitime. Au sein du texte, elles en reprennent le travail de déconstruction des codes littéraires grâce au jeu vidéo.

Le paratexte de la littérature *indé* se caractérise par une tendance à encadrer les mentions du jeu vidéo par des références à la littérature légitimée. La présence d'une citation littéraire en épigraphe est ainsi le moyen le plus courant de revendiquer une légitimité culturelle. Bien que *You* participe à la construction de la culture vidéoludique, lorsque Austin Grossman fait apparaître une citation de *Hamlet* (« For there are actions that a man might play, / But I have that within which passeth show ... ») au début de ce roman, il se réclame du patronage intellectuel de Shakespeare et donc d'une culture littéraire. Tiphaine Samoyault écrit que « la place de l'épigraphe, en exergue au-dessus du texte, suggère la figure généalogique »³⁹⁶. De même, dans *Lucky Wander Boy* qui est aussi traversé par la logique générique de la littérature *gamer*, l'épigraphie est une référence littéraire qui la légitimation tient moins au nom de l'auteur qu'au genre littéraire cité :

394 Marielle Macé, *Le genre littéraire*, Paris : Flammarion, 2004, p. 40.

395 La partie 2.2 de ce chapitre, consacrée au jeu vidéo poétique, développe le contexte économique et culturel qui a favorisé l'émergence des jeux vidéo indépendants. On peut consulter :

Martin Levebvre, « Le jeu vidéo indépendant, une révolution symbolique ? », *Merlanfrit*, 31 octobre 2017. URL : <http://www.merlanfrit.net/Lc-jeu-video-independant-une> (consulté le 20/02/2019).

Bounthavy Suvilay, *Indie Games*, Bragelonne, 2018.

396 Tiphaine Samoyault, *L'intertextualité : mémoire de la littérature*, Paris : Nathan Université, 2001, p. 47.

« I cannot be what I am
so I become money, quarter by quarter
and live as long as I can live.
– Tony Barnstone, Why I Play Video Games »³⁹⁷

Cet épigraphe renvoie explicitement à l'histoire de *Lucky Wander Boy* puisque le poème évoque le mal-être d'un joueur qui cherche de façon obsessionnelle un sens à sa vie à travers les jeux vidéo d'arcade. La légitimation qu'apporte l'épigraphe vient de l'idée d'un dialogue entre les écrivains contemporains parlant du jeu vidéo et utilise le capital littéraire de la poésie. Le jeu vidéo est alors quasiment évacué au profit d'une intertextualité littéraire. C'est aussi le cas pour *Corpus Simsi*, autofiction qui réfléchit au devenir vidéoludique d'un personnage né d'un roman. Son épigraphe n'est ni attribuée ni exacte. L'auteur transforme la phrase de Racine « qui veut voyager loin ménage sa monture » pour en faire un soi-disant proverbe Sims : « Qui veut voyager loin ménage son armature »³⁹⁸. Cette phrase illustre la démarche du personnage de fiction Chloé Delaume qui expérimente le monde de Sims afin de vivre plus confortablement. L'absence d'attribution permet d'interpréter cette épigraphe comme un appel au jeu de l'intertextualité littéraire, définissant en creux le lecteur modèle comme un amateur de littérature classique à même de déchiffrer les références plutôt que comme un joueur. Une seconde pratique légitimante de la littérature *indé* dans le paratexte consiste à l'adoption de codes visuels, comme une couverture épurée qui évoque les collections de littérature classique plutôt que celles des littératures de genre si on suit les conclusions de Charles Grivel³⁹⁹. La couverture de *Corpus Simsi* en particulier dénote de celle des autres œuvres littéraires du corpus restreint par son dénuement (voir Figure 28). Le livre est publié en 2003, soit trois ans après la création des éditions Léo Scheer qui le publie alors que leur identité est encore en cours de définition mais aussi trois ans après la sortie des *Sims* qui a été entre 2001 et 2003 le jeu le plus vendu de l'histoire vidéoludique. Le lecteur est alors invité à identifier le travail fait sur l'œuvre de Maxis par le titre et la réutilisation du symbolique icône vert.

397 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, *op. cit.*, p. 1.

« Je ne peux pas être ce que je suis
donc je deviens de l'argent, pièce par pièce
et je vis autant que possible
– Tony Barnstone, Pourquoi je joue aux jeux vidéo »

398 Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, *op. cit.*, p. 1.

399 Charles Grivel, « De la couverture illustrée du roman populaire », in *Productions du populaire*, Jacques Migozzi et Philippe Le Guern (dir.), Limoges : Presses universitaires de Limoges, 2002.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

La quatrième de couverture est presque identique à la couverture, puisqu'elle reprend le nom de l'auteur, le titre, l'illustration de l'avatar et la mention de l'édition (voir Figure 29). Les deux seules différences sont la présence de motifs pixelisés autour de l'avatar et du code-barre. Cette esthétique a pour fonction de souligner que le livre est lisible par deux entrées et constitue un jeu avec les codes du support livresque. La non-linéarité (utilisée dans certains genres vidéoludiques, notamment les jeux de simulation) sert ici à perturber les habitudes du lecteur et s'inscrit dans le questionnement de Delaume sur le réel et la fiction.

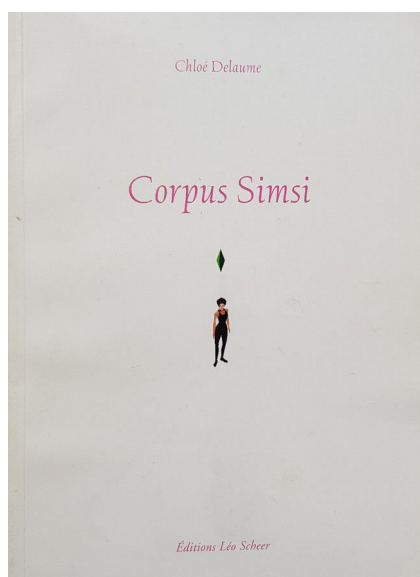


Figure 28 : Couverture. Delaume, *Corpus Simsi*, Léo Scheer, 2003

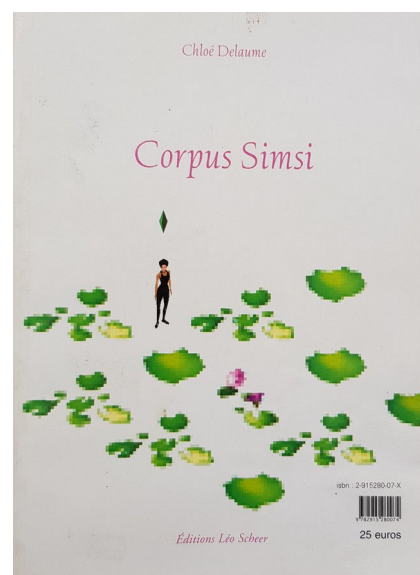


Figure 29 : Quatrième de couverture. Delaume, *Corpus Simsi*, Léo Scheer, 2003

Pour utiliser un terme des études sur le jeu vidéo et en particulier le concept utilisé par Dominic Arsenault, il serait possible de dire que le degré d'interactivité explicite⁴⁰⁰ du livre de Delaume est plus important que celui d'un roman. Dès la prise en main du livre, la littérature *indé* s'affiche comme expérience artistique.

La littérature *indé* ne se caractérise pas seulement par des stratégies de légitimation dans le paratexte mais utilise les mécanismes de la frange hyperlittéraire de la littérature pour traiter du jeu vidéo. En particulier, elle s'appuie sur la déconstruction

⁴⁰⁰ Dominic Arsenault, « Dynamic range : measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », art. cité.

des fonctionnements codifiés de la littérature qui a pour effet l'implication du lecteur dans la construction du sens.

Dans *Lucky Wander Boy*, la logique générique *indé* qui traverse l'œuvre se matérialise principalement par une réflexivité qui met à mal le récit. Après avoir montré que le livre de Weiss encourage une telle interprétation, je prendrai l'exemple de deux procédés : le jeu de miroirs et le travail sur la fictionnalité. Ce roman raconte une histoire dans laquelle le personnage est fasciné par les phénomènes de récursivité et de réflexivité. Lorsque Adam télécharge le logiciel MAME qui permet d'émuler des jeux d'arcade, il se perd dans des réflexions sur les implications de ce procédé et sur ses limites :

And when you thought about it that way and were relatively stoned, it was impossible not to fall into the infinitive regress cliché, [...] It was all configs, all down the line, like the world on the back of a giant turtle in *The King and I*, which was on the back of a giant turtle and so on, and that was kind of immortality wasn't it ? [...] And what if our life is someone else's game ? Etc. Etc.⁴⁰¹

La régression à l'infini que Adam décrit ici n'est pas utilisée pour comprendre un principe mathématique, mais devient une philosophie de vie, un questionnement sur le réel. Ce passage fait écho à la dernière page du livre qui, présentée comme une page du catalogue qu'écrit le narrateur sur les œuvres vidéoludiques, suggère que la vie d'Adam est un jeu dont les auteurs sont ses parents. D'autre part, le texte se prête au jeu de la suite répétitive par le double usage de « etc », mais aussi par la référence intertextuelle (référence à une œuvre dans une œuvre). En anglais, « turtle all the way down » est une expression populaire faisant référence au principe de régression à l'infini. La fascination du personnage pour la réflexivité se retrouve dans les descriptions qu'il fait du jeu *Lucky Wander Boy*. Le narrateur fait référence à une page du douzième numéro du comic *Animal Man* de CD Comics sorti en janvier 1990 (voir Figure 30).

401 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, *op. cit.*, p. 25-26.

« Et vous pensiez à ceci et vous étiez relativement déchiré, c'était impossible de ne pas tomber dans le cliché de la régression infinie. [...] C'était des configurations jusqu'au bout, comme le monde sur le dos d'une tortue géante dans *The King and I*, qui était sur le dos d'une tortue géante et ainsi de suite, et c'était une forme d'immortalité, non ? [...] Et si notre vie était le jeu de quelqu'un d'autre ? Etc. Etc. » (ma traduction)



I felt a glee akin to what I would feel the first time I saw *Duck Soup* and realized this movie knew it was a movie or saw page twelve of issue # 19 of *Animal Man* where the title character gawked at me wide-eyed from a splash page and said « I CAN SEE YOU » [...] ⁴⁰²

Figure 30 : Visage.
Animal Man.

Dans cette page, la métalepse, au niveau de l'histoire, est extérieure : elle est présente entre le niveau extradiégétique et le niveau diégétique⁴⁰³. La référence au film *Duck Soup* réalisé par Leo McCarey sorti en 1933 concerne plus particulièrement la scène du miroir. Cet objet, représentation par excellence de la réflexivité, est d'ailleurs un mécanisme essentiel du gameplay du jeu puisqu'il permet de passer du niveau 2 au mystique niveau 3⁴⁰⁴.

Les louanges explicites de la réflexivité dans le récit incitent le lecteur à chercher des procédés similaires dans le roman. Le procédé le plus visible est l'effet de miroirs. Par exemple, chaque désignation d'une partie est un mot du titre du roman, Lucky - Wander - Boy, et les chapitres ont souvent un nom quasiment identique. La formule « monster of selfishness » (monstre d'égoïsme) se répète à la fois dans la narration⁴⁰⁵ et dans les titres de chapitre. La fin du roman, dans laquelle les répétitions concernent parfois des paragraphes entiers, est à ce titre exemplaire, et j'en ferai l'analyse dans le chapitre 8. Plutôt que de lui donner de la cohérence, les échos ont tendance à exhiber la construction du roman. *Lucky Wander Boy* est un roman difficile à appréhender pour le lecteur puisque, en plus d'être plongé dans la conscience d'un jeune homme psychologiquement instable et fasciné par les jeux vidéo, il est confronté à l'accumulation

402 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 57.

DC Comics, *Animal Man*, janvier 1990, n° 19, p. 12.

« Je ressentis une joie semblable à ce que je ressentirais la première fois où je verrais *Duck Soup* et que je réaliserais que ce film était conscient d'être un film, ou à la première fois que j'avais vu la page douze du numéro 19 de *Animal Man* où le personnage m'observait les yeux écarquillés depuis la page de garde et disait « JE PEUX TE VOIR ». » (ma traduction)

403 Catégories de Dorrit Cohn dans « Métalepses et mise en abyme », *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, op. cit., p. 122.

404 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 92.

405 *Ibid.*, p. 38, 48, 230, 266.

des éléments qui déconstruisent l'histoire. La réflexivité du roman n'est pas aussi explicite que les exemples donnés par Adam, mais le travail réalisé par DB Weiss consiste majoritairement en un brouillage des niveaux de fictionnalité. Par exemple, lorsque deux chapitres ont le même titre, le premier correspond à la version imaginée ou espérée de Adam, présentée parfois sous la forme d'un scénario de film, et le second à la version réelle. Le cas le plus intéressant de ce jeu de fictionnalité est peut-être celui de l'œuvre « Leng Tch'e » de Dafei Ji qui est présente à la fois au niveau diégétique et au niveau extradiégétique sous forme de citations. Chaque partie du livre dispose en effet d'une épigraphe de cette œuvre qui constitue une pierre de touche dans l'interprétation du jeu « Lucky Wander Boy » pour Adam. Au sein d'une entrée du catalogue⁴⁰⁶, il donne des précisions sur cette œuvre : son contexte (la Chine impériale), son auteur (un bourreau et poète), son historique de publication. Présentée comme une œuvre réelle (au même titre que *Pac-Man*, par exemple), il s'agit en réalité d'un livre inventé. Si « Leng Tch'e » fait bien référence à une torture qui consistait à couper une femme en morceau alors qu'elle était encore consciente dans la Chine impériale, comme les citations le laissent à deviner, Dafei Ji n'est pas un auteur réel. Il est possible que la référence intertextuelle soit à un album du groupe Naked City sous la label Toys Factory (1992) qui explore des sons rappelant la souffrance. « Dafei Ji » peut aussi être interprété (sans certitude aucune) comme une référence à l'expression populaire « da fei ji » qui vient du mandarin, fait référence à la masturbation. Le jeu sur la fictionnalité a pour effet de créer une incertitude sur le récit qui nécessite pour le lecteur de s'investir dans l'œuvre. Après l'avoir décodée (ou avoir tenté de le faire), l'interprétation est nécessaire pour qu'elle ait du sens. Ainsi, une première interprétation possible est simplement d'attribuer les étrangetés du récit à l'esprit malade du personnage. En ce qui concerne « Leng Tch'e », il peut s'agir d'un ouvrage existant dans le monde du personnage ou une invention de ce dernier, dont on sait qu'il déforme la réalité. Une seconde interprétation est d'y voir une réflexion sur le roman, et plus précisément sur sa médialité. Si l'on considère que le nom de l'auteur n'est pas seulement une forme d'humour, il invite à cette lecture dans la mesure où il renvoie à une pratique de retour sur soi. Les références à d'autres médias, comme la musique (« Leng Tch'e »), le script de film (« my dinner with kurt »), l'essai (les entrées du catalogue) ou encore le jeu vidéo ne sont pas anecdotiques. Alors que les procédés

406 *Ibid.*, p. 73.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

réflexifs, comme les effets de miroirs ou le jeu de fictionnalité, exhibent la construction de l'œuvre et bousculent les fonctionnements romanesques traditionnels, l'influence des autres médias permet de créer des nouvelles formes littéraires – point qui sera développé dans le chapitre 8. La réflexivité de *Lucky Wander Boy* a une portée métamédiatique. La mention de la théorie de McLuhan par le personnage doit alors se penser en regard au travail proposé par le romancier :

Double Dragon is the first major step down the road to a high-gloss realism that masks a shift from what Marshall McLuhan would call a « cool » medium to a « hot » one : 'Any hot medium allows of less participation than a cool one ... the hot form excludes, and the cool one includes.'⁴⁰⁷

Alors que le personnage approuve l'idée de McLuhan, le roman est une démonstration par l'exemple de l'invalidité de cette théorie, à la fois en créant un dialogue entre les médias et en demandant une participation du lecteur. *Lucky Wander Boy* s'inscrit ainsi dans la frange hyper-littéraire de la littérature d'abord parce qu'il demande au lecteur un effort d'analyse, qu'il choisisse une lecture psychologique ou réflexive de l'œuvre, et ensuite parce que la métamédialité bouscule les fonctionnements codifiés du roman.

Par le jeu constant de détournement des codes médiatiques, et en particulier ceux de formes littéraires, *Corpus Simsi* s'inscrit aussi dans cette généricité littéraire, poursuivant la lignée des précédentes œuvres de Chloé Delaume, en particulier *La Vanité des Somnambules*. D'abord, l'auteur n'utilise pas toujours *Les Sims* selon son « play modèle »⁴⁰⁸. La représentation du jeu vidéo est de l'ordre de la reproduction, mais les images n'illustrent pas toujours une utilisation normale du logiciel informatique. Alors qu'il s'agit d'un jeu de simulateur de vie, certaines images prélevées du jeu ne montrent pas le quotidien de l'avatar mais sont des tableaux construits qui illustrent un fonctionnement du monde ludique. Lorsque ce dernier sert d'espace de mise en scène, la littérature fournit souvent le canevas. Par exemple, l'allusion à *Alice aux Pays des Merveilles* permet à Chloé Delaume d'expliquer le temps dans *Les Sims* (voir Figure 31). La mention du « non-anniversaire » permet de traduire la répétition infinie, qui est aussi prise en charge par les images. La répétition se situe visuellement à la fois au niveau de la double page, puisque les scènes sont similaires, et au niveau de chaque image, puisque un

407 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 65.

« Double Dragon est un jalon majeur de la route vers le réalisme qui masque le changement d'un média froid (selon le terme de Marshall McLuhan) à un média chaud : N'importe quel média chaud permet moins de participation d'un média froid... Le média chaud exclut, et le média froid inclut. » (ma traduction)

408 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique*, op. cit., p. 33.

petit nombre d'objets est utilisé plusieurs fois. L'esthétique de détournement de *Corpus Simsi* est présente dès le début du travail qui porte sur la manipulation du programme vidéoludique.

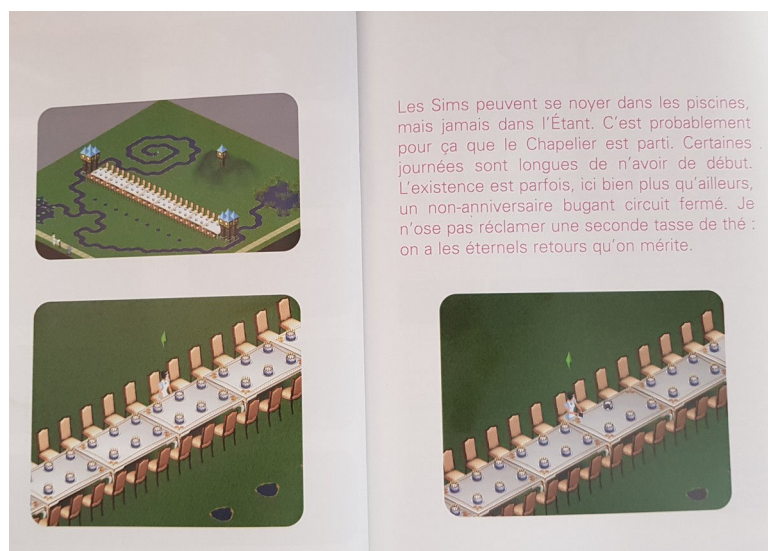


Figure 31 : Non-anniversaire. Delaume, *Corpus Simsi*, 2003, p. 35.

Elle se continue logiquement ensuite au sein du livre. D'abord, on peut repérer une tendance à la fragmentation. A la linéarité des fictions romanesques, *Corpus Simsi* oppose une possible lecture non-linéaire. Si une lecture de la première page à la dernière fait sens et est encouragée par le système de référencement des chapitres (v.1.1, v1.2, etc) qui fait allusion à la mise à jour de logiciels informatiques, le livre se prête aussi à une consultation par entrées, puisque les parties sont thématiques (le temps, l'espace, les besoins...) ou au feuilletage, à cause du nombre important d'images. De plus, ces dernières introduisent une rupture dans la lecture. Le travail de l'image se fait en jeu (comme on l'a vu avec l'exemple du non-anniversaire) et après le jeu, puisqu'il y a un travail de collage/ montage visuel au sens où l'entend Rona Cran⁴⁰⁹. Par exemple, à plusieurs reprises dans le livre, les captures d'écran servent à Chloé Delaume à imaginer ce que pourraient être des magazines Sims, comme une revue sur l'immobilier (voir Figure 32). Les images sont sorties du contexte vidéoludique, juxtaposées et commentées mais Chloé Delaume pousse la logique de simulation de vie du jeu en utilisant des formes médiatiques réelles pour imaginer le monde ludique. Pour le lecteur, comprendre ce collage/ montage est différent de l'interprétation d'un paragraphe textuel. De manière générale, *Corpus Simsi* est constitué de fragments textuels et visuels que le lecteur

409 Rona Cran, *Collage in twentieth-century art, literature, and culture*, op. cit.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

modèle doit lier entre eux. L'image n'est pas soumise au texte. Quantitativement, les images ne sont pas moins nombreuses que le texte et leur place n'est pas nécessairement délimitée au sein de la page. Il faut ainsi considérer la page comme un espace où les deux systèmes sémiotiques cohabitent. Par exemple, les taches vertes et roses pixelisées aux pages 4 et 5 renvoient au nénuphar auquel Chloé Delaume se compare dans le texte et sont sûrement la représentation de ses plantes en jeu (voir Figure 33).



Figure 32 : Magazine. Delaume, *Corpus Simsi*, 2003, p. 19.

Cependant, l'image numérique n'est pas assujettie au texte puisqu'elle n'est pas encadrée et envahit progressivement l'espace de la page. Elle fonctionne davantage comme forme abstraite que comme illustration du nénuphar. L'image a une fonction en dehors de son rapport au texte. Ce dernier est parfois second à la lecture, notamment lorsqu'il a pour fonction l'explicitation de l'image tandis que l'image prend le rôle de narration. Ainsi, les pages 30-31 (qui se lisent comme une unité) sont composées de quatre rangées de quatre captures d'écran qui forment de façon séquentielle la narration des activités de l'avatar pendant une journée (voir Figure 34). Le texte, placé en dessous des rangées vient commenter ce que le lecteur observe. L'insertion d'une image dans une série est la première procédure qui permet « une temporalisation et une narrativisation de l'image fixe » et que Raphaël Baroni nomme « narrativité iconique sérielle »⁴¹⁰.

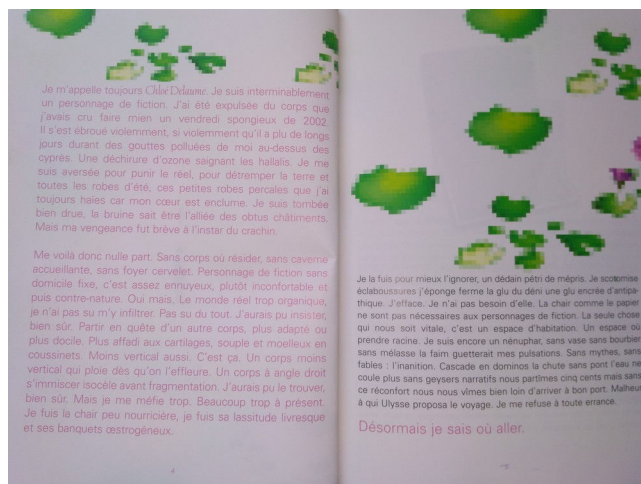


Figure 33 : Nénuphar. Delaume, *Corpus Simsi*, 2003, p 4-5.

410 Raphaël Baroni Raphaël, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris : Seuil, 2007, p. 111.



Figure 34 : Journée. Delaume, *Corpus Simsi*, 2003, p. 30-31.

Le récit en image passe essentiellement par ce procédé dans ce livre (au point que le texte disparaît parfois complètement au profit de petites histoires visuelles comme aux pages 73 et 74). Le rapport entre texte et image dans *Corpus Simsi* ne relève pas de l'illustration, mais d'une combinaison unique des deux systèmes sémiotiques qui nécessite de la part du lecteur un ajustement constant à cause de la rupture entre les différentes formes.

Le livre s'éloigne du fonctionnement linéaire romanesque par sa tendance à la fragmentation mais aussi parce que l'image vidéoludique permet un travail expérimental au carrefour entre plusieurs genres médiatiques qui travaillent le rapport texte-image. *Corpus Simsi* reprend certains fonctionnements de la bande-dessinée comme la présence de vignettes au sein d'un hypercadre ou la séquentialité des images pour créer une narration, comme les exemples précédents le montrent. Cependant, contrairement à la BD, les captures d'écran ont une fonction de prélèvement d'un univers existant qui les rapproche de la photographie. Virginie Flawinne dans son mémoire *L'œil vidéoludique et le nouveau flâneur* montre ainsi qu'il existe une pratique des « screenshots » qui rappelle la photographie de tourisme⁴¹¹. Le livre de Chloé Delaume s'apparenterait alors à un roman-photo, à la fois dans sa forme populaire pour l'usage narratif de l'image, et dans sa forme artistique pour le travail de composition de l'image, comme le définit Jan Baetens⁴¹². Finalement, c'est peut-être par rapport au genre du livre d'artiste qu'identifie

411 Virginie Flawinne Virginie, *L'œil vidéoludique et le nouveau flâneur*, mémoire de master, Université de Liège, 2007, p. 103. URL : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285/document (consulté le 29/09/2018)

412 Jan Baetens, *Pour le roman-photo*, Bruxelles, Paris : Les Impressions Nouvelles, 2010.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Michel Melot dans *L'illustration : histoire d'un art* que doit être compris *Corpus Simsi* puisqu'il le définit comme un ouvrage qui « bouscule les barrières et cherche un langage nouveau qui serait à la fois objet, poème et spectacle confondus dans la forme totalisante – et souvent surprenante – d'un livre »⁴¹³. Le collage de captures d'écran de jeu vidéo introduit une discontinuité dans l'espace de la page qui aboutit à une nouvelle pratique littéraire. Le livre montre que la littérature, au sens de l'art des mots, ne se limite pas au support du livre papier et se redéfinit en fonction de ses supports. Ainsi, la page 9 (voir Figure 35) montre un texte créé à la fois par l'auteur humain et par la machine, puisque l'ordinateur répond aux commandes invalides de l'auteur.

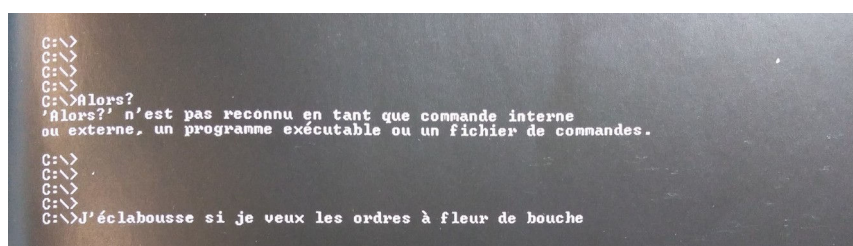


Figure 35 : Commandes informatiques. Delaume, *Corpus Simsi*, 2003, p. 9.

La déconstruction des fonctionnements médiatiques codifiés dans *Corpus Simsi* pourrait être comparée aux pratiques de détournement des productions des fans qu'étudie Fanny Barnabé⁴¹⁴, notamment parce le livre peut être comparé aux nombreux blogs de joueurs qui racontent l'histoire de leur Sims ainsi qu'aux wikis qui expliquent les mécanismes des jeux vidéo. Cependant, l'esthétique de Delaume s'inscrit au sein de pratiques artistiques institutionnellement légitimées pour deux raisons principales. D'abord, le caractère ludique de cette pratique est secondaire par rapport à sa portée critique sur les formes de récits médiatiques et le rapport entre la fiction et le virtuel. En effet, en reprenant et détournant les codes médiatiques, Chloé Delaume pose la question de la réalité fictionnalisée par les médias. Anaïs Guilet explique ainsi :

La tension entre la conception du jeu de Will Wright comme fruit du capitalisme mais aussi comme critique de ce dont il provient se retrouve dans l'œuvre de Chloé Delaume. La société, comme le jeu vidéo, crée une fiction, en tant que discours sur le monde, dans laquelle nous vivons et qui nous inculque quels sont nos besoins, ce qui est mal ou bien. [...] Ici l'enjeu est surtout de l'ordre d'une prise de conscience de la fiction du réel provoquée par la médiatisation.⁴¹⁵

413 Michel Melot, *L'illustration, histoire d'un art*, Genève : Skira, 1984, p. 207.

414 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique*, op. cit.

415 Anaïs Guilet, « Lire le jeu vidéo : jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », in *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Simonnot Brigitte (dir.), Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010, p. 231.

Delaume utilise alors le jeu vidéo pour réfléchir à des enjeux sociaux plus vastes et ne s'attarde pas aux particularités du média vidéoludique. La logique de légitimation artistique de son œuvre se remarque aussi par les références utilisées et les modèles déconstruits qui ancrent l'œuvre dans une culture littéraire reconnue. Le jeu vidéo est ainsi employé au service d'un projet littéraire. Contrairement à ce que soutiennent Anaïs Guilet ou Marika Piva⁴¹⁶, l'œuvre de Chloé Delaume n'est pas de l'ordre de l'hybridation à cause de ce déséquilibre.

A l'inverse de la littérature *gamer*, la littérature *indé* ne s'inscrit pas dans la culture vidéoludique mais dans une certaine culture littéraire élitiste et plus largement d'une avant-garde artistique. Comme l'art contemporain qui se réapproprie le jeu vidéo pour en faire « des nouvelles explorations plastiques et participatives, loin de sa finalité ludique » selon Margherita Balzerani, qui étudie notamment *Vigilance 1.0* de Martin Le Chevallier et *Sam* de Palle Torsson, la littérature *indé* détourne le jeu vidéo au service d'une démarche d'expérimentation littéraire⁴¹⁷. Sylvie Ducas note ainsi la proximité entre l'œuvre de Chloé Delaume et ce courant artistique :

Une telle esthétique de la contamination, de la diversité et du polymorphisme rejoint la montée en puissance dans l'art contemporain de la pratique exploratoire prise en tant [...] qu'espace d'invention où des relations inédites s'instaurent entre poésie, image, son, écrit et théâtre.⁴¹⁸

Chloé Delaume utilise les médias numériques, dont le jeu vidéo, pour effectuer une « reconstruction méthodique de soi » à la fois comme écrivaine et comme personnage de fiction. Si l'auteure met à profit des nouveaux médias et les détourne de leurs usages habituels, Ducas montre que cette démarche a une filiation littéraire et cite notamment les figures de Emile Ajar/ Romain Gary et Raymond Roussel. Dans la littérature *indé*, bien que le jeu vidéo soit le centre des œuvres, il est au service d'une démarche d'expérimentation littéraire. Ainsi, au lieu de soutenir que le programme vidéoludique met à mal l'autofiction dans la mesure où il n'y aurait plus d'auteur ou de locuteur,

416 Marika Piva, « Cybervariation autour de la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », in *Internet est un cheval de Troie, Fabula* [en ligne], 2017. URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4173.php> (consulté le 17/04/2019)

417 Margherita Balzerani, « Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine », *L'évolution psychiatrique*, vol. 71, n° 3, 2006.

418 Sylvie Ducas, « Fiction auctoriale, postures et impostures médiatiques : le cas de Chloé Delaume, 'personnage de fiction' », *Le temps des médias* [en ligne], n° 14, 2010. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2010-1-page-176.htm?contenu=article> (consulté le 28/02/2019)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

comme le fait Ducas, il serait possible d'arguer que si l'expérience vidéoludique de Delaume échoue à faire autofiction autrement que dans la production d'un livre et de spectacles, c'est parce qu'il ne s'agit pas d'une autofiction vidéoludique – qui serait à inventer et qui est peut-être une expérience fondamentale du média puisque le joueur contrôle un avatar⁴¹⁹.

Puisqu'elle s'éloigne du jeu vidéo pour se rapprocher de l'art contemporain, la poétique de la littérature *indé* peut être liée avec la littérature hypertextuelle des années 1990 et 2000 (voir Annexe 5). En effet, le développement de l'informatique et les questionnements sur la non-linéarité du récit dans les années 1990 ont abouti à deux champs de réflexion et de création parallèles : d'un côté, la littérature numérique, de l'autre, les fictions interactives et les jeux en mode texte. Marie-Laure Ryan dans « Digital Narrative: Negotiating a Path between Experimental Writing and Popular Culture », appelle le premier courant le « pôle Nord » qu'elle définit comme « brutalement avant-gardiste, conceptuel, inédit ». Le second est alors le « pôle Sud » qui regroupe les œuvres issues de la culture populaire, dont les jeux vidéo. Elle affirme alors qu'il existe une zone tempérée entre ses deux extrêmes qui ne sont pas absolument distincts⁴²⁰. Même si les échanges entre la littérature numérique institutionnellement légitimée et les productions de la culture populaire ont lieu, même si le pôle nord et le pôle sud communiquent, il n'empêche qu'il s'agit de deux ensembles distincts et que l'essor de non-linéarité narrative au contact de l'informatique a donné lieu à deux régimes de création différents. Ce que j'appelle littérature *indé* est particulièrement proche de la littérature hypertextuelle, qui est un avatar de la littérature numérique. Alexandre Gefen souligne ainsi la diversité des problématiques que recouvre ce concept dans « Littérature contemporaine face au numérique » :

419 Les relations entre le joueur et l'avatar sont en effet souvent analysés comme une forme de construction et d'expérimentation de son identité. Pour une étude précise des relations entre le joueur et l'avatar, il est possible de consulter l'ouvrage collectif *Les avatars jouables des mondes numériques : théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, en particulier les chapitres 3 et 5 :

Frédéric Tordo et Caroline Binkley, « L'auto-empathie médiatisée par l'avatar, une subjectivation de soi », dans *Les avatars jouables des mondes numériques : théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Etienne Armand Amato, Etienne Perény, Paris : Lavoisier, 2013.

Fanny Georges, « L'avatar comme métaphore conceptuelle et interactive de l'image de soi », dans *Les avatars jouables des mondes numériques : théories, terrains et témoignages de pratiques interactives*, Etienne Armand Amato et Etienne Perény (dir.), Paris : Lavoisier, 2013.

420 Marie-Laure Ryan, « Digital Narrative: Negotiating a Path between Experimental Writing and Popular Culture », *Comparative Critical Studies* [en ligne], vol. 13, Edinburgh University Press, 2016. URL : <https://www.euppublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/ccs.2016.0209> (consulté le 20/02/2019)

Loin d'être clair et univoque, le concept de littérature numérique superpose nombre de questions que l'on gagne à distinguer : celle des nouvelles formes de littérarité et de poéticité en ligne, intentionnellement ou non littéraires ; celle de l'influence de ces formes sur les poétiques littéraires contemporaines ; celle des modalités d'appréhension, de socialisation et d'évaluation de la littérature dans les mondes connectés ; celle du devenir du support imprimé et de la lecture ; celle, enfin et surtout, des mutations possibles de nos catégories critiques et de l'idée même de littérature.⁴²¹

Les réflexions sur la littérature hypertextuelle portent alors plus précisément sur l'émergence de nouvelles formes littéraires sur le support informatique. Jean Clément résume l'hypertexte ainsi : « D'une façon très générale, on pourrait le définir comme un texte non linéaire qui peut être parcouru en sautant d'un fragment à l'autre grâce à des liens explicites. »⁴²² Le texte le plus étudié de littérature hypertextuelle est peut-être *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987). Le discours critique sur cette forme littéraire est très proche du champ de la création (notamment parce que les chercheurs sont aussi créateurs⁴²³ et parce que la notion a été dès le départ « une catégorie descriptive, normative et poétique » selon Yves Jeanneret⁴²⁴) et contribue à en faire un objet littéraire institutionnellement légitimé en lui attribuant plusieurs caractéristiques. La littérature hypertextuelle est ainsi présentée comme une révolution liée à l'apparition de l'informatique. Landow écrit par exemple que les phénomènes contemporains sont comparables aux changements de paradigme culturel opéré par Gutenberg⁴²⁵. De plus, elle est vue comme la mise en pratique des théories post-structuralistes, notamment celles de Barthes⁴²⁶. Samuel Archibald dans *Le texte et la technique* explique comment « la doxa hypertextuelle » récupère ces théories et en souligne trois erreurs d'interprétation que cela a entraînées : le lien fait entre l'interconnectivité et l'intertextualité, le principe du lecteur comme auteur et le refus de clôture du texte⁴²⁷. La littérature hypertextuelle est ainsi souvent analysée en portant l'attention sur la discontinuité du texte, son aspect

421 Alexandre Gefen, « La littérature contemporaine face au numérique », dans *Les Mutations de la lecture*, Olivier Bessard-Banquy (dir.), Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 2012.

422 Jean Clément, « Fiction interactive et modernité », *Littérature*, n° 96, décembre 1994, p. 7.

423 Par exemple, Jay David Bolter est à la fois le créateur du logiciel Storyspace (1987) qui permet de concevoir des œuvres de littérature hypertextuelle et l'auteur d'ouvrages critiques, dont *Writing Space: The computer, hypertext, and the history of writing* (Lawrence Erlbaum Associates, 1991)

424 Yves Jeanneret, « Sémiotique de l'écriture », entretien vidéo en ligne, Archives audiovisuelles de la recherche. URL : https://www.canal-u.tv/video/fmsh/semiotique_de_l_ecriture.28783 (consulté le 20/02/2019)

425 Georg P. Landow, *Hypertext 3.0 : Critical theory and new media in an era of globalization*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2006 [1991].

426 Roland Barthes, *S/Z*, Paris : Seuil, 1970.

427 Samuel Archibald, *Le texte et la technique : la lecture à l'heure des médias numériques*, Montréal : Le Quartanier, 2009.

labyrinthe, et la notion de rhizome (plutôt que celle d'arborescence) est souvent utilisée pour décrire le fonctionnement du texte. C'est ainsi que la présente par exemple Landow dans son livre de référence *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology* (1991). Jean Clément explique de même que la littérature hypertextuelle se caractérise non seulement par un principe matériel de non-linéarité mais aussi par un principe esthétique de discontinuité⁴²⁸. L'expérience de lecture n'est pas décrite comme immersion, mais comme désorientation. Ces diverses caractéristiques de la littérature hypertextuelle ont permis de la rapprocher d'œuvres littéraires institutionnellement légitimées et avant-gardistes. Anaïs Guilet explique ainsi que « l'avènement de l'hypertexte a été accompagné de discours sur son aspect révolutionnaire et sur sa nouveauté, en même temps que s'est développée paradoxalement la revendication d'une filiation à travers des textes canoniques comme *Don Quichotte* de Miguel de Cervantès, *Tristram Shandy* de Laurence Sterne, *Ulysse* ou *Finnegan's Wake* de James Joyce, «Le jardin aux sentiers qui bifurquent» de Jorge Luis Borges, *Marelle* de Julio Cortazar, *Glas* de Jacques Derrida »⁴²⁹. La littérature hypertextuelle se construit donc comme un champ de création à part entière, à la fois par les œuvres et le discours critique, qui se définit dans son rapport au canon littéraire. À côté des œuvres numériques, qui se développent particulièrement entre 1990 et 2000, émergent, au tournant du siècle, des livres qui intègrent l'hypermédia. *Corpus Simsi* mais aussi dans une moindre mesure *Lucky Wander Boy* sont les avatars vidéoludiques de cette forme littéraire dont *House of Leaves* de Mark Danielewski publié en 2000 est peut-être l'œuvre la plus emblématique. En dehors du corpus restreint, on pourrait par exemple citer les romans *Slum Online* de Hiroshi Sakurazaka⁴³⁰ et *Le Jeu continue après la mort* de Jean-Daniel Magnin⁴³¹ pour leurs tentatives poétiques de saisir la conscience d'un joueur et les œuvres numériques *Asteroids* de Jim Andrew⁴³², *Kill the Poem* de Johannes Auer⁴³³ et *Silent Conversation* de Gregory Weir⁴³⁴ pour leur usage de codes vidéoludiques pour déconstruire le texte. Plutôt que de parler de littérature papier hypertextuelle du jeu vidéo, je choisis le terme d'utiliser

428 Jean Clément, « Fiction interactive et modernité », art. cité., p. 7.

429 Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg*, op. cit., p. 152.

430 Hiroshi Sakurazaka, *Slum online*, VIZ Media, 2010.

431 Jean-Daniel Magnin, *Le Jeu continue après ta mort*, Publie Papier, 2013.

432 Jim Andrew, *Asteroids* [en ligne]. URL : <http://vispo.com/asteroids/indexenglish.htm>

433 Johannes Auer, *Kill the Poem* [en ligne]. URL : <https://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> (consulté le 05/03/2019)

434 Gregory Weir *Silent Conversation* [en ligne]. URL : <https://armorgames.com/play/4287/silent-conversation> (consulté le 05/03/2019)

le terme *indé* pour qualifier ces œuvres pour souligner l'existence de stratégies similaires au sein de la culture vidéoludique et de la culture littéraire, qui emploient cependant des méthodes différentes. Contrairement aux recherches sur la littérature hypertextuelle dans les années 1990, les théories récentes, comme celle de Marie-Laure Ryan évoquée plus haut, tentent de comprendre les liens entre les différentes formes de textes⁴³⁵. Elizabeth Burgers soutient ainsi dans sa thèse que l'écriture expérimentale, les fictions hypertextuelles et les jeux vidéo doivent être compris comme des entités différentes qui font cependant partie d'un même « continuum textuel » qui se caractérise par ses tentatives de donner une impression de liberté d'action au lecteur/ joueur (« feeling of agency »)⁴³⁶. Utiliser le terme *indé* pour désigner une littérature expérimentale du jeu vidéo permet de même de penser ensemble les deux médias.

L'âge du lecteur modèle, mais surtout sa relation au jeu vidéo, détermine la manière de parler du média et ce qu'il en est dit. La littérature jeunesse représente principalement le jeu vidéo par l'expérience du joueur en suivant des formes romanesques classiques. La littérature pour jeunes adultes s'intéresse davantage à la création de jeux vidéo et utilise l'intertextualité pour s'inscrire dans la culture vidéoludique. La littérature légitimée se sert du jeu vidéo dans un travail artistique d'innovation des formes littéraires. La généricité littéraire (littérature de jeunesse, young adult, hypertextuelle) crée donc des types de représentations du jeu vidéo, qui a leur tour forment un effet de genre. Esteban Grine soutient aussi cette idée que la manière de représenter le jeu vidéo est à l'origine de logiques génériques littéraires et étudie ce phénomène dans les bandes-dessinées asiatiques en se concentrant sur l'*isekai* et le *nekketsu*⁴³⁷. Dans mon corpus, j'ai proposé les catégories de littérature *casual*, *gamer* et *indé* que l'on distingue grâce aux œuvres du corpus restreint, même si certaines participent de plusieurs logiques génériques (comme *You* ou *Lucky Wander Boy*).

435 On peut remarquer aussi que c'est déjà la perspective qu'adoptait Aarseth dans *Cybertext : Perspectives on Egodic Literature* (Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997).

436 Elizabeth Burgers, « Understanding interactive fictions as a continuum : reciprocity in experimental writing, hypertext fiction and video games », Thèse de doctorat, sous la direction de Kaye Mitchell, Université de Manchester, 2015.

437 Esteban Grine, « Du jeu vidéo au manga : les cas du nekketsu et de l'isekai dans la mise en récit des mécaniques vidéoludiques », communication lors du colloque *Littératures du jeu vidéo*, déjà cité.

2 A chaque joueur sa littérature

Comme pour la littérature du jeu vidéo, on peut distinguer des formes récurrentes de représentations vidéoludiques de la littérature, en particulier l'objet-livre et le texte jouable, et nous verrons qu'elles sont déterminées par une genericité préexistante, les jeux narratifs d'un côté et les jeux poétiques de l'autre. Les types de représentations de la littérature ne donnent pas lieu à de nouveaux genres vidéoludiques, mais au contraire participent à des effets de genres existants.

2.1 Le jeu vidéo narratif

Parmi les diverses représentations de la littérature, la plus courante est celle du livre avec lequel le joueur peut interagir au sein du monde ludique que j'ai appelé objet-livre (voir Chapitre 2). Puisque les jeux *The Elder Scrolls* sont connus pour leur usage des livres, je les utiliserai comme exemples privilégiés, auxquels seront plus brièvement comparés les autres jeux du corpus. Cependant, même au sein de la série de Bethesda dont les objets-livres constituent une partie de l'identité médiatique, il est possible de finir le jeu sans prendre en compte cette caractéristique. On trouve ainsi de nombreux témoignages de joueurs qui ne lisent pas les textes fictionnels en jeu⁴³⁸. Les livres lisibles sont des objets ludiques très courants, mais souvent facultatifs pour progresser dans le jeu. Une étude de leur rôle dans le système narratif et dans le système ludique permettra d'expliquer cet apparent paradoxe par rapport aux ambitions des jeux narratifs : le fonctionnement de l'objet-livre est lié à la construction d'un monde. Dans un deuxième temps, une étude des boîtes de jeux montrera que le livre sert en retour de marqueur pour identifier un jeu narratif.

438 Pour se rendre compte des différentes attitudes en ce qui concerne l'objet-livre dans *The Elder Scrolls*, il est notamment possible de consulter les forums de Gamefaqs, en particulier les trois fils de discussion suivants : "Books, do you read them" (URL : <https://www.gamefaqs.com/boards/615804-the-elder-scrolls-v-skyrim/60985369>), "Who actually Read Books throughout the game?" (URL : <https://www.gamefaqs.com/boards/615804-the-elder-scrolls-v-skyrim/61152631?page=1>), "Do you read the books that are found in skyrim?" (<https://www.gamefaqs.com/boards/615803-the-elder-scrolls-v-skyrim/66041872/742229708>) (consulté le 03/10/2017)

Paru alors que les open-worlds* sont particulièrement encensés par la critique et recherchés par les joueurs depuis une dizaine d'années, *The Elder Scrolls Online* de Zenimax Online Studios est une tentative de rassembler plusieurs manières de créer des mondes vidéoludiques et d'en être l'aboutissement. Dernier opus de la série de fantasy de Bethesda paru en 2014, il hérite de certaines caractéristiques des précédents RPG* qui permettent de donner au joueur le sentiment que l'espace qu'il parcourt est marqué par des événements passés. Puisque la double quête de ce jeu, consistant à la fois à sauver le monde de l'influence d'une entité divine malveillante et à établir le pouvoir politique de sa faction, est établie environ mille ans avant l'intrigue de *Skryim* (2011) dans la chronologie fictionnelle, il s'agit d'ailleurs de développer un passé déjà établi. Sorti dix ans après le premier *World of Warcraft*, le jeu de Zenimax bénéficie aussi des enseignements des autres MMORPG* pour exploiter les interactions entre joueurs afin de créer une sensation de vie. Parmi les différentes façons de faire monde, les objets-livres se distinguent par leur récurrence dans l'expérience de jeu. Je m'appuierai sur l'analyse d'un exemple précis, la découverte de « True heirs of the Empire » qui se trouve dans une des premières zones du jeu⁴³⁹ et qui participe à la construction des enjeux politiques de cet endroit.

Sur cette première capture d'écran (voir Figure 36), le joueur est en train de diriger son avatar vers le Nord, afin de rejoindre un objectif de quête, signalé sur la barre en haut par un triangle noir entouré de blanc lumineux. L'espace ludique est structuré par des éléments pouvant constituer des points intéressants à explorer, notamment les statues, visibles en arrière plan, le camp, sur la gauche et surtout le chariot abandonné. Un halo lumineux signale en effet la présence d'un objet à récupérer. A ce moment du jeu, le joueur sait identifier sa couleur violette comme signe de la présence d'un livre. Passer prendre le livre est alors un détour : il n'est pas nécessaire dans la quête secondaire en cours.

⁴³⁹ On peut trouver cet objet à côté du « Baelborne Rock Wayshrine » qui se trouve à Glenumbra, c'est-à-dire la première zone à laquelle le joueur ayant fini l'introduction et choisi d'appartenir au Daggerfall Covenant peut explorer.



Figure 36 : Exploration. Zenimax Online Studios, The Elder Scrolls Online, 2014.

Les objets-livres n'ont souvent pas de fonction au sein de l'histoire principale qui est majoritairement prise en charge par des cinématiques et des dialogues interactifs. Le livre lisible est généralement utilisé pour les récits optionnels, au sein d'une quête secondaire ou en lui-même, comme dans l'exemple précédent. Cette restriction s'explique par deux facteurs : d'abord, le manque d'intérêt global des joueurs pour le texte ; ensuite, les contraintes économiques qui régissent la création d'un jeu vidéo. Un livre est un élément qui ne coûte pas très cher à produire, contrairement aux dialogues ou aux cinématiques, pour lesquels il faut compter le coût d'écriture, mais aussi celui de la création du personnage, de son animation et du doublage du dialogue.

Jeu d'aventure* point-and-click*, *Myst* est un jeu narratif comme *The Elder Scrolls Online* qui utilise des objets-livres mais aussi un contre-exemple du rôle optionnel qui leur est conféré puisque les journaux d'Atrus qui se trouvent dans la bibliothèque ont pour fonction de donner des indices au joueur sur les actions à effectuer et constituent une étape nécessaire pour comprendre l'univers dans lequel le joueur est plongé. Cependant, le thème du jeu (la découverte de nouveaux mondes grâce à des livres) comme le contexte de création (jeu indépendant à petit budget sorti plus de vingt ans auparavant) expliquent ce fonctionnement qui n'est pas foncièrement différent du modèle d'utilisation des objets-livres que *The Elder Scrolls Online* exemplifie. Dans le cas de « Crimes of the Daggerfall Convent » comme dans celui des livres de *Myst*, les objets-livres dans les jeux narratifs sont obtenus grâce à une exploration du monde ludique et ont donc un fort rapport à

l'espace. Ils constituent l'exemple parfait de ce que Jenkins appelle les « embedded narratives »⁴⁴⁰, c'est-à-dire des objets du monde ludique qui ont une valeur narrative.

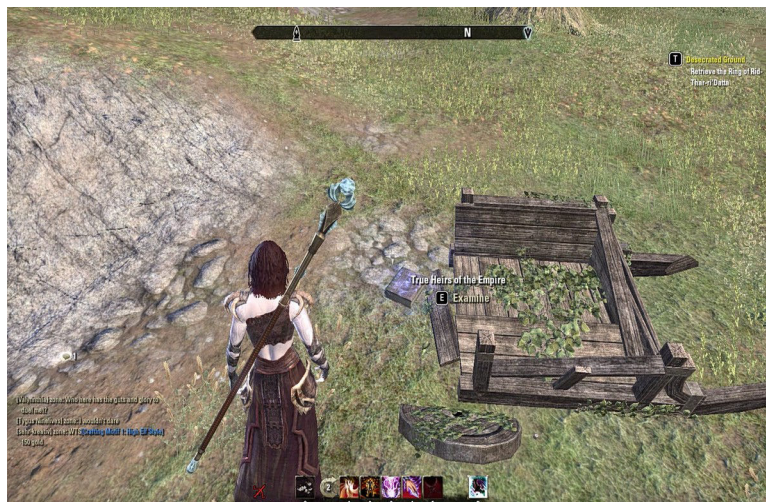


Figure 37 : Objet-livre. Zenimax Online Studios, *The Elder Scrolls Online*, 2014.

Dans le jeu de Zenimax, en s'approchant du livre (voir Figure 37), s'ajoutent au halo lumineux violet d'autres informations non-diégétiques à l'intention du joueur, le titre du livre pour identifier plus précisément l'objet et les indications pour interagir avec lui. La touche E n'est pas spécifique à l'objet-livre et constitue la touche par défaut pour examiner un objet. A première vue, l'interactivité explicite du livre est similaire aux autres actions vidéoludiques. Pour que le livre soit considéré comme lu par le logiciel informatique, il faut simplement avoir pressé le bouton E. A l'écran, un livre ouvert apparaît en plein écran et dans l'inventaire, le texte du livre est enregistré (voir Figure 38). Le joueur n'a pas seulement le choix de lire le livre mais aussi du moment où il le consulte, soit dès son ouverture, soit plus tard. En effet, l'ouverture d'un livre ne met pas en pause le monde ludique. Si un avatar se fait attaquer pendant qu'il est en train de lire, par exemple, un voile rouge qui clignote apparaît sur l'arrière-plan pour signaler le danger au joueur. Puisque la lecture introduit une forme de pause au sein de l'exploration du monde, certains joueurs choisissent de consacrer un temps dédié à la lecture, au début ou à la fin d'une session de jeu, généralement.

440 Henry Jenkins, « Game design as narrative architecture », art. cité.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

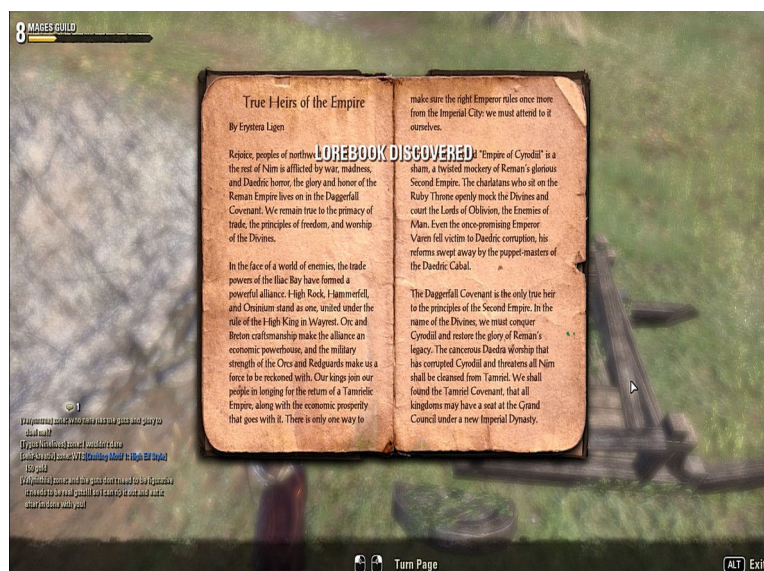


Figure 38 : Objet-livre « True Heirs of the Empire ». Zenimax, *TESO*, 2014.

Si a priori la manipulation de l'objet-livre est identique à celle d'un autre objet, elle dispose d'une temporalité particulière et suppose une réception différente de certaines actions, comme celles de sauter ou de courir. C'est ce que soutient Thomas Morisset :

L'action de lire est phénoménologiquement différente de l'action de sauter dans le monde du jeu, car il suffit que l'avatar ouvre et ferme le livre pour obtenir des compétences associées à la lecture. « je lis » n'est pas une action qui peut procéder de ou être simulée par l'avatar, car seules les actions qui ont une dimension spatiale peuvent avoir cette propriété. La lecture est une anomalie dans le monde du jeu vidéo en ce qu'elle ne se situe pas sur le même plan phénoménologique que le reste des actions.⁴⁴¹

Si je partage la conclusion que l'objet-livre lisible nécessite une « forme d'attention » particulière, il me semble que la lecture fait partie d'un mode d'expérience vidéoludique qui englobe notamment la contemplation – certains joueurs prennent ainsi plaisir à la déambulation dans le monde virtuel⁴⁴². Benjamin Peuch montre à propos du jeu de survival-horror *Amnesia : The Dark Descent*⁴⁴³ que le texte du journal intime de l'avatar, que le joueur découvre au fur et à mesure, n'est pas une interférence, ne coupe pas l'expérience de jeu puisqu'il correspond à l'immersion voulue par les créateurs, qui demandent explicitement au joueur de ne pas se concentrer sur la victoire⁴⁴⁴. Ainsi, il ne

441 Thomas Morisset, « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

442 Virginie Flawinne, *L'œil vidéoludique et le nouveau flâneur*, mémoire de master, Université de Liège, 2007. URL : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285/document (consulté le 29/09/2018)

443 *Amnesia : The Dark Descent*, Frictional Games, 2010.

444 Benjamin Peuch, « Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans *Amnesia : The Dark Descent* », dans *Jeu vidéo et livre, op. cit.*

faut pas faire de la lecture au sein d'un jeu vidéo une pratique isolée du reste du jeu. L'objet-livre s'inscrit au contraire dans la continuité des autres caractéristiques de l'œuvre. Le RPG* *Fable II* de Lionhead studio, sorti en 2010 soit un an avant *Skyrim* et quatre ans avant *The Elder Scrolls Online* permet déjà de se rendre compte que dans la majorité des jeux narratifs, l'objet-livre est similaire aux autres éléments manipulables (voir Figure 39). Lorsque le joueur clique sur le livre dans le monde du jeu, s'affiche à l'écran une carte représentant l'aspect général d'un livre.



Figure 39 : Objet-livre « The Art of Seduction ». Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

L'objet-livre ne se présente pas comme le personnage le voit, mais comme le joueur l'appréhende, à travers une interface qui met en pause la fiction ludique, comme les autres objets, qui ont tous une description. Le joueur peut en effet appuyer sur le bouton Y pour avoir accès au contenu du livre, présenté au dos de la carte : « (This is an Expression manual.) Learn the sophisticated secrets of Albion's greatest lovers. (Use this book to learn the Seduce expression.) »⁴⁴⁵ Ce texte consiste à la fois en un résumé du livre et des indications quand à l'usage de l'objet dans le monde ludique. Un trait d'humour est aussi souvent présent. Si l'action de lire n'est pas semblable à l'action de sauter au sein d'un jeu vidéo, il est cependant nécessaire de comprendre les représentations vidéoludiques de la littérature au sein des logiques propres au jeu. Dans les jeux *Fable*, le texte du livre comme les descriptions des autres objets sont des espaces extradiégétiques au ton humoristique. Dans la série *The Elder Scrolls*, le livre est une forme d'immersion dans la fiction vidéoludique.

⁴⁴⁵ « (Ceci est un manuel d'expression) Apprenez les secrets sophistiqués des plus grands amants d'Albion. (Utilisez ce livre pour apprendre l'expression Séduire). » (ma traduction)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Pour cela, la représentation du livre tend à être la plus réaliste possible malgré les contraintes du média. L'objet-livre « True heirs of the Empire » est représenté tel qu'il est censé être perçu par l'avatar. Alors que le joueur a choisi de jouer en focalisation externe, c'est-à-dire à la troisième personne, l'interaction avec l'objet modifie l'angle de vue à la première personne. La fenêtre de lecture du texte imite la forme d'un livre ouvert qui occupe la majorité de l'espace de l'écran. Si les mains de l'avatar ne sont pas figurées, c'est parce que l'expérience du toucher est difficile à rendre par ce biais. Thomas Morisset montre en effet que la main virtuelle, lorsqu'elle est représentée, est toujours inscrite dans un régime optique et ne sert que de maquillage ou d'outil fonctionnel, perdant sa fonction haptique⁴⁴⁶. Le livre est vu, mais pas touché car ce serait paradoxalement moins réaliste. Parfois aussi, il est entendu. Dans *The Elder Scrolls Online*, mais aussi dans *Myst*, par exemple, un bruit qui tente d'imiter celui d'une page qui tourne est intégré pour se déclencher à chaque fois que le joueur clique pour continuer le texte. Celui-ci est découpé sur plusieurs écrans reprenant le système des pages (qui se tournent avec un clic droit ou gauche de la souris d'ordinateur) et contient seulement le texte fictionnel. Alors que certains jeux narratifs, comme les RPG* *The Witcher*, concurrents de la série de Bethesda dont le dernier opus est sorti un an après le jeu de Zenimax, proposent au joueur un extrait d'un texte, le choix a été fait dans *The Elder Scrolls*, de présenter au joueur l'intégralité de l'œuvre fictionnelle. La longueur du texte n'est pas réaliste puisqu'une œuvre fait quelques pages au maximum (pour des raisons économiques) mais le texte est assez développé pour contenir plusieurs informations et développer un style.

Outre le coût réduit de production des livres, l'utilisation massive de l'objet-livre s'explique en effet par sa capacité à transmettre une quantité importante d'éléments narratifs qui permettent de donner vie au monde. Pour le dire autrement, les objets-livres ont pour fonction narrative principale de développer la *lore** de l'univers. « True heirs of the Empire » fait par exemple état de conflits politiques : « Rejoice peoples of northwest Tamriel ! Though the rest of Nirn is afflicted by the war madness and Daedric horror, the glory and honor of the Reman Empire lives on in the Daggerfall Covenant. »⁴⁴⁷ C'est un

446 Thomas Morisset, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs* [en ligne], n° 10, 2013. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/495> (consulté le 05/03/2019)

447 « Réjouissez-vous, peuples du Nord-Ouest de Tamriel ! Le reste de Nirn endure la folie de la guerre et l'horreur daedric, alors que la gloire et l'honneur de l'Empire Reman vit dans le Daggerfall Covenant. » (ma traduction)

texte de propagande pour une faction fictionnelle dont les figures d'amplification (exclamations, accumulations, hyperboles) ont pour fonction d'émouvoir le récepteur modèle, un habitant du pays, pour faire appel au sentiment patriotique. Les informations sur l'univers ne sont pas données telles quelles au joueur : un travail est réalisé pour donner au livre une fonction à l'intérieur de la fiction. « True Heirs of the Empire » mentionne des événements du monde ludique (comme la présence de Daedra) mais le texte est écrit d'un point de vue subjectif et certaines informations sont fausses. L'ensemble des livres de *The Elder Scrolls* n'est pas équivalent à la bible* de l'univers. Au contraire, le joueur est confronté à de nombreux genres littéraires (livres d'histoire, textes religieux, pamphlets politiques, lettres, journaux intimes, contes, poésie ...) qui forment les pièces d'un puzzle. Le joueur doit recouper les informations dans différentes sources pour découvrir la réalité du monde fictionnel. Dans *The Elder Scrolls Online*, il peut par exemple confronter « True Heirs of the Empire » à un livre qui se trouve dans une partie du monde qui est explorée avant, dans le play modèle⁴⁴⁸, « Crimes of the Daggerfall Covenant ». Le texte dénonce l'alliance politique de cette faction comme injuste et dangereuse : « The kingdoms of the Daggerfall covenant are inhabited by mongrel upstrats who have cruelly suppressed your Direnni cousins ».⁴⁴⁹ Le joueur est alors invité à utiliser l'encyclopédie qu'il s'est créée au fur et à mesure pour déchiffrer le livre. Dans ce cas, l'auteur est identifiable comme un haut elfe par son nom puisque Shimmerene est une ville des Summerset Isles qui est un territoire appartenant aux Hauts Elfes, or le joueur sait qu'il y a une guerre entre les hauts elfes et les Bretons lorsque ce document est rédigé. Les objets-livres lisibles participent à rendre l'espace vivant, c'est-à-dire à donner la sensation d'un monde en donnant des informations, en ayant une fonction au sein du monde grâce à l'imitation d'une forme générique (théâtre, biographie...) mais aussi en incitant le lecteur à construire son propre savoir de l'univers.

En parallèle de cette fonction narrative, certains livres-objets jouent un rôle dans le système ludique. Julien Lalu explique ainsi que leur fonction ludique est « déterminée par son intégration dans le schéma évolutionniste de l'avatar : le livre est un instrument, un moyen – comme le gain d'expérience »⁴⁵⁰. L'interaction avec « True Heirs of the

448 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. op. cit.*, p. 33.

449 « Les royaumes du Daggerfall Covenant sont habités par des bâtards arrivistes qui sont supprimés vos cousins Direnni. » (ma traduction)

450 Lalu Julien, « Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel », in *Jeu vidéo et livre, op. cit.*, p. 71.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Empire » permet d'augmenter le rang de la guilde des mages, qui débloquent à terme de nouvelles capacités ludiques prenant la forme de sorts. Le texte « Lorebook discovered » qui s'affiche en surimpression du contenu du livre ainsi que la jauge en haut à gauche sont des éléments de « focalis-action »⁴⁵¹ qui indiquent au joueur la possibilité ludique qui découle de son action. Tous les livres de *The Elder Scrolls Online* n'ont pas cette fonction : d'autres permettent de progresser dans les compétences attribuées au personnage (comme l'achimie pour « Alchemy Practicum ») et beaucoup n'ont pas de rôle dans le système ludique. Du côté du système ludique et du côté du système narratif, l'objet-livre s'inscrit dans une logique de complétionnisme puisqu'il s'agit de développer son avatar ou de collecter les informations – qui parfois encouragée par le logiciel sous la forme d'achievements* (celui de « Reader » est obtenu dans *Skyrim* sur X-box 360 à la consultation du cinquantième livre). L'intérêt de l'inscription du livre dans le système ludique est cependant moins d'offrir un moyen supplémentaire au joueur pour faire évoluer son avatar, puisque les autres manières sont plus évidentes et moins aléatoires, que de constituer un point de jonction entre système ludique et système narratif. En effet, l'acquisition d'une compétence par un livre imite l'apprentissage d'un savoir et la cohérence créée permet de renforcer l'impression du joueur d'être dans un monde.

Vincent Mauger soutient que dans les jeux vidéo « le livre voit sa substance détournée sous des métaphores fonctionnelles garantes d'impératifs ludiques orientés par des logiques d'action et de puissance d'agir »⁴⁵². Cependant, les fonctions ludiques et narratives de l'objet-livre mais aussi sa forme et son interactivité sont déterminées par une autre logique, celle qui consiste à faire de l'espace virtuel un monde. Alors, le livre n'est plus lié à l'instantanéité, à « la compression d'un présent fictif, trop vite passé à cause d'une perpétuelle fuite vers l'avenir » puisqu'il est un moyen pour le joueur de faire sens de l'espace en le découvrant peu à peu.

Dans le paraludique, le livre devient en retour un symbole de l'importance du narratif dans le jeu. Dans ce cas, il n'est pas seulement une illustration ou un fond sur lequel est écrit un texte promotionnel, mais forme le cadre de référence pour le design entier de la boîte.

451 Hugo Montembeault et Bernard Perron, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux savoirs vidéoludiques », art. cité.

452 Vincent Mauger, « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », art. cité.

Des genres de représentations intermédiaires

Parus sur plus deux décennies, les jeux *The Elder Scrolls* permettent à la fois d'observer l'évolution du goût esthétique au sein de la culture vidéoludique et la manière dont une licence se crée et perdure. Pour *Morrowind*, *Oblivion*, et *The Elder Scrolls Online* notamment, on retrouve deux éléments faisant penser à la couverture d'un livre : le travail sur la bordure qui suit le bord de la boîte et encadre le titre et le fond qui fait référence à différents aspects du papier (voir Figure 40, Figure 41, Figure 42).

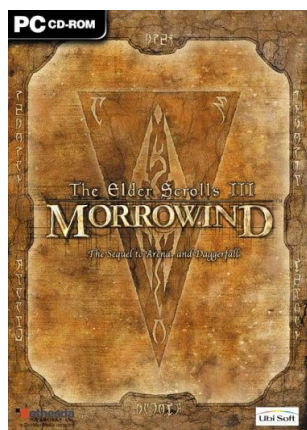


Figure 40 : Couverture.
Bethesda Studios,
Morrowind, édition pour PC,
2002.

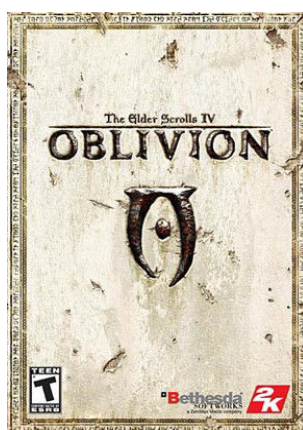


Figure 41 : Couverture.
Bethesda Studios,
Oblivion, édition pour Xbox,
2006.

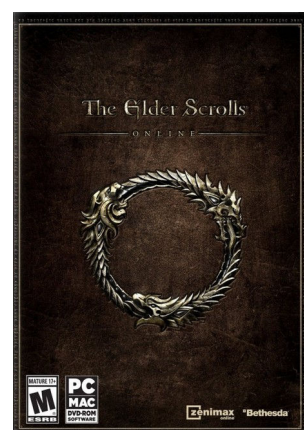


Figure 42 : Couverture.
ZeniMax Online Studios,
The Elder Scrolls Online,
2014.

En particulier, les boîtes de *Morrowind* et *Oblivion* sont très ressemblantes et explicitent davantage la référence au livre puisque l'illustration utilise une écriture mystérieuse et imite les marques de vieillissement du papier. Reprendre un imaginaire du livre en couverture fait partie des stratégies pour donner une identité médiatique aux jeux *The Elder Scrolls*. En témoigne la différence entre les deux couvertures du jeu *Arena* (voir Figure 43 et Figure 44). En 1994, lorsque le premier opus était sorti, les créateurs du jeu avaient choisi « The Elder Scrolls » sans avoir d'idée précise sur ce que cela désignait dans l'univers fictionnel et parce que le nom leur semblait attrayant (voir Annexe 1). En 2005, lors de la réédition d'*Arena*, deux autres jeux de la série sont parus (*Daggerfall* en 1996 et *Morrowind* en 2002) et *Oblivion* est en cours de production : le monde de Tamriel s'est étoffé. Le processus de construction de l'identité des jeux de Bethesda se reflète dans l'évolution du design des couvertures. L'esthétique épurée des éditions de *The Elder Scrolls* contraste avec la couverture de nombreux RPG* qui mettent en avant le

personnage principal et qui multiplient les images en jeu et les descriptions du gameplay et de l'histoire.

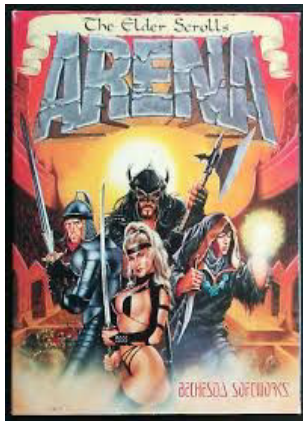


Figure 43 : Couverture.
Bethesda Studios, *Arena*,
édition PC, 1994.

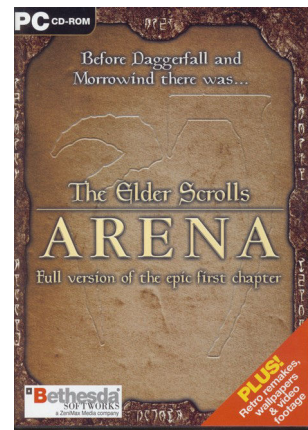


Figure 44 : Couverture.
Bethesda Studios, *Arena*,
édition PC, 2005.

L'utilisation de la figure du livre dans une stratégie de commercialisation se retrouve dans d'autres RPG. Un an avant la sortie de *The Elder Scrolls V : Skyrim*, *Fable III* pousse l'imitation un cran plus loin dans le design de l'édition collector⁴⁵³ (voir Figure 45).



Figure 45 : Édition collector Xbox.
Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

Cette version du jeu tire son originalité moins des objets proposés (un jeu de cartes et une pièce notamment) que de la forme du contenant. Le jeu et les “goodies” sont contenus dans une boîte en plastique prenant l'apparence d'un livre en cuir correspondant à un objet en jeu (The Book of Heroes) à cause des symboles dorés (le sceau de la guilde des héros et les représentations de l'ange et du héros). Dans le cas de *Fable III* ou des jeux de

⁴⁵³ Les jeux sont souvent commercialisés en plusieurs versions : une version “normale” avec seulement le jeu et une ou plusieurs versions “collectors” qui sont limitées en nombre et qui comprennent différents objets en rapport avec l'univers du jeu.

Bethesda, l'apparence de la boîte du jeu permet de renforcer le pouvoir d'évocation du nom du jeu qui pointe vers la présence d'un récit. La boîte fonctionne comme un objet de collection et ancre la découverte d'une histoire dans l'horizon d'attente du joueur.

Les ambitions narratives de certains jeux vidéo qui veulent créer un monde ont donné lieu à la figure de l'objet-livre. En retour, cette forme de représentation participe de l'effet de genre des jeux narratifs. L'expression « jeu vidéo narratif » (« narrative video games » en anglais) est employée dans le discours social pour regrouper les jeux vidéo dans lesquelles l'histoire a une part importante. Elle est utilisée par la presse spécialisée⁴⁵⁴ et reprise par la presse généraliste⁴⁵⁵, mais aussi par les joueurs⁴⁵⁶, les créateurs⁴⁵⁷ et les critiques⁴⁵⁸. Il est possible de dater l'émergence de cette catégorie autour des années 2010, avec la sortie de jeux dans lesquels les mécaniques de jeu sont intrinsèquement liées à la narration (voir Annexe 5), en particulier *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Cette catégorie modifie alors le système générique employé précédemment, puisqu'elle regroupe différents genres, notamment les jeux vidéo d'aventure et les RPG*. Dans cette logique de concentration, l'expression renvoie à des origines communes de ces différents genres. Le développement de l'informatique et les questionnements sur la non-linéarité du récit dans les années 1990 n'a pas seulement

454 Sur le site du journal Gameblog (fondé par de journalistes ayant travaillé sur les premiers journaux spécialisé sur le jeu vidéo en France comme Joystik et Joypad), il existe une catégorie qui s'intitule « jeux narratifs ».

« Jeux narratifs », *Gameblog* [en ligne]. URL : <http://www.gameblog.fr/actualite/jeux-narratifs/> (consulté le 21/02/2019)

455 Par exemple, un article paru dans un quotidien économique et financier français :

Anaïs Chérif, « Dontnod, la pépite française du jeu vidéo qui s'inspire des séries », *La Tribune* [en ligne], 18 janvier 2019. URL : <https://www.latribune.fr/technos-medias/innovation-et-start-up/dontnod-la-pepite-francaise-du-jeu-video-qui-s-inspire-des-series-804147.html> (consulté le 21/02/2019)

456 Par exemple, l'utilisateur Elliott Chiaradia en recense certaines sur Sens Critique (site fondé par des anciens journalistes de Gamekult, spécialisé dans les jeux vidéo, et dont le principe est de commenter des œuvres culturelles) :

Elliott Chiaradia « Les jeux narratifs », *Sens Critique* [en ligne]. URL : https://www.senscritique.com/liste/Les_jeux_narratifs_films_interactifs/1132943 (consulté le 21/02/2019)

457 Par exemple, une vidéo portant sur un jeu de Quantic Dream sur Gamasutra qui est un site dédié aux professionnels de l'industrie :

« How *Life is Strange* brought a new era for narrative games », *Gamasutra* [en ligne], 16 janvier 2019. URL : https://www.gamasutra.com/view/news/334534/Video_How_Life_is_Strange_brought_a_new_era_for_narrative_games.php (consulté le 21/02/2019)

458 Par exemple :

Marie-Laure Ryan, « From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative », *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 1, 2009.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

abouti à la littérature hypertextuelle. Au contraire, dans le monde du jeu vidéo, les jeux en mode texte des années 1980, dont *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, 1977) est souvent désigné comme la première manifestation, s'intéressent aussi aux possibilités qu'offre l'ordinateur par rapport au récit. Le terme de « fiction interactive » apparaît à ce moment, sous l'influence du studio de développement Infocom⁴⁵⁹ pour désigner ses productions, comme *Zork* (1980). Prenant l'exemple de cette expression dans une histoire des discours, Jonathan Lessard montre en effet que les créateurs de jeux d'aventure les envisageaient comme une nouvelle manière de raconter une histoire et ainsi les comparaient à des livres ou des films interactifs avant que la métaphore du monde virtuel se propage⁴⁶⁰. Ces expériences informatiques se développent en parallèle avec des œuvres sur d'autres support. D'abord, les « livres dont vous êtes le héros » connaissent leur âge d'or dans les années 1980, avec *The Warlock of Firetop Mountain* (1982) et *Lone Wolf* (1984) notamment. Ensuite, les jeux de rôle papier qui naissent dans les années 1970 (*Dungeon and Dragon* en 1974) et se développent dans les années 1980. Comme le notent notamment Dominic Arsenault⁴⁶¹, Estelle Dalleu⁴⁶² ou Yves Chevaldonné⁴⁶³, ces différentes créations s'influencent mutuellement vont donner naissance aux formes narratives vidéoludiques qui se développeront par la suite. Lucas Raphaël montre par exemple que le genre du RPG* trouve ses origines dans les jeux vidéo d'aventure en mode texte et en particulier *Colossal Cave Adventure*. Comme le fait Patrick Moran, on explique aussi souvent le déclin des livres-dont-vous-êtes-le-héros* dans les années 1990 par le développement des jeux de rôles sur ordinateur qui utilisent les nouvelles possibilités technologiques en termes de graphismes 3D : « plutôt que d'avoir tué le livre-jeu, le jeu vidéo a peut-être pleinement réalisé un potentiel que le livre-jeu, en raison des contraintes technologiques, ne pouvait exprimer que de manière rudimentaire »⁴⁶⁴. Les formes narratives ludiques qui émergent dans les années 1980 et se propagent dans les jeux vidéo forment une entité distincte de la littérature hypertextuelles des années

459 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », art. cité.

460 Jonathan Lessard « Livre, film ou monde interactif ? Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

461 Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit., p. 2.

462 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », art. cité.

463 Yves Chevaldonné, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès* [en ligne], vol. 1, n° 62, 2012. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-115.htm> (consulté le 15/02/2019)

464 Patrick Moran, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1010> (consulté le 21/02/2019)

1990. Ainsi, les fictions interactives en mode texte (abrégées « IF ») qui continuent à être créées à l'heure actuelle, à l'aide de logiciel comme Inform 7 (Graham Nelson, 2006) ou Twine (Chris Klimas, 2009) par exemple, sont souvent décrites en faisant référence aux jeux en mode texte des années 1980 mais sans faire de lien avec les expérimentations numériques des années 1990⁴⁶⁵. Bien que les critiques identifient les mêmes œuvres littéraires comme étant à l'origine de la littérature hypertextuelle et des expériences ludiques des années 1980⁴⁶⁶, en particulier les tentatives oulipiennes et les œuvres de Queneau, ces deux ensembles ont des fonctionnements différents. Boris Solinski montre que la structure des livres-dont-vous-êtes-le-héros* se distingue de celle de *Un conte à votre façon* (1967) de Queneau⁴⁶⁷. L'arborescence de ce type de livre est similaire à celui de la majorité des fictions vidéoludiques⁴⁶⁸ et s'oppose au rhizome qui constitue le mode de création privilégié de la littérature hypertextuelle. Patrick Moran montre ainsi que les deux médias ont en commun « une même narrativité expérientielle du choix, c'est-à-dire une mise en valeur des moments de disjonction narrative »⁴⁶⁹. De même, j'ai rappelé que le lecteur de cette dernière était souvent décrit comme pris au piège d'un labyrinthe et désorienté, alors que ce n'est pas le but des fictions ludiques⁴⁷⁰ qui proposent au contraire au joueur d'explorer dans un monde construit, comme l'analyse Guillaume Grandjean⁴⁷¹. En ce sens, l'objet-livre, qui est une invitation à faire sens de l'espace, s'inscrit dans des formes narratives ludiques qui trouvent leurs origines dans les créations des années 1980

465 Notamment dans le livre :

Kevin Jackson-Mead et J. Robinson Wheeler (dir.), *IF Theory Reader* [en ligne], version 2 d'avril 2011. URL : http://www.lulu.com/items/volume_69/10228000/10228464/4/print/IFTheoryBookv2.pdf (consulté le 21/02/2019)

466 Matthieu Freyheit, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture! *Les livres dont vous êtes le héros* et la matérialisation de lire », communication lors du colloque *La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : Circulation, adaptations, mutations*, organisé par Mathilde Lévêque et Matthieu Letourneux, Université Paris 13, 24-26 septembre 2014. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Pco177_qogw (consulté le 21/02/2019)

Andrew Plotkin, « Characterizing, if not Defining Interactive Fiction », in *IF Theory Reader*, op. cit.

467 Boris Solinski, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 7 : *Les marges du jeu*, 2017. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/777> (consulté le 21/02/2019)

468 Vincent Mauger, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/985> (consulté le 21/02/2019)

469 Patrick Moran, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », art. cité.

470 Matthieu Freyheit, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture! *Les livres dont vous êtes le héros* et la matérialisation de lire », art. cité.

471 Guillaume Grandjean. « Quel lieu pour l'exploration ? Approche formelle d'une incertitude spatialisée », communication lors du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, déjà cité. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=iO17qzxU1IU> (consulté le 21/02/2019)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

et permet de penser les évolutions du système générique vidéoludique. Guillaume Grandjean soutient qu'il est possible de faire une histoire des formes vidéoludiques par rapport à leur game design. Dans « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? », il montre que *The Binding of Isaac* (Edmund McMillen et Florian Himsl, 2011) et *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) « partagent un héritage formel commun » « en dépit d'un récit et d'une esthétique diamétralement opposés »⁴⁷². Dans sa communication au colloque *Littératures du jeu vidéo*, il poursuit sa réflexion et étudie plus généralement la forme du labyrinthe⁴⁷³. Comme cette « figure de design » spatiale, l'objet-livre est une forme vidéoludique récurrente. S'il existe, en ce qui concerne sa représentation graphique, un topos du manuscrit (voir Chapitre 4, section 4.3), c'est le rôle de l'objet-livre dans la structure ludo-narrative qui permet de rendre visible le lien entre des jeux appartenant à priori à des genres différents, par exemple les RPG* des séries *The Elder Scrolls*, *Fable*, *The Witcher* et le jeu d'aventure *Myst*. En dehors du corpus restreint, on peut citer d'autres jeux narratifs comme les jeux de rôle *Arcanum*⁴⁷⁴, *Baldur's Gate*⁴⁷⁵, *Dishonored*⁴⁷⁶, *Icwind Dale*⁴⁷⁷ et *Ultima III : Exodus*⁴⁷⁸, les action-RPG *Dark Souls*⁴⁷⁹ et *Diablo III*⁴⁸⁰, le MMORPG *World of Warcraft*⁴⁸¹, les jeux de survival-horror *Alone in the Dark*⁴⁸² et *Bioshock*⁴⁸³, les jeux d'aventure *Gone Home*⁴⁸⁴ et *The Secret of Monkey Island*⁴⁸⁵ ainsi que le point-and-click *The Wolf Among Us*⁴⁸⁶.

472 Guillaume Grandjean, « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Essai de *game design* comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac* », *Le Pardaillan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques*, n° 2 : *Le jeu*, 2017.

473 Guillaume Grandjean, « Jeu vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers les *Figures* (Hommage à Gérard Genette) », communication lors du colloque *Littératures du jeu vidéo*, déjà cité.

474 *Arcanum*, Troika Games, 2001.

475 *Baldur's Gate*, BioWare, 1998.

476 *Dishonored*, Arkane Studios, 2012.

477 *Icwind Dale*, Black Isle Studios, 2000.

478 *Ultima III : Exodus*, Origin Systems, 1983.

479 *Dark Souls*, FromSoftware, 2011.

480 *Diablo III*, Blizzard Entertainment, 2012.

481 *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.

482 *Alone in the Dark*, Infogrames, 1992.

483 *Bioshock*, Irrational Games, 2007.

484 *Gone Home*, The Fullbright Company, 2013.

485 *The Secret of Monkey Island*, Lucasfilm games, 1990.

486 *The Wolf Among Us*, TellTale Games, 2013.

2.2 Le jeu vidéo poétique

A côté des objet-livres, la littérature dans un contexte vidéoludique prend souvent la forme d'un texte jouable. La notion d'*expérience* qui est au cœur de l'esthétique des jeux vidéo indépendants vient influencer la représentation de la littérature – sachant l'adjectif ne renvoie plus au statut financier des studios mais à leur démarche créative, comme le souligne Bounthavy Suvilay⁴⁸⁷. Bien que le terme « expérience » soit récupéré dans les stratégies marketing des grosses productions, les jeux indépendants s'attachent plus souvent à se démarquer des jeux AAA* en proposant un contenu plus réduit mais qui se veut original. La notion d'expérience recouvre à la fois cette idée d'innovation et la volonté de cohérence entre tous les aspects du jeu (mécaniques de jeu, visuels, musique ...) pour proposer un ensemble harmonieux. L'œuvre est aussi pensée par rapport à l'impact qu'elle aura sur le joueur et les jeux indépendants cherchent souvent à créer une réflexion ou un état émotionnel particuliers. Sans être (encore?) un genre à part entière, de nombreux jeux indépendants sont dits poétiques. On trouve ce terme employé notamment dans la presse spécialisée⁴⁸⁸, la presse généraliste⁴⁸⁹, le discours des joueurs⁴⁹⁰ et des créateurs⁴⁹¹. Il faut souligner que cette catégorie est assez proche du concept de « jeux expressifs », créé par Sébastien Genvo, pour désigner les jeux qui transmettent des émotions sans imposer une idée au joueur⁴⁹². L'adjectif « poétique » renvoie

487 Bounthavy Suvilay, *Indie Games*, op. cit.

488 Par exemple, la vidéo publiée par le journal français en ligne *Indiemag*, créé en 2015 et qui présente les actualités des jeux indépendants :

« Les jeux poétiques indépendants de 2015 », *Youtube* [en ligne], 7 janvier 2015. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=pRBy089AWMg>

489 On trouve le terme dans le titre de un article du journal *Le Monde*, journal français de référence dont la ligne éditoriale est souvent présentée comme de centre gauche :

William Audureau et Corentin Lamy, « Poétique, intelligent, engagé... Dix expériences qui montrent le jeu vidéo autrement », *Le Monde*, 30 septembre 2016. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2016/09/30/poetique-intelligent-engage-dix-experiences-qui-montrent-le-jeu-video-autrement_5006009_4408996.html (consulté le 21/02/2019)

490 On peut en trouver des listes sur le site Sens critique (site fondé par des anciens journalistes de Gamekult, spécialisé dans les jeux vidéo, et dont le principe est de commenter des œuvres culturelles) : Kaz1989, « Les jeux poétiques », *Sens Critique* [en ligne]. URL : https://www.senscritique.com/liste/Les_jeux_poetiques/333643 (consulté le 21/02/2019)

491 Jenova Chen, le créateur des jeux indépendants *fIOW* (2006) et *Journey* (2012), l'affirme par exemple dans une interview qu'il donne au journal l'hebdomadaire français *Courrier International*, dont la ligne éditoriale consiste à s'intéresser à l'actualité mondiale :

Jenova Chen, « Entretien. Jenova Chen. « Il y a de la poésie dans les jeux vidéo ». », *Courrier international* [en ligne], le 05 juin 2016, URL : <https://www.courrierinternational.com/article/entretien-jenova-chen-il-y-a-de-la-poesie-dans-les-jeux-video> (consulté le 21/02/2019)

492 Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, vol. 62, n°. 1, 2012.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

effectivement la plupart du temps à une œuvre qui déploie des moyens pour émouvoir comme l'utilisation d'une atmosphère onirique et ne désigne pas un travail particulier sur le langage. Cependant, certaines œuvres s'intéressent particulièrement à la langue écrite. En parallèle du concept de jeu expressif, j'appellerai jeu vidéo poétique un jeu qui se caractérise par un travail sur la matière textuelle et sur la matérialité du texte. On peut penser à *Typoman* (Brainseed Factory, 2016) *Unworded* (Bento Studio, 2016) ou *Type : rider* (Agat Films & Cie - Ex Nihilo, 2013) par exemple. Le premier consiste à déplacer des lettres dans l'environnement pour former de nouveaux mots qui permettent de déjouer des pièges – par exemple : le mot « gas » (gaz) est dangereux, mais si le joueur déplace la lettre P, formant « gasp » (haleter), il peut passer sans dégât (voir Figure 46). Le second propose au joueur de lire l'histoire d'un écrivain hospitalisé après un accident qui tente de retrouver la mémoire. À côté des passages narratifs, le joueur doit manipuler des lettres pour que leur assemblage forme physiquement l'objet dont le personnage tente de se souvenir (voir Figure 47).

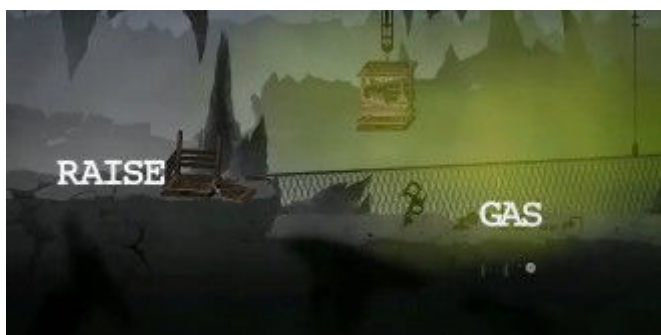


Figure 46 : Gameplay. Brainseed Factory, *Typoman*, 2016.



Figure 47 : Gameplay. Bento Studio, *Unworded*, 2016.

Sorti en 2013, c'est-à-dire à la fois peu après l'émergence de la tendance des jeux indépendants et au moment où se développe la pratique du jeu sur mobile, *Type : rider* est un jeu de plates-formes qui a pour but de faire découvrir l'histoire de la typographie et l'aboutissement d'un projet étudiant, notamment soutenu par Arte. Une étude détaillée de

Sébastien Genvo, « Defining and designing expressive games: the case of Keys of a gamespace », *Exploring the Frontiers of Digital Gaming*, Kinephanos [En ligne], avril 2016. URL : <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/> (consulté le 21/02/2019)

son système me servira plus particulièrement pour montrer que l'expérience vidéoludique proposée du langage repose sur sa texture, dans l'esthétique des jeux vidéo indépendants. Ensuite, une analyse du paraludique de cette œuvre permettra de faire le lien entre la revendication d'une culture littéraire et ce genre de jeu vidéo.

Dans *Type : rider*, outre l'utilisation du texte pour transmettre des informations sur la typographie dans les parties explicatives du jeu, le texte est aussi utilisé dans les moments de jeu. Les niveaux de *Type: rider* sont composés en fond d'une ou plusieurs images fixes que le joueur aperçoit au fur et à mesure de sa progression. Au premier plan, un assemblage d'objets constitue le support sur lequel le joueur doit faire avancer le signe de ponctuation deux-points. Les lettres, les livres et les objets d'imprimerie sont considérés comme formes et le joueur doit jouer avec la façon dont ils sont placés dans l'espace.



Figure 48 : Garamond. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, *Type: rider*, 2013.

Sur cette capture d'écran du premier niveau de Garamond, on distingue une illustration sous titrée du nom de l'inventeur des caractères romains qui constitue le décor avec lequel il n'est pas possible d'interagir (voir Figure 48). Les lettres noires constituent les plateformes sur lesquelles le joueur doit déplacer le deux-points. Que le joueur choisisse de pencher son téléphone portable, d'utiliser des boutons ou de simplement toucher l'écran, les seules options sont d'aller à droite ou à gauche ou de sauter. Dans la partie grisée, sa vitesse est réduite, pour imiter la sensation de l'eau. Le joueur-modèle doit donc composer avec cette particularité et la forme des lettres pour amener son curseur sur la bulle blanche qui entoure la lettre « c ». Cet élément prend son sens dans une logique de complétionnisme^{*493} : le joueur expert cherchera à collecter l'ensemble des lettres de l'alphabet de cette typographie dans l'ensemble du niveau. Les caractères ne sont pas

493 Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique*, op. cit., p. 258.

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

en mouvement à ce moment, car il s'agit du début du jeu. Au fur et à mesure de sa progression dans les niveaux, le joueur se voit confronté à des tests d'habileté de plus en plus compliqués. Les lettres ne sont pas appréhendées dans la rigidité habituelle du texte, mais, au contraire, leur forme est expérimentée dans leurs nombreuses possibilités. Par exemple, certaines lettres (comme le C du début du premier niveau de Clarendon) sont déplaçables (voir Figure 49).



Figure 49 : Clarendon. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, Type: rider, 2013.

Sur la capture d'écran ci-dessus, le joueur est en train de diriger les deux points vers la droite pour faire basculer la lettre C, mobile, afin de créer un pont entre les deux plateformes et surmonter l'obstacle. La lettre n'est pas le seul élément du livre dont le joueur fasse l'expérience en tant que forme. L'espace de la page et le texte en tant qu'ensemble de blocs sont aussi utilisés au sein du gameplay. Par exemple, le quatrième niveau de Gothic représente une page de la Bible de Gutenberg (voir Figure 50).

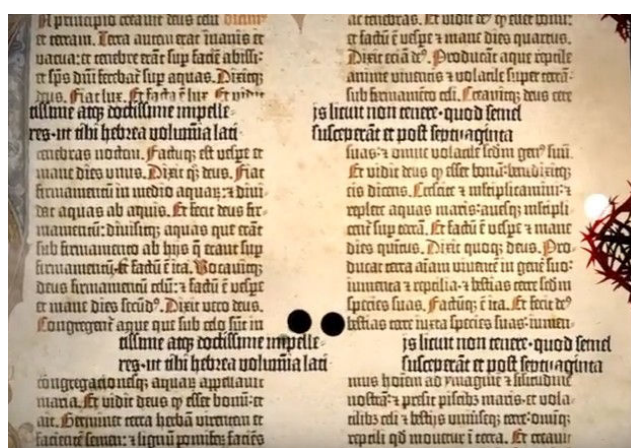


Figure 50 : Gothic. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, Type: rider, 2013.

Le signe deux-points est placé en haut de la page et repose sur le texte et le joueur doit l'amener en bas de la page en bougeant certains blocs de texte. Ainsi, il est possible de

relativiser l'apport de l'inclusion du texte au système ludique en ce qui concerne *Type : rider*. En effet, dans ses mécanismes, c'est un jeu de plateforme assez traditionnel : il s'agit de parcourir un espace physique en évitant des obstacles. De plus, les niveaux de *Type : Rider* s'appuient sur la matérialité du texte et ne le prennent que très peu en compte comme unité de sens. Par exemple, le joueur peut remarquer qu'un niveau de Futura reproduit une affiche de publicité pour la police bifur dont le texte est composé de répétitions de la phrase « This is not the way to use bifur » (voir Figure 51). Au moment de la capture d'écran, le joueur doit contrôler le rythme de l'avancée de la fumée avec les deux points pour maintenir en l'air la bille blanche jusqu'à l'amener à la plateforme suivante. Seuls les éléments noirs disposent d'une solidité. L'attention est portée sur l'avancée dans le niveau plutôt que sur la lecture du texte, qui participe d'abord à l'esthétique visuelle du niveau.



Figure 51 : Futura. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, *Type: rider*, 2013.

Paradoxalement, c'est seulement quand le joueur perd le contrôle que son regard est porté plus précisément sur cette partie de l'écran, puisque la bille tombe. Dans *Type : rider*, la représentation de la littérature au sein du système ludique est avant tout conditionnée par les codes génériques du jeu de plateforme.

Cependant, à travers ces mécanismes, le jeu propose une expérience matérielle du texte, dans l'esthétique des jeux indépendants. Il invite à expérimenter les lettres et la page comme des objets visuels ayant une spatialité. Les définitions du texte insistent souvent sur l'idée d'une unité de sens, mais nous avons vu que dans ce jeu, le système sémiotique de la littérature, le texte, est déstructuré au sein du jeu, dans la mesure où les lettres ne forment plus des mots et sont uniquement appréhendées par leur forme. *Type : rider* propose une autre forme de cohérence : le joueur est invité à tester la matérialité du

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

texte. Le « play modèle »⁴⁹⁴ du jeu consiste à ressentir une sensation de *flow* en se déplaçant sans difficulté au sein des ambiances typographiques. En effet, le jeu ne recourt pas seulement à l'interaction avec la forme des lettres, mais l'engagement dans le jeu vient aussi de l'atmosphère qui est propre à chaque typographie. La cohérence entre les quatre niveaux de chaque livre vient de l'association unique entre objets, musique, couleur et formes qui sont choisis à partir des caractéristiques propres de chaque typographie. La forme des lettres détermine les figures utilisées dans le niveau. L'esthétique épurée de la typographie Futura se traduit par l'utilisation de figures géométriques au sein d'un espace peu encombré (contrairement aux niveaux du Gothic, par exemple). L'ambiance graphique est aussi déterminée par l'ajout d'objets mouvants et d'illustrations fixes de second plan dépendant du contexte de création de chaque typographie. On peut citer le quatrième niveau de Didot, dans lequel l'illustration est inspirée de celles de l'*Encyclopédie ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers* (voir Figure 52).

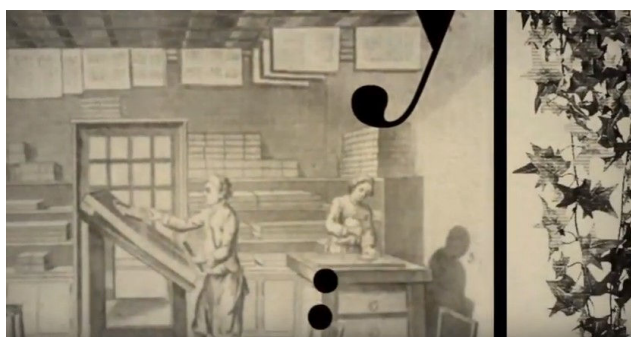


Figure 52 : Didot. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, *Type: rider*, 2013.

Dans la capture d'écran ci-dessus, on peut voir le deux-points qui tombe de la lettre Y, en haut à droite, laissant au joueur le temps de voir l'illustration en second plan. Le contexte historique et technique de la création de la typographie détermine non seulement le visuel de ses niveaux, mais aussi leur atmosphère musicale. Par exemple, le sound design des niveaux Gothic s'inspire des chants religieux. La matérialité particulière que produit chaque typographie est rendue dans le jeu par plusieurs systèmes sémiotiques, dont le son. L'objectif est de créer une expérience totale, donc un message au début de chaque partie incite le joueur à profiter de l'expérience auditive. Le jeu cherche à créer une expérience sensible de la typographie qui engage le joueur par différents sens : le toucher

494 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. op. cit.*, p. 33.

avec les contrôles sur téléphone et tablette, l'ouïe avec la musique, la vue avec le graphisme des lettres et des objets. L'expérience ludique dans *Type : rider* se veut être une expérience sensible totale de la matérialité du texte qui passe par une appréciation esthétique visuelle et auditive – ce qu'on peut appeler sa texture. Les jeux poétiques comme *Type : rider* cherchent à proposer au joueur une expérience nouvelle du texte et s'inscrivent ainsi dans l'esthétique des jeux indépendants* qui peut s'expliquer comme une réaction à un autre type de jeux, les casual games*. Ces deux genres émergent parallèlement à la fin des années 2000 (voir Annexe 5). Alors que les jeux casual sont souvent décrits comme des expériences dénuées de sens à cause de leur simplicité dans la prise en main (on jouerait à *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009) ou *Candy Crush* (King, 2012) seulement pour passer le temps), les jeux indépendants proposeraient des expériences toutes aussi accessibles mais originales et enrichissantes, « meaningful » pour reprendre le terme qu'emploient Salen et Zimmerman en 2003 dans leurs conseils de création de jeux vidéo⁴⁹⁵.

La jouabilité du texte qui caractérise les jeux poétiques s'inscrit dans l'esthétique des jeux indépendants, et à l'inverse l'affichage d'une culture littéraire devient un marqueur de ce genre vidéoludique puisque c'est un moyen pour obtenir un statut en dehors du champ du jeu vidéo. Les discours sur la valeur artistique du jeu vidéo qui émergent au tournant du siècle⁴⁹⁶ donnent lieu à l'apparition d'une catégorie générique, les art games*, en 2003, sous l'impulsion de chercheuses proches du milieu de la création, comme Tiffany Holmes et Rebecca Cannon⁴⁹⁷. L'expression est née sous la plume de la première et désigne « une œuvre interactive [...] par un artiste qui interroge les stéréotypes culturels, offre une critique sociale ou historique ou raconte une histoire d'une nouvelle manière »⁴⁹⁸. Puisque la notion a pour fonction de distinguer certains jeux

495 Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play : Game Design fundamentals*, op. cit.

496 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit., p. 285.

497 Rebecca Cannon, « Introduction to game modification », communication lors de la conférence *Plaything: The Language of Gameplay 2: artist presentations*. 2003.

498 « an interactive work, usually humorous, by a visual artist that does one or more of the following: challenges cultural stereotypes, offers meaningful social or historical critique, or tells a story in a novel manner » (ma traduction).

Tiffany Holmes, « Arcade classics spawn art? Current trends in the art game genre », Communication à la conférence DAC de Melbourne, 2003, version revisitée de la communication à la conférence Computer Games and Digital Cultures de Tampere en 2002. URL : <http://www.techkwondo.com/external/pdf/reports/Holmes.pdf> (consulté le 12/02/2019)

Partie II: Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

de la masse de productions par leur valeur artistique en les liant à l'art contemporain⁴⁹⁹, elle a été beaucoup critiquée⁵⁰⁰ et a rapidement disparu des discours des critiques et des artistes. John Sharp montre ainsi qu'elle a été remplacée par la catégorie des jeux indépendants⁵⁰¹ à la fin des années 2000, qui reprend en partie le lien à l'art contemporain, tout en gagnant en popularité et en perdant en défiance envers l'industrie du jeu vidéo⁵⁰². En effet, avant d'être un genre vidéoludique caractérisé par l'originalité et utilisé dans des logiques commerciales, le jeu indépendant se développe à cause de facteurs économiques (notamment le fait qu'il y ait beaucoup plus de candidats que de postes vacants dans les grands studios et la popularisation de programmes permettant la réalisation de jeux vidéo en autonomie)⁵⁰³, et grâce à un contexte culturel de légitimation du média. Hovig Ter Minassian étudie la patrimonialisation du jeu vidéo et montre qu'en France, « deux étapes importantes ont joué en faveur de cet élan : la prise de position du ministre de la Culture Frédéric Mitterrand en faveur de la création d'un musée national du jeu vidéo, en avril 2010, et la tenue de l'exposition « Game Story. Une histoire à jouer » au Grand Palais, à Paris, en 2011 »⁵⁰⁴. C'est aussi ce que constate Marion Colville dans sa thèse⁵⁰⁵. Cette légitimation va de pair avec l'émergence d'un discours social sur l'art dans le jeu vidéo. Estelle Dalleu, regrettant une réflexion sur l'esthétique de l'image vidéoludique, montre qu'il s'agit souvent de faire du jeu vidéo un art en faisant référence aux autres arts ou au design, c'est-à-dire à la fonctionnalité de l'image⁵⁰⁶. Les jeux vidéo

499 Phillipa Jane Stalker, *Gaming In Art: A Case Study Of Two Examples Of The Artistic Appropriation Of Computer Games And The Mapping Of Historical Trajectories Of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*, mémoire de master, Université de Witwatersrand, Johannesburg, 2005. URL : <http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/1749> (consulté le 12/03/2019)

500 Par exemple, un critique de jeu vidéo y fait référence sur son site personnel, *Insomnia*, créé en 2015 : Alex Kriekgaard, « On the genealogy of 'Art Games' : a polemic », *Insomnia* [en ligne], 2 juillet 2010. URL : <https://culture.vg/features/art-theory/on-the-genealogy-of-art-games.html> (consulté le 12/03/2019)

501 John Sharp, *Works of games : On the aesthetics of games and art*, Cambridge : the MIT Press, 2015.

502 Edwige Lelièvre, « Art Game », in *100 Notions pour l'art numérique*, Marc Veyrat (dir.), Paris : Les Editions de l'Immatériel, 2015.

503 Martin Levebvre, « Le jeu vidéo indépendant, une révolution symbolique ? », art. cité.

504 Hovig Ter Minassian. « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », in *Géographie et cultures*, Paris : L'Harmattan, 2012. URL : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00832148/PDF/Les_jeux_videos_un_patrimoine_culturel_version_r_A_visA_e.pdf (consulté le 20/02/2019)

505 Marion Colville, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences*, thèse de doctorat, sous la direction de Christophe Genin, Université Paris I, 2016.

506 Estelle Dalleu, « Le jeu vidéo... un art de l'impur », *Radar* [en ligne], n° 2 : *Quand l'art compose avec ses hiérarchies*, 2017. URL : <https://revue-radar.fr/livraison/2/article/14/le-jeu-video-un-art-de-limpur> (consulté le 07/03/2019)

poétiques peuvent en partie se comprendre comme symptôme formel de ce discours puisque la littérature sert de porte d'entrée pour revendiquer une noblesse au même titre que les autres arts institutionnellement légitimés. La présentation de *Type: rider* sur le site officiel (puisqu'il n'a pas été commercialisé sous forme physique) témoigne de cette tendance. Les méthodes de désignation générique du jeu dans le paraludique doivent être comprises comme volonté de créer une identité à l'œuvre basée sur l'originalité grâce à l'utilisation de la culture littéraire. Dans une culture vidéoludique où le genre est primordial pour la création, la diffusion et la réception, désigner *Type: rider* comme une « typographical odyssee »⁵⁰⁷ est un moyen de le désinscrire des genres utilisés traditionnellement alors qu'on pourrait le qualifier simplement de « plateformer ». La référence à la culture littéraire sert donc à souligner la différence entre le jeu soutenu par Arte et les productions AAA* des jeux vidéo. La culture littéraire devient un marqueur d'appartenance au genre des jeux indépendants, comme pour *Today I die*⁵⁰⁸, *Typoman*⁵⁰⁹ et *Unworded*⁵¹⁰.

Ainsi, non seulement la généricité de l'œuvre détermine fortement la manière dont le média est utilisé, mais à l'inverse, les formes de représentation médiatiques se typifient et deviennent des marqueurs génériques. J'ai repéré cette double logique au sein de trois tendances génériques littéraires, que j'ai appelé la littérature *casual*, *gamer* et *indé*, et de deux tendances génériques vidéoludiques, désignées sous le nom de jeu *narratif* et jeu *poétique*.

Les représentations littéraires du jeu vidéo dépendent avant tout des fonctionnements génériques de la culture littéraire et inversement, les représentations vidéoludiques de la littérature dépendent avant tout des fonctionnements génériques de la culture vidéoludique. La littérature *gamer* et le jeu vidéo poétique montrent l'existence de stratégies de rapprochement d'une autre culture médiatique. Cependant, l'étude de la généricité des œuvres du corpus souligne à quel point les deux médias sont d'abord autonomes. Les concepts utilisés a posteriori pour désigner les catégories ne cherchent pas à cacher cette indépendance.

507 Présentation officielle de *Type: rider*, sur le site de Arte. URL : <http://typerider.arte.tv/#/> (consulté le 04/10/2017)

508 *Today I die*, Daniel Benmergui, 2009.

509 *Typoman*, Brainseed Factory, 2016.

510 *Unworded*, Bento Studio, 2016.

Chapitre 4

Recyclage des stéréotypes

Les représentations de la littérature et du jeu vidéo au sein de chaque œuvre s'inscrivent dans un tissu déjà formé d'images et de valeurs associées au média. Dans le chapitre précédent, j'ai montré que la généricité de l'œuvre détermine en partie les représentations intermédiatiques. Nous verrons à présent qu'elles sont aussi influencées par les stéréotypes sur les médias qui constituent un autre cadre.

Le but de ce chapitre est alors d'étudier l'expression de la doxa et l'exploitation des idées reçues dans les œuvres littéraires et vidéoludiques. Les analyses porteront plus particulièrement sur les stéréotypes, selon la définition qu'en donne Riffaterre dans « Fonction du cliché dans la prose littéraire » (1970) qui oppose ce concept à celui de cliché :

Il importe bien de souligner que la stéréotypie à elle seule ne fait pas le cliché : il faut encore que la séquence verbale figée par l'usage présente un fait de style, qu'il s'agisse d'une métaphore comme *fourmilière humaine* [...].⁵¹¹

La notion de stéréotype a été introduite dans le discours critique par Walter Lippmann dans *Opinion Publique* en 1922 et désigne alors « les images dans notre tête qui médiatisent notre rapport au réel », les « représentations toutes faites, des schèmes culturels préexistants » selon Amossy et Pierrot⁵¹². Le concept s'ancre alors non seulement dans les études littéraires, mais aussi dans les sciences sociales qui l'étudient « dans sa bivalence constitutive, tantôt schème réducteur qu'on s'attache à dénoncer, tantôt élément positif dont on analyse les fonctions constructives et la productivité »⁵¹³. Comme le propose Amossy dans son ouvrage fondateur *Les Idées Reçues. Sémiologie du stéréotype* (1991), il est ainsi possible de prendre en compte les acquis des sciences sociales et de considérer la productivité du stéréotype pour étudier les représentations collectives lorsqu'elles sont à l'œuvre dans les textes littéraires⁵¹⁴. Le refus d'une attitude

511 Michael Riffaterre, « Fonction du cliché dans la prose littéraire », in *Essais de stylistique structurale*, Paris : Falmmarion, 1970.

512 Ruth Amossy et Anne Herschberg Pierrot, *Stéréotypes et clichés*, Paris : Armand Colin, 2014, p. 26.

513 *Ibid.*

514 Ruth Amossy, *Les Idées Reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris : Nathan, 1991.

normative est aussi celui qu'adopte Riffaterre dans ses travaux sur les effets littéraires du cliché.

Si le stéréotype doit être différencié du cliché puisque le second se réfère à une formule figée, il faut aussi le distinguer du préjugé. Amossy et Pierrot synthétisent ainsi la différence des deux concepts dans les sciences sociales :

Le stéréotype apparaît comme une croyance, une opinion, une représentation concernant un groupe et ses membres alors que le préjugé désigne l'attitude adoptée envers les membres du groupe en question.⁵¹⁵

Les analyses des œuvres du corpus restreint permettront ainsi de voir qu'un stéréotype peut inciter à adopter des attitudes différentes par rapport au média. Les stéréotypes seront repérés à l'intérieur des œuvres grâce à l'étude des topoï, qui sont des images reconnaissables mais sujettes à des variations. Deux courants de pensée définissent ce concept dans ce sens. Dans la tradition rhétorique, il désigne des modèles communs de parole, soit une banque de données d'images prêtes à l'emploi. Dans la critique sémiotique, le topos est lié à la notion de motif. Greimas et Courtès définissent les motifs comme des « [...] unités figuratives transphrastiques, constituées en blocs figés, des sortes d'invariants susceptibles d'émigrer, soit dans des récits différents d'un univers culturel donné, soit même au-delà d'une aire culturelle, tout en persistant malgré les changements de contextes et de significations fonctionnelles secondaires que les environnements narratifs peuvent leur conférer »⁵¹⁶. Le topos est alors une structure stable de traits sémantiques récurrente au moins chez deux auteurs différents et permet donc d'étudier les motifs dans leur dimension sociale. L'intérêt de la notion de topos, par rapport à celle de cliché notamment, est de prendre en compte la malléabilité des images qui peuvent changer de sens selon les contextes. Ainsi, il faudra remarquer qu'un topos peut être à l'origine de plusieurs stéréotypes.

Comprendre le fonctionnement d'un stéréotype comme un processus changeant rejoint l'idée que le stéréotype est une construction de lecture que Amossy défend : le lecteur sélectionne le passage, élague le reste du texte, assemble les termes qui forment le stéréotype et le déchiffre⁵¹⁷. Un stéréotype ne peut donc être activé que si le lecteur a les capacités cognitives ainsi que le savoir encyclopédique correspondant⁵¹⁸. C'est ce que

515 Ruth Amossy et Anne Herschberg Pierrot, *Stéréotypes et clichés*, op. cit., p. 34.

516 Algirdas Greimas et Josphe Courtès, *Sémiotique, Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, article "Motif", Paris : Hachette, 1969.

517 Ruth Amossy, *Les Idées Reçues*, op. cit., p. 21-22.

518 Umberto Eco, *Lector in Fabula*, op. cit.

souligne aussi Dufays dans *Stéréotype et lecture* (1994) pour qui l'activité de stéréotypie (ou stéréotypage pour reprendre le terme utilisé dans les sciences sociales) est au fondement de l'activité de lecture⁵¹⁹.

L'objectif de ce chapitre est triple. D'abord, montrer quels stéréotypes présents dans le discours social sur les médias trouvent leur écho dans les romans et les jeux vidéo⁵²⁰. Ensuite, étudier les mécanismes de construction des stéréotypes dans les fictions médiatiques. Enfin, interroger le lien entre les modalités d'activation du stéréotype et les préjugés : selon la culture à partir de laquelle le récepteur active le stéréotype, celui-ci n'inciterait pas au même comportement face au média. Après avoir souligné l'existence d'une similarité entre les représentations des fictions littéraires et vidéoludiques, je me concentrerai sur la mise en récit et en jeu des stéréotypes de chaque média.

1 Littérature et jeu vidéo : des fictions-mondes

La représentation de la littérature dans les jeux vidéo donne une définition de la fiction littéraire et inversement, la représentation des jeux vidéo dans la littérature donne une définition de la fiction vidéoludique. C'est ce que Richard Saint-Gelais appelle des « théories autochtones de la fiction » qui « participent au récit » en tant que « rouage de l'intrigue »⁵²¹. Dans le corpus littéraire comme dans le corpus vidéoludique, elles s'appuient sur notre conception de la fiction en tant que monde.

L'idée que les jeux vidéo sont des univers est très présente dans les discours contemporains sur ce média. Si elle est repérable dès le début de l'histoire du jeu vidéo⁵²², on assiste à une propagation du stéréotype de la fiction-monde pour comprendre le jeu

519 Jean-Louis Dufays, *Stéréotype et lecture*, Liège : Mardaga, 1994.

520 Dans la mesure où la recherche ne portait pas sur une analyse des discours, l'identification empirique des stéréotypes a été complétée par un bref travail de documentation des préjugés. Les sources présentées ont été retenues pour leur variété en ce qui concerne leur auteur, leur nature et leur date.

521 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 121.

522 On pense par exemple à la présentation de Zork I : The Great Underground Empire (1982) pour la plateforme DOS : « It beckons you into a world fraught with danger and discovery. ». La couverture peut être consultée sur le site Mobygames, qui a été créé en 1999 et dont l'ambition est de cataloguer l'ensemble des jeux existants, en se basant notamment sur une base de données : Belboz, « Zork I : The Great Underground Empire », *MobyGames* [en ligne], 2000. URL : <https://www.mobygames.com/game/dos/zork-the-great-underground-empire/cover-art/gameCoverId,1742/> (consulté le 07/02/2019)

vidéo depuis la démocratisation des graphiques en 3D depuis la fin des années 90 et la mode des jeux open-world* depuis le début des années 2000 (voir Annexe 5). Pour se rendre compte de l'ampleur du stéréotype dans le discours social, on peut prendre des comparaisons les perspectives de champs différents. Dans l'industrie vidéoludique, par exemple, l'adaptation de Sonic sur la plateforme Sega Pico par Aspect Co. Ltd en 1994 dans une logique cross-media ne présente pas réellement de monde à explorer mais plutôt une succession de mini-jeux. Le titre *Sonic the Hedgehog's Gameworld*, qui permet à la fois de rattacher le jeu à une série vidéoludique connue et de le différencier des autres produits, promet cependant un univers. Le monde est alors un outil marketing, comme le trailer de *Warcraft 3* (Blizzard Entertainment, 2002) qui fait un panorama sur Azeroth et finit par la phrase « The fate of the world is in your hands »⁵²³. L'idée que les jeux vidéo sont des espaces autonomes est aussi présente dans la recherche sur le média, dès ses débuts. On note que l'ouvrage fondateur de Juul, *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*⁵²⁴, insiste dès son titre sur ce point. Les journaux télévisés, qui s'inquiètent par exemple du fait que les jeux de guerre soient toujours plus réalistes en 2011⁵²⁵, renvoient à la presse spécialisée, qui fait de l'espace la caractéristique essentielle des jeux vidéo⁵²⁶, mais aussi au discours des joueurs, comme leurs discussions sur les open-worlds*⁵²⁷ et aux réflexions des créateurs, qui pensent en termes de « worldbuilding »⁵²⁸.

523 Il est possible de voir le *trailer* mis en ligne par un fan sur le site d'hébergement de vidéos Youtube : daniel9800, « Warcraft 3 trailer », *Youtube* [en ligne], 4 décembre 2005. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=vBODH8ElBak> (consulté le 07/02/2019)

« Le sort du monde est entre vos mains » (ma traduction).

524 Jesper Juul, *Half-real*, *op. cit.*

525 La chaîne française BFMTV, spécialisée dans la diffusion d'information en continu, fait un reportage en 2011 sur ce sujet à l'occasion de la sortie de *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011) : BFMTV, « Des jeux de guerre toujours plus réalistes », *Youtube* [en ligne], 8 novembre 2011. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=HpoBF4Rd04g> (consulté le 07/02/2019)

526 Un journaliste de IGN (un des premiers site internet anglophone sur le jeu vidéo, fondé en 1996) écrit par exemple : « This is the only medium capable of equipping its audience to explore, discover, and involve themselves in a fictional world. »
« Top 50 video Game Worlds », *IGN* [en ligne]. URL : <https://uk.ign.com/lists/video-game-worlds> (consulté le 07/02/2019)

527 On peut en trouver un exemple sur le forum en ligne Reddit, important site web communautaire fondé en 2005 fonctionnant par catégories de sujets :
u/Lord_Sylveon, « How do you feel about the current trend of open-world games and their affect on games? », *Reddit* [en ligne], 2017. URL : https://www.reddit.com/r/Games/comments/6phxfq/how_do_you_feel_about_the_current_trend_of/ (consulté le 07/02/2019)

528 On pense par exemple à l'article sur le site Gamasutra, dédié aux professionnels de l'industrie du jeu vidéo :

Cependant, le fantasme du monde vidéoludique tient moins au caractère virtuel du média ou à ses propriétés intrinsèques qu'à une conception de la fiction qui influe aussi sur les représentations de la littérature. Anne Besson soutient que le fait que les constructions imaginaires soient « conçues comme manipulables via leurs univers fictionnels » n'est pas un phénomène nouveau, mais « une modalité fondamentale d'appréhension des fictions »⁵²⁹ qui prend particulièrement de l'ampleur dans les productions contemporaines. Quelques exemples, pris de la plume des romanciers⁵³⁰, dans la presse⁵³¹, dans la bouche des lecteurs⁵³², dans les écrits des éducateurs⁵³³, permettent de constater la prégnance de cette idée dans le discours social contemporain. L'étude des œuvres du corpus montrera que le stéréotype des fictions-mondes est construit de manière similaire quel que soit le média.

1.1 Des territoires fictionnels

D'abord, j'étudierai le topos qui fait des fictions littéraires et vidéoludiques des espaces aux lois propres. Selon les œuvres, les mondes fictionnels ont plus ou moins d'ampleur. Parfois, il ne s'agit que d'espaces restreints, comme dans *Soul Sacrifice* où le

Josh Bycer, « How worldbuilding elevates video games and fandom », Gamasutra [en ligne], 11/07/2018. URL : http://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20181107/330000/How_Worldbuilding_Elevates_Video_Games_and_Fandom.php (consulté le 07/02/2019)

529 Anne Besson, *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Editions, 2015, p. 10.

530 Albert Camus écrit par exemple : « “Le monde romanesque n'est que la correction de ce monde-ci, suivant le désir profond de l'homme. »
Albert Camus, *L'homme révolté*, Paris : Gallimard, 1951, p. 274.

531 On peut par exemple citer cet article publié dans le journal de l'association caritative anglaise Calvert 22 Foundation qui s'intéresse à la culture contemporaine en Europe de l'Est :
Hannah Weber « Fact and Fox: enter the world of Dubravka Ugrešić's new novel, a visceral study in elusiveness », *The Calvert Journal* [en ligne], 8 mai 2018. URL : <https://www.calvertjournal.com/articles/show/9927/fact-and-fox-dubravka-ugreshis-new-novel> (consulté le 12/02/2019)

532 Le fil de discussion « Quel univers préférez-vous » sur un forum français dédié à la fantasy illustre cette conception :

« Quel univers préférez-vous », *Elbakin, la fantasy au quotidien* [en ligne], 5 avril 2003. URL : <http://www.elbakin.net/forum/viewtopic.php?pid=44208> (consulté le 12/02/2019)

533 Un fil de discussion sur un site dédié à l'apprentissage de la littérature montre que le sujet de dissertation d'un titre similaire est souvent donné par les professeurs de lycée.
Alexori, « Même s'il se prétend réaliste, le romancier crée un monde imaginaire », *Etudes Littéraires*, [en ligne], 7 mai 2012. URL : <https://www.etudes-litteraires.com/forum/topic33917-meme-sil-se-pretend-realiste-le-romancier-cree-un-monde-imaginaire.html> (consulté le 12/02/2019)

joueur a accès à des îlots limités dans ses combats ou dans *Only You Can Save Mankind* où le vaisseau extraterrestre constitue l'ensemble du monde fictionnel visité. Cependant, les mondes fictionnels inventés sont souvent vastes et variés, constituant des multivers. Richard Saint-Gelais utilise ce terme pour désigner les « systèmes où les mondes satellitaires ne se réduisent pas à des états mentaux, mais s'offrent comme des espaces concrets auxquels les personnages peuvent [...] accéder .»⁵³⁴ Ce type de représentation est particulièrement développé dans le jeu d'aventure *Myst* et dans le roman *Ready Player One*, sortis à presque vingt ans d'écart.

Alors que des processus de légitimation et d'institutionnalisation viennent contre-balancer les discours sur le danger du jeu vidéo, notamment son caractère addictif, le livre de SF d'Ernest Cline présente un monde dévasté dans lequel la population se réfugie dans un univers virtuel, tout en rendant hommage à la culture vidéoludique des années 80 et 90. Après avoir rapidement fait un état des lieux du réel, le narrateur se concentre sur une explication détaillée du fonctionnement du virtuel, dans les premières pages. Reflet de ses préoccupations, il s'agit pour le lecteur de comprendre le cadre de l'action puisque la quête de l'easter egg qui est le cœur du roman se passera essentiellement dans le monde vidéoludique. La description suivante est encadrée par un constat que le narrateur fait sur sa situation dans le monde virtuel : il ne peut pas quitter l'endroit du monde dans lequel il se trouve.

The Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation was a big place. When the OASIS had first been launched, it contained only a few hundred planets for users to explore, all created by GSS programmers and artists. Their environments ran the gamut, from sword-and-sorcery settings to cyberpunk-themed planetwide cities to irradiated postapocalyptic zombie-infested wastelands. [...] Users could now teleport back and forth between their favorite fictional worlds. Middle Earth. Vulcan. Pern. Arrakis. Magrathea. Discworld, Mid-World, Riverworld, Ringworld. Worlds upon worlds. For the sake of zoning and navigation, the OASIS had been divided equally into twenty-seven cube-shaped "sectors," each containing hundreds of different planets. [...] Each sector measured exactly ten light-hours across, or about 10.8 billion kilometers. [...] Each sector was divided up into many different zones that varied in size and shape. Each zone had a unique combination of rules and parameters. [...].⁵³⁵

534 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, op. cit., p. 109.

535 Ernest Cline, *Ready Player One*, op.cit., p. 49.

« La simulation immersive sensorielle anthropocentriste et ontologique, dite OASIS, était un grand endroit. Quand elle avait été lancée pour la première fois, elle contenait seulement quelques centaines de planètes que les utilisateurs pouvaient explorer, toutes créées par les programmeurs et les artistes de GSS. Leurs environnements recouvraient toute la gamme, des décors inspirés des histoires de sorcellerie et d'épée aux villes cyberpunk recouvrant des planètes entières, en passant par des déserts irradiés et post-apocalyptiques infestés de zombies. [...] Les utilisateurs pouvaient à présent se

Le jeu est défini comme un espace dont les caractéristiques sont suggérées dans le nom : un refuge pour les humains dont l'expérience se ferait sans médiation. Les genres littéraires cités permettent de faire appel à des représentations de mondes à peine suggérées. D'autre part, les œuvres auxquelles le texte fait référence sont choisies pour leur monde imaginaire. L'accumulation des noms de ses univers fictionnels et la répétition du groupe nominal « each sector » donnent la mesure de l'étendue de l'espace virtuel composé de plusieurs satellites. La description de la fiction vidéoludique comme monde passe aussi par l'explication de son fonctionnement par l'utilisation de chiffres précis et l'élaboration d'une série de catégories opposées qui permettent de décrire l'univers virtuel (« designed with painstaking detail » et « randomly generated » ; « large » et « only a few kilometers », « magic » et « technology » ; « pacifist zones » et « player-versus-player zones »). Puisque le cadre est posé, la suite du roman utilise de moins en moins de descriptions, ou uniquement pour des endroits spécifiques. Cline représente le jeu vidéo d'abord en fonction des univers fictionnels empruntés « aux grands genres narratifs de la culture populaire » alors que Matthieu Letourneux montre que la culture vidéoludique fait appel à ce critère dans un deuxième temps, comme manière de différencier des produits qui sont d'abord pensés en fonction des caractéristiques ludiques⁵³⁶. C'est donc bien le stéréotype de la fiction-monde qui est utilisé pour penser le jeu vidéo.

Canon de la culture vidéoludique que *Ready Player One* représente, *Myst* fait une représentation similaire de la fiction comme réseau de mondes. Dix ans après le développement des ordinateurs personnels, le jeu de Cyan Interactive connaît un succès important, qui s'explique notamment par ses visuels impressionnants, vastes paysages épurés que le joueur est invité à explorer, et par le mécanisme ludique des énigmes qui est accessible à un large public. La première scène du jeu après la cinématique introductive présente au joueur un écran noir et vide à l'exception d'un livre sur lequel le joueur peut cliquer, entraînant l'ouverture en grand du livre (voir Figure 53 et Figure 54). Le livre est dès le début défini comme le centre de l'expérience vidéoludique. La fiction littéraire

téléporter entre leurs mondes fictionnels préférés. La terre du milieu. Vulcan. Pern. Arrakis. Margratha. Le disque-monde. Mid-World. Riverworld. Ringworld. Des mondes et des mondes. Par souci de zonage et d'orientation, l'OASIS avait été divisé également en vingt-sept secteurs de forme cubique, chacun contenant des centaines de planètes différentes. [...] Chaque secteur représentait exactement dix heures lumière de part en part, soit environ 10.8 billion de kilomètres. [...] Chaque secteur était divisé en plusieurs zones dont la taille et la forme changeait. Chaque zone avait une combinaison unique de règles et de paramètres. » (ma traduction)

536 Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », art. cité., p. 45.

Recyclage des préjugés

n'est pas caractérisée par le langage, puisque les pages sont dénuées de mots, mais par son aspect mondain. Sur la page de droite est incrustée une vidéo dans laquelle une caméra se déplace pour présenter une île. Le joueur y est transporté en cliquant dessus. Le principe du jeu est la découverte de ce monde et son exploration.

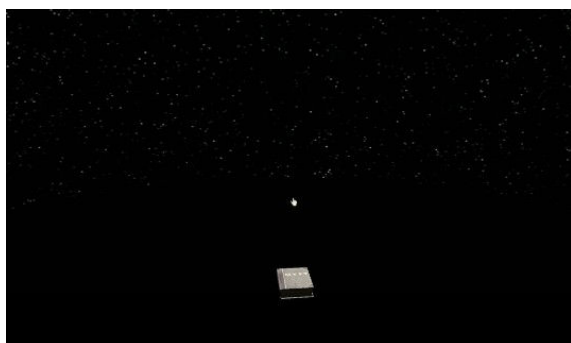


Figure 53 : Introduction. Cyan, *realMyst*, 2014.



Figure 54 : Livre. Cyan, *realMyst*, 2014.

Contrairement à *Ready Player One* dans lequel l'explication de l'organisation de l'espace ludique est claire et concise et sert seulement à présenter le cadre de l'intrigue du roman, le fonctionnement de l'univers est le cœur du jeu dans *Myst*, à la fois en ce qui concerne le système ludique et le système narratif. L'histoire consiste à reconstituer la vie des précédents habitants du monde qui ont disparu à partir des traces qu'ils ont laissées et à comprendre le principe de création des mondes. En suivant le chemin devant lui, le joueur découvre le premier indice, qui donne le nom de deux personnages et indique au joueur son premier objectif (voir Figure 55 et Figure 56).



Figure 55 : *Myst*. Cyan, *realMyst*, 2014.

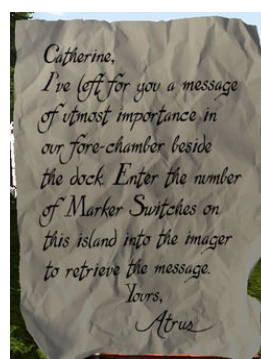


Figure 56 : Lettre. Cyan, *realMyst*, 2014.

Narration et gameplay sont ainsi particulièrement liés dans *Myst* et fonctionnent tous les deux par énigmes. Le joueur doit en même temps recomposer l'histoire et résoudre une

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

série d'énigmes qui reposent sur la manipulation d'éléments du monde. En suivant la consigne de la note, activer les bornes et entrer leur nombre dans la pièce à côté du quai permet au joueur de voir un message audiovisuel d'Atrus. L'exploration de l'île permet par la suite au joueur de trouver un autre livre qui donne accès à un nouveau monde, de la même manière que le premier. Puisque chaque niveau donne ainsi accès à un autre, les différentes œuvres sont représentées en réseau et la fiction littéraire est définie comme un multivers. Le fait que les ambiances graphiques des niveaux soient très différentes renforce la représentation des mondes fictionnels comme territoires indépendants les uns des autres. Par exemple, « The Mechanical Age » est plus sombre et anxiogène (voir Figure 57) que « The Channelwood Age » (voir Figure 58) dans lequel le décor naturel et la lumière douce donnent une sensation de calme.

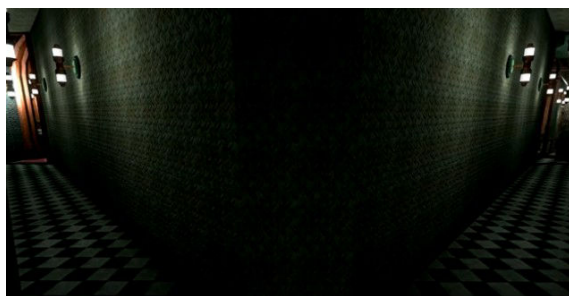


Figure 57 : The Mechanical Age. Cyan, *realMyst*, 2014.



Figure 58 : The Channelwood Age. Cyan, *realMyst*, 2014.

Bien que le joueur ait la même liberté de déplacement dans les deux niveaux qui sont constitués de couloirs, le second semble plus ouvert à cause des graphismes. Pour le dire autrement, le degré d'interactivité, selon le terme utilisé par Arsenault⁵³⁷ est le même mais l'impression de jeu est différente. La compréhension du système de mondes fictionnels de *Myst* ne repose pas seulement sur des représentations visuelles des mondes, mais aussi sur des éléments de narration. En particulier, les journaux d'Atrus qui se trouvent dans la bibliothèque ont à la fois pour fonction de donner des indices au joueur sur les actions à effectuer et participent à la représentation des œuvres littéraires en tant que monde. Si le joueur fait l'expérience d'espaces, les textes leur attribuent une histoire. Par exemple, celui qui parle de Channelwood décrit la rencontre d'Atrus avec le peuple de ce monde et le récit qui lui a été fait de l'inondation qui a été la cause de la disparition des humains. Dans

⁵³⁷ Dominic Arsenault, « Dynamic range : measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », art. cité.

Myst, le système ludique fait des mondes littéraires fictionnels des espaces en réseau à explorer et le système narratif les montre comme des mondes avec des histoires.

Myst et *Ready Player One* sont des exemples du topos de la fiction pensée comme un espace concret et des territoires aux fonctionnements propres qui alimente le stéréotype de la fiction-monde.

1.2 L'immersion

Dans son étude sur les figures du livre dans le jeu vidéo, Vincent Mauger repère celle du livre-portail, qui hérite selon lui d'une conception ancienne du support, déjà présente dans le *Livre des Portes*, « texte sacré de l'ancienne Égypte [évoquant] le voyage du défunt vers le royaume des morts »⁵³⁸. Les représentations de la réception de la fiction, qu'elle soit littéraire ou vidéoludique, sont ainsi inspirées de sa conception mondaine notamment grâce au topos de l'immersion comme déplacement physique et involontaire du monde réel au monde fictif. Janet Murray dans *Hamlet on the Holodeck* souligne ainsi que l'immersion fictionnelle est souvent comprise par rapport au sens littéral du terme qui renvoie à l'idée de plongée dans un liquide⁵³⁹. En ce qui concerne la lecture, les articles de l'ouvrage *L'homme-livre*⁵⁴⁰ montrent que la représentation du livre qui absorbe le lecteur se retrouve à travers les siècles, comme le souligne Cécile Rabot dans son compte-rendu⁵⁴¹. On peut aussi observer la prégnance de cette image dans le discours social contemporain en notant qu'on la retrouve aussi bien dans le champ de la recherche, que

538 Vincent Mauger, « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », art. cité.

539 Janet Murray, *Hamlet on the Holodeck*, op. cit., p. 98.

540 Peter Schyder (dir.), *L'Homme-livre : des hommes et des livres, de l'Antiquité au XXe siècle*, Paris : Orizons, 2007.

541 Cécile Rabot, « Pour une histoire des représentations du livre et de la lecture. Une galerie de portraits d'Hommes au(x) livre(s) à travers les siècles », *Acta Fabula* [en ligne], vol. 9, n° 1, janvier 2008.

URL : <https://www.fabula.org/acta/document3810.php> (consulté le 12/02/2019)

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

dans la bouche des créateurs⁵⁴², la presse⁵⁴³ ou encore les discours individuels⁵⁴⁴. Si la métaphore de l'absorption est utilisée pour les romans, elle permet aussi de décrire la réception d'autres médias, qui ne sont pas nécessairement de l'ordre de la lecture de texte, comme la bande dessinée⁵⁴⁵, le cinéma⁵⁴⁶, et le jeu vidéo⁵⁴⁷. Sonny Walbrou repère ainsi au sein des publicités et des boîtes de jeux le motif récurrent de l'écran traversé par le corps du joueur et note qu'une modalité de cette représentation est l'absorption⁵⁴⁸.

Au sein du corpus réduit, la comparaison entre une cinématique de *Fable III* et un extrait de *Golem* permet de constater les similitudes dans les représentations intermédiatiques malgré des contextes de production et de réception largement différents. D'un côté, le roman des Murail, publié chez Pocket Jeunesse en 2002, a été pensé pour des jeunes lecteurs. Sur fond de problématiques sociales (comme les inégalités, l'immigration, l'accès aux soins), il raconte l'histoire d'un collégien et de son professeur de français qui se retrouvent dans un jeu vidéo, Golem, et dont les différences s'effritent lorsqu'ils sont confrontés à des événements surnaturels, comme l'apparition de personnages vidéoludiques dans la réalité, et à la menace d'une multinationale cherchant

542 Les conseils aux nouveaux écrivains pour accrocher leurs futurs lecteurs ne manquent pas sur internet, comme cet article publié sur un site personnel servant à fait la promotion de son auteur :

Ywanda Black, « Writing fiction : how to suck readers into your story from the start », *Angela Booth's Fab Freelance Writing* [en ligne], 11 septembre 2016. URL : <https://www.fabfreelancewriting.com/blog/2016/09/11/writing-fiction-suck-readers-story-start/> (consulté le 12/02/2019)

543 On peut citer par exemple un article sur le journal féminin en ligne HelloGiggles, créé en 2011 :

Gina Vaynshteyn, « Books that will suck you in, steal your heart and take your mind off all that snow », *HelloGiggles* [en ligne], 27 janvier 2015. URL : <https://hellogiggles.com/reviews-coverage/12-books-read-youre-snowed-tired-talking-snow/> (consulté le 12/02/2019)

544 Une animation vidéo partagée sur le site Youtube montre que la métaphore courante est aussi représentée littéralement, par exemple :

FoodStuffs, « getting sucked into a book », *Youtube* [en ligne], 23 novembre 2014. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=fIuTD2u3aTg> (consulté le 12/02/2019)

545 Par exemple, l'utilisateur utilise cette expression pour décrire sa réception de la série *Sillage* (publiée chez Delcourt depuis 1998) afin de donner son avis sur le site qui est constitué d'une base de données en ligne :

Cyber-Wolf22, *BD Gest* [en ligne], le 27 juin 2018. URL : <https://www.bedetheque.com/avis-18-BD-Sillage.html> (consulté le 12/02/2019)

546 Benjamin Lesson propose par exemple une réflexion sur l'absorption cinématographique dans le journal scientifique en ligne Proteus dans un numéro portant sur le cinéma interactif :

Benjamin Lesson, « Le spectacle et l'absorption », *Proteus* [en ligne], n° 6, décembre 2013. URL : <http://www.revue-proteus.com/articles/Proteus06-7.pdf> (consulté le 12/02/2019)

547 Un article de Télé Star hebdomadaire français de presse de télévision parle par exemple le l'absorption qu'entraîne Pokemon Go (Niantic, 2016)

François Coulaud, « Pokemon Go : absorbé par le jeu, il percute une voiture de police ! », *TéléStar* [en ligne], 21 juillet 2016. URL : <https://www.telestar.fr/societe/faits-divers/pokemon-go-absorbe-par-le-jeu-il-percute-une-voiture-de-police!-video-220790> (consulté le 12/02/2019)

548 Sonny Walbrou, « Le corps du joueur et l'écran traversé : récurrences et circulation d'un motif », *ReS Futurae* [en ligne], n° 12, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1680> (consulté le 15/02/2019)

à récupérer l'ordinateur qui contient le jeu. De l'autre, le RPG de Lionhead Studios sorti en 2010 est destiné à un public plus âgé (PEGI* 16) qui est en mesure de comprendre les nombreuses références sur lesquelles s'appuient les créateurs pour développer l'humour parodique qui fait l'identité de la série vidéoludique. La quête secondaire « The Missing Play » commence lorsque deux PNJ demandent au personnage-joueur de retrouver la pièce de théâtre perdue de Philipth Morley et de se renseigner sur la disparition de l'enquêteur qu'ils avaient engagé auparavant pour cette mission. Le joueur, aidé s'il le veut par un sillon lumineux qui indique les objectifs de la quête en cours, découvre une partie abandonnée de l'académie dans laquelle se trouve, sur un présentoir, un livre qui brille d'une lumière verte.

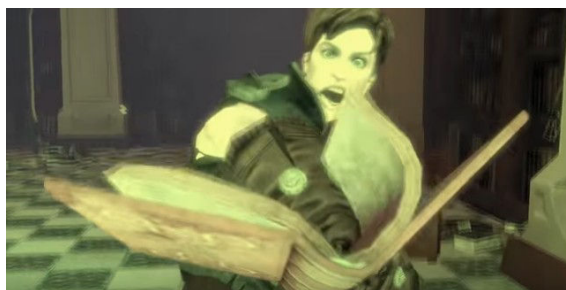


Figure 59 : Absorption. Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

Si le joueur décide de prendre le livre, malgré les instructions d'une voix spectrale, une cinématique se déclenche : au milieu des pages, le fantôme apparaît pour continuer son discours et le personnage est aspiré dans le livre : son bras, puis son corps, sont engloutis par le livre qui retombe lorsque l'avatar a disparu dans le livre (voir Figure 59). Cette image de la disparition d'un récepteur à l'intérieur d'une œuvre est aussi présente dans le roman *Golem*, en particulier à la fin, lorsque l'étrangeté du programme vidéoludique a été accepté et compris par les protagonistes. Pour tenter de sauver une petite fille gravement malade, Lulu, les adolescents proposent au jeu de l'intégrer, comme ils l'ont vu faire précédemment :

Le petit corps perdit de sa densité, se pixellisa et rétrécit tout à la fois. Puis une trombe de lumière l'emporta à travers l'écran dans un bruit de succion. Sur la couche, il n'y avait plus que quelques fils et des tuyaux. Lulu avait disparu.⁵⁴⁹

Bien que les deux représentations de l'entrée du personnage dans l'œuvre présentent certaines différences (notamment la modification ou non de son corps), elles représentent

549 Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail, *Golem*, op. cit., p. 512.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

toutes deux l'absorption du récepteur. *Fable III* et *Golem* proposent la concrétisation d'une représentation métaphorique de l'immersion comme plongée dans une œuvre.

Le topos de l'immersion comme déplacement physique et involontaire du monde réel au monde fictif prend aussi une autre forme, celle de la chute comme entrée dans le monde de la fiction. On voit alors comme le stéréotype de la fiction-monde est construit à partir des variations d'un modèle plutôt qu'une image fixe. La cinématique introductive de *Myst* montre un homme qui tombe avec un livre dans une faille au sein d'un ciel étoilé (voir Figure 60).



Figure 60 : Chute. Cyan, *realMyst*, 2014.

Ce motif est répété à chaque entrée dans un nouveau niveau. Sur un écran noir, en plus de la traditionnelle barre qui figure la progression du chargement, le pointeur de la souris prend cette forme. Cette modification s'explique, contrairement à la barre, par des raisons narratives : puisque chaque niveau dans *Myst* correspond à un monde différent qui est créé par l'écriture d'un livre, le moment de transition d'un monde à un autre doit représenter la sensation du lecteur. Au sein du corpus, la silhouette noire de l'homme qui tombe est comparable à celle de la couverture de l'édition en livre de poche de *Bedlam* par Orbit Books en 2014 (voir Figure 61). L'écho entre les deux œuvres n'est pas étonnant puisque, d'une part, la maison d'édition est spécialisée dans la publication d'œuvres de fantasy et de science-fiction qui font partie de la même culture médiatique que le jeu vidéo de Cyan Interactive et que, d'autre part, ce dernier est un jalon important de la culture vidéoludique dont Broockmyre fait son décors. De plus, la couverture fait référence à l'intrigue en suggérant l'intégration du joueur dans le jeu vidéo. Broockmyre imagine en effet un monde où les consciences peuvent être copiées dans un univers virtuel. Dans le cas du roman comme dans le cas du jeu, la silhouette non identifiable

Recyclage des préjugés

fonctionne comme représentation visuelle du sentiment éprouvé à la découverte de l'œuvre. Un troisième exemple de représentation de chute vient appuyer l'idée que les représentations de l'immersion fictionnelle sont similaires pour la littérature et le jeu vidéo dans des contextes culturels différents. Comme dans *Myst*, les temps de chargement de certains jeux sont consacrés au passage d'un univers à un monde fictionnel littéraire. C'est le cas dans le jeu d'action-aventure *Soul Sacrifice* développé au Japon et sorti en 2013 qui raconte l'histoire d'un homme dont la seule chance de survie face à un sorcier cruel et puissant se trouve dans la lecture d'un journal qui lui permet de revivre les combats décrits par son auteur et ainsi d'acquérir les compétences nécessaires pour le combat à venir (voir Figure 62).

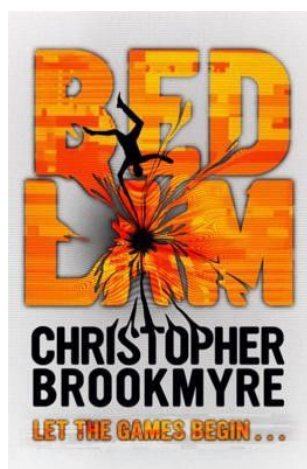


Figure 61 : Couverture.

Broockmyre, *Bedlam*, Orbit Books, 2014.



Figure 62 : Chargement. Marvelous AQL / SCE / Comcept, *Soul Sacrifice*, 2013.

Soul Sacrifice utilise des éléments récurrents du temps de chargement qui permettent de l'identifier, comme la présence d'une étiquette « Now Loading » dans le coin inférieur gauche de l'écran et la présentation d'indices utiles au lecteur pour la compréhension du système de jeu ou de la narration (sous forme de textes affichés). Cependant, le jeu travaille aussi la représentation de la transition d'un monde à l'autre. Comme dans le reste du jeu, le joueur ne peut pas voir le corps de l'avatar, mais fait l'expérience du jeu « à la première personne », c'est-à-dire comme si la scène était perçue à travers les yeux de l'avatar. Pour imiter la chute, des traits et des formes nuageuses partent du milieu de l'écran, plus clair, vers l'extérieur. Cette image d'un point central qui forme la destination du récepteur de l'œuvre est semblable en certains points à celle de la couverture de *Bedlam*. Dans cette illustration, la figure du personnage qui tombe est reliée à un point

noir qui semble attirer les lettres du titre et du nom de l'auteur. Bien que dans *Soul Sacrifice* les traits partent du centre pour aller vers l'extérieur alors que c'est le mouvement inverse qui est suggéré dans l'illustration de *Bedlam*, les deux motifs représentent l'aspiration du récepteur par l'œuvre.

L'expression « être absorbé dans une fiction » est très littéralement mise en jeu et en récit dans les œuvres du corpus par l'utilisation du topos du déplacement involontaire du monde réel au monde de la fiction. Le support vidéoludique ou livresque n'est qu'un portail vers des mondes de fiction indifférenciés.

1.3 Le sentiment de présence

Outre le topos du récepteur aspiré par l'œuvre de fiction, le stéréotype de la fiction-monde est construit par le topos de l'immédiateté de l'expérience. Le concept de présence, utilisé dans les études sur le jeu vidéo, renvoie à cette « illusion perceptuelle de non-médiation »⁵⁵⁰. Dans les représentations littéraires du jeu vidéo, le sentiment de présence est exprimé par une disparition progressive des traces de médiations et des références aux actions réelles effectuées pour se diriger dans le jeu.

Le roman en langue allemande *Erebos* de Poznanski paraît en 2010, dans un moment où la position du jeu vidéo en Allemagne est ambivalente, avec d'un côté un positionnement hostile des autorités (qui ont par exemple fait retirer de la vente le jeu *Half-Life* considéré comme la cause de la tuerie de Erfurt en 2002) et de l'autre le développement d'une scène vidéoludique dynamique (création de la convention Gamescom en 2009). Publié par les éditions spécialisées Loewe-Verlag, il gagne en 2011 le prix de littérature jeunesse « Deutscher Jugendliteraturpreis » et développe un discours pédagogique dans un contexte où la nécessité d'éduquer les enfants aux médias devient une évidence sociale. Il raconte ainsi la manière dont un adolescent abandonne ses préoccupations quotidiennes comme le collège, sa famille, ses loisirs et ses amis pour se

550 Matthew Lombard et Theresa Ditton, « At the Heart of It All : The concept of Presence », *Journal of Computer Mediated Communication* [en ligne], vol. 3, n° 2, 1997. URL : <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full> (consulté le 29/09/2018)

concentrer sur un jeu qui lui fait faire des actions dans la réalité et qui s'avère être l'outil d'une vengeance personnelle. Au début du roman, la première session de jeu de Nick mentionne le joueur et le support du jeu :

Nick had hardly pressed the enter key when the sun rose. Or at least it felt like that. The blackness of the screen yielded to a delicate red, which soon changed to tones of yellow and gold. [...] For a brief moment he thought he could smell the resin of the forest trees and the flowering herbs all around the tower.⁵⁵¹

Cette citation illustre la façon dont le sentiment de présence dans le monde vidéoludique se déploie : les graphismes évoquent un lieu que l'imagination du joueur complète en y associant d'autres sensations. L'interface n'est plus évoquée dans les descriptions de l'expérience de jeu suivantes :

He is in the cave where he met the messenger last night. [...] Sarius is bending down for something that looks like a gold coin when the cave entrance opens and the messenger enters.⁵⁵²

Au fur et à mesure, le texte ne fait plus référence à Nick, le joueur, mais à son avatar, Sarius, comme s'il était une personne réelle. L'effacement progressif des références aux marques de médiation dans la littérature a pour effet de donner une teinte fantastique au texte qui est maintenue par la suite ou non. Après une expérience immersive du jeu dont il se fait bannir, Nick découvre dans la seconde partie du roman les mécanismes du jeu (voir Chapitre 6, section 1.1).

Alors que *Erebos* donne des explications rationnelles pour l'impression de réalisme, le roman de jeunesse *No Pasarán*, paru quatorze plus tôt à un moment où le jeu vidéo est encore largement considéré comme un « jouet électronique »⁵⁵³, s'appuie sur le fantastique, envisagé comme un « rapport sensible et émotionnel spécifique au monde »⁵⁵⁴ à la suite des recherches contemporaines. Ainsi, Pierre Brunel écrit : « il semble qu'il y ait fantastique quand les amarres avec le réel sont près d'être rompues. D'où un vertige de la

551 Ursula Poznanski, *Erebos*, *op. cit.*, p. 38.

« Nick avait à peine pressé la touche d'entrée quand le soleil se leva. Ou au moins il le ressentit ainsi. Le noir de l'écran cédait à un rouge délicat, qui changea rapidement en tons de jaune et d'or. [...] Pour un bref moment il pensa qu'il pouvait sentir la résine des arbres de la forêt et les herbes pleines de fleurs tout autour de la tour. » (ma traduction)

552 *Ibid.*, p. 79.

« Il est dans la grotte où il a rencontré le messager la nuit dernière. [...] Sarius se penche pour ramasser quelque chose qui ressemble à une pièce d'or lorsque l'entrée de la grotte s'ouvre et le messager entre. » (ma traduction)

553 Julien Lalou, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, *op. cit.*, p. 144.

554 Roger Bozzetto, *Le fantastique dans tous ses états*, Aix-en-Provence : Publications de l'université de Provence, 2001, p. 6-7.

raison, qui correspond même au temps (qui peut être très bref) du fantastique [...] Il en naît une impression de mystère, qui non seulement est propice au fantastique, mais qui s'en nourrit à son tour »⁵⁵⁵. Dans la perspective des théories de la lecture, Rachel Bouvet définit alors l'effet fantastique comme une combinaison de procédés textuels, d'une « progression rapide à travers le texte » et plaisir de l'indétermination qui consiste à « se laisser happer par le vide, [...] ne rien offrir en compensation, [...] se laisser glisser au bord de l'abîme, juste pour avoir la sensation d'être à la dérive, d'avoir perdu pour un temps les repères familiers et rassurants du monde quotidien »⁵⁵⁶. Dans *No Pasarán*, Christian Lehmann alterne entre représentation de l'expérience de jeu comme véritable passage dans un autre monde et récit des causes physiques de l'illusion du réalisme du jeu. Lors de la première description de l'expérience de jeu, les traces de médiations sont de moins en moins visibles :

Thierry tentait de résoudre ce nouveau casse-tête, quand une cinématique s'était mise en marche sur l'écran. La caméra avançait le long d'une route de campagne, laissant voir à travers la brume les ruines d'un champ de bataille long de plusieurs dizaines de kilomètres. Les troncs d'arbres morts criblés de balles, les cratères d'obus pleins d'une eau immonde, la monotonie du décor avaient lentement sapé la volonté de Thierry. Il s'était allé à une méditation distraite et avait dû s'assoupir...⁵⁵⁷

Alors que les deux premières phrases de cette citation renvoient clairement au dispositif technique du jeu vidéo (les cinématiques et leur point de vue appelé « caméra »), la troisième n'évoque le caractère fictif du paysage du monde du jeu qu'à travers le terme « décor ». Les pensées de Thierry dans la dernière phrase constituent une explication rationnelle du sentiment de réalité du monde vidéoludique qui est évoqué dans la suite du passage par la description des perceptions physiques de Thierry, par exemple :

Le froid pénétrait par tous les interstices malgré les vitres fermées, et chacune de leurs expirations dégageait dans la voiture un nuage de buée. La sensation était si intense que Thierry frissonna.⁵⁵⁸

Après le récit d'une scène du jeu sans traces de médiation, le chapitre se conclut par une explication surnaturelle de l'expérience qui est remise en question dans la suite du roman.

555 Pierre Brunel, « Introduction », in *Dictionnaire des mythes du fantastique*, Juliette Vion-Dury et Pierre Brunel (dir.), Limoges : PULIM, 2003, p. 26.

556 Rachel Bouvet, *Étranges récits, étranges lectures. Essai sur l'effet fantastique*. Montréal : Balzac-Le Griot Editions, 1998, p. 95.

557 Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu*, op. cit., p. 90.

558 *Ibid.*, p. 91.

Après avoir été admis à l'hôpital et avoir reçu la visite de ses amis, Thierry replonge dans l'univers du jeu :

Au-dessus de lui, le flacon de la perfusion se balançait, renvoyant la lumière d'un grand Scialytique au plafond. [...] Il entendit encore le rire bref d'une infirmière, eut le temps de penser : *La perfusion ... ils ont dû m'injecter un tranquillisant pour le scanner ... Il ne faut pas que je m'endorme...* puis une main se posa sur son épaule et le ramena au présent. Marigny recula de quelques pas pour lui permettre de se relever du canapé où il s'était assoupi un moment, fit signe à son ordonnance d'apporter sa cape, ses gants.⁵⁵⁹

Cet extrait laisse entrevoir l'expérience du monde du jeu par un autre point de vue que celui de Thierry : alors que ce dernier a l'impression de vivre des événements de la Première Guerre mondiale, il se trouve dans un hôpital. L'usage du terme « présent » pour désigner le monde du jeu souligne le renversement de la hiérarchie ontologique pour Thierry, pour qui le monde du jeu devient le plus important. La suite du roman, qui multiplie les descriptions de l'expérience vidéoludique immédiate – ce que les joueurs appellent « [l'incarnation] dans un des combattants »⁵⁶⁰ – ne permet pas de déterminer avec certitude s'il s'agit de récits de la perception des joueurs ou d'un fait inexplicable rationnellement. Ce plaisir de l'indétermination dans le cadre d'une « lecture en progression »⁵⁶¹ du premier tome de *No Pasarán* ne se retrouve pas dans les volumes suivants de la série qui tranchent en faveur de la seconde explication. La hantise de l'immédiateté de l'expérience vidéoludique fait cependant partie des topoï de la représentation du jeu vidéo dans la littérature contemporaine, malgré des contextes culturels différents et que le roman s'en serve comme élément perturbateur au sein d'une histoire surnaturelle ou comme outil stylistique pour exprimer la réception de l'œuvre.

De la même manière, quand le livre fait monde dans un jeu vidéo, il le fait comme un niveau et une fois que l'avatar est absorbé dans un livre, rien n'indique clairement qu'il se trouve dans un univers fictionnel. L'interface ludique est la même dans le monde fictionnel et dans le monde réel. Il n'y a ni marque visible de la fictionnalité ni trace du support qu'est le livre. Dans *Soul Sacrifice*, la lecture est représentée de deux façons : d'un côté, le joueur doit tourner les pages d'un livre virtuel et lire le texte animé qui raconte l'histoire, d'un autre côté, le joueur revit les moments évoqués lorsqu'ils sont des combats. Après le temps de chargement qui montre l'immersion du lecteur dans le livre, le joueur

⁵⁵⁹ *Ibid.*, p. 136.

⁵⁶⁰ *Ibid.*, p. 178.

⁵⁶¹ Bertrand Gervais, *A l'écoute de la lecture*, Montréal : VLB Editeur, 1993.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

doit affronter des montres. Tous les combats du jeu sauf celui contre le « boss » de fin, Magusar, sont fictionnels. Pourtant, il n'existe pas de différence entre l'interface des combats fictionnels, comme celui contre l'orque dans le deuxième chapitre (voir Figure 63) et celle du combat final réel (voir Figure 64).



Figure 63 : Combat. Marvelous AQL / SCE / Comcept, *Soul Sacrifice*, 2013.

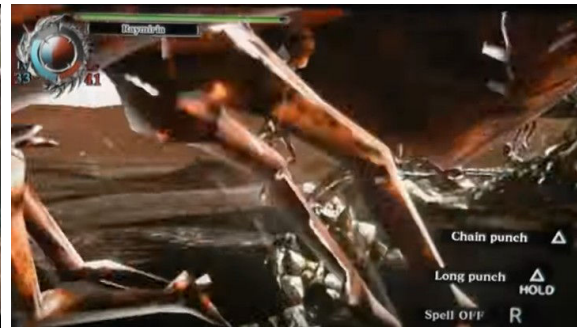


Figure 64 : Boss. Marvelous AQL / SCE / Comcept, *Soul Sacrifice*, 2013.

Dans les deux cas, le joueur dispose en bas à droite de l'écran des mouvements et sorts qu'il a choisis et développés au cours du jeu. Les objets et bonus que le joueur récupère au fur et à mesure du combat s'affichent en haut à droite. En haut à gauche, à côté du nom de l'avatar et de sa barre de vie, le cercle représente l'avancement du joueur dans les deux branches du gameplay qui donnent accès à des compétences différentes, Save et Sacrifice. Non seulement l'écran du joueur s'organise de la même façon dans les situations fictionnelles et dans le monde réel, mais le gameplay est le même. Tout au long du jeu, le joueur peut décider de sacrifier ou de sauver ses ennemis vaincus. Dans le dernier combat, la même possibilité est offerte au joueur pour Magusar. À part le passage par le livre, rien ne permet de distinguer le monde réel du monde fictionnel.

On peut faire le même constat pour le RPG occidental *Fable III*. Alors que l'entrée récurrente dans le monde littéraire ne concerne que les affrontements dans *Soul Sacrifice*, le jeu de Lionhead met en place des similitudes entre les mondes des jeux et leurs représentations des mondes littéraires qui ne se limitent pas aux moments de combats lors d'une seule quête. « The Missing Play » propose d'autres actions au joueur qui sont représentées de la même manière que dans le monde actuel du jeu (voir Figure 65) : un sillon lumineux pour diriger le joueur vers le lieu de sa quête, les objectifs de quête qui s'affichent en haut de l'écran, les contrôles correspondants à côté des objets et personnages avec lesquels le joueur peut interagir. L'indistinction entre monde réel et monde fictionnel dans *Fable* se remarque aussi lors du combat à la fin de la quête (voir

Recyclage des préjugés

Figure 66). Il y est proposé au joueur d'utiliser les objets dont il disposait avant de rentrer dans le monde du livre, qui sont présentés en bas à gauche de l'écran, et l'affrontement lui permet de gagner de l'expérience, représentée par le cercle en haut à droite, comme tout autre combat.

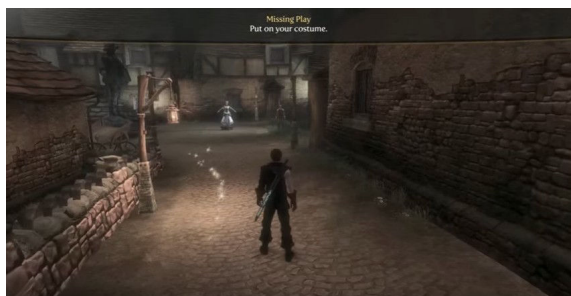


Figure 65 : Exploration. Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.



Figure 66 : Combat. Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

Les représentations littéraires des jeux vidéo font figurer la progressive disparition du support et des moyens sémiotiques de la conscience du joueur tandis que les représentations vidéoludiques de la littérature ne font figurer aucune différence entre les mondes réels et fictionnels. Cependant, dans les deux cas, que la lecture soit au centre de l'intrigue ou non, les œuvres utilisent le topos du sentiment de présence dans un monde accessible sans médiation.

Le premier stéréotype qui donne forme aux représentations intermédiaires porte ainsi sur le caractère mondain de la fiction. Les fictions-mondes vidéoludiques et littéraires sont représentées grâce à des topoï communs. Il s'agit non seulement d'espaces concrets, mais aussi des territoires marqués par la présence de leurs habitants. Cette conception de la fiction suppose une forme de réception particulière qui repose sur l'immersion et le sentiment de présence.

Si le stéréotype des fictions-mondes est utilisé pour représenter les jeux vidéo, c'est peut-être d'abord parce qu'il a une fonction constructiviste. Le processus de stéréotypage permet de faire sens de la nouveauté du média et de sa complexité (plusieurs systèmes sémiotiques dont le code informatique qui est invisible pour l'utilisateur). On comprend alors l'usage de topoï déjà établis, notamment dans les représentations de la littérature.

Cependant, le stéréotype des fictions-mondes génère lui-même des représentations qui diffèrent pour le jeu vidéo, qui est représenté en tant qu'illusion, et la littérature, qui

est représentée comme magie – entraînant des préjugés différents, c'est-à-dire des dispositions divergentes face aux médias.

2 La mauvaise réputation du jeu vidéo

Parmi l'ensemble des stéréotypes qui portent sur le jeu vidéo, j'en identifierai trois que la littérature réutilise souvent et contribue à propager et un qu'elle utilise plus rarement. Dans la mesure où les représentations littéraires du jeu vidéo sont empreintes de stéréotypes qui incitent à une attitude négative, son traitement est similaire à celui des autres médias à leur création. Marc Lits remarque ainsi qu'« à chaque évolution esthétique, à chaque émergence d'un nouveau support de diffusion, surgit un discours de réprobation essentiellement fondé sur la nostalgie d'un âge d'or qui serait irrémédiablement détruit par cette modification du champ culturel »⁵⁶². C'est aussi la conclusion que tirent les interventions de Perret et Maître sur le média vidéoludique lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique* qui s'est tenu à Lausanne en 2017⁵⁶³.

Le corpus restreint permettra de constater que les stéréotypes littéraires sur les jeux vidéo sont dans la plupart des cas issus de conceptions pessimistes de la fiction, du virtuel et de la technologie. Il s'agit, en somme, de voir à partir de quels stéréotypes se construit le préjugé qui donne au jeu vidéo une mauvaise réputation. Pour rendre plus évident le rapport entre les discours courants sur le jeu vidéo dans la société et les représentations littéraires du jeu vidéo, les titres expriment ces stéréotypes avec des phrases du langage courant.

562 Marc Lits, « La culture médiatique ou la contamination de la culture par les médias », art. cité., p. 53.

563 Andy Maître, « Entre dénonciation et éloge de la «Nintendomanie»: les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 », art. cité.

Michaël Perret « « Parlons-en de ces problèmes » : la configuration de l'addiction et de la violence dans les jeux vidéo immersifs dans Temps Présent », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, déjà cité.

2.1 « Les jeux vidéo font perdre le sens de la réalité. »

Le premier stéréotype sur les jeux vidéo qui travaille les romans du corpus porte sur leur pouvoir de fascination qui déconnecte du monde réel. Cette image trouve ses origines dans une conception de la fiction et du virtuel comme illusions trompeuses qui vient d'une interrogation sur leurs pouvoirs et n'est pas propre à la période contemporaine des œuvres du corpus. Au contraire, elle est déjà présente dans les œuvres de Platon pour qui la fiction est liée au récit et comporte des dangers, car elle nécessite une imitation qui éloigne de la vérité. C'est ce qu'explique, Jean-Marie Schaeffer qui souligne l'existence d'une méfiance séculaire contre les simulacres qui a changé de cible au fil de l'histoire, en passant d'une critique de la mimesis comme telle vers les dispositifs mimétiques technologiques⁵⁶⁴. D'un point de vue historique, le jeu vidéo n'est pas le premier média à être associé à ces préjugés sur la fiction.

Dans l'article « A la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », Laurent Bazin étudie les romans pour adolescents qui mettent en intrigue l'immersion dans le monde vidéoludique et les met en parallèle à deux autres types de récits dans lesquels il s'agit de passages dans des univers parallèles ou dans le monde des rêves. Il soutient que les romans de ces catégories contiennent « une réflexion spéculaire sur les enjeux de l'immersion virtuelle corrélée à une méditation sur les pouvoirs de la fiction »⁵⁶⁵. Dans cet argumentaire, le virtuel ne se réduit pas à sa forme informatique. En ce qui concerne les récits de l'immersion vidéoludique, Laurent Bazin montre qu'ils peuvent se lire comme des exemples de la fascination qu'exercent les jeux vidéo et de l'addiction qui s'en découlent, mais soutient que « la portée de telles œuvres dépasse le constat sociologique comme la mise en garde éducative ». Selon lui, « le roman pour la jeunesse ne se contente donc pas d'exploiter la vogue des technologies numériques et l'industrie des jeux qui s'y adosse ; mais il en assume les enjeux conceptuels et n'hésite pas à les intégrer à sa manière narrative. » La présence d'une réflexion sur la fiction par le biais des mondes vidéoludiques dans le roman contemporain, pour adolescents comme pour adultes, ne fait aucun doute pour moi, comme la partie précédente le montre. Cependant, il me semble intéressant de

⁵⁶⁴ Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p. 14.

⁵⁶⁵ Laurent Bazin, « A la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », art. cité.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

replacer ce constat et la thèse de Laurent Bazin dans le cadre d'une réflexion sur les imaginaires médiatiques. Il montre que les enjeux conceptuels des récits de l'immersion vidéoludique sont similaires (et non équivalents) à ceux des récits des passages d'univers ou des visites de rêves en ce qui concerne la fiction. C'est dire que dans ces romans, le jeu vidéo n'est pas représenté dans ses particularités médiatiques, mais au contraire que ce sont la fiction et le virtuel qui sont mis en scène à travers lui. Rapprocher différentes « modalités d'actualisation de la virtualité dans le paysage romanesque contemporain pour adolescents » comme le fait Laurent Bazin permet de penser le rapport à la fiction, mais pas nos préjugés sur les médias. Dans cette partie, je vais m'intéresser à ce que la réflexion sur la fiction engendre sur la représentation du média dans les récits d'immersion vidéoludique. Mon hypothèse est la suivante : Laurent Bazin soutient que la réflexion sur la fiction dépasse les enjeux éducatifs des romans pour adolescents, mais il me semble que les théories de la fiction qui y sont élaborées et qui s'inspirent de courants philosophiques ne sont pas axiologiquement neutres. Puisque le jeu vidéo est un outil pour penser notre rapport à la fiction, il hérite des préjugés des conceptions de la fiction qui sont reprises. Plus particulièrement, l'étude du corpus montrera que, dans les œuvres littéraires, la dimension mimétique de la fictionnalité des jeux vidéo prime sur leur aspect axiomatique⁵⁶⁶, ce qui est lié à l'idée que les jeux vidéo trompent les joueurs avec des illusions.

L'amalgame entre jeu vidéo, fiction et illusion trompeuse est particulièrement développé dans les romans qui font du monde fictionnel un refuge de la réalité et reprennent ainsi un stéréotype présent dans le discours social. Le nouveau média hérite en effet d'un imaginaire de la fiction qui avait notamment été utilisé pour dénoncer les littératures de l'imaginaire sous le terme de « escapist fiction » en anglais, qui désigne les œuvres qui auraient pour seul effet de permettre au lecteur de fuir sa vie quotidienne par son immersion dans des mondes et des situations invraisemblables. L'idée que les jeux vidéo mettent à distance une réalité trop dure se retrouve dans différentes sphères

566 Olivier Caïra, *Définir la Fiction : Du roman au jeu d'échec*, op. cit.

sociales, comme la presse, qu'elle soit spécialisée⁵⁶⁷, d'opinion⁵⁶⁸ ou généraliste⁵⁶⁹, mais aussi dans le discours des créateurs de jeux vidéo⁵⁷⁰, des joueurs⁵⁷¹ ou encore celui des éducateurs⁵⁷². Dans le domaine de la recherche, ce stéréotype a donné lieu à des travaux sur l'immersion vidéoludique. On peut citer en particulier l'ouvrage intitulé *Le monde sans fin des jeux vidéo* de Maxime Coulombe (2010) dans lequel il cherche à comprendre « la fascination » qu'exercent les jeux vidéo sur le sujet dans une perspective philosophique⁵⁷³.

Pour l'étude du topos de l'escapisme vidéoludique dans les œuvres littéraires du corpus, je m'appuierai en particulier sur *Ready Player One*, pour deux raisons. D'abord, en ce qui concerne le contexte, le roman de Cline a eu une résonance culturelle importante, d'abord best-seller, puis adapté en film au succès commercial important par Spielberg, faisant écho à des phénomènes contemporains comme le développement des casques de réalité virtuelle (sortie de l'Oculus en 2012) ou les problématiques de l'identité virtuelle (qui se sont notamment manifestée lors de la polémique du Gamergate*). Ensuite, en ce qui concerne le contenu de l'œuvre, le topos traverse l'ensemble du roman. En effet, le narrateur explique à plusieurs reprises que l'état du

567 On trouve par exemple le terme « escapism » dans la présentation que fait le site américain spécialisé dans les jeux vidéo IGN de *Riven* (Cyan World, 1997) :

« Riven the sequel to Myst », *IGN* [en ligne], 1998. URL : <https://uk.ign.com/articles/1998/01/19/riven-the-sequel-to-myst-2> (consulté le 07/02/2019)

568 On peut citer l'article suivant, paru dans un journal chrétien en ligne :

« Video Games : an escape from reality », *The Real Truth* [en ligne], 2005. URL : <https://rcg.org/realtruth/articles/346-vgaeft.html> (consulté le 07/02/2019)

569 On pense notamment à un article publié dans *La Libre*, quotidien belge créé en 1884 :

Annick Hovine, « Ils plongent dans les jeux vidéo pour échapper à un quotidien trop noir », *La Libre* [en ligne], 20 avril 2016. URL : <https://www.lalibre.be/lifestyle/magazine/ils-plongent-dans-les-jeux-video-pour-echapper-au-quotidien-trop-noir-57164b2735708ea2d4b3eeef> (consulté le 07/02/2019)

570 Le journaliste Adam Clarck écrit sur le site dédié aux professionnels de l'industrie vidéoludique Gamasutra : « players generally WANT to suspend their disbelief so they can escape from the crappy realities of real life »

Adam Clark, « Suspension of disbelief in video games and an easy step towards feminism », *Gamasutra* [en ligne], 22 septembre 2015. URL : https://www.gamasutra.com/blogs/AdamClark/20150922/254224/Suspension_of_disbelief_in_video_games_and_an_easy_step_towards_feminism.php (consulté le 07/02/2019)

571 C'est notamment le sujet d'un fil de discussion sur le forum de Jeuxvidéo.com, site qui a été créé en 1997 et constitue un des acteurs majeurs de la presse française spécialisée.

-ParDéfaut-, « Fuir la réalité au travers du divertissement », *Jeuxvidéo.com* [en ligne], 12 février 2017. URL : <https://www.lalibre.be/lifestyle/magazine/ils-plongent-dans-les-jeux-video-pour-echapper-au-quotidien-trop-noir-57164b2735708ea2d4b3eeef> (consulté le 07/02/2019)

572 C'est par exemple le présupposé que l'on trouve à l'origine du livre *Play the Game: The Parent's Guide to Video Games*.

Jeannie Novak et Luis Levy, *Play the Game: The Parent's Guide to Video Games*. Course Technology, 2008.

573 Maxime Coulombe, *Le monde sans fin des jeux vidéo*, Paris : Presses Universitaires de France, 2010

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

monde est à l'origine du désir des occupants de vivre dans un monde alternatif. Il décrit une planète dévastée par l'usage irraisonné des ressources naturelles limitées et une humanité sur le déclin à cause des guerres et de la pauvreté. Trois phrases en particulier, placées au sein de la description du fonctionnement du l'univers virtuel, permettent de comprendre la place du jeu dans le monde futuriste inventé par Ernest Cline :

Even though it was initially marketed as a new kind of massively online game, the OASIS quickly evolved into a new life. [...] You could log in and instantly escape the drudgery of your day-to-day life. [...] It was the dawn of new era, one where most of the human race now spent all their free time inside a videogame.⁵⁷⁴

Ces phrases évoquent la façon dont le jeu vidéo fictionnel modifie la perception de la réalité pour une société entière. Alors que la première et la troisième témoignent d'une position d'observateur, voire de critique, la seconde prend à partie le lecteur. Si le jeu est décrit comme un refuge collectif de la réalité au début de *Ready Player One*, les aventures du narrateur permettent de déconstruire cette représentation. Ernest Cline s'attache d'abord à montrer les raisons personnelles de son personnage pour faire du jeu vidéo un moyen de fuir la réalité. Wade décrit son enfance ainsi :

My mother, Loretta, had raised me on her own. We'd lived in a small RV in another part of the stacks. She had two full-time OASIS jobs, one as a telemarketer, the other as an escort in an online brothel. [...] I was introduced to the OASIS at an early age, because my mother used it as a virtual babysitter. [...] she stuck me in a corner and went back to work, leaving me to explore an entirely new world, very different from the one I'd known up until then. From that moment on, I was more or less raised by the OASIS's interactive educational programs, which any kid could access for free. I spent a big chunk of my childhood hanging out in a virtual-reality simulation of Sesame Street, singing songs with friendly Muppets and playing interactive games that taught me how to walk, talk, add, subtract, read, write and share.⁵⁷⁵

574 Ernest Cline, *Ready Player One*, *op. cit.*, p. 60.

« Même s'il avait été initialement vendu comme une nouvelle sorte de jeu multijoueurs en ligne, l'OASIS avait rapidement évolué en une nouvelle forme de vie. [...] Vous pouviez vous connecter et instantanément échapper à la pénibilité de votre vie quotidienne. [...] C'était l'aube d'une nouvelle ère dans laquelle la plupart de la race humaine passait désormais tout son temps libre à l'intérieur d'un jeu vidéo. » (ma traduction)

575 *Ibid.*, p. 15.

« Ma mère, Loretta, m'avait élevé toute seule. Nous avons vécu dans une petite caravane dans une autre partie des bidons-villes. Elle avait deux emplois à temps complets dans l'OASIS, le premier comme télévendeuse, le second comme escorte dans une maison close en ligne. [...] On m'avait présenté l'OASIS très jeune parce que ma mère l'utilisait comme baby-sitter virtuelle. [...] Elle me mettait dans un coin et retournait au travail, me laissant explorer un monde complètement différent de celui que j'avais connu jusqu'alors. A partir de ce moment, j'avais été plus ou moins élevé par le programme éducatif interactif de l'OASIS, dont n'importe quel enfant pouvait bénéficier gratuitement. J'ai passé un bon moment de mon enfance dans une simulation entre réalité virtuelle de Sesame Street, chantant des chansons avec mes amis les Muppets et jouant aux jeux interactifs qui m'apprenaient comment marcher, parler, additionner, soustraire, lire, écrire et partager. » (ma traduction)

Ce passage a moins pour effet de pointer du doigt l'incompétence de la mère que de souligner un manque dans l'éducation de Wade. En effet, elle est présentée comme excusable vis-à-vis des circonstances. La seule trace de partage véritable entre la mère et le fils est le moment où elle lui donne accès à l'espace virtuel et le texte souligne la rareté d'un tel moment d'échange en le faisant contraster avec le quotidien où l'enfant est délaissé. Le verbe « stuck » traduit la violence ressentie par Wade de ce désintérêt. Le jeu est représenté comme un outil de substitution qui remplace une présence humaine. Dans le passage cité, on voit l'évolution dans la prise en charge de l'éducation de l'enfant de la mère à la machine : le verbe « raise » est d'abord employé à la forme active pour parler de l'activité de la mère puis à la forme passive pour désigner l'activité du programme informatique. Les jeux sont présentés comme des outils éducatifs au même titre que les autres médias (livres, films, musique...) que le monde virtuel OASIS contient. Cependant, le témoignage de Wade souligne que l'accessibilité de la culture ne remplace pas une transmission humaine (« something of a mixed blessing »). Wade découvre par ses objets culturels que le lapin de Pâques ou le père Noël sont des inventions et en l'absence d'une figure humaine qui lui aurait expliqué la notion de fiction, le jeune garçon a l'impression que ce qu'il a appris avant OASIS est un tissu de mensonges. Wade exprime d'ailleurs ensuite son désir d'avoir un interlocuteur humain. La mort de la mère finit de faire de Wade un enfant non seulement orphelin, mais privé de contact humain et dont l'existence est déterminée par le monde virtuel. D'ailleurs, son aventure ne commence réellement que lorsque sa tante meurt dans l'explosion de son lieu d'habitation. Wade perd toutes ses connexions humaines et se réfugie littéralement dans le monde virtuel puisque son premier réflexe est de prévenir son ami Aech avec qui il discute via leurs avatars⁵⁷⁶. Si Wade utilise le jeu vidéo comme moyen de fuir la réalité, c'est avant tout parce que le monde réel ne lui offre aucun contact humain chaleureux. *Ready Player One* s'inscrit alors dans la tendance de la littérature de jeunesse à faire du jeu vidéo un refuge pour des enfants délaissés et solitaires. En effet, la situation difficile qui entraîne l'enfant ou l'adolescent à faire du jeu un palliatif concerne souvent la situation familiale. Il serait possible de multiplier les exemples dans le corpus. Dans *No Pasarán*, si Eric s'intéresse aux jeux vidéo, c'est parce que son père est absent, sa mère ne s'occupe pas de lui (en dépression, elle passe son temps à regarder la télévision) et son frère est parti.

⁵⁷⁶ *Ibid.*, p. 148.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Dans *Only You Can Save Mankind*, les problèmes de famille constituent un arrière-plan du récit que le narrateur désigne par l'expression « Trying Times ». Dans *Slum City*, alors que les jeunes jouent avec leur casque de réalité virtuelle, leurs parents travaillent dans le cyberspace. Cependant, l'abondance d'enfants solitaires (que les parents soient défaillants, omis ou décédés) est une caractéristique de la littérature de jeunesse qui s'explique notamment par la plus grande possibilité d'aventures pour le héros lorsque les parents sont absents. Isabelle Nières-Chevrel explique ainsi que « dans la littérature de jeunesse, l'autonomie suprême, c'est d'être orphelin. »⁵⁷⁷ Dans les romans de jeunesse qui parlent de jeux vidéo, l'absence ou la défaillance des parents est toujours une condition pour que le récit commence et souvent la cause de l'utilisation démesurée des jeux vidéo par les enfants. Lorsque le jeu vidéo est représenté comme un monde, il est souvent présenté au début du roman comme le refuge d'un monde réel douloureux. Dans la plupart des romans, le stéréotype de l'escapisme vidéoludique permet d'inciter à une attitude méfiante envers le média, mais dans certains cas, le préjugé construit est positif. Ainsi, parallèlement à la dimension dystopique de *Ready Player One*, Justin Nordstrom utilise le roman de Cline pour examiner la philosophie de Suits et montrer que le jeu a une fonction utopique essentielle⁵⁷⁸. Je reviendrai de même sur l'attitude positive entraînée par le préjugé dans le chapitre 6 à propos de *Only You Can Save Mankind*.

Si l'association entre jeux vidéo et illusions vient en partie d'un imaginaire de la fiction comme leurre, elle est renforcée par des préjugés sur le virtuel présents dans l'interdiscours. Jean-Marie Schaeffer souligne ainsi qu'il existe une conception de la révolution virtuelle dysphorique⁵⁷⁹ qui est l'objet de pensée de Jean Baudrillard dans *Simulacre et Simulation*⁵⁸⁰ et qu'étudie Frédérick T. Mabaya dans les œuvres artistiques dans *Les mondes virtuels dans la science-fiction*⁵⁸¹. Le constat de stéréotypes qui

577 Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris : Didier Jeunesse, 2009, p. 169.

578 Justin Nordstrom, « A pleasant place for the world to hide : Exploring themes of Utopian Play in *Ready Player One* », *Interdisciplinary literary Studies*, Penn State University Press, vol. 18, n° 2, 2016.

579 Jean-Marie Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, op. cit., p. 7-8.

580 Jean Baudrillard, *Simulacres et Simulation*, Paris : Editions Galilée, 1981.

581 Frédérick T. Mabaya, *Les mondes virtuels dans la science-fiction*, Publibook, 2000.

entraînent une attitude négative par rapport au virtuel peut aussi se constater dans la presse⁵⁸², le discours pédagogique⁵⁸³ ou encore le champ de la psychologie⁵⁸⁴.

Les romans de jeunesse *No Pasarán* et *Slum City*, tous les deux parus en 1996 en France, soit avant la démocratisation d'internet et la diffusion du jeu vidéo auprès de publics diversifiés, permettront de mettre en évidence ces reproches faits au virtuel dont le jeu vidéo hérite, bien qu'ils leur accordent une place différente au sein de leur intrigue. Dans le premier tome de la série *No Pasarán*, différents personnages prennent en charge l'idée que le virtuel est dangereux dans la mesure où il distrait des problématiques réelles. Gilles, qui est reporter de guerre, explique par exemple à son frère Eric comment l'extrême droite peut arriver au pouvoir et conclue :

Et un jour, si tout le monde s'endort sur sa console vidéo, il la gagnera, son élection.⁵⁸⁵

L'idée que la fréquentation des mondes ludiques est liée à un désintérêt de la réalité sociale et politique est reprise plus tard dans le livre par le Docteur Munier :

Les jeux vidéo, tous ces trucs virtuels ... je n'ai rien contre, mais c'est un monde hors du monde, hors de notre réel, un monde où fuir le quotidien... [...] Tu as peut-être vu cette pub infecte, pour je ne sais quelle console vidéo ... On y voit des gens de ma génération, les cheveux jusqu'aux épaules, en train de manifester et de jeter des pierres sur les CRS. Et l'accroche dit : « Il fallait bien s'occuper, avant la SEGA ». ⁵⁸⁶

L'asyndète de la première phrase contribue à créer une relation d'équivalence. Il ne s'agit pas ici d'un discours sur les particularités du média, mais d'une réflexion plus large sur les simulations informatiques. On y retrouve la fonction de refuge de la réalité accordée aux jeux vidéo, mais dans ce cas, elle est liée à ses propriétés virtuelles et non fictionnelles. L'analyse d'une publicité réelle pour la console megadrive de la marque SEGA donne du poids à l'argument du personnage qui fait du jeu vidéo une antithèse du réel.

582 On pense par exemple un article publié dans la revue américaine Harvard Business Review qui est spécialisée dans le monde de l'entreprise et liée à une école de management de l'université du même nom : « Technology and Human Vulnerability », Harvard Business Review [en ligne], septembre 2003. URL : <https://hbr.org/2003/09/technology-and-human-vulnerability> (consulté le 12/02/2019)

583 On peut citer notamment un article paru sur le site français Parents dédié aux conseils liés à l'éducation : « Les mondes virtuels : un danger pour nos enfants », *Parents* [en ligne], 9 avril 2018. URL : <https://www.parents.fr/enfant/culture-et-loisirs/les-mondes-virtuels-un-danger-pour-nos-enfants-6820> (consulté le 12/02/2019)

584 Par exemple : Paul-Laurant Assoun, « L'amour virtuel et son envers inconscient », *Dialogue* [en ligne], n° 186, 2009. URL : <https://www.cairn.info/revue-dialogue-2009-4-page-37.htm?contenu=article> (consulté le 12/02/2019)

585 Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu, op. cit.*, p. 151.

586 *Ibid.*, p. 163.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

S'inscrivant dans le cadre que constitue la collection « Vertige Science-fiction » des éditions Hachette Jeunesse, *Slum City* met au cœur de son récit l'opposition entre le réel et le virtuel, alors qu'elle est seulement présente dans certains dialogues, en marge de l'intrigue dans *No Pasarán*. Le roman de Jean-Marc Ligny rend plus visible la dénonciation de toute forme de virtuel qu'il associe à un leurre. Il choisit les jeux vidéo pour représenter le virtuel en général parce qu'il associe ce média à un public jeune, à qui il s'adresse. En effet, Ligny propose au lecteur de suivre les aventures de jeunes adolescents au sein d'une compétition vidéoludique. Pour dissiper les soupçons sur la présence réelle des parents de Saut d'Orbite, Miniboute utilise ses capacités ludiques :

Grâce à son talent boosté, la vérité lui apparaît sous l'illusion : les parents de Saut d'Orbite sont deux gnomes hisurtes qui pointent sur lui un embrumeur.⁵⁸⁷

Cette phrase illustre un mécanisme du jeu qui consiste à repérer des illusions visuelles placées par les ennemis en réutilisant le jargon vidéoludique (« boosté »). Ligny décrit le monde du jeu comme un simulacre. Cependant, ce n'est pas une propriété du jeu d'être une illusion, mais une propriété du virtuel. En effet, lorsque X-Roy établit son piège, il ne modifie pas seulement l'espace du jeu, mais change les propriétés du virtuel :

Il ôte le leurre-miroir qu'il a placé là [...] et ouvre son hack, qui autorise les Zapmen à franchir le Contrôle 72 ... [...] X-Roy n'a qu'un code à modifier pour activer cette séquence trompeuse.⁵⁸⁸

Dans cette citation, trois expressions renvoient à l'idée de duperie : le groupe nominal « séquence trompeuse », le mot-fiction « leurre-miroir » qui désigne un procédé ludique, le nom « hack » qui reprend un terme informatique. La virtualité est représentée comme l'inverse de la réalité puisqu'elle est décrite comme une base de données d'images et une série de lois arbitraires modifiables pour ceux qui en ont les compétences. La stratégie des doubles descriptions de Ligny, mettant en valeur la différence entre monde réel et monde virtuel s'inscrit dans cette dénonciation du virtuel comme faux. Pendant la première partie du roman, chaque description d'un élément du jeu tel que le voient les joueurs est comparée par le narrateur omniscient à la réalité. Par exemple :

Bien sûr ces cyglasses ne lui montrent pas un manutrans bloquant l'accès à un stock d'électroménagers. Ce qu'il voit, c'est le gardien du centre commercial désaffecté, accouru du fond d'une galerie bordée de boutiques vides et poussiéreuses. Il a l'allure d'un robocop, casqué et bardé d'armes, de capteurs, de caméras.⁵⁸⁹

587 Jean-Marc Ligny, *Slum City*, *op. cit.*, p. 16.

588 *Ibid.*

589 *Ibid.*, p. 12.

Cette citation explicite dans une optique didactique le fonctionnement d'un objet science-fictionnel, les cyglasses, déjà sous-entendu dans la composition du mot avec le préfixe *cy* dérivé de *cyber* et le radical désignant les lunettes en anglais.

Si Ligny invente le nom de cet objet, il s'inspire du topos science-fictionnel du casque qui donne accès à une réalité virtuelle et que l'on peut dater du roman de Gibson, *Neuromancer*, publié en 1984, dans lequel est créé le terme de « cyberspace ». Dans le corpus restreint, le topos est aussi utilisé dans *Ready Player One*, ce qui montre la permanence de cette image puisque le roman de Cline paraît quatorze ans après celui de Ligny. Comme le montre Thomas Michaud, les deux romans participent alors à un imaginaire science-fictionnel qui nourrit le processus d'innovation des technologies du virtuel⁵⁹⁰. Dans l'industrie du jeu vidéo, un tournant de cette concrétisation d'un objet imaginaire est la campagne de financement participatif de l'Oculus Rift en 2012, soit un an après la publication du roman de Cline. Cependant, ce que le monde du jeu vidéo oublie, c'est le contexte souvent dystopique des œuvres de SF. Ligny fait des cyglasses non seulement un écran au sens propre puisqu'il s'agit d'une visière placée devant les yeux, mais aussi au sens figuré puisqu'il *fait écran* au monde réel. La dénonciation du virtuel comme apparence mensongère est au centre de *Slum City* : ce qui est au début du roman est traité au sein d'une description devient l'objet de discours explicites. En effet, les rebondissements de la compétition vidéoludique ne constituent qu'un prélude à l'aventure des personnages qui ne commence réellement que lorsqu'ils tombent dans le piège de X-Roy et franchissent la barrière interdite vers les quartiers défavorisés et dangereux de la ville, qui n'ont pas accès au monde virtuel. Le retour ébahi des joueurs à la réalité est accompagné, dans une logique pédagogique, par une explication des méfaits du virtuel. Jean-Marc Ligny incarne cette idée dans un personnage, Jack, qui est présenté comme un ancien utilisateur du virtuel et condamné pour avoir saboté certaines fonctionnalités du cyberspace. Il en fait un idéaliste qui explique aux enfants que la technologie ne doit être utilisée que pour acquérir des connaissances. Ainsi, il répond à Ze Cat qui exprime son intérêt pour les « cybergames » :

Ce n'est pas ce MAYA-là qui m'intéresse [...] Je n'ai aucune envie que Slum City devienne une cité-dortoir pour lémuriens hallucinés.⁵⁹¹

590 Thomas Michaud, *La réalité virtuelle : de la science-fiction à l'innovation*, Paris : L'Harmattan, 2018.

591 Jean-Marc Ligny, *Slum City*, *op. cit.*, p. 207.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Cette citation est exemplaire de la position politique que lui donne Ligny puisque son projet de futur meilleur pour les quartiers défavorisés s'appuie sur une critique sévère du fonctionnement des zones privilégiées. Le principal défaut souligné concerne le monde virtuel jugé addictif et abrutissant. Les adolescents sont ainsi non seulement confrontés à une réalité différente de celle qu'ils connaissent avec la misère et la violence, mais aussi à un discours qui remet en cause ce qu'ils connaissent et considèrent comme normal. Le roman dénonce une nouvelle couche d'illusion. Après les illusions vidéoludiques et les illusions du virtuel, le lecteur est invité à comprendre que la réalité sociale peut être considérée comme telle. La rencontre avec Jack signifie pour les adolescents un inversement de leurs valeurs. Alors que le virtuel, désigné notamment par l'expression « Haute Réalité », prime sur les interactions en personne, ils vont faire l'expérience de ce que la réalité peut apporter. Le passage par *Slum City* et le discours de Jack s'imprègnent dans les adolescents : qu'ils retournent ou non dans leurs vies, ils s'éloignent du monde virtuel pour privilégier les contacts réels. Jean-Marc Ligny utilise les pensées d'un de ses personnages pour clarifier le raisonnement pour son lecteur :

Où est la vie ? [...] En Haute Réalité bien sûr ... mais est-ce vraiment de la vie ?
Ou un simple *simulacre* ? La vraie vie est là-bas, de l'autre côté de la Barrière,
terriblement dangereuse, effrayante ... et excitante.⁵⁹²

Bien que les pensées du personnage soient une série de questions, l'italique est une marque du narrateur qui pointe du doigt la réponse. Jean-Marc Ligny multiplie à la fois les sources diégétiques et les manières de délivrer son message. La progression de l'intrigue de *Slum City* correspond à la déconstruction de plusieurs illusions successives dans lesquelles les personnages sont plongés. Dans le roman de Ligny et celui de Lehmann, la critique du virtuel porte particulièrement sur le fait qu'il rend aveugle aux problèmes politiques. Puisqu'ils sont tous les deux écrits dans le milieu des années 1990 en France, il serait possible d'y voir en partie le reflet de préoccupations sociales – certains conflits, comme la guerre en Afghanistan, ayant été particulièrement médiatisés.

Cependant, on retrouve dans d'autres contextes culturels des romans qui insistent sur la valeur du réel par rapport au virtuel. En particulier avec le développement des jeux vidéo en ligne à partir des années 2000, ce message ne cesse d'être présent dans la littérature contemporaine. Dans *Ready Player One*, publié en 2011, ce message est donné à Wade par l'avatar de Halliday, le créateur du jeu :

⁵⁹² *Ibid.*, p. 182.

Recyclage des préjugés

I created the OASIS because I never felt at home in the real world. [...] Then I realized, as terrifying and painful as reality can be, it's also the only place where you can find true happiness. Because reality is *real*. [...] Don't make the same mistake I did.⁵⁹³

L'expérience du concepteur de jeu vidéo idolâtré est donnée comme modèle au personnage principal, mais ce discours s'adresse aussi au jeune adulte qu'est le lecteur modèle. Les répétitions et l'italique participent notamment à rendre la morale de l'histoire particulièrement explicite dans une optique didactique. Un autre moyen récurrent pour figurer l'intérêt de la réalité est d'en faire le terrain d'un amour naissant. Au sein du corpus réduit, c'est le cas dans des romans de genres et d'époques différentes *Ready Player One* (Nick et Artemis/ Samantha), *Erebos* (Nick et Emily), *Slum City* (Ze Cat et Ki) et *No Pasarán* (Eric et Elena). On peut d'ailleurs noter une similarité frappante entre la fin des deux premiers romans, qui se concluent sur un baiser romantique.

Le préjugé qui donne mauvaise réputation du jeu vidéo, que les romans exploitent et propagent, vient d'une conception de la fiction et du virtuel comme illusions trompeuses qui feraient écran à la réalité. Le stéréotype oppose l'irréalité inutile et vide de sens des jeux vidéo à la réalité riche et formatrice. Il donne lieu à différents topoï narratifs, en particulier les fictions escapistes et les simulations virtuelles.

Par rapport aux romans cités précédemment, il est intéressant de noter que certaines œuvres littéraires, plus rares, interrogent le rapport entre la réalité et la fiction au sein du jeu vidéo, sans se contenter de récupérer un imaginaire du virtuel. Roman écrit par Walter John Williams (qui travaille en parallèle dans l'industrie du jeu vidéo) et publié chez Orbit Books, maison d'édition spécialisée dans la science-fiction en 2010, *This is not a game* s'intéresse à un genre vidéoludique particulier, l'ARG* qui joue sur l'imbrication d'éléments fictionnels dans le monde réel. De plus, Williams interroge les limites de cette forme de jeu en imaginant que des événements réels (comme un meurtre) soient intégrés à l'histoire du jeu et que les énigmes proposées aux joueurs concernent en partie des problèmes réels (comme retrouver l'identité d'un tueur à partir d'une vidéo).

⁵⁹³ Ernest Cline, *Ready Player One*, op. cit., p. 364.

« J'ai créé l'OASIS parce que je ne me sentais jamais chez moi dans le monde réel. [...] Ensuite, j'ai réalisé que, aussi terrifiante et douloureuse qu'elle puisse être, la réalité est le seul endroit où tu peux trouver le vrai bonheur. Parce que la réalité est *réelle*. [...] Ne fais pas la même erreur que moi. » (ma traduction)

L'imitation d'un message d'un joueur à la fin du roman pose clairement les questions que l'histoire a soulevées :

Will we be asked to aid real-world problem solvers with their agendas ? And if so, can such a thing possibly be classified as entertainment ? [...] Does it become dangerous when This is Not A Game ?⁵⁹⁴

Williams n'offre pas de réponse explicite dans son roman, se contentant d'imaginer les prémisses d'une possible dérive. La formulation des interrogations à la fin du roman invite le lecteur à poursuivre la réflexion. Cependant, la manière dont elles sont posées incite le lecteur à penser qu'il y a effectivement un danger lorsque le jeu a des conséquences réelles. Ainsi, Williams utilise les capacités du lecteur à identifier le stéréotype qui associe la virtualité du jeu vidéo et la dissociation de la réalité comme point de départ pour un questionnement sur cette opinion.

Le stéréotype qui porte sur cette dichotomie des jeux vidéo avec la réalité est aussi parfois exprimé par rapport aux liens sociaux du joueur : « Jouer rend asocial ». Dans le corpus restreint, *Erebos* exploite particulièrement cette image puisque la première moitié du roman montre comment Nick devient addict au jeu vidéo, en décrivant les changements dans son comportement. Il s'éloigne de sa famille et de ses amis, ne s'intéresse plus ni à l'école ni à ses loisirs habituels. A l'idée que le jeu vidéo déconnecte le joueur de la réalité est associée celle qu'il le rend dépendant : le pouvoir de fascination des jeux vidéo est double puisqu'il a à la fois pour effet de mettre le réel à distance et de captiver le joueur.

2.2 « Jouer aux jeux vidéo est une addiction. »

Un autre stéréotype des œuvres du corpus que l'on retrouve dans le discours social porte ainsi sur la dépendance au média (voir Annexe 5). Andy Maître explique que les représentations des jeux vidéo dans les médias romands (presse écrite, télévision, radio)

⁵⁹⁴ Jon Walter Williams, *This is not a game*, op. cit., p. 456.

« Allons-nous nous demander d'aider des gens, qui ont leur propres buts, à résoudre des problèmes du monde réel ? Et si c'est le cas, est-ce que l'on peut toujours qualifier cela de divertissement ? [...] Est-ce que cela devient dangereux quand Ce n'est pas un Jeu ? » (ma traduction)

dans les années 1990 sont ambiguës, entre dénonciation et éloge⁵⁹⁵. La première tendance est composée de discours destinés à des parents de joueurs qui présentent le jeu vidéo comme un danger pour la jeunesse, notamment par son caractère addictif et violent. Maître étudie à ce titre les polémiques liées à l'adaptation en console de salon du jeu *Mortal Kombat* (SNES et Mega Drive) en 1995, mais on peut aussi le remarquer en consultant des livres qui proposent une introduction au média⁵⁹⁶. Dans sa thèse « L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012 », Julien Lalu montre qu'entre 2002 et 2007, le jeu vidéo est régulièrement mis en accusation puisque se développe un discours qui fait du jeu vidéo une problématique de santé. Si l'épilepsie est le premier sujet de préoccupation, « les conséquences à long terme comme l'addiction » deviennent rapidement le principal sujet d'inquiétudes⁵⁹⁷.

Dans les œuvres littéraires, le stéréotype de l'addiction aux jeux vidéo est en particulier présent à travers le topos des prisons vidéoludiques⁵⁹⁸ que Laurent Bazin envisage comme une métaphore de l'immersion fictionnelle⁵⁹⁹. S'il faut interpréter dans ce sens certaines représentations des mondes littéraires (en particulier *Myst* dans lequel l'avatar ne peut voyager que de livre en livre), il est aussi nécessaire de prendre en

595 Andy Maître, « Entre dénonciation et éloge de la «Nintendomanie»: les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 », art. cité.

596 Notamment :

Pierre Bruno, *Les jeux vidéo*, Paris : Syros, 1993.

Bernard Jolival, *Les jeux vidéo*, Paris : PUF, 1994.

Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, Paris : La Découverte, 1998.

Jacques Henno, *Les jeux vidéo*, Paris : Le Cavalier bleu, 2002.

Sébastien Genvo, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris : L'harmattan, 2003.

Serge Tisseron, *Qui a peur des jeux vidéo ?*, Paris : Albin Michel, 2008.

597 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit.

598 On le trouve notamment dans les œuvres suivantes :

Brady, Dustin *Trapped in a video game*, Andrews McMeel Publishing, 2018.

MacLeod, Ken *The Restoration Game*, Pyr, 2011.

McKiernan, Dennis *Caverns of Socrates*, Roc, 1995.

Marot Agnès, *IRL*, Gulf Stream Editeur, 2016.

Metz, Florence *Le dernier monde*, Alice Jeunesse, 2014.

Sharp, Anthea *Feyland : The Dark Realm*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2012.

Tuno, Mamare *Log Horizon : tome I*, Ofelbe, 2015.

Vande, Velde et Vivian *Heir Apparent*, Houghton Mifflin, 2012.

Vande, Velde et Vivian, *Deadly Pink*, Hmh Books for Young Readers, 2013.

Vénuleth, Jacques *La boutique du vieux chinois*, Ldp Jeunesse 2003.

Willians, Tad *Otherland : city of golden shadow*, Orbit Books, 1998.

599 Laurent Bazin, « A la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », art. cité.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

compte un imaginaire technophobe pour le nouveau média. Cependant, le topos des jeux qui enferment le joueur doit aussi être lié au préjugé sur l'addiction aux jeux vidéo dont on peut trouver l'origine dans un imaginaire technophobe. Écrit alors que les premières inquiétudes sur le caractère addictif du jeu vidéo émergent dans le discours social par un médecin généraliste, *No Pasarán* constitue l'exemple le plus développé de ce genre de récit dans le corpus restreint.

Dans les trois tomes de *No Pasarán*, les joueurs se trouvent non seulement transportés dans le monde du jeu, mais aussi incapables d'en sortir à leur guise. Cet emprisonnement sert à établir un discours éducatif sur les horreurs de la guerre, mais permet aussi de questionner une obsession pour les jeux vidéo. Dès le début du roman, les adolescents sont décrits comme des passionnés de jeux vidéo surnommés « les As du Joystick »⁶⁰⁰ Les comportements nocifs sont particulièrement attribués à Andréas, notamment lors du récit d'une partie de jeu de *Doom II* (idSoftware, 1994) :

Il avait encore soif. Il hésita à quitter l'écran, à se risquer jusqu'à la cuisine. N'importe quel autre joueur, à sa place, aurait appuyé sur la touche d'échappement pour mettre le jeu en pause, mais c'était aussi un des artifices que les véritables Fragmeister se refusaient à utiliser.⁶⁰¹

Le terme « Fragmeister » ne fait pas partie du jargon des jeux vidéo mais l'imit. En effet, la première partie du mot « frag » vient de l'abréviation anglaise de « fragmentation grenade » et est utilisée dans l'univers du jeu vidéo pour désigner le fait de tuer un ennemi dans un FPS*. La seconde partie « meister » qui signifie maître en allemand renvoie à la fascination de Andreas pour les nazis. En plus d'une critique explicite d'un jeu réel, ce passage permet d'établir la pathologie d'Andreas comme un mélange entre désir de violence et dépendance. Alors que Lehmann choisit de décrire une expérience réaliste dans le cas d'un jeu vidéo existant, lorsqu'il s'agit du jeu fictif « l'Expérience Ultime », qui est au cœur du roman, le caractère addictif du jeu vidéo se caractérise par des phénomènes surnaturels. Le fait de se retrouver emprisonnés dans des scènes de guerre dont ils font l'expérience directe (voir partie précédente) fait prendre conscience à Thierry et Eric des horreurs de la guerre et les dégoûte des jeux vidéo. Au contraire, cela ne fait que renforcer le désir d'Andreas de vivre un conflit. Pour ses amis, une mort virtuelle correspond ainsi à la fin de la possibilité de faire l'expérience du jeu en mode ultime, c'est-à-dire en s'incarnant dans un personnage. Au contraire, pour Andréas, la persistance

600 Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu, op. cit.*, p. 35.

601 *Ibid.*, p. 45.

de son désir de violence est indirectement présentée comme la cause de la réapparition du « mode ultime ». Son addiction est alors matérialisée puisqu'il se retrouve enfermé dans le jeu. Lorsque, dans les premières pages du deuxième tome, est annoncée la disparition de Andreas depuis deux ans, le lecteur fait le lien avec la fin du premier roman qui raconte la façon dont Andréas réussit à se réintroduire dans le jeu malgré son précédent échec. Alors qu'il pense jouer un officier allemand dans la France de Vichy, il se retrouve dans la peau d'un juif arrêté et déporté. Le lecteur suppose que si Andréas a disparu, c'est parce qu'il est prisonnier du monde du jeu vidéo et cette déduction est appuyée par la conclusion de Thierry qui discute avec Eric : « Il a été happé par le jeu. Il a été entraîné à l'intérieur. »⁶⁰² Dans la mesure où ces deux phrases ont le même sens, la répétition permet d'insister sur le fait qu'Andréas n'a pas eu le choix. Ces explications concrètes d'un phénomène qui n'était pas décrit précisément dans le premier tome font passer le récit de *No Pasarán* du fantastique au surnaturel. Alors qu'il est possible de prêter à la fictionnalité de l'œuvre sa capacité à transporter et à maintenir les joueurs dans un monde imaginaire dans le premier tome, le deuxième met en place une autre explication. Eric explique que l'origine du piège est la technologie des jeux :

Dans le répertoire Ultime, quatre fichiers : Install.exe, Install.bat, Ultime.exe, Setsound.exe. Quatre fichiers, de provenance inconnue, qui les avaient projetés dans un autre monde, et avaient failli les anéantir.⁶⁰³

Dans cette citation, la reproduction des éléments constitutifs du jeu n'est pas réaliste puisqu'un jeu ne peut pas être uniquement composé de quatre fichiers ; cependant le surnaturel n'est pas visible à ce niveau, car les extensions correspondent à des pratiques réelles. Les romans de la série *No Pasarán* suggèrent que la technologie du jeu vidéo est à l'origine de l'enfermement de ses utilisateurs dans son monde puisque le fonctionnement de l'Expérience Ultime n'est jamais expliqué au lecteur ni totalement compris par les personnages.

No Pasarán est représentatif d'un ensemble de romans qui utilisent le topos des prisons virtuelles pour représenter la dépendance au jeu vidéo. Je reviendrai dans la suite de cette partie sur le lien que fait le roman de Lehmann entre cette pathologie et le désir de violence qui se réalise dans les jeux vidéo. Dans *No Pasarán* comme les autres récits

⁶⁰² *Ibid.*, p. 24.

⁶⁰³ *Ibid.*, p. 37.

de l'enfermement dans le monde ludique, c'est moins le pouvoir captivant de la fiction que la technologie qui est établie comme la cause de l'addiction. Au sein du corpus étendu, ce stéréotype se retrouve dans différents genres. Par exemple, dans le roman de jeunesse *Heir Apparent* de Vivian Van Velde⁶⁰⁴, le personnage se trouve enfermé parce que la machine est débranchée. Dans l'œuvre de SF *Caverns of Socrates* de Dennis McKiern⁶⁰⁵, l'incident est la faute de l'intelligence artificielle qui gère le jeu. Un imaginaire technophobe infuse le motif existant des pièges fictionnels dans les représentations des jeux vidéo comme prisons. Il ne s'agit pas de critiques précises des caractéristiques média, mais de la réutilisation d'un imaginaire du caractère aliénant de la machine.

2.3 « Le jeu vidéo, c'est pour les geeks. »

Les romans utilisent un autre stéréotype qui provient du discours social : l'idée que les jeux vidéo demandent une maîtrise des nouvelles technologies qui ne serait pas accessible à tout le monde. Dans la formulation du titre, le terme *geek* renvoie alors à l'idée d'une expertise dans le domaine informatique qui est souvent associée à cette culture au même titre que les jeux vidéo selon David Peyron⁶⁰⁶. Estelle Dalleu, dans « hacking > < jeu vidéo », montre que l'imaginaire hacker infuse la culture du jeu vidéo :

Ce sont donc les hackers qui donnent au jeu vidéo ses premières images. Et elles sont idéologiquement très marquées en ce qu'elles résultent de plusieurs détournements : détourner des outils destinés à la recherche ; faire la démonstration de la puissance d'une machine à partir d'un jeu vidéo ; détourner l'imagerie guerrière des écrans-radars [...].⁶⁰⁷

Malgré la déformation des idées politiques par le prisme de l'économie de marché, l'association du jeu vidéo à une compétence technologique reste présente puisqu'elle mentionne notamment le fait que « le jeu vidéo est devenu un instrument marketing pour démontrer la puissance des cartes graphiques » ou l'appropriation de l'outil ludique informatique par l'Armée Américaine pour recruter des soldats. Ainsi, la première

604 Vande, Velde et Vivian *Heir Apparent*, *op. cit.*

605 McKiernan, Dennis *Caverns of Socrates*, Roc, 1995.

606 David Peyron, *Culture Geek*, *op. cit.*, p. 22.

607 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte » art. cité.

définition que donne le moteur de recherche Google du terme *geek* est « personne passionnée par les nouveautés techniques, particulièrement l'informatique, l'internet et les jeux vidéo »⁶⁰⁸. Cette association d'idées se retrouve par exemple dans la presse spécialisée, écrite⁶⁰⁹ et numérique⁶¹⁰ ainsi que dans les émissions de télévision, grand public⁶¹¹ ou non⁶¹². Graeme Kirkpatrick étudie les magazines de jeux vidéo au Royaume-Uni entre 1981 et 1995 et soutient qu'il sont à la fois acteurs et reflet de la constitution d'une culture vidéoludique. Selon lui, cette dernière se constitue notamment à travers une réflexion sur la technologie. Il montre que malgré les tentatives pour définir le jeu vidéo autrement que dans son rapport aux techniques numériques (notamment par le développement d'un discours critique partagé et basé sur des principes esthétiques, comme l'évaluation de « bons *gameplays* »), le média n'arrive pas complètement à se défaire de cette forme de caractérisation et se retrouve défini en tension entre art et technologie⁶¹³. Dans la recherche, l'association du jeu vidéo à des technologies numériques donne lieu à un discours sur la nécessité des chercheurs à avoir des compétences techniques qui permettent de maîtriser les logiciels⁶¹⁴ tandis que dans le monde de la création, l'informatique est représentée comme la condition de possibilité de l'art vidéoludique, notamment par Warren Robinnett⁶¹⁵.

608 Cette définition, est notamment attestée sur le site Cultures numériques qui est à vocation pédagogique :

Kartheuser Julien, Lachaux Mahée, Sofia Lambinon, Elioth Joris, « Dessine-moi un geek » *Cultures numériques* [en ligne], 18 novembre 2018. URL : <http://culturesnumeriques.org.be/spip.php?article257> (consulté le 12/02/2019)

609 La revue *Geek Le Magazine*, apparu en 2008 et édité par Dinosaur, Cyborg & Fish Consulting comporte une partie sur les jeux vidéo (« Play ») et une autre sur l'actualité scientifique et technologique (« Technogeek »).

610 La revue en ligne Le Journal du Geek, fondée en 2004, comporte toute une section concernant les jeux vidéo :

« Le Journal du Gamer », URL : <https://www.journaldugeek.com/hub/jeux-video/> (consulté le 12/02/2019)

611 On peut prendre comme exemple un reportage qui lie les jeux vidéo aux avancées technologiques diffusé sur la chaîne publique française France 2 dans l'émission « Le journal de 13h ».

« Salon multimédia : jeux vidéo », diffusé le 22 novembre 1995 sur France 2, consultable sur le site de l'INA. URL : <https://www.ina.fr/video/CAB95064099> (consulté le 12/02/2019)

612 Par exemple, le Magazine *Cyber-flash* de Canal+ publié de 1995 à 1998 est composé de quatre rubriques (jeux, truc et astuces, internet, Cd-rom).

613 Graeme Kirkpatrick, *The Formation of Gaming Culture in UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2015, p. 130.

614 C'est ce que fait par exemple J.P Mark Wolf.

J.P Mark Wolf, « The Video Game as a medium », in *The Medium of the Video game*, University of Texas Press, 2002, p. 13.

615 Il l'écrit notamment dans la préface de *The Video game theory reader*, édité par J.P Mark Wolf et Bernard Perron (London : Routledge, 2003)

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Dans les romans, le topos de la magie du jeu vidéo peut être interprété comme la mise en récit du caractère incompréhensible de la technologie. Anne Besson explique en effet que la magie informatique est une conception courante des nouvelles technologies qui correspond à une perception des utilisateurs⁶¹⁶. Nous avons déjà vu que, dans la série *No Pasarán*, le fonctionnement du jeu vidéo était lié à un phénomène surnaturel. Dans un autre roman de jeunesse paru six ans plus tard, *Golem des Murails*, non seulement la technologie du jeu vidéo n'est jamais expliquée mais les auteurs font du média un instrument magique. Le mythe du golem est utilisé tout au long du roman pour mettre en scène le rapport à l'avatar vidéoludique. Décrite plusieurs fois de manière identique, la création du personnage dans le jeu est à la fois un moment clef dans l'expérience ludique et dans l'économie du roman :

Clic. Le tas de pixels frémit. Lentement, il se modela s'évasant vers le haut comme sous la main d'un invisible potier. Lentement, silencieusement, l'écran s'afficha : Maître, voici ton golem !⁶¹⁷

L'association entre la magie et le jeu vidéo dans ce passage se fait à deux niveaux. D'un côté, le programme informatique la suggère puisque les auteurs ont auparavant pris soin d'expliquer la référence au jeune lecteur modèle : « Golem : Le golem est un être de forme humaine créé par magie. »⁶¹⁸ D'un autre côté, la narration, qui donne la perception de Hugues du jeu vidéo, contribue à renforcer cette idée. La comparaison laisse en effet entendre la présence au sein du logiciel d'une force créatrice et divine et les adverbes en apposition donnent un caractère solennel à l'instant. Plutôt que de représenter la création de l'avatar comme une suite de commandes informatiques, les auteurs ont préféré en faire une scène mystique, qui renvoie à l'incompréhension de la technologie du joueur.

L'imaginaire technophobe qui donne une image compliquée de l'informatique fonde à un autre topos dans les romans qui parlent de jeux vidéo. Publiées en plein dans le débat social sur la mort numérique au début des années 2010 (matérialisé notamment par une vague de création de cimetières numériques), des œuvres littéraires de science-fiction mettent en scène une conscience humaine à l'intérieur de la machine alors que la

616 Anne Besson, « Magie du numérique : l'ordinateur comme boîte à merveilles », in *Formes contemporaines de l'imaginaire informatique*, Komodo 21, Plate-forme d'édition électronique du RIRRA 21, 2016. URL : <http://komodo21.fr/magie-numerique/ordinateur-boite-a-merveilles/> (consulté le 17/04/2019)

617 Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail, *Golem*, op. cit., p. 59 et p. 62.

618 *Ibid.*, p. 20.

personne de chaire est décédée. D'un côté du spectre, le roman de hard science-fiction *Zendegi* de l'auteur australien Greg Egan⁶¹⁹ paru en 2010 présente avec des détails scientifiques et historiques l'histoire d'un homme malade qui souhaite créer une copie de son esprit dans un jeu pour élever son fils après sa mort dans un Iran démocratique. De l'autre, publié la même année, le roman allemand pour la jeunesse *Erebos* révèle dans les dernières pages que le premier PNJ* à qui les joueurs parlent dans le jeu fictionnel est un avatar du créateur du jeu, une simulation de sa conscience après sa mort, sans que plus d'information soient données. Au sein du corpus réduit, *Bedlam* de l'auteur écossais Broockmyre publié en 2013 fait de ce topos le centre de son intrigue, en s'intéressant aux conséquences sociales d'une telle évolution. Le lecteur, en suivant la perception de Ross, pense pendant tout le roman qu'il s'agit d'un transfert de sa conscience dans le logiciel (comme dans *No Pasaarán* et les autres prisons vidéoludiques, notamment), c'est-à-dire qu'il va pouvoir retrouver son corps et sa vie réelle. Cependant, la fin du roman révèle qu'il s'agit d'une copie informatique :

*With the lines between digital and organic consciousness forever blurred, DC rights becomes a very serious issue. [...] Laws are passed internationally, enforcing a single crucial principle : one person, one scan.*⁶²⁰

Cette citation est extraite d'un passage de quelques pages qui sont visuellement et narrativement différentes du reste du récit. Il s'agit d'une série de souvenirs qui appartiennent à la version réelle de Ross et que son double digital récupère. Le passage apporte la résolution à l'ensemble des questions posées dans le roman. Le jeu vidéo, qui constitue la plateforme sur laquelle les consciences ont évolué au début, est alors associé à une technologie qui modifie les conditions de l'existence humaine puisqu'elle constitue une forme d'immortalité. Dans l'extrait, l'acronyme signifie « digital consciousness » et suggère le fait que le procédé soit devenu courant. L'auteur fait dans le roman une peinture pessimiste de l'utilisation de la technologie, à la fois parce que ses dérives sont le moteur de l'histoire et parce que Ross vit comme une torture sa condition (par exemple : « This was all around him, inescapably real »⁶²¹).

619 Greg Egan, *Zendegi*, New-York : Night Shades, 2010.

620 Christopher Broockmyre, *Bedlam*, *op. cit.*, p. 26.

« Lorsque les lignes entre les consciences numériques et organiques sont brouillées pour toujours, les droits des copies numériques deviennent un problème très sérieux. [...] Des lois sont établies à l'international, qui font appliquer un seul principe crucial : une personne, un scan. » (ma traduction)

621 *Ibid.*, p. 70. « Tout autour de lui était inévitablement réel. » (ma traduction)

Qu'il s'agisse du topos des consciences digitales ou de celui de la magie, le jeu vidéo est souvent représenté en lien avec une technologie informatique complexe et effrayante.

2.4 « Les jeux vidéo rendent violent »

Les stéréotypes sur le jeu vidéo trouvent en majorité leur origine dans des conceptions de la fiction, de la virtualité et des préjugés sur l'informatique. Couplée au réalisme des images virtuelles, l'interactivité fonctionnelle est aussi accusée d'être à l'origine d'une confusion entre le monde réel et le monde du jeu. De là découle le stéréotype de la violence qu'entraînerait le média vidéoludique : les jeux de guerre rendraient les joueurs violents.

Dans sa thèse *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*⁶²², Olivier Mauco montre que dès les années 1980 un discours associant le jeu vidéo avec la violence est présent aux Etats-Unis (voir Annexe 5). S'il s'agit dans les premiers temps de critiquer le lieu de pratique du jeu vidéo, les salles d'arcade qui sont représentées comme des lieux de délinquance, le discours évolue assez rapidement pour se centrer sur l'objet, c'est-à-dire dénoncer les dangers liés aux spécificités du jeu vidéo⁶²³. Julien Lalu, qui poursuit les travaux d'Olivier Mauco en s'intéressant plus particulièrement au cas de la France, montre aussi que si la violence dans les jeux vidéo est « un sujet peu investi par le milieu politique au début des années 1990 »⁶²⁴, la donne change en 1997. Selon lui, entre 1997 et 2002, il y a un développement du discours politique sur la violence dans les jeux vidéo qui s'explique par plusieurs phénomènes. Du côté de l'industrie vidéoludique, il s'agit principalement des images de synthèse de plus en plus réalistes qui posent de manière plus évidente la question du rapport entre réel et virtuel et de la sortie de jeux vidéo dont le contenu a fait

622 Olivier Mauco, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Thèse de doctorat, sous la direction de Frederique Matonti, Université Paris-1, 2012.

623 Olivier Mauco, *Jeux vidéo : hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Paris : Play Editions, 2014, p. 68.

624 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, *op. cit.*, p. 226.

polémique. Du côté du contexte politique et social, Lalu montre que le jeu vidéo est « un coupable idéal à l'augmentation de la délinquance des jeunes »⁶²⁵ et un sujet instrumentalisé en fonction d'une campagne politique. Après l'année 2002, le thème des images vidéoludiques violentes perdure dans le discours politique en devenant une préoccupation gouvernementale. Lalu étudie en particulier l'affaire *Rule of Rose*⁶²⁶ pour expliquer « la cristallisation des critiques de la violence autour du jeu vidéo »⁶²⁷. S'il se concentre sur les discours politiques, il montre que la presse sert aussi de « passeur d'idées », c'est-à-dire que les informations qui alimentent le débat politique viennent de la presse et que les politiques se servent des articles qui font du jeu vidéo la cause de délinquance des jeunes comme arguments à leur raisonnement. Il montre alors la prégnance du stéréotype de la violence du jeu vidéo dans l'ensemble de la société.

Publiés en 2005 et 2012, soit plusieurs années après l'émergence de ce stéréotype, le deuxième et troisième tomes de *No Pasarán* accentuent la figure du jeu vidéo de guerre déjà présent dans le premier, paru en 1996, un an avant le tournant identifié par Lalu dans le discours social. Lehmann utilise essentiellement des analyses de jeux réels pour mener à bien sa critique qui ponctuent le roman. D'abord, il fait étudier à ses personnages les mécanismes de *Solider of Fortune*⁶²⁸ pour arriver à une conclusion explicite : alors que tuer des civils américains met fin au jeu, tuer une civile irakienne n'a pas de conséquence dans la progression du jeu⁶²⁹. Ensuite, il crée un personnage dont l'histoire sert de témoignage du danger des jeux vidéo. Il s'agit de James Hemingway, jeune soldat qui faisait partie de la « brigade Nintendo » composée d'amis joueurs qui s'étaient engagés à cause de la vision déformée de la guerre que donne le jeu distribué par l'armée américaine, *America's Army*. Enfin, le troisième tome met en scène très brièvement le général Baudot qui commandait Gilles avant que celui-ci ne devienne journaliste de guerre. Le personnage sert avant tout à mettre en place un argumentaire sur la guerre qui concerne en partie les jeux vidéo :

En fait ce n'est plus seulement l'armée, mais notre société dans son ensemble qui crée les soldats de demain, Cuvelier. Les jeux vidéo modifient complètement la donne. Certes, ils améliorent la coordination entre l'œil et la main, la capacité de mémorisation spatiale, etc. Mais surtout, surtout, ils lèvent l'inhibition naturelle à

625 *Ibid.*, p. 284.

626 *Rule of Rose*, *Punchline*, 2006.

627 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, *op. cit.* p. 273.

628 *Soldiers of Fortune*, *Raven Software*, 2000.

629 Christian Lehmann, *Andreas, le retour*, *op. cit.*, p. 37.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

tuer un autre être humain. Ils automatisent les gestes à accomplir, en situation de simulation. Nous avons maintenant à notre disposition toute une génération de jeunes hommes, et de jeunes femmes parfois, qui a joué à *Call of Duty*, *Battlefield*, des jeux dont la vérisimilitude m'a moi-même surpris. Des jeux qui, insensiblement, ont modifié leurs aptitudes, leurs réflexes.⁶³⁰

Cet extrait constitue la formulation de la conclusion à laquelle le jeune lecteur est incité à arriver par lui-même grâce aux exemples du deuxième tome : les jeux vidéo, par leurs images et leur gameplay, apprennent à tuer. La construction de la démonstration témoigne d'une volonté didactique. Après une première phrase qui a une fonction d'ouverture, le sujet est réduit aux jeux vidéo. Diverses stratégies permettent de donner du poids à la critique : l'utilisation d'une concession, marquée par l'adverbe « certes », le choix de ne pas développer les points positifs (« etc »), la répétition, l'intertextualité. Si le reproche fait aux images vient du mélange d'un imaginaire technophobe à une conception dangereuse de la mimesis héritée de Platon, la critique de l'interactivité touche aux propriétés médiatiques du jeu vidéo, qui ici est réduit au genre du jeu vidéo de tir à la première personne, les FPS*.

Les romans représentent souvent des jeux vidéo qui mettent en scène des combats. Au sein du corpus réduit, seuls les romans traversés par la logique générique de la littérature *indé Corpus Simsi* et *Lucky Wander Boy* mettent en récit d'autres formes de jeux. En ce sens, les œuvres littéraires font écho à la représentation hégémonique de la « masculinité militarisée » au sein des productions que repère Sébastien Genvo⁶³¹, qui réutilise l'expression des auteurs de *Digital Play*.⁶³² Cependant, le stéréotype présent dans le discours social qui associe l'interactivité du jeu vidéo à un comportement réel violent est beaucoup moins répandu dans les fictions littéraires. Les romans de jeunesse *No Pasarán* de Lehmann ou *Playing Tyler* de T.L Costa⁶³³ constituent des exceptions. Pour expliquer ceci, il est possible de faire deux hypothèses. D'abord, cette idée de l'interactivité dangereuse est liée au média et donc assez récente si on la compare à celle du caractère illusoire des fictions, par exemple. Ensuite, la quasi-absence du stéréotype dans les romans les plus contemporains s'expliquerait par un changement de paradigme

630 *Ibid.*, p. 88.

631 Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, *op. cit.*

632 Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford, Greig de Peuter, *Digital Play*, *op. cit.*

633 Tyler, un adolescent en perdition est repéré par un militaire pour ses capacités en tant que joueur vidéoludique. Recruté pour piloter des drones de combat, sa quête consiste principalement à comprendre le sens de ses actions et à apprendre à prendre des décisions morales. T.L Costa, *Playing Tyler*, Strange Chemistry, 2013.

de la culture vidéoludique. Si les jeux de guerre sont encore largement produits aujourd'hui, d'autres formes vidéoludiques ont émergé, notamment avec le développement des jeux indépendants*.

Nous avons vu que la littérature réutilise et propage des stéréotypes sur le jeu vidéo, en particulier le fait qu'ils font perdre le sens de la réalité, qu'ils créent une dépendance et qu'ils nécessitent une maîtrise de la technologie informatique complexe. Ces stéréotypes prennent la forme de topoï narratifs dans les romans, dont certains ont été étudiés (les fictions escapistes, les simulations virtuelles, les prisons ludiques, la magie du jeu vidéo et les consciences digitales). La plupart ne sont pas propres aux représentations du jeu vidéo mais, au contraire, infusent les récits qui portent sur le numérique, en particulier au sein de la science-fiction. L'étude des stéréotypes a permis de montrer que dans la plupart des cas la mauvaise réputation du jeu vidéo n'était pas due à une critique de ses propriétés médiatiques mais à des conceptions de la fiction, de la virtualité et à un imaginaire technophobe. En ce sens, la dénonciation de la confusion entre réel et virtuel entraînée par l'interactivité est une exception intéressante.

La littérature, chambre de résonance du discours social, participe à la construction et la diffusion d'un préjugé négatif sur le jeu vidéo qui prend la forme d'une méfiance, voire d'une condamnation. Cependant, il ne s'agit pas de dire ici que l'utilisation de stéréotype contribue nécessairement à une incompréhension des particularités du média, c'est-à-dire à adopter une attitude prescriptive. D'abord, plusieurs romans du corpus font usage du stéréotype pour mieux s'en distancer (comme *No Pasarán*) ou pour construire un autre préjugé (comme *Only You Can Save Mankind*). Ensuite, il faut comprendre l'utilisation des stéréotypes dans une logique généralisée de la littérature d'explication du média vidéoludique, que détaillera le chapitre 6.

3 Le snobisme littéraire

Comme les représentations littéraires des jeux vidéo, les représentations vidéoludiques de la littérature sont déterminées par des stéréotypes sur le média. J'en identifierai trois en particulier – son ancienneté, sa sacralité et son savoir – pour montrer que s'ils sont indépendamment plutôt positifs, ils construisent ensemble une image d'une culture à tendance élitiste. L'étude des topoï permettra de constater que ce sont les imaginaires du livre et du langage qui nourrissent cette représentation.

3.1 « La littérature, c'est vieux et ennuyant. »

Comme je l'ai souligné dans le premier chapitre, la plupart des représentations des écrits délaissent les versions imprimées ou numériques du texte. Le stéréotype qui est associé le plus couramment à la culture littéraire porte sur son ancienneté. Dans le discours social, il se propage à la fois dans les milieux non spécialistes⁶³⁴, dans la sphère technologique⁶³⁵ et dans les milieux littéraires (qu'il s'agisse de la recherche⁶³⁶, de la presse⁶³⁷ ou de la création⁶³⁸) que les discussions portent sur la diminution de la pratique

634 Par exemple, Mitchell Stephens, dans le journal quotidien Times distribué à Los Angeles depuis 1881, soutient que la fin de l'activité de la lecture marque le changement d'aire culturelle.

Mitchell Stephens, « The Death of Reading : will a nation that stops reading will eventually stop thinking ? », Los Angeles Times Magazine, 22 septembre 1991.

635 Par exemple, le site français créé en 2000 01.net, spécialisé dans les nouvelles technologies, présente un échange entre plusieurs personnalités sur le sujet :

« L'e-book va-t-il tuer le livre ? », 01. net [en ligne], 21 juin 2000. URL : <https://www.01net.com/actualites/le-book-va-t-il-tuer-le-livre-111578.html> (consulté le 08/02/2019)

636 Fabrice Piault soutient qu'il y a une « déstabilisation qui touche les piliers de notre civilisation du livre. »

Fabrice Piault, *Le livre, la fin d'un règne* Paris : Stock, 1995, p. 19.

637 Le débat sur le rapport du livre aux nouvelles technologies se retrouvent aussi dans la presse spécialisée littéraire, par exemple :

Caleb Mason, « Why ebook will eventually replace print », *Book Business* [en ligne], 15 décembre 2015. URL : <https://www.bookbusinessmag.com/post/ebooks-will-eventually-replace-print/> (consulté le 08/02/2019)

638 En 2005, Jean-Pierre Enard reprend le stéréotype qui associe la légitimité de l'écrivain à sa mort (que Hugo écrit déjà en 1834 dans *Littérature et philosophie mêlées*) dans le titre de son livre tandis qu'en 2014, Christian Grenier soutient que la lecture n'est plus à la mode sur son site personnel.

Jean-Pierre Enard, *Un bon écrivain est un écrivain mort* (Le Bouscat : Editions Finitude, 2005).

Christian Grenier, « On lit moins : Pourquoi ? », *Le blog de Christian Grenier, auteur jeunesse* [en ligne] 20 octobre 2014. URL : <https://grenier-blog.noosfere.org/index.php/post/2014/10/20/On-lit-moins-pourquoi-ou-Savoir-lire-n-est-pas-lire>, (consulté le 08/02/2019).

sociale de la lecture, le rapport entre le livre et les nouvelles technologies ou encore la légitimité artistique. Le stéréotype de l'ancienneté de la littérature, couplé à celui de son équivalence avec un savoir scolaire nourrit le préjugé qui fait de la lecture littéraire est une activité ennuyante et sérieuse. Dans le discours social, le stéréotype est à la fois construit par des discours qui l'emploient pour renforcer le préjugé (qui ne sont pas seulement ceux d'étudiants⁶³⁹ puisqu'on retrouve ses questionnements dans des forums non spécialisés⁶⁴⁰ et dans la presse généraliste⁶⁴¹) et par des discours qui tentent d'inviter à une attitude positive envers la lecture (par exemple dans les sciences de l'éducation⁶⁴² ou dans la presse spécialisée)⁶⁴³.

Dans le corpus vidéoludique, le stéréotype de l'ancienneté de la littérature est notamment évoqué par le topos du manuscrit, pour lequel on peut distinguer deux motifs : d'un côté, les écrits individuels (notes, carnets de recherche, lettres, journaux intimes) qui seront étudiés par la suite, de l'autre, les livres écrits à la main. En particulier, les RPG* qui s'inscrivent dans le genre médiatique de la fantasy médiévale (ou med-fan), comme *Divine Divinity* (voir Figure 67) ou à *Pillars of Eternity 2* (voir Figure 68) utilisent largement cette représentation.

639 On admirera par exemple cette vidéo tournée par un élève pendant un cours de français au lycée : bubbledreamsoo, « Littérature, un cours chiant a en mourrir », *Youtube* [en ligne], 16 décembre 2007. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=qg7iOJoS20w> (consulté le 08/02/2019)

640 On peut mentionner par exemple le fil de discussion « Why do I find reading books boring ? How should I change it » sur le site Quora, qui depuis 2010 permet à ses utilisateur d'éditer des questions-réponses et connaît un succès croissant.
« Why do I find reading books boring ? How should I change it », *Auora* [en ligne], 2015/2016. URL : <https://www.quora.com/Why-do-I-find-reading-books-boring-How-should-I-change-it> (consulté le 08/02/2019)

641 Martha Buckley soutient que la lecture n'est plus pratiquée car jugée ennuyeuse sur le site de la BBC, entreprise britannique qui s'occupe de la production et de la diffusion de programmes de radio-télévision :
Martha Buckley, « Can read, won't read books », *BBC* [en ligne], 17 août 2005. URL : <http://news.bbc.co.uk/1/hi/magazine/4156744.stm> (consulté le 08/02/2019)

642 Dans un livre qui réfléchit à l'amière d'enseigner, Sarah Herz and Don Gallo partent ainsi du constat que la littérature est souvent rejetée par les adolescents lorsqu'on veut leur enseigner.
Sarah Herz and Don Gallo, *From Hinton to Hamlet: Building Bridges between Young Adult Literature and the Classics*, Greenwood, 2006.

643 L'article « Les classiques de la littérature résumés façon Netflix » publié sur le site du magazine littéraire ActuaLitté commence ainsi : « *Antigone* : chiant. *L'Assomoir* : chiant. *Le Comte de Monte-Cristo* : chiant, chiant, chiant. ».
Robin Boudier « Les classiques de la littérature résumés façon Netflix », *Actualitté* [en ligne], 24 juillet 2017. URL : <https://www.actualitte.com/article/monde-edition/les-classiques-de-la-litterature-resumes-facon-serie-netflix/84021> (consulté le 08/02/2019)

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

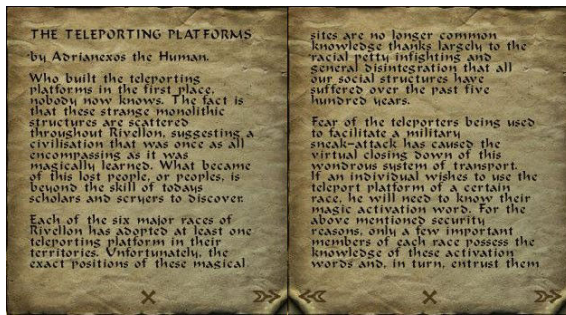


Figure 67 : Objet-livre. Larian Studios, *Divine Divinity*, 2002.

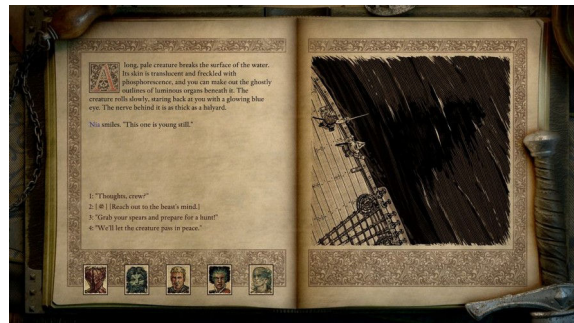


Figure 68 : Objet-livre. Obsidian, *Pillars of Eternity 2: Deadfire*, 2018.

Paragon de ce genre vidéoludique par leur succès commercial et leur contribution à la définition de son esthétique, les jeux *The Elder Scrolls* utilisent des centaines de livres-objets qui suivent le topos des livres manuscrits en proposant une représentation assez fidèle aux livres historiques. On peut ainsi relever les similarités entre l'objet-livre « Of Fjori and Holgeir » (voir Figure 70) et le début du livre II des *Rétractations* ; *Commentaires sur les lettres aux Galates et aux romains* de Saint-Augustin (voir Figure 69). D'une part, cet objet vidéoludique est intéressant à étudier car le joueur peut le trouver à quatorze endroits différents du jeu *Skyrim*, qui est l'opus le plus populaire de la série. D'autre part, œuvre d'un auteur littéraire essentiel, à la fois comme héritier de la philosophie antique et comme source d'inspiration de la littérature moderne, les *Rétractations* permettent d'illustrer plusieurs marqueurs de la matérialité du texte au Moyen-Age.

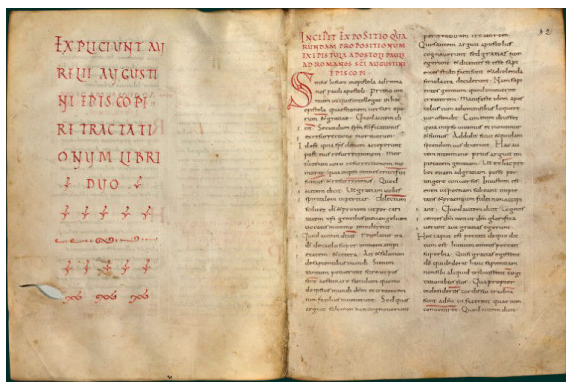


Figure 69 : Saint-Augustin, Livre II, *Retractations* ; *Commentaires sur les lettres aux Galates et aux romains*, Reichenau, 2e quart du IXe siècle, BnF, manuscrits.

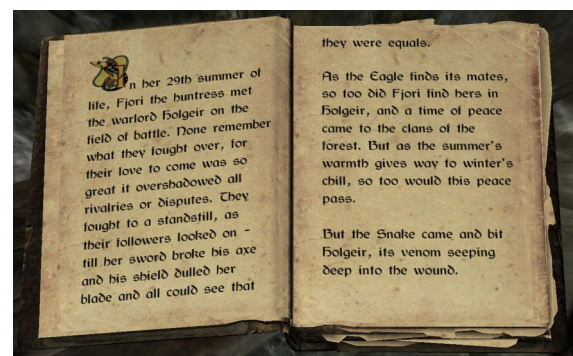


Figure 70 : Objet-livre "Of Fjori and Holgeir". Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.

Le livre vidéoludique reprend la forme du codex du Moyen-Age. La couleur beige des pages imite celle du parchemin. La typographie imite une écriture calligraphique, et plus particulier l'écriture gothique qui est employée à partir du XIIème siècle. S'il n'y a pas d'enluminure sur l'objet-livre, on retrouve une lettrine sur la première page. La similarité entre les objets-livres manuscrits des jeux vidéo et les livres du Moyen-Age montre la persistance d'un imaginaire du livre datant d'avant le 15ème siècle dans la culture contemporaine. Iñigo Atucha étudie en ce sens la matérialité du livre dans *Minecraft*⁶⁴⁴ puisqu'il compare la présentation de la table d'enchantement à la présentation de la Bible au Moyen-Age et l'expérience du joueur d'incompréhension du livre (qui est indéchiffrable) à celle d'un paysan du XIIIème siècle devant le texte en latin⁶⁴⁵. Les jeux vidéo utilisent des représentations du livre qui ne correspondent pas son usage contemporain et participent ainsi à faire de la littérature une culture ancienne.

Dans la mesure où l'usage du livre au Moyen-Age était réservé à des travaux importants, l'imaginaire médiéval de ce support est aussi à l'origine d'un second préjugé sur la littérature. Elle est représentée dans les jeux vidéo comme une activité sérieuse et le livre comme un outil de travail, qu'il soit utilisé par le scribe, le bibliothécaire, l'enseignant ... Au sein des jeux *The Elder Scrolls*, la figure de l'intellectuel est souvent utilisée, en particulier pour définir le mage. Dans de nombreux RPG* de med-fan, le livre est l'objet de cette classe : on peut citer celle dans *Divinity: Original Sin* (voir Figure 71), le personnage de Miriel dans *Fire Emblem Awakening* (voir Figure 72), ou encore celui de Cyrus dans *Octopath traveler* (voir Figure 73). Dans le troisième, il faut signaler que la classe qui utilise la magie s'appelle « Scholar ».



Figure 71 : Mage. Larian Studios, *Divinity: Original Sin*, 2014.



Figure 72 : Miriel. Intelligent Systems, *Fire Emblem Awakening*, 2012.



Figure 73 : Cyrus. Square Enix, *Octopath traveler*, 2018.

⁶⁴⁴ *Minecraft*, Mojang, 2009 .

⁶⁴⁵ Iñigo Atucha, « Iconographie et matérialité du livre dans *Minecraft* », communication lors du colloque *Littératures du jeu vidéo*, déjà cité.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Dans *The Elder Scrolls*, le joueur ne dispose pas d'un modèle (ajustable ou non) pour son personnage, contrairement aux exemples ci-dessus mais, l'utilisation du livre comme symbole du mage prend d'autres formes, comme l'icône de la classe dans *Morrowind*. (voir Figure 74).

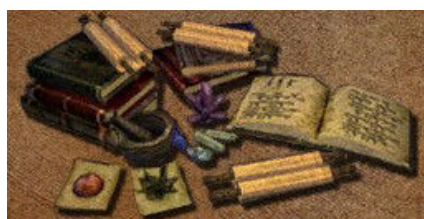


Figure 74: Icône de la classe mage.

Bethesda Studios, *Morrowind*, 2002.

Je reviendrai plus précisément sur ce que le topos du grimoire construit en terme de stéréotype sur la culture littéraire à la suite de ce développement. Il faut souligner ici que le livre contribue à faire de l'activité du mage un travail de réflexion. Ainsi, les jeux de Bethesda utilisent de nombreux PNJ qui pratiquent la magie et effectuent un travail de recherche. Il peut s'agir d'histoire (quête « Under Saarthal » dans *Skyrim*), de biologie (quête « Seeking your roots » dans *Oblivion*) ou encore de littérature. Ce dernier cas constitue un exemple particulièrement intéressant pour comprendre dans quelle mesure la littérature est représentée comme une culture sérieuse. Certains objets-livres lisibles contiennent dans leur texte des traces d'un discours critique littéraire. À la fin du premier livre de « Ancient Tales of the Dwemer » de *Skyrim*, le joueur peut lire une note de l'éditeur :

I was reluctant to publish the works of Marobar Sul, but the University of Gwyllim Press asked me to edit this edition [...] Scholars do not agree on the exact date of Marobar Sul's work, but it is generally agreed that they were written by the playwright "Gor Felim," famous for popular comedies and romances during the Interregnum between the fall of the First Cyrodilic Empire and the rise of Tiber Septim.⁶⁴⁶

Cet extrait suggère que les livres dans *The Elder Scrolls* ne sont pas des livres manuscrits mais des livres imprimés, malgré la similarité visuelle avec le codex du Moyen-Age que j'ai soulignée. Deux explications sont possibles. D'un côté, on peut rappeler que l'ensemble de la série balaie un temps fictionnel important et qu'il est possible que

646 « J'étais réticent à l'idée de publier les œuvres de Marobar Sul, mais l'Université de Gwyllim Press m'a demandé d'éditer cette édition. [...] Les érudits ne sont pas d'accord sur la date exacte des travaux de Marobar Sul, mais il y a généralement un consensus sur le fait qu'ils ont été écrits par le dramaturge Gor Felim, connu pour ses comédies populaires et ses histoires d'amour se situant dans la période entre la chute du premier empire Cyrodilic et l'accession au pouvoir de Tiber Septim. » (ma traduction)

Skyrim figure une période de transition entre le manuscrit et le livre imprimé. L'objet-livre précédent pourrait alors être comparé à un incunable. D'un autre côté, il me semble plus juste de souligner que les représentations vidéoludiques de la littérature réutilisent plusieurs représentations du livre sans attacher d'importance à la cohérence avec l'histoire de ce support en Europe. Ainsi, cette citation propage l'image d'une culture littéraire sérieuse, qui correspond notamment à une réalité historique au Moyen-Age, en établissant l'existence fictionnelle de travaux de recherche en littérature qui sont associés à la magie grâce à la mention de l'université (qui est aussi connue pour son usage des sorts d'illusion). Le reste du texte imite le discours critique littéraire non seulement par l'étude du contexte mais aussi en reprenant des codes stylistiques comme les formules impersonnelles. La simulation d'un discours critique sur la littérature s'explique par une volonté de réalisme de l'univers de *The Elder Scrolls*. Cependant, les représentations de la littérature comme activité sérieuse prennent généralement le pas sur les autres.

Le stéréotype de l'ancienneté et du sérieux de la littérature par les topos du manuscrit et du travail intellectuel est à double tranchant, c'est-à-dire qu'ils construisent deux préjugés distincts, deux attitudes face à la littérature : à la fois ils renforcent une conception légitimiste qui lui attribue une noblesse et ils participent à en faire une culture élitiste critiquable.

3.2 La sacralité de la littérature

Christian Vandendrope, dans *Du papyrus à l'hypertexte*, cherche à faire état des mutations du texte et de la lecture due à la démocratisation de l'ordinateur comme support. Dans le chapitre qui porte sur les représentations picturales du livre, il explique qu'il « a longtemps été considéré comme un objet privilégié, possédant un statut exceptionnel, dépositaire de la parole divine ou des textes fondateurs d'une société donnée »⁶⁴⁷. Cédric Chauvin et Emmanuelle Jacques repèrent ainsi cette « aura précieuse » du livre dans la manière de le présenter dans les cinématiques introductives de *L'album de l'oncle Ernest* de Lexis Numérique (1998) et de *Book of Spells* de SCE

⁶⁴⁷ Christian Vandendrope, *Du papyrus à l'hypertexte*, Paris : La Découverte, 1999, p. 173.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

London Studio (2012)⁶⁴⁸. Le stéréotype de la sacralité de la littérature est plus généralement repérable dans les topoï vidéoludiques du grimoire et de la magie des mots. Cependant, ces motifs construisent aussi un second stéréotype selon les compétences culturelles activées par le joueur.

Objet fétiche du mage, le livre vidéoludique contient souvent des pouvoirs magiques qui ne sont pas accessibles à tous. Dans *The Elder Scrolls*, les grimoires par excellence sont ceux qui donnent son nom à la série. S'ils n'avaient pas été l'objet d'une réflexion complexe pour le premier opus, leur définition se précise au fur et à mesure que de nouveaux jeux de la série sortent. Dans la lore*, ils font l'objet d'un culte (The Cult of Ancestor Moth) et à plusieurs endroits (comme dans l'objet-livre « Pension of the ancestor Moth » de Oblivion ou les dialogues de l'extension Dawngard de *Skyrim*), ils sont présentés comme le support d'un savoir quasiment inaccessible puisque seuls de prêtres entraînés peuvent les déchiffrer au prix de leur vue. Leur caractère divin est représenté dans les jeux par la forme de leur support et par l'absence de texte déchiffrable. Au contraire des codex que le joueur peut lire (voir Figure 70), il s'agit de rouleaux qui sont remplis de symboles – par exemple dans *Oblivion* en 2006 (voir Figure 75). Sorti cinq ans plus tard, *Skyrim* propose une expérience du grimoire plus directe puisque lorsque le joueur clique sur l'action de lire le rouleau qu'il a obtenu, une cinématique apparaît à l'écran dans laquelle le joueur voit les événements du passé (voir Figure 76).

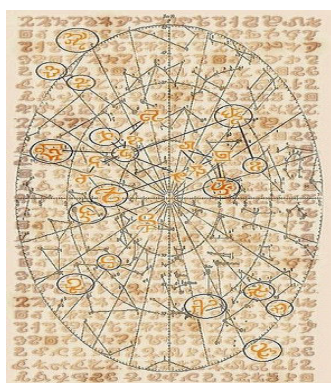


Figure 75 : Objet-livre « The Elder Scroll ». Bethesda Studios, *Oblivion*, 2006.

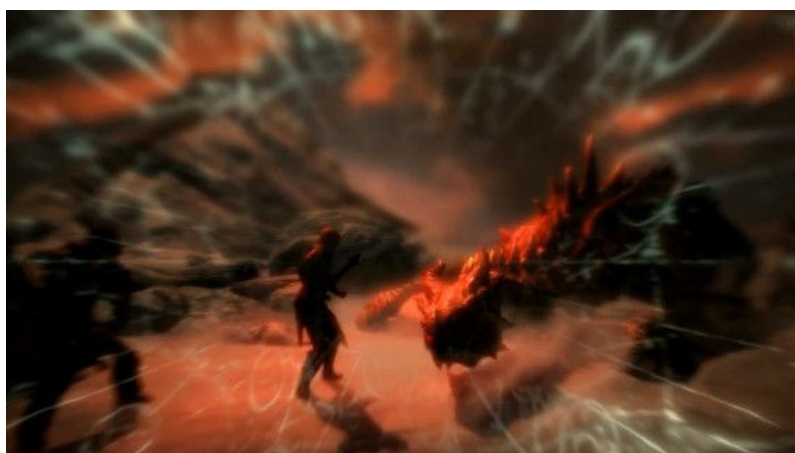


Figure 76 : Cinématique The Elder Scroll. Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.

648 Chauvin Cédric et Jacques Emmanuelle, « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : Myst, L'Album de l'oncle Ernest, Book of spells », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

Recyclage des préjugés

Dans cette scène, la force aspirante signifie l'immersion (voir première partie de ce chapitre) et les symboles indéchiffrables représentent la magie. Le fait qu'il s'agisse d'une expérience visuelle renforce la statut particulier accordé au grimoire par rapport aux autres livres. Bien qu'une puissance magique lui soit conférée, il est aussi représenté comme dangereux. La couleur rouge, dans la cinématique, donne cette impression et d'autres moments du jeu (comme la rencontre avec Septimus Signus) l'associent à la folie. Cette représentation de la culture littéraire dans la lore* de *The Elder Scrolls* est aussi associée à la divinité Hermaeus Mora. L'extension « Dragonborn » de *Skrim*, sortie en 2012, en particulier, utilise ces stéréotypes sur la littérature qui l'associent avec une puissance magique et un savoir dangereux (voir Figure 77). Par l'intermédiaire d'un livre (« Black Book »), le joueur se retrouve projeté dans un monde contrôlé par Hermaeus Mora, un plan d'Oblivion. L'imaginaire du grimoire infuse l'ensemble de la quête. Sur la capture d'écran ci-dessus, on retrouve le topos du manuscrit couvert de symboles illisibles. La lumière jaunâtre et les sphères noires informes contribuent à donner l'impression de magie dangereuse. L'utilisation d'un piédestal pour présenter le livre ainsi que l'angle qui place le regard du personnage-joueur légèrement en dessous insiste sur sa sacralité. La divinité est représentée sous la forme d'un œil qui renvoie à sa connaissance de toutes choses. Au sein du dialogue interactif, Hermaeus Mora présente le monde comme « sa bibliothèque » qui regroupe l'ensemble des connaissances et propose au joueur d'acquérir un « savoir interdit » qui prend la forme d'un « mot de pouvoir » et permettra au personnage-joueur de « soumettre le monde à sa volonté ».



Figure 77 : Hermaeus Mora. Bethesda Studios, *Skrim*, 2011, extension "Dragonborn".

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Dans les autres RPG de fantasy médiévale du corpus restreint, héritiers et concurrents de la série de Bethesda, les reprises du « Necronomicon », œuvre fictive de Lovecraft, contribuent aussi à établir cette image ambiguë de la littérature. Alors que *The Witcher 3* (2015) ne fait qu'inclure dans son univers ludique une version horrifique du Necronomicon que le joueur peut trouver ou acheter, *Fable II* (2008) et *Fable III* (2010) font de l'objet le centre de trois quêtes parodiques sous le nom de « Normanomicon ». Dans le premier, il s'agit d'aider Max et Sam qui ont lu le livre et accidentellement réveillés des créatures maléfiques (« Rescuing Charlie »). Dans le second, ces personnages sont morts et s'ennuient et demandent au héros de retrouver le livre pour qu'ils puissent s'amuser (« Bored to Death »). Après avoir convoqué une fête de fantômes, l'un des deux frères, ivre, s'enfuit et tente de tuer le héros (« Gone but forgotten »). Bien que les jeux de Lionhead traitent le grimoire sur le ton de l'humour qui caractérise l'ensemble de l'œuvre, la référence intertextuelle associe le livre à un danger.

La magie du livre vient d'une conception du langage qui lui attribue un pouvoir sur la réalité. Owen explique ainsi que « les grimoires existent parce qu'on attribuait à l'acte même d'écrire un pouvoir occulte ou caché »⁶⁴⁹. Ce stéréotype se retrouve dans les jeux vidéo en dehors du genre des RPG de fantasy médiévale. Paru un an avant *Arena*, le premier jeu de la série *The Elder Scrolls*, le jeu d'aventure *Myst* l'utilise par exemple dans la représentation du travail de l'écrivain. Le principe de son univers est que l'écriture de livres donne accès à de nouveaux mondes. Dans la série de livres et de jeux, deux conceptions de l'écriture s'opposent : d'un côté, Artus (le personnage que le joueur aide) pense que l'écriture permet d'accéder à un monde déjà existant ; de l'autre Ghen (le père d'Artus et un antagoniste) pense qu'elle donne naissance à un univers sur lequel l'auteur a le contrôle absolu. Dans les différents opus de la série, les informations sur l'Art (nom de cette pratique d'écriture) sont disséminées. Si les romans, en particulier, donnent des précisions sur les pratiques culturelles et les règles pour créer des mondes stables, à aucun moment n'est expliqué la façon dont l'écriture ouvre à un nouvel univers. En ce sens, l'écriture est représentée comme une force magique dans *Myst*. Sorti plus de vingt ans plus tard, le jeu de rôle en ligne créé par l'entreprise française Ankama *Dofus* présente le même stéréotype⁶⁵⁰. Les actions de la classe Eniripsa dans *Dofus* sont appelées « Mots »

649 Owen Davies, *Grimoires*, New York : Oxford University Press, 2009. (« But grimoires also exist because the very act of writing itself was imbued with occult or hidden power. », p. 2)

650 *Dofus*, Ankama, 2004.

et fonctionnent ludiquement comme des sorts. Que la puissance magique soit attribuée à la parole orale, comme ici, ou à l'écriture, comme dans *Myst*, ou à un grimoire indéchiffrable, il s'agit bien d'une même conception de la puissance du langage qui influence les représentations de la littérature. La métaphore du « livre-armement » que repère Vincent Mauger participe aussi à ce stéréotype⁶⁵¹.

Publié un an avant *Skryrim*, en 2010, le RPG *Nier* utilise aussi le topos du grimoire mais ne reprend pas tel quel le stéréotype d'une sacralité de la culture littéraire qui repose sur le pouvoir des mots. Développé au Japon par Cavia et publié par Square Enix, il est moins l'héritier de *The Elder Scrolls* que de la série *Final Fantasy* créée par son éditeur. S'inscrivant dans une branche différente du jeu de rôle, née au Japon, caractérisée d'une histoire linéaire et désignée sous le nom de jRPG*, *NieR* met en scène la fin de l'humanité à travers l'histoire d'un père qui tente de sauver sa fille, Yonah, d'une maladie incurable. Il est notamment aidé dans sa quête par Grimoire Weiss, un livre qui parle et lui confère des pouvoirs surhumains. L'œuvre écrite par Yoko Taro joue à déconstruire progressivement les attentes du lecteur par rapport à ce personnage et ce renouvellement inscrit le jeu dans une tradition poétique puisque « la poésie a [...] traditionnellement repris et modulé les lieux communs, jouant de leur réemploi » selon Amossy et Pierrot⁶⁵². De la même façon que finir les différentes versions du jeu apporte un regard nouveau au joueur sur les événements de l'intrigue (les monstres qu'il affronte depuis le début du jeu sont en fait des hommes dotés de consciences et de sentiments), la compréhension de la lore* de l'univers rend fausse l'assimilation des mots à une magie ancienne.

Lors des combats, la puissance qu'utilise *Nier* est représentée comme une forme rouge et noire qui prend une apparence différente selon le sort, mais provient toujours du livre qui suit le personnage-joueur. Cette force qui n'est pas humaine est représentée dans l'ensemble du jeu sous forme de mots. Le personnage-joueur doit par exemple obtenir des Sealed Verses qui correspondent à des compétences de combat supplémentaires ou la maladie incompréhensible de Yonah est figurée sous forme de runes qui se propagent sur son corps. Plusieurs facteurs entraînent le joueur à associer la puissance de Weiss à de la magie, notamment le fait que les actions en combat soient appelées « spell » (sorts) et un monde composé de villages et dépourvu d'industries rappelant une conception du Moyen-

651 Vincent Mauger, « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », art. cité.

652 Ruth Amossy et Anne Herschberg Pierrot, *Stéréotypes et clichés, op. cit.*, p. 60.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Age, mais c'est la représentation d'un grimoire qui est la cause principale. Le personnage est nommé Grimoire Weiss qui insiste pour que son nom complet soit utilisé, jusqu'à la dernière scène du jeu. Visuellement, il reprend certaines caractéristiques topiques du grimoire, comme la reliure ou la présence de motifs intrigants et dans les dialogues, il se définit de même. Lors de la première rencontre entre NieR et Weiss, il prétend ainsi qu'il possède un savoir ancien, perdu et dangereux : « You stand in the presence of ancient wisdom ! I am a text of the darkest, most arcane type. »⁶⁵³

Si le jeu reprend le topos de la magie du livre, il l'utilise pour proposer une autre image par la suite. La compréhension de la puissance de Weiss comme pouvoir magique correspond la vision erronée des personnages que le joueur rencontre au début du jeu. *NieR* se passe en effet sur Terre, dans le futur, après une catastrophe qui a causé la perte du savoir lié à la technologie. Les dernières quêtes donnent quelques pistes pour que le joueur comprenne les événements du jeu en fonction du passé fictionnel du monde (à savoir qu'ils sont les conséquences d'une tentative pour sauver l'humanité après la catastrophe en créant des nouveaux réceptacles pour les esprits), mais c'est principalement la consultation des différentes œuvres du réseau transmedia qui informe le joueur. Dans le livre *Grimoire NieR Companion*, il est ainsi expliqué que Grimoire Weiss est en fait une partie du projet Gestalt et donc le résultat d'une expérience scientifique. Le livre qui semblait être un objet magique est en réalité un produit de la technologie. Le jeu réutilise partiellement des stéréotypes sur le support livresque pour mieux les déconstruire et pousse le joueur à remettre en cause ses préjugés sur les médias. Ainsi, si Weiss vient effectivement du passé, le livre n'est pas représenté comme un objet caduc ou sacré. L'évolution du personnage montre au contraire une familiarité croissante entre Nier et Weiss puisque, avant de mourir, ce dernier admet qu'il apprécie lorsque son compagnon l'appelle par son diminutif. Le jeu utilise alors le stéréotype de la sacralité de la littérature de manière productive en proposant une variation qui déjoue en partie les attentes du joueur.

Les topoï du grimoire et de la magie du langage, qui sont souvent liés, donnent lieu à deux stéréotypes selon les compétences culturelles activées par le joueur. À la lumière d'une culture littéraire classique, ils renvoient à la sacralité de la littérature. Les

⁶⁵³ « Vous êtes en présence d'un savoir ancien ! Je suis un texte particulièrement obscur et mystérieux. »
(ma traduction)

livres sont associés au savoir mais ce dernier est réservé aux élus ou inaccessible. En ce sens, le jeu vidéo atteste d'une persistance du préjugé de l'élitisme de la culture littéraire. Cependant, à la lumière d'une culture vidéoludique, les deux topoï renvoient à la puissance du livre dont les pouvoirs sont à la disposition du joueur. Cette double signification est déjà présente dans les Pyrénées languedociennes au XIX^{ème} siècle selon Daniel Fabre qui analyse dans ce sens les représentations du livre magique⁶⁵⁴. Il suppose en effet que le grimoire permet à la fois de penser la réception d'un livre (l'immersion dans la fiction) et les réalités sociales et historiques (en particulier la censure).

3.3 Le savoir littéraire

Les jeux vidéo construisent des variations autour du stéréotype du savoir littéraire : la version qui le sacralise construit le préjugé de l'inaccessibilité de la littérature tandis que la version qui en fait une puissance propose au contraire une attitude positive par rapport au média. L'association stéréotypée de la culture littéraire au savoir prend d'autres formes dans les représentations vidéoludiques, en particulier le motif narratif du journal intime et le topos ludique de la *fetch quest** qui concerne les livres. Ces topoï ne contribuent pas à la sacralisation de la littérature mais au contraire développent l'idée d'une accessibilité de la culture littéraire. Dans un premier temps, le stéréotype du savoir littéraire est alors activé en fonction d'une culture littéraire contemporaine. Les historiens du livre insistent sur l'existence d'une révolution culturelle qui fait passer le livre d'un objet rare et réservé à une élite à un objet populaire. Jean-Yves Mollier écrit par exemple qu'avec le changement technique du XIX^{ème} siècle, « le statut social du lecteur a changé et [que] la lecture des élites a cédé la place à celle du plus grand nombre »⁶⁵⁵. Les représentations vidéoludiques de la littérature, et en particulier celles proposées par les jeux de rôle contemporains, ne véhiculent pas toutes une image passéiste de la littérature.

654 Daniel Fabre, « Des lecteurs ordinaires. Le livre et sa magie », in *Pratiques de la lecture*, Roger Chartier (dir.), Paris : Editions Payot et Rivages, 2003.

655 Jean-Yves Mollier, *La lecture et ses publics à l'époque contemporaine : essai d'histoire culturelle*, Paris : PUF, 2001.

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Évalués par les journaux spécialisés à l'aune de leur « durée de vie », c'est-à-dire le nombre d'heures nécessaires pour finir le jeu, les RPG utilisent de plus en plus à partir des années 2000 des moyens pour créer du contenu sans augmenter de manière significative le temps de développement. Dans cette logique, les *fetch quests** sont un type de quête qui consiste à aller à différents endroits du monde virtuel pour aller chercher des objets (parfois simplement en les collectant, d'autres en résolvant un puzzle ou en réussissant un combat, par exemple) pour les rapporter à un PNJ en échange d'un léger bonus (argent fictionnel ou bonus). Ces quêtes n'ont souvent que peu d'intérêt narratif et ludique et s'adressent essentiellement aux joueurs complétionnistes* qui souhaitent découvrir l'ensemble du monde ludique. Au sein de ce type de quête, certaines consistent à retrouver des livres perdus pour les mettre à la disposition de tous. C'est le cas par exemple dans la quête de la guilde des mages de *The Elder Scrolls Online* et dans deux quêtes des jeux *Fable* (« Book Collection » dans *Fable* et « The Pen is Mightier » dans *Fable III*) dans lesquelles le joueur doit rapporter des livres dans des écoles ou des bibliothèques. Dans *Fable*, il s'agit d'aider le maître d'école à reconstituer sa bibliothèque pour favoriser l'éducation des enfants. Dans *Fable III*, c'est le bibliothécaire de l'académie qui demande au héros de retrouver les anciens tomes perdus. Dans les deux cas, la disparition des ouvrages est attribuée à un manque d'intérêt du gouvernement pour l'éducation. Dans *The Elder Scrolls Online*, le joueur doit trouver certains livres de l'univers pour progresser dans la guilde des mages, dans la mesure où il participe ainsi à l'objectif de la guilde, qui est de perpétuer les connaissances. À travers la collection des livres, dont l'intérêt ludique est minime, les jeux proposent au joueur de rendre possible un idéal du savoir accessible à tous. Alors que *Fable* représente un système égalitaire d'enseignement (« our children » dit le maître), les deux autres jeux explicitent cet idéal. Dans *The Elder Scrolls Online*, Curinure présente ainsi la guilde des mages au joueur :

We're bookhunters, of a sort. We seek out new information, capture it in our libraries, and make copies for distribution across Tamriel. The Guild doesn't care about battlefields, or boundaries. Just knowledge and the acquisition of new tomes.⁶⁵⁶

Bien que par rapport aux mécaniques ludiques, la guilde des mages permette au joueur de développer des compétences de combat, la lore* fait de son but la recherche du savoir

656 « Nous sommes des chercheurs de livres, d'une certaine manière. Nous cherchons de nouvelles informations, nous les récoltons dans nos bibliothèques et nous faisons des copies pour distribuer dans tout Tamriel. La Guilde ne se soucie pas des champs de bataille ou des frontières. Seulement du savoir et de l'acquisition de nouveaux tomes. » (ma traduction)

pour tous. Dans le dialogue introductif de la quête « The Pen is Mightier », le bibliothécaire dit aussi que « l'académie devrait archiver les informations et les rendre accessibles à tous ». Ces *fetch quests* font du livre un objet populaire et travaillent l'idéal d'une culture accessible à tous.

Les RPG mettent ainsi en scène une pratique courante de l'écriture à travers le topos des journaux intimes, qui sont présentés sous deux formes : les objets-livres et les journaux de quête. Adoptant le visuel de livres ou de lettres, les premiers sont souvent utilisés pour déclencher une quête de manière peu coûteuse. Par exemple, « Sinderion's Field Journal » dans *Skryim* (2011) ou « Journal » dans *The Witcher 3* (2015) sont les derniers écrits d'une personne morte dont le personnage-joueur va exaucer le dernier souhait. Les seconds sont une caractéristique des jeux de rôle qui permettent au joueur de se souvenir des actions qu'il a effectuées dans le monde ludique. Ils ont donc pour fonction ludique de guider le joueur dans le déroulement du jeu. Beaucoup de textes de journaux de quêtes sont ainsi explicites et brefs, sans réel intérêt narratif. Premier jeu du studio CD Projekt RED publié en 2007, *The Witcher* reprend le canevas classique des RPG sur de nombreux points, notamment les textes du journal. Par exemple, le premier texte de « Dead Hand of the Past » rappelle la conversation avec le PNJ qui a donné la quête :

The merchant Leuvaarden's companion disappeared in the cave beneath the city walls — a cave supposedly infested with monsters. The merchant asked me to bring his friend back or bury him if he's dead. He promised to pay me 200 orens, no matter the outcome. *I have to find Leuvaarden's companion in the cavern beneath the city walls.*⁶⁵⁷

Ce texte consiste en un rappel des informations acquises sur la quête (le but, les dangers, la récompense). Les « quest logs » de *The Witcher* constituent un exemple particulièrement flagrant de la fonction explicative de ce type de textes vidéoludiques puisqu'ils comprennent tous une phrase en italique qui indique au joueur la prochaine action à effectuer pour progresser dans la quête. Dans la citation précédente, il est possible de remarquer que cette consigne répète le texte précédent dans une optique de simplification pour le joueur. Cela s'explique peut-être par une tentative de rendre la

⁶⁵⁷ « Le compagnon du marchand Leuvaarden a disparu dans la grotte sous les murs de la cité – une grotte supposément infestée de monstres. Le marchand m'a demandé de ramener son ami en vie ou de l'enterrer s'il est mort. Il m'a promis de me payer 200 orens, quoique je trouve. *Je dois trouver le compagnon de Leuvaarden dans la caverne sous les murs de la ville.* » (ma traduction)

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

progression dans le jeu plus facile pour le joueur, le premier opus de la série de CD Projekt RED étant connu pour la complexité de son intrigue⁶⁵⁸.

Accessibles grâce à un menu particulier, les journaux de quête sont une pause dans l'activité au sein du monde ludique. Pour compenser la tendance de ces textes à briser l'immersion narrative au profit d'un engagement ludique, ils font souvent appel à l'imaginaire du journal intime. Contrairement au cas cité précédemment, ils sont alors écrits du point de vue du personnage-joueur. C'est notamment le cas dans *The Elder Scrolls Online*, aboutissement d'un travail narratif mené sur plus de vingt ans et matérialisé dans plusieurs jeux édités, qu'on peut étudier à travers la quête « History's Song » (voir Figure 78).

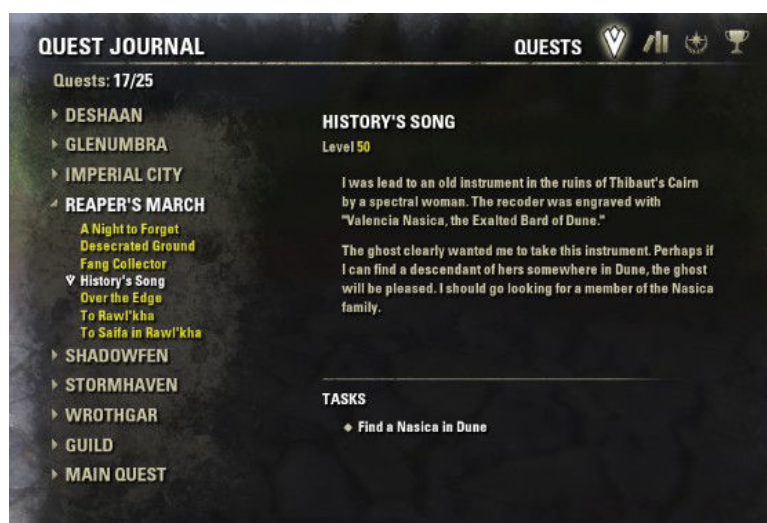


Figure 78 : Journal de quête. Zenimax, *TESO*, 2014.

Le texte est écrit du point de vue de l'avatar et donne des indications explicites au joueur en utilisant une forme d'impératif (« should »). Cependant, pour rendre encore plus claires le devoir-faire du joueur, la partie « Task » résume l'objectif suivant. Puisque le joueur est guidé par un ensemble de marqueurs ludiques comme ce dernier ou le pointeur de quête, le journal n'a qu'un rôle mineur dans l'expérience ludique de *The Elder Scrolls Online*. Au contraire, *Morrowind*, troisième jeu de la série sorti en 2002 et s'adressant un à public plus restreint d'amateur de RPG, est connu pour demander au joueur un travail de lecture important. Le joueur doit s'appuyer entièrement sur le texte du journal (voir Figure 79). Par rapport aux exemples pris ci-dessus, la première différence réside dans le visuel du

⁶⁵⁸ Un livret résumant les différentes étapes des quêtes a été fourni avec la version physique du jeu.

Recyclage des préjugés

journal, qui imite celle d'un livre. Cette volonté de réalisme se retrouve dans les mécaniques de jeu. En effet, contrairement aux exemples précédents, les actions du joueur ne sont pas reportées sur le journal en fonction de la quête – le rangement par catégorie permettant ainsi de retrouver le fil d'une histoire particulière facilement – mais par date. Ainsi, si le joueur souhaite continuer une quête mise de côté pendant quelque temps, il devra feuilleter son journal de quête, comme un objet réel. Ensuite, puisque le joueur ne dispose pas de marqueur de quête pour l'aider, mais seulement d'une boussole, les indications données dans le journal doivent être lues attentivement pour savoir où se diriger.

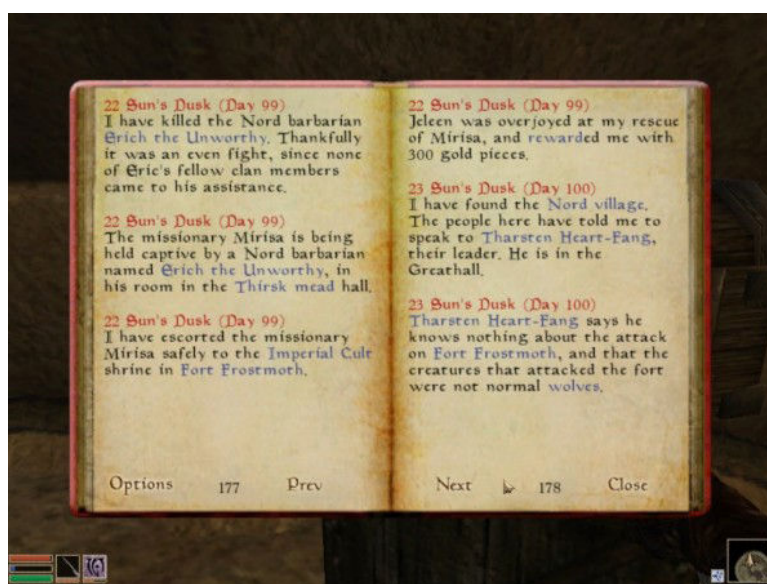


Figure 79 : Journal de quête. Bethesda Studios, *Morrowind*, 2002.

A partir du motif du journal intime qui sert de modèle au journal de quête, les jeux proposent différentes versions. Sorti en 2011 et développé par une équipe ayant déjà une expérience dans l'écriture d'un RPG*, le deuxième opus de la série de CD Projekt RED est intéressant parce que le travail d'écriture réalisé sur le journal de quête est double. Non seulement la forme du journal intime est utilisée, comme dans une majorité de jeux de rôle, mais celui-ci n'est pas écrit du point de vue du personnage-joueur Geralt. C'est la perspective de son ami Dandelion, qui est écrivain, qui est utilisée pour diminuer l'impression de répétition pour le joueur. Ainsi, les événements fictionnels sont racontés de manière légèrement déformée, comme dans le début du journal de la quête « With Flickering Heart ».

And now let me tell you how I solved a crime in Vergen with a bit of help from Geralt, who started the whole thing by talking to the elf Ele'yas. [...] Young men,

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

both elves and humans, were being murdered in Vergen. [...] Geralt [...] began to wonder if he should go to the crime scene or the burial site.⁶⁵⁹

En plus de remplir sa fonction ludique (indiquer deux possibles lieux d'enquête), ce texte fait rire le joueur puisqu'il mesure les exagérations et les modifications que fait Dandelion afin de se mettre en lumière. S'il est vrai qu'il a une utilité dans cette quête, d'autant plus marquée que le joueur contrôle ce personnage pendant quelque temps pour choisir les morceaux d'un poème pour attirer une succube, Geralt reste cependant le moteur de l'investigation et celui qui la résout. Bien que le journal intime soit ici une variation du motif (puisque'il est attribué à un écrivain), dans la plupart des cas, c'est le personnage-joueur qui se charge de noter les événements et ce topos contribue à faire de l'écriture une pratique populaire de conservation d'un savoir.

S'il est possible d'expliquer le topos du journal intime et celui de la *fetch quest** en fonction de la démocratisation du livre, une autre interprétation possible serait de rapprocher ces représentations d'un savoir accessible de l'idéal contemporain du partage de connaissances via internet. Le stéréotype est alors activé en fonction d'autres compétences culturelles, même si le même préjugé positif est construit. Si la surreprésentation des journaux intimes a pour conséquence de faire de l'écriture une pratique populaire, la source du topos vidéoludique est peut-être liée à ce que Laurence Allard appelle « l'expressivisme généralisé » contemporain⁶⁶⁰. Philippe Lejeune note en effet que ce genre est un phénomène contemporain de société⁶⁶¹, puisqu'il ne naît qu'au tournant des XVIIIème et XVIIème siècles, et souligne aussi la tendance contemporaine à l'épanchement de soi sur internet, notamment à travers les blogs et les réseaux sociaux⁶⁶². Le livre ne serait alors que le support d'expression de l'intime qui correspondrait aux univers sans technologie numérique. Ainsi, dans les RPG* de SF, comme la série des *Mass Effect*⁶⁶³, les journaux de quête prennent la forme d'un fichier numérique. Les topos de la *fetch quest* et du journal intime qui construisent le stéréotype d'un savoir littéraire et

659 « Et maintenant laissez-moi vous racontez comment j'ai résolu un crime à Vergen avec un peu d'aide de Geralt, qui a commencé toute cette histoire en emmenant l'elfe Ele'yas. [...] Des jeunes gens, à la fois elfes et humains, étaient souvent assassinés à Vergen. [...] Geralt [...] commença par se demander s'il ferait mieux d'aller voir la scène de crime ou le lieu où le corps avait été enterré. » (ma traduction)

660 Laurence Allard, « Express yourself 2.0!. Blogs, pages perso, fansubbing, mashups... : de quelques agrégats technoculturels ordinaires à l'âge de l'expressivisme généralisé » in *Penser les médiacultures*, *op. cit.*, p. 48.

661 Philippe Lejeune, *Cher Cahier. Témoignages sur le journal personnel*. Paris : Gallimard, 1989.

662 Philippe Lejeune, *Cher écran ... Journal personnel, ordinateur, internet*, Paris : Seuil, 2000.

663 *Mass Effect*, Bioware, 2007 – 2017.

le préjugé de l'accessibilité de la littérature trouveraient leur origine dans la démocratisation du livre mais aussi dans la mutation de la culture littéraire au contact du numérique.

Pour appuyer cet argument, il est possible de soutenir que si la figure du barde est autant utilisée dans les RPG* med-fan, c'est parce que cette caractéristique de la littérature du Moyen-Age correspond à une évolution contemporaine de la culture littéraire dans le contexte de développement du numérique. Dans le système ludique des jeux de rôle, le barde est souvent une classe que le joueur peut choisir pour son avatar et dont le point fort est essentiellement le charisme. Par exemple, dans *Oblivion*, la compétence « Speechcraft » dont dispose le barde permet de persuader les PNJ dans certaines circonstances. Dans *Fable II*, même si le barde n'est pas un personnage jouable, il a un rôle ludique : le joueur peut décider de payer ce PNJ pour qu'il chante ses aventures. En plus du plaisir qu'éprouve le joueur de constater que le jeu prend en compte ses choix dans la narration (même de façon minime), cette action lui sert à gagner de la renommée, nécessaire notamment pour déclencher certaines quêtes. La figure du barde n'est un élément marginal du jeu ni dans le système ludique, ni dans le système narratif. Comme Dandelion dans la série *The Witcher*, il a souvent le statut de compagnon du héros. La littérature orale est aussi une caractéristique de la culture du monde ludique, comme dans *The Elder Scrolls*. L'image de la littérature qui se dégage de ces différentes représentations de l'oralité littéraire est celui d'un média populaire utilisé comme source de savoir, ce qui vient compléter un préjugé déjà établi par certaines représentations du livre.

La présence importante de formes orales de la littérature s'explique d'abord par une correspondance étroite au fonctionnement classique du système sémiotique du jeu vidéo. Dans la plupart des cas, bien que les jeux vidéo utilisent des textes, le visuel et les sons sont privilégiés. Les représentations de la littérature orale se conforment alors davantage à l'expérience vidéoludique habituelle. Dans *The Elder Scrolls*, qui utilisent parallèlement largement l'écrit, le joueur peut, à de nombreuses reprises, assister à des performances de bardes, comme « Tale of the Tongues » chantée par Lisette dans *Skryrim* (voir Figure 80).



Figure 80 : Barde. Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.

Cette expérience a pour fonction de renforcer l'immersion dans le monde ludique en proposant au joueur d'assister réellement à un spectacle plutôt que d'en mimer les codes, puisque chaque chant est assez long et développe une histoire. Cette adéquation d'une forme orale de la littérature aux usages classiques du jeu vidéo est aussi frappante dans *Fable III*, RPG sorti un an avant *Skyrim*, qui diffère en ce point des précédents jeux de la série. Lorsque le joueur interagit avec un livre qu'il découvre, deux éléments visuels apparaissent : une fenêtre qui donne le titre de l'objet et son résumé, qui disparaît assez vite et un texte blanc en surimpression du monde du jeu qui reste le temps qu'un narrateur le lise (voir Figure 81).

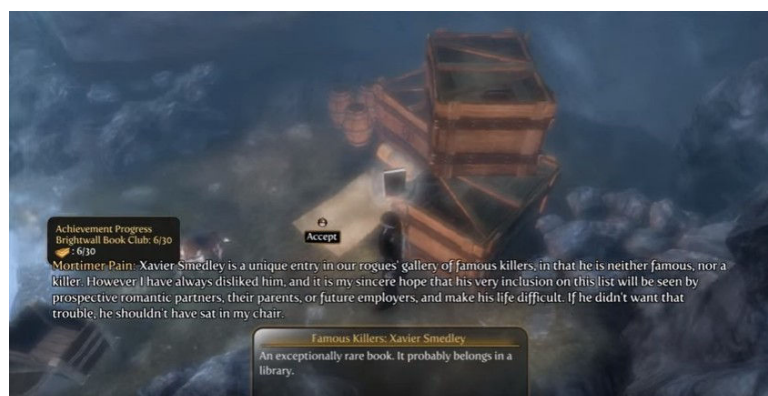


Figure 81 : Objet-livre. Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

Dans la capture ci-dessus, la troisième fenêtre, sur la gauche correspond à une information sur l'avancée d'une quête qui nécessitait de récupérer l'objet-livre. Ce système est clairement pensé pour que le joueur ne « perde » pas de temps à lire le livre et

puisse continuer à explorer le monde tout en bénéficiant de son contenu. Cette caractéristique, qui permet de simplifier le mécanisme de la lecture en l'intégrant davantage dans la continuité de l'expérience vidéoludique, s'explique en partie par l'ambition de toucher un public plus large, peut-être sous l'influence de Microsoft qui a racheté Lionhead en 2006.

Si la représentation de l'oralité de la littérature permet ainsi correspondre à une caractéristique sémiotique des jeux vidéo, il me semble qu'elle est si fréquente parce qu'elle est proche des modes de communication des joueurs. L'importance de l'oralité, même à l'écrit, dans les cultures numériques contemporaines a notamment été théorisée par Walter J. Ong⁶⁶⁴. Il soutient que les technologies de communication numériques ont créé un nouveau paradigme de communication qu'il appelle oralité secondaire et qui consiste en une forme d'écriture qui a des caractéristiques proches de celles de l'oralité (comme l'instantanéité, la versatilité ou l'attention à la réception). La figure du barde connaît alors un succès important parce qu'elle fonctionne de la même manière que la culture littéraire qui est en train de se développer au contact du numérique.

Ainsi, même si les représentations des écrits délaissent les versions imprimées ou numériques du texte, la culture littéraire est quand même ancrée dans le présent. Le genre de la fantasy est parfois pensé comme un genre obscurantiste. Gérard Klein, par exemple, soutient que la science-fiction incarne la modernité et le progrès scientifique mais constate qu'elle est remplacée par la fantasy dans la littérature populaire, ce qui signifie pour lui une perte de crédibilité de la science :

Plus généralement, la mondialisation a suscité, dans les plus vieilles sociétés développées, une crainte de l'avenir et un repli frileux sur des formes mythiques du passé ou sur les dérivés de superstitions qu'on croyait disparues.⁶⁶⁵

Cette théorie fait écho à l'idée que la fantasy est un fantasme du perpétuel retour en arrière que Thomas Honneger explique par la volonté de retrouver un monde plus authentique⁶⁶⁶. Cependant, l'étude des représentations du livre a montré que la fantasy parle au présent, en mettant en jeu des usages du livre contemporains. Au lieu de penser

664 Walter J. Ong, *Oralité et écriture, La technologie de la parole*, Paris : Les Belles Lettres, 2014 [1982].

665 Gérard Klein, préface, in *Science-fiction : les frontières de la modernité*, Ruaud et Colson (dir.), Paris: Mnemos, 2014. URL : http://www.quarante-deux.org/archives/klein/prefaces/Science-Fiction_les_frontieres_de_la_modernite/ (consulté le 14/02/2019)

666 Thomas Honneger, « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », in *Pourquoi le Moyen Age ? Quel Moyen Age ?*, *Itinéraires*, vol. 3, 2010. URL : <http://itineraires.revues.org/1817> (consulté le 12/07/2017)

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

la fantasy comme le symptôme d'un « repli frileux », il me semble qu'il faut y voir la proclamation de la valeur de l'humain dans le contexte de la globalisation de l'information produite anonymement ou automatiquement sur internet, puisque les livres sont au contraire représentés comme la source d'un savoir personnel dans un processus de transmission individuel. Anne Besson propose ainsi de se défaire de l'idée que la fantasy contient une idéologie conservatrice et, au contraire, de la qualifier de « réactionnaire » au sens où elle est une réaction à l'époque contemporaine, presque une résistance, qui peut être positive lorsqu'elle « se tourne contre les abus du temps » ou négative « lorsque dénoncer le présent amène à revenir sur des avancées émancipatrices ou à refuser en bloc toute notion de progrès »⁶⁶⁷. Si la culture littéraire construite par les jeux vidéo est en partie héritée d'une conception ancienne du livre magique, ses formes contemporaines ne sont pas oubliées. Les représentations du grimoire permettraient alors de donner une nouvelle appréhension d'un objet devenu trivial, de rappeler son importance et son actualité. Michael Saler soutient ainsi que la fantasy participe au réenchancement de la modernité selon un mode particulier qui mêle imagination et rationalité : « [The] self-conscious strategy of embracing illusions while acknowledging their artificial status, of turning to the 'as if' has become integral to modern enchantment. »⁶⁶⁸

De manière générale, les représentations intermédiaires sont souvent construites à partir de stéréotypes sur les médias qui sont présents dans le discours social et que les œuvres contribuent à propager. J'ai identifié plusieurs topoï qui permettent d'évoquer ces stéréotypes pour les renforcer mais aussi pour les renouveler, qui sont résumés dans le tableau ci-dessous. Les variations des stéréotypes et leurs actualisations selon des compétences culturelles diverses incitent le lecteur ou le joueur à différentes attitudes envers les médias.

En ce qui concerne la littérature, le jeu vidéo l'associe principalement au passé, à un travail sérieux et au savoir. On pourrait en conclure que ces stéréotypes nourrissent une attitude uniformément positive envers la culture littéraire. Cependant, les préjugés sur la littérature sont ambigus. La persistance d'un imaginaire du livre datant du Moyen-Age

667 Anne Besson, *La Fantasy*, Paris : Klincksieck, 2007, p. 172.

668 Michael Saler, *As if : modern enchantment and the literary pre-history of virtual reality* Oxford : Oxford University Press, 2012.

« La stratégie réflexive qui consiste à accepter les illusions avec entrain tout en reconnaissant le statut artificiel, c'est-à-dire à faire du « comme si » une partie intégrante de l'enchantement moderne. » (ma traduction)

Recyclage des préjugés

ainsi que l'idée d'un pouvoir du langage dangereux servent à la fois une image positive d'une culture noble et révérée et contribue à en faire une culture élitiste. Lorsque les stéréotypes sont lus à travers le prisme d'une culture littéraire contemporaine (démocratisation du livre et influence du numérique) ou d'une culture vidéoludique, la littérature est au contraire pensée comme plus accessible.

Les représentations littéraires du jeu vidéo ont tendance à participer à la construction d'un préjugé négatif sur le média, une attitude de méfiance, voire de rejet, réutilisant les stéréotypes sur le détachement de la réalité, l'addiction ou encore la maîtrise informatique, à travers les topoï des fictions escapistes, des simulations virtuelles, des prisons ludiques, de la magie du jeu vidéo et des consciences digitales. Alors que les stéréotypes qui concernent la littérature s'ancrent dans des réalités historiques et une conception du langage, les préjugés sur le jeu vidéo ne se basent pas sur leurs caractéristiques particulières, mais consistent au contraire en un recyclage des stéréotypes sur la fiction, le virtuel et la technologique.

Préjugés repris et propagés	Topoï utilisés	Origine philosophique ou historique
Mondes littéraires et vidéoludiques	- Multivers - Immersion comme absorption - Sentiment de présence comme absence de médiation	Fiction en tant que monde
Joueurs déconnectés de la réalité	- Fiction escapiste - Simulation virtuelle	Illusions créées par la fiction et le virtuel
Addiction aux jeux vidéo	- Prisons virtuelles	Danger de la technologie
Le loisir des geeks	- Magie informatique - Conscienses digitales	Puissance complexe de la technologie
Culture littéraire ancienne et sérieuse	- Manuscrit - Travail intellectuel	Livre au Moyen-Age
Sacralité de la littérature	- Grimoire	Pouvoir du langage
Savoir littéraire	- "fetch quest" - Journaux intimes	Démocratisation du livre / Internet

Partie II : Logique d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique

Au terme de la deuxième partie, on peut relativiser l'idée d'échanges entre la littérature et les jeux vidéo puisque les représentations intermédiatiques sont largement influencées par les genres littéraires et vidéoludiques ainsi que par les préjugés de la sphère sociale. Chaque média construit une image fantasmatique de l'autre qui ne correspond pas à ses fonctionnements réels. Le milieu intermédial n'est pas radicalement structuré par une logique de convergence entre les médias puisque chaque culture médiatique dispose de sa propre autonomie et fonctionne d'abord au sein de ses propres cadres.

Partie III

Logiques de divergence

des cultures littéraire et vidéoludique

Les deux prochains chapitres poursuivent la discussion de l'idéalisation de la convergence des médias comme fusion des cultures, amorcée dans la deuxième partie. Les représentations intermédiatiques permettront de distinguer une logique de divergence des cultures littéraires et vidéoludiques. Comme le propose Eric Maigret dans *Sociologie de la communication* en étudiant l'identité télévisuelle, on pourrait comprendre les changements au sein de la sphère médiatique comme une « redéfinition des frontières entre les médias et non une disparition des frontières. »⁶⁶⁹ En effet, la nouvelle culture médiatique qu'est le jeu vidéo se définit par rapport aux médias plus anciens, dont la littérature. Cependant, l'étude du corpus littéraire restreint suggère que l'identité de cette dernière n'est pas fondamentalement modifiée par l'arrivée du nouveau média. Ce fonctionnement des cultures remet en cause l'idée d'une rivalité entre les médias. S'il existe une logique de remédiation qui souligne les différences entre les deux médias, comme le soutiennent Bolter et Grusin⁶⁷⁰, elle ne témoigne pas de compétitions dans le milieu intermédiaire. Plutôt qu'une course à l'hégémonie culturelle entre les médias, les représentations réciproques montrent des tentatives pour coexister.

⁶⁶⁹ Eric Maigret, *Sociologie de la communication et des médias*, op. cit., p. 383.

⁶⁷⁰ Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, op. cit., p. 45.

Chapitre 5

L'adolescence du jeu vidéo

Poursuivant la métaphore des âges de la vie d'un média, présente autant dans les recherches sur l'histoire des médias⁶⁷¹ que dans le discours courant⁶⁷², j'appelle adolescence du jeu vidéo les processus de construction de l'identité de la culture vidéoludique. André Gaudreault et Philippe Marion soutiennent que chaque média « naît une première fois comme prolongement de pratiques antérieures à son apparition et auxquelles il a été inféodé dans un premier temps » et « naît une deuxième fois lorsqu'il emprunte une voie au sein de laquelle les moyens qu'il a développés ont acquis cette légitimité institutionnelle qui reconnaît leur spécificité »⁶⁷³. Ce chapitre porte sur « l'avènement » du jeu vidéo et plus particulièrement sur le rôle des représentations de la littérature, culture médiatique ancienne et établie, afin de construire en regard les spécificités de la culture vidéoludique. Nous verrons qu'elle sert à la fois de contre-exemple, puisque le jeu vidéo se pense comme culture du *fun*, et de modèle à améliorer, dans la mesure où le nouveau média a aussi des prétentions artistiques.

1 Le jeu vidéo, une culture du *fun*

Le corpus restreint fait du jeu vidéo avant tout une culture du *jeu*. Plus précisément, il est courant de distinguer deux formes du jeu⁶⁷⁴ : le *game*, qui correspond à

671 Par exemple : Roger Chartier, « La mort du livre ? », *Communication et langages* [en ligne], n° 159, 2009. URL : <https://www.cairn.info/revue-communication-et-langages1-2009-1-page-57.htm> (consulté le 05/03/2019)

672 On peut penser au roman pour la jeunesse *Virus LIV 3* de Christian Grenier dont le sous-titre est *La mort des livres*.

Christian Grenier, *Virus LIV 3 ou La mort des livres*, Paris : Hachette jeunesse, 1998.

673 André Gaudreault et Philippe Marion, « Un média naît toujours deux fois », art. cité.

674 On trouve cette distinction dans les œuvres suivantes, par exemple :

Jacques Henriot, *Le jeu*, op. cit., 1969.

Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit.

Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, op. cit.

la structure du jeu, composée notamment des règles, et le *play*, qui est l'activité libre du joueur. Dans les œuvres du corpus, le jeu vidéo n'est pas associé au *gaming*, mais au *playing*. Ce qui constitue l'identité médiatique du jeu vidéo par rapport au jeu, c'est sa capacité d'amuser. Le chapitre précédent a souligné que la culture littéraire était souvent associée au savoir et à un travail sérieux. La culture vidéoludique se définit en opposition comme divertissement, ce qui correspond à la manière dont le produit s'est positionné dans l'économie (voir Annexe 5). Sébastien Genvo montre ainsi comment le marché du jeu vidéo est né « par la conquête de l'industrie du divertissement populaire »⁶⁷⁵. Julien Lalu remarque aussi, dans le cas de la France, que le jeu vidéo a d'abord été défini comme un jeu électronique, fait pour divertir⁶⁷⁶. Je choisis le terme anglais de *fun* car il renvoie à cette idée et est constamment utilisé par les créateurs⁶⁷⁷, les joueurs et les critiques pour décrire l'expérience vidéoludique⁶⁷⁸. L'étude de l'intertextualité littéraire dans les œuvres du corpus rend particulièrement visible cet aspect de la culture vidéoludique. Je choisis de m'arrêter sur trois usages : la combinaison des figures mythologiques comme jouets, les *easter eggs* littéraires et la tendance au carnavalesque.

1.1 Des jouets mythologiques

Comme d'autres œuvres contemporaines, les jeux vidéo retravaillent différents mythes. Laury-Nuria André et Sophie Lécole Solnychkine étudient la manière dont *Rise of the Argonauts*⁶⁷⁹ remanie le paysage du texte grec *Les Argonautiques* d'Apollonios de Rhodes. Selon elles, le jeu vidéo ne se placerait pas dans une logique d'imitation et de concurrence propre à la culture littéraire classique mais dans une logique de distance. A

675 Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit., p. 45.

676 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit., p. 140.

677 Par exemple : Raph Koster, *A theory of Fun for Game Design*, Sebastopol : O'Reilly Media, 2013.

678 Par exemple : Paul Skalski, Ron Tamborini, Ashleigh Shelton, Michael Buncher, Pete Lindmark, « Mapping the road to fun: Natural video game controllers, presence, and game enjoyment », *New Media and Society* [en ligne], 2010. URL : <https://pdfs.semanticscholar.org/953a/b92c546062d90fc345f6ed00a833d6d93146.pdf> (consulté le 05/03/2019)

On trouve aussi le concept de *fun* employé dans : Steven Pool, *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment revolution*, New-York : ArcadePublishing, 2000.

679 *Rise of the Argonauts*, Liquid Entertainment, 2008.

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

ce titre, il se rapprocherait paradoxalement du fonctionnement du mythe puisque sa caractéristique « est précisément d'être sans cesse réécrit, de se déployer dans d'innombrables versions ou variantes, et donc de ne compter aucune version officielle »⁶⁸⁰. Si le jeu vidéo permet de faire dialoguer l'Antiquité et notre monde contemporain, les nouvelles variantes créées des mythes⁶⁸¹ ne doivent pas seulement être comprises comme le réinvestissement d'une tradition littéraire antique mais aussi en fonction d'une culture ludique. Dans la logique sérielle de la culture médiatique nipponne que repère Azuma⁶⁸², les mythologies sont souvent utilisées dans les jeux vidéo comme une base de données dans laquelle les créateurs viennent piocher des figures qui servent la plupart du temps à fabriquer les ennemis qui prennent la forme de monstres que le joueur doit affronter. Cette manipulation des références comme autant d'images à combiner est proche de l'usage des jouets, forme ludique de l'ordre du *play* et qui se distingue du jeu (au sens de *game*) dans la mesure où elle n'a pas de but ou de règle⁶⁸³. Développé au Japon et sorti en 2010, *Soul Sacrifice* met indifféremment en jeu des références aux mythologies greco-latines (Cyclopes, Minotaure, Cerbère, Icare, Poseidon ...), nordiques (Valkyrie, Valhalla...), celtes (Leprechauns, Dullahan, Cat sith...) et aux légendes arthuriennes (Avalon, Excalibur ...) ainsi qu'à la Bible (Babylon, Leviathan, Behemoth). Le personnage-joueur revit par la lecture de son journal les aventures d'un sorcier et en particulier ses combats. Le jeu réutilise essentiellement des mythes leurs personnages en délaissant les événements de l'histoire pour servir le thème central qui porte sur un questionnement sur l'humanité. Chaque entrée du livre détaille la façon dont un homme a

680 Laury-Nuria André et Sophie Lécole Solnychkine, « Le paysage antique des *Argonautiques* à *Rise of the Argonauts* : un mythe épique, du livre au jeu vidéo », in *Jeu vidéo et livre*, op. cit.

681 Face à la pluralité des approches critiques du mythe et la relation paradoxale qui unit mythe et littérature que relève Marie-Catherine Huet-Brichard, je reprends la définition du mythe proposée par Jérôme François qui présente à l'avantage d'englober les différentes formes de mythes, notamment ethno-religieux et littéraires : « Combinaison de situations, d'actions et de personnages représentatifs de la société humaine et de ses interrogations permanentes, le mythe est avant tout une histoire – au sens narratologique du terme – dont la mise en récit se répète à travers le temps en se modifiant, en acquérant de nouvelles significations, et qui ainsi devient partie intégrante du patrimoine d'une collectivité. »

Marie-Catherine Huet-Brichard, *Littérature et Mythe*, Paris : Hachette-Education, 2001.

Jérôme François, « La constitution d'un mythe littéraire : La Célestine à l'époque contemporaine », *Littératures* [en ligne], n° 74, 2016. URL : <https://journals.openedition.org/litteratures/517> (consulté le 03/05/2019)

682 Hiroki Azuma, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, Paris : Hachette Littérature, 2008 [2001].

683 Vincent Berry étudie ainsi la relation importante entre les jeux vidéo et les jouets, remplaçant les premiers dans une culture ludique.

Vincent Berry, « Du jouet au jeu vidéo et réciproquement », in *Des jouets et des hommes*, Dorothée Charles et Bruno Girveau (dir.), Paris, éditions de la RMN-Grand Palais, 2011.

cédé à ses émotions et à son désir et est devenu un monstre. Par exemple, la sirène est une jeune fille à la voix merveilleuse qui sauve son amant de la noyade en chantant toute une nuit. Lorsque ce dernier la trahit en se mariant avec une autre, elle jure de se venger. Toutes les histoires des monstres font apparaître un calice qui demande à l'homme de sacrifier ce qu'il a de plus précieux pour obtenir ce qu'il désire. Dans ce cas, la jeune fille renonce à la beauté de sa voix :

Her voice would charm the hearts of the fishermen no more. Now the song escaping her lips evoked misery and distress. [...] Turning towards the ship, the woman sang her song of spite. It was not long before the boat started to list, plunging into the waves. The woman grinned with pleasure. [...] Looking around, she saw conches lying about the reef. With mouths that resembled hers, they laughed triumphantly.⁶⁸⁴

Bien qu'un mythe soit la somme de ses versions, comme l'explique notamment Pierre Brunel⁶⁸⁵, il est possible de comparer cet extrait à un passage de l'*Odyssée* de Homère pour se rendre compte de la différence entre la nouvelle variante vidéoludique du mythe et une version précédente.

[...] ce navire bondissant ne leur échappa point, qui entonnèrent un chant clair : "Viens, Ulysse fameux, gloire éternelle de la Grèce, arrête ton navire afin d'écouter notre voix! Jamais aucun navire noir n'est passé là sans écouter de notre bouche de doux chants. Puis on repart, charmé [...]" Elles disaient, lançant leur belle voix, et dans mon cœur, je brûlais d'écouter, priais mes gens d'ôter mes liens d'un signe des sourcils [...]⁶⁸⁶

On retrouve dans les deux textes des termes identiques (chanter, chanson, bouche, voix, charmer, navire) mais à partir de ce motif, *Soul Sacrifice* crée une histoire différente. Alors que le texte homérique met en scène une aventure d'Ulysse, celui du jeu vidéo reprend de la mythologie l'idée de la transformation d'une jeune fille en monstre. De plus, comme dans de nombreuses réécritures contemporaines, l'histoire est racontée du point de vue de la sirène. *Soul Sacrifice* modifie aussi la figure du monstre puisque la beauté de la voix, qui définit la créature homérique, fait précisément défaut à celle du jeu vidéo. Alors que le chant de la sirène mythologique charme, celui de l'ennemi a pour propriété de paralyser. En effet, une de ses attaques consiste à lâcher un cri qui bloque l'avatar du joueur dans un certain rayon. On peut aussi souligner la différence visuelle

684 « Sa voix ne charmerait plus les cœurs des pêcheurs. Désormais la chanson s'échappant de ses lèvres évoquerait la misère et la détresse. [...] En se tournant vers le bateau, la femme chanta sa chanson de mépris. Peu après, l'embarcation commença à tanguer, plongeant dans les vagues. La femme sourit avec plaisir. [...] En regardant tout autour, elle vit des coques un peu partout sur le récif. Avec des bouches qui ressemblaient à la sienne, ils semblaient rire de manière triomphale. » (ma traduction)

685 Pierre Brunel, *Mythocritique. Théorie et parcours*, Paris : PUF, 1992 .

686 Homère, *Odyssée*, chant XII, Philippe Jaccottet trad. La Découverte, 1982, p. 200.

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

entre les deux versions de la sirène. La plus ancienne est souvent représentée avec des ailes tandis que la nouvelle se caractérise par un bâton et de nombreuses bouches (voir Figure 82).

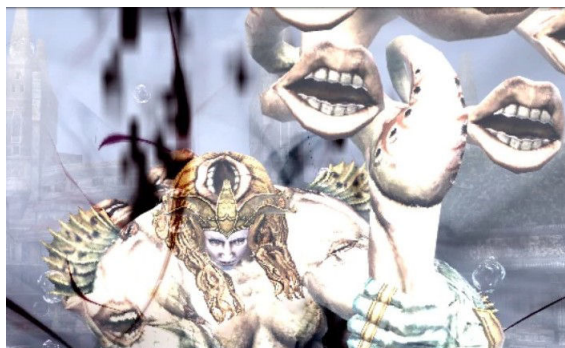


Figure 82 : Sirène en combat. Marvelous AQL / SCE / Comcept, *Soul Sacrifice*, 2013.

La réécriture des mythes de *Soul Sacrifice* s'inscrit est proche de deux logiques de transformation du mythe identifiées par Jean-Jacques Wunenburger⁶⁸⁷ : le « bricolage mythique » puisque seuls quelques éléments du mythe sont repris et sont développés « dans de nouvelles combinaisons, de nouveaux récits » suivant une logique de « démembrement-remembrement » et la « transfiguration baroque » puisque l'œuvre vidéoludique favorise les « croisements intertextuels »⁶⁸⁸ et les procédés d'inversion pour former une nouvelle histoire. Cette « mythopoesis » est particulièrement efficace au sein du jeu vidéo dans la mesure où elle est similaire au geste ludique de combinaison. D'autres œuvres créées au Japon représentent la littérature de la même manière, en particulier les séries de jeux de rôle *Persona* du studio Atlus et *Final Fantasy* de Square Enix. Au sein d'une culture médiatique reposant sur la combinaison d'« éléments d'attraction »⁶⁸⁹, l'utilisation des mythes dans la construction des monstres vidéoludiques ne témoigne pas d'une déférence absolue aux versions antérieures littéraires et constitue une activité dont la liberté dans l'association relève du *play*.

687 Il est possible de réutiliser ses catégories bien qu'il les fonde pour étudier les transformations entre le mythe ethno-religieux et le mythe littéraire.

688 Jean-Jacques Wunenburger, « Création artistique et mythique », in *Questions de mythocritique. Dictionnaire*, Danielle Chauvin, André Siganos et Philippe Walter (dir.), Imago, 2005, p. 79.

689 Hiroki Azuma, *Génération Otaku*, op. cit.

1.2 Des *Easter Eggs* littéraires

La pratique de l'intertextualité devient parfois un plaisir ludique à part entière dans l'expérience vidéoludique. Lorsque les joueurs désignent les références à des œuvres littéraires, ils utilisent le nom d'*easter egg*, qui est employé aussi pour d'autres phénomènes. Traditionnellement, il s'agit de messages cachés par les programmeurs qui demandent au joueur de faire des actions très spécifiques pour être découverts. Ainsi, le premier, dans le jeu *Adventure* de Robinett (1979), était caché dans une chambre secrète accessible par un labyrinthe auquel il n'était possible d'accéder qu'avec un objet particulier. Ce glissement de sens est particulièrement visible dans le texte introductif de la page recensant les *easter eggs* pour *Oblivion* du wiki « [elderscrolls.wikia](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Easter_Eggs_(Oblivion)) » puisqu'ils sont présentés ainsi :

Easter eggs are pop culture references and other anecdotes that developers place into a game for players to find. None have any large direct impact on the game's progression. Some references revive nostalgic moments from previous The Elder Scrolls, [...]; others hint toward other video games, popular films, or tropes found across media types.⁶⁹⁰

Cet extrait souligne le fait que les *easter eggs* n'aient pas de fonction au sein de la structure ludique ou narrative. Contrairement aux jeux *Fable* dont l'identité médiatique repose sur l'abondance de références, la plupart des jeux de rôle tentent de construire un univers cohérent, notamment en limitant les allusions à des œuvres réelles. C'est notamment le cas de la série *The Witcher* qui continue ainsi le travail des romans de Sapkowski : le joueur est plongé dans la vie de Geralt dont le travail consiste à remplir des contrats, c'est-à-dire le plus souvent tuer des monstres, et qui se retrouve pris dans des conflits politiques majeurs. Dans la troisième œuvre de la série, la quête secondaire « Message for an old friend » est intéressante car elle repose sur la consultation de différents objets-livres. L'identification de la référence intertextuelle est alors une énigme à part entière, un jeu facultatif dans le jeu, et est donc de l'ordre d'un plaisir autonome. Lorsque Geralt parle au libraire de Novigrad, ce dernier lui annonce qu'un homme a

690 « Easter Egg », *The Elder Scrolls Wiki* [en ligne]. URL : [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Easter_Eggs_\(Oblivion\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Easter_Eggs_(Oblivion)) (consulté le 20/09/ 2018)

« Les *easter eggs* sont des références à la pop culture et d'autres anecdotes que les développeurs ont placé dans le jeu pour que les joueurs les trouvent. Aucun n'a un impact direct et important sur la progression du jeu. Certaines références font revivre des moments des précédents jeux *The Elder Scrolls*, de manière nostalgique, [...] d'autres font allusion à d'autres jeux vidéo, des films populaires ou des tropes qui se trouvent dans plusieurs médias. » (ma traduction)

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

déposé pour lui un livre, il y a longtemps. Le personnage-joueur doit donc fouiller la librairie pour trouver un livre à la couverture rouge (voir Figure 83).

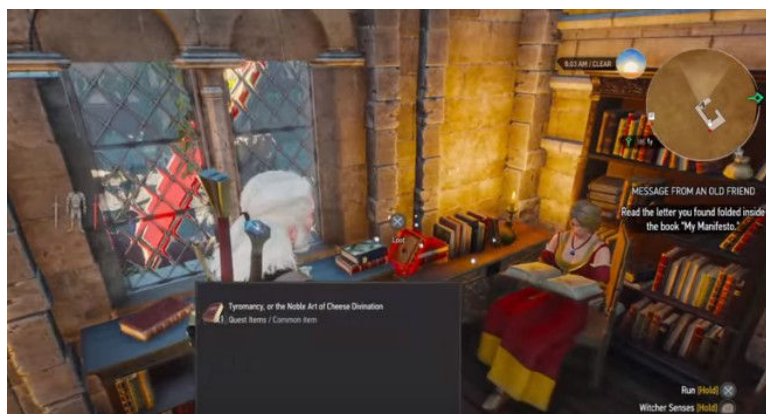


Figure 83 : « Message of an old friend ». CD Projekt RED, *The Witcher* 3, 2015.

Cette mission utilise la mécanique ludique que le jeu CD Projekt RED met en place pour guider l'exploration du monde virtuel dans les quêtes d'investigation, le « witcher senses ». En appuyant sur une touche, le joueur déforme la représentation du monde virtuel : l'image devient floue sur les bords de l'écran, mais les objets recherchés sont entourés d'un halo rouge. Cet élément de jeu est justifié narrativement par le fait que Geralt est un mutant qui dispose de capacités particulières, mais son intérêt réside dans le fait qu'elle simplifie la tâche aux joueurs impatientes. Le pouvoir-faire du joueur au sein de la quête « Message for an old friend » est limité au déplacement au sein de la librairie et à l'utilisation de cette mécanique. Si l'intérêt ludique de la quête est limité, elle prend son sens par son côté narratif. L'interactivité explicite n'est pas très développée et c'est l'interactivité cognitive qui favorise l'engagement chez le joueur. D'abord, le joueur découvre dans un livre une lettre de Jacques D'Aldersberg, l'antagoniste du premier jeu de la série, qui prévient du cataclysme auquel est confronté dans le troisième opus. Ce passage permet de créer une cohérence dans la série vidéoludique, appréciée des joueurs connaisseurs. Ensuite, en cherchant le bon livre, le joueur clique sur plusieurs ouvrages dont les titres, lus par Geralt, sont des traits d'humour, comme « Tyromancy, or the noble art of cheese divination » (« Tyromancie ou le noble art de la divination par le fromage »). L'objet recherché se situe au milieu du niveau (deuxième étage de la librairie), cependant, puisque les livres constituent un attrait majeur de la quête, il est possible de continuer à examiner le reste du niveau pour le seul plaisir de découvrir de nouveaux titres et avoir accès aux textes. Parmi ces objets-livres, « Moribundia : The Vampire's Last Likeness »

est un *easter egg* qui fait référence à *Twilight*⁶⁹¹. Les références sont couramment présentes au sein de textes (dans les objets-livres, mais aussi les dialogues, les descriptions d'objets, les noms de quête ...) mais on en trouve aussi dans la disposition des objets de l'univers ludique. Comme dans le cas de « Moribundia », l'intertextualité littéraire n'est la plupart du temps pas cachée dans les jeux vidéo, au sens où il ne faut pas faire des actions spécifiques pour la trouver. Cependant, l'emploi du terme *easter egg* se justifie parce qu'il y a un jeu de compréhension. Au processus de recherche des premiers *Easter Eggs* se substitue un travail d'interprétation. Par exemple, dans « Moribundia », la critique de l'histoire de *Twilight* est subtilement transmise par le pastiche du roman courtois du Moyen-Âge :

Thereupon Isabella took Edward's glistening visage in her hands and embraced his icy lips, which were twisted into a cynical grin. 'Forgive me, my love. But my heart doth long with fiercer passion for yon werewolf, whom thou hatest with all thy vampiric thoughtness.'⁶⁹²

Le joueur identifie la fiction créée par Stephanie Meyer grâce au nom des personnages, à leur histoire d'amour et leur race. Cet exemple montre aussi que l'intertextualité n'a pas pour fonction de construire un dialogue entre les deux œuvres mais principalement de faire rire. Puisque l'*easter egg* s'adresse au joueur (en mobilisant ses connaissances littéraires), il introduit un détachement⁶⁹³ avec le personnage-joueur (alors que la relation type dans *The Witcher* est de l'ordre de l'empathie) qui renforce l'autonomie de l'énigme par rapport aux structures ludiques et narratives. Puisque les *easter eggs* renvoient à l'activité du jeu, ce sont des mécanismes réflexifs qui ont pour effet de rompre le *flow* de l'activité⁶⁹⁴ mais qui n'ont pas pour autant comme conséquence l'arrêt du jeu. Caïra explique ainsi que la réflexivité n'est pas synonyme de distanciation mais, au contraire, doit être comprise comme un mode de l'engagement ludique⁶⁹⁵. De l'ordre du *play* vidéoludique, le *fun* des *easter eggs* littéraires réside ainsi non seulement dans le jeu

691 Stephenie Meyer, *Twilight*, Boston : Brown and Company, 2005.

692 « A cet égard, Isabella prit le visage reluisant d'Edward entre ses mains et embrassa ses lèvres gelées, qui se transformèrent en un rictus cynique. 'Pardonne-moi, mon amour. Mais mon cœur se languit d'une passion plus vive pour un loup-garou, que tu hais avec toute puissance vampire. » (ma traduction)

693 Luca Papale, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », art. cité.

694 Jenova Chen, « Flow in games (and everything else) », *Communications of the ACM*, vol. 50, n° 4 avril, URL : <http://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf> (consulté le 05/03/2019)

695 Olivier Caïra, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1149> (consulté le 05/03/2019)

d'énigme facultatif et autonome du reste du jeu mais aussi dans leur fonction comique qui vont varier l'engagement du joueur.

1.3 Une forme carnavalesque

L'aspect carnavalesque de certains jeux du corpus constitue un troisième exemple d'une intertextualité littéraire qui rend visible l'importance du *play* dans la culture vidéoludique. A la suite de Bakhtine⁶⁹⁶, je m'en sers pour renvoyer à un jeu libre qui se caractérise par le renversement des hiérarchies et la profanation du sacré où le rire tient une part importante. Au sein du corpus vidéoludique, cette tendance à l'inversion des valeurs se remarque particulièrement dans le traitement accordé aux œuvres littéraires classiques et dans l'usage extensif du mode parodique.

Œuvres de la culture médiatique contemporaine, les RPG* font la part belle à leurs cousins littéraires en représentant davantage la littérature populaire et de genre que les livres institutionnellement légitimés. En effet, on peut remarquer une tendance à utiliser les littératures de l'imaginaire. Le tableau ci-dessous donne quelques exemples au sein des jeux du corpus restreint. On peut observer que sont repris les personnages des contes et légendes. La littérature de jeunesse est représentée dans sa tendance merveilleuse, en particulier *Harry Potter*. Plus généralement, les œuvres de fantasy sont très présentes. En ce sens, l'héritage de l'œuvre de Tolkien, qui est historiquement importante dans le développement de la culture médiatique contemporaine selon Anne Besson⁶⁹⁷ est ouvertement revendiqué. Un exemple frappant est l'inclusion dans *Fable II* d'une carte ressemblant fortement à celle de *The Lord of the Ring*. Parallèlement à la fantasy, les allusions aux œuvres de science-fiction sont aussi régulières et on trouve finalement des œuvres fantastiques.

696 Mikhaïl Bakhtine, *François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris : Gallimard, 1982.

697 Anne Besson, *La fantasy : 50 questions*, Paris : Klincksieck, 2007, p. 61.

L'adolescence du jeu vidéo

Contes et légendes	Le joueur de flûte de Hamelin	<i>The Elder Scrolls V : Skyrim</i> , Bethesda Game Studios, 2011, <u>Journal de Hamelyn</u>
	Blanche Neige	<i>The Witcher</i> , CD Projekt RED, 2007, « Who is the fairest of them all? » <i>The Witcher 2 : Assassins of Kings</i> , CD Projekt RED, 2011, « Dopey and Sneezy » <i>The Witcher 3 : Wild Hunt</i> , CD Projekt RED, 2015, Sept nains dans l'île du brouillard (Island of Mist) <i>Fable III</i> , Lionhead, 2010, Tombes de nains
	Billy Goats Gruff	<i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i> , Bethesda Game Studios, 2006, <u>A Poorly Scrawled Note</u>
	Robin des Bois	<i>Fable III</i> , Lionhead, 2010, Tombe « Here lies Little John his horse stopped but he went on. »
Littérature jeunesse	<i>Peter Pan</i>	<i>The Witcher 3 : Wild Hunt</i> , CD Projekt RED, 2015, « Pete says we're going to live in the woods and wear animal skins and make a tent out of leaves and never grow up »
	<i>Alice au Pays des Merveilles</i>	<i>Fable II</i> , Lionhead, 2008, <u>The Grumpy Rabbit</u>
	<i>Redwall</i>	<i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i> , Bethesda Game Studios, 2006, <u>Mossflower</u>
Fantasy	<i>Harry Potter</i>	<i>The Elder Scrolls Online</i> , Zenimax Online Studios, 2014, <u>Academy Supplies</u> <i>The Witcher 2 : Assassins of Kings</i> , CD Projekt RED, 2011, The Incredible Lockhart <i>Fable II</i> , Lionhead, 2008, Dark Mark
	<i>The Wizard of Oz</i>	<i>The Witcher 3 : Wild Hunt</i> , CD Projekt RED, 2015, <u>Travels between worlds</u>
	<i>The Chronicles of Narnia</i>	<i>Fable II</i> , Lionhead, 2008, Worn Closed
	<i>A Song of Ice and Fire</i>	<i>The Elder Scrolls V : Skyrim</i> , Bethesda Game Studios, 2011, « Sliver-Bloods pay their debts »
	<i>Twilight</i>	<i>The Witcher 3 : Wild Hunt</i> , CD Projekt RED, 2015, <u>Moribundia : The Vampire's Last Likeness</u>
Science-fiction	<i>Dune</i>	<i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i> , Bethesda Game Studios, 2006, <u>Worn Faded Note</u>
	<i>2001: L'Odyssée de l'Espace</i>	<i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i> , Bethesda Game Studios, 2006, <u>The Standing Stones</u>
	<i>The Hitchhiker's Guide To the Galaxy</i>	<i>Fable</i> , Big Blue Box, 2004, Quête The Prison Escape

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

		<i>Fable II</i> , Lionhead, 2008, 42 <i>Fable III</i> , Lionhead, 2010, Arthur
	<i>The Legend of Sleepy Hollow</i>	<i>The Elder Scrolls V : Skyrim</i> , Bethesda Game Studios, 2011, Cavalier sans tête
	<i>Frankenstein</i>	<i>Fable II</i> , Lionhead, 2008, Fossoyeur
Fantastique	<i>Pet Sematary</i>	<i>Fable III</i> , Lionhead, 2010, Tombe, « Winston. You were supposed to come back to life. Did I get the wrong sematary? »
	<i>Le mythe de Cthulhu</i>	<i>The Witcher</i> , CD Projekt RED, 2007, « that is not dead which can eternal lie yet with strange aeons even death may die » <i>The Witcher 2 : Assassins of Kings</i> , CD Projekt RED, 2011, Description Dagon, <u>De Vermiis Mysteris</u>

Si ces allusions à la littérature populaire contribuent à lui rendre hommage, certains usages de l'intertextualité sont plus explicites, comme dans *Dragon Age : Inquisition*, un RPG de Bioware, sorti en 2014⁶⁹⁸. Alors que l'intrigue principale porte sur le destin du monde, des scènes de vie quotidienne avec ses alliés viennent ponctuer le jeu. En allant parler avec Cassandra, le héros se rend compte qu'elle aime les romans à l'eau de rose qu'écrit un autre compagnon, Varric. D'un point de vue narratif, cette scène permet de développer ce qui fait la force du jeu de Bioware, le récit des relations entre les personnages et la construction de personnages complexes. Ce passage nuance Cassandra, qui était présentée comme le stéréotype du soldat courageux, sérieux et loyal puisqu'il la montre irrationnelle, émotive et romantique. Outre le comique de situation que provoque le contraste, ces dialogues mettent en avant un archétype de la littérature populaire, qui est choisie au détriment de genres littéraires institutionnellement légitimés. L'œuvre de Varric dont il est question se voit attribuer les caractéristiques associées à la paralittérature (voir Figure 84). Non seulement il est précisé que le livre fait partie d'une série dont le principe est le suspense (« cliffhanger », « you probably wonder what happened ... »⁶⁹⁹), mais en plus l'édition renvoie aux formes des collections des romans de gare (illustration sur l'ensemble de la page qui présente le héros, couleurs vives et

698 Un walkthrough de cette partie de *Dragon Age : Inquisition* (Bioware, 2014) est disponible sur le site Youtube :

FluffyNinjaLalama, « Dragon Age: Inquisition – Cassandra is Varric's biggest fan (all scenes), 19 novembre 2014. URL : https://www.youtube.com/watch?v=za8_tgvu-JA (consulté le 08/09/2018)

699 « Vous vous demandez sûrement ce qui s'est passé. » (ma traduction)

contrastées, des étoiles symbolisant les commentaires élogieux en quatrième de couverture).



Figure 84 : Littérature populaire. Bioware, *Dragon Age : Inquisition*, 2014.

Le roman s'inscrit aussi dans les genres de prédilection de la littérature populaire, puisqu'il renvoie aux récits d'aventures par son titre « Swords and Shields » et aux histoires d'amour (« romance serial »), voir à la littérature pornographique puisque Cassandra définit le livre par l'expression « smutty littérature ». Il est aussi possible que l'adjectif soit un jugement de valeur puisque le livre est jugé mauvais à d'autres reprises dans les dialogues par son auteur et par ses lecteurs, Cassandra mais surtout Dorian qui est le symbole du lettré cultivé dans le jeu. Pourtant, en lui accordant de la place dans le jeu, cet extrait de *Dragon Age : Inquisition* illustre la considération accordée à la littérature populaire dans les jeux vidéo.

L'importance de l'intertextualité liée aux littératures de l'imaginaire dans les jeux vidéo n'est pas surprenante. David Peyron rappelle en effet la proximité entre ces genres littéraires et la culture *geek*, dont les jeux vidéo sont un autre objet⁷⁰⁰. Cependant, il ne faut pas réduire l'effet de l'intertextualité concernant la littérature populaire dans les jeux vidéo à la construction de cette culture. Elle a aussi une valeur de renversement de la hiérarchie de la culture littéraire. Pour appuyer cette interprétation, il est possible de s'intéresser à l'intertextualité littéraire qui ne rentre pas dans le cadre des littératures de l'imaginaire. Les références et allusions aux œuvres de Shakespeare en particulier sont moins nombreuses que celles concernant les auteurs de fantasy ou de science-fiction, mais assez répandues au sein du corpus vidéoludique restreint. On note ainsi plusieurs allusions dans les séries concurrentes de RPG* *The Witcher*, *The Elder Scrolls* et *Fable*.

700 David Peyron, *Culture Geek*, op. cit.

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Certaines ne nécessitent pas une connaissance précise des œuvres, comme la reproduction de la scène finale de *Roméo et Juliette* dans *Skyrim* (deux corps avec du poison et une dague, voir Figure 85) ou le geste de Geralt dans *The Witcher 3* qui pose un crâne sur la main d'une statue et commente « Guess you're no indecisive prince. » (voir Figure 86).

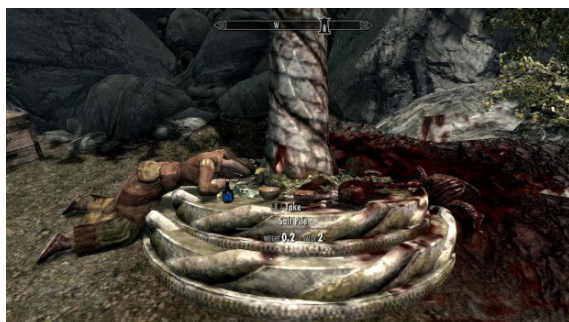


Figure 85 : Roméo et Juliette. Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.



Figure 86 : Hamlet. CD Projekt RED, *The Witcher 3*, 2015.

D'autres demandent une connaissance poussée des textes et de l'histoire littéraire. Par exemple, dans *The Elder Scrolls Online*, le *flavor text** de l'objet « Marcy's Kawala Tea » fait précisément référence à un vers de *The Merchant of Venice*. La seconde partie de la phrase descriptive « This packet of tea comes with its own tea strainer, because the Kawala Tea of Marcy is not strained. » joue avec les consonances de la réplique « The quality of mercy is not strain'd »⁷⁰¹. On peut aussi donner l'exemple de la notice dans *The Witcher 3* dans laquelle un certain William of Straford est accusé de voler des rimes, allusion au débat sur l'autorité contestée de Shakespeare. Dans les quatre exemples précédents, le caractère ludique de l'intertextualité et l'absence de glorification des œuvres montrent qu'elles sont perçues comme faisant partie du patrimoine populaire. L'irrévérence des références à Shakespeare en fait une partie de la culture populaire et est la marque d'un refus d'une culture élitiste. D'ailleurs, cette tendance au détournement se remarque aussi dans les allusions aux best-sellers contemporains. Par exemple, dans *The Witcher*, un moine (Bronze Dan) donne des informations sur le Saint-Graal et fait mention de plusieurs théories. L'une d'entre elles fait référence au *Da Vinci Code* de Dan Brown et en critique l'écriture désorganisée. L'Hermite dit ainsi : « The theory goes on to present the tempestuous and twisted fate of Sang-Real, but the author gets lost in his arguments, often contradicts himself... generally it turns into an unholy mess. »⁷⁰² Le caractère carnavalesque de la littérature se constate ainsi par le détournement de la

⁷⁰¹ « Ce paquet de thé est accompagné de son propre filtre, car le thé Kawala of Marcy n'est pas filtré. » (*The Elder Scrolls*, ma traduction)

« La clémence n'est pas forcée » (Shakespeare, *The Merchant of Venice*, ma traduction)

hiérarchie littéraire qu'elle opère. Au lieu de contribuer à la sacralisation des classiques, elle développer son propre ordre de légitimité en mettant en avant des œuvres de la culture populaire, et en particulier les genres de l'imaginaire.

Cette tendance au renversement des hiérarchies se voit aussi dans l'utilisation très fréquente de la parodie. Puisque Lionhead a misé sur cette caractéristique pour différencier ses jeux des autres RPG, *Fable* est un exemple privilégié qui regroupe l'ensemble des critères que donne après Genette Yen-Mai Tran-Gervat dans sa définition opératoire de la parodie.

D'abord, on y remarque « une tension dynamique entre l'imitation et la transformation de l'hypotexte »⁷⁰³. En effet, ces jeux se placent d'emblée dans un dialogue avec la littérature puisque le joueur est invité à lire le jeu comme une *fable*, au sens anglais d'une histoire. Plus particulièrement, l'intertexte est celui de l'épopée, définie comme le récit d'une quête héroïque permettant de résoudre une crise et mettant en scène un conflit politique, souvent par la représentation de combats⁷⁰⁴. Les trois premiers jeux de l'histoire proposent au joueur d'incarner un héros qui doit faire des quêtes et sauver le monde par ses affrontements, mais ils détournent ce modèle dans une perspective réaliste. Par exemple, le statut de héros est repensé pour qu'il corresponde à un métier. Dans le premier jeu principalement, le personnage-joueur est un héros au même titre que d'autres, organisés en guildes, et doit accepter des contrats qui lui permettent de gagner argent et renommée. Dans le système ludique, ses actions (comme l'utilisation d'expressions comme danser ou roter) le définissent comme plus ou moins bon ou mauvais. *Fable* utilise les différentes modalités du « régime ludique » de la parodie : « la notion de comique, la mise à distance ironique et [...] l'intention satirique »⁷⁰⁵. En parallèle de son humour souvent potache, le jeu porte aussi une dénonciation du caractère irréel de la figure du héros présente dans l'épopée.

De manière générale, les jeux de Lionhead Studios tendent ainsi à réinventer le modèle épique, témoignant de « la dimension de création et de rénovation stylistique et

702 « La théorie continue en présentant le sort tumultueux et tordu de Sang-Real, mais l'auteur se perd dans ses arguments, se contredit souvent... ce qui tourne souvent dans un désordre impie. »

703 Yen-Mai Tran-Gervat, « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire: parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », art. cité.

704 Jean Derive (dir.), *L'épopée : Unité et diversité d'un genre*, op. cit.

705 Yen-Mai Tran-Gervat, « Pour une définition opérationnelle de la parodie littéraire: parcours critique et enjeux d'un corpus spécifique », art. cité.

générique » de la parodie⁷⁰⁶. Bien qu'il y ait une évolution dans la série et que *Fable II* et *Fable III* proposent de jouer un être au destin exceptionnel (et présenté comme tel par la voyante Theresa qui guide le joueur), les jeux tentent de faire évoluer l'image du héros. Ainsi, dans le troisième jeu, par exemple, Theresa affirme (lorsque le joueur accède pour la première fois à la route du pouvoir) que seul un héros peut accomplir les tâches qui attendent le personnage-joueur, mais qu'il ne peut pas y arriver seul. La majorité des quêtes principales du jeu consistent en effet à convaincre différentes factions de soutenir la révolution et de faire confiance au PJ*.

S'ils font une parodie de l'épopée, les jeux *Fable* gardent cependant une part épique. La cinématique d'introduction de *Fable III* permet de se rendre compte de ces différents rapports à l'intertexte. Celle-ci représente les aventures d'une poule qui tente de s'enfuir pour ne pas être tuée et cuisinée. Une voix off commente les différentes péripéties en utilisant des stéréotypes de récits héroïques, comme « When freedom is nothing but a dream, it is time to make a stand, to lead a rebellion, to be a heros. »⁷⁰⁷ pour la capture d'écran suivante (voir Figure 87).



Figure 87 : Cinématique d'introduction. Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

À ce moment, la poule – dont le joueur partage le point de vue grâce à l'angle de la caméra – s'enfuit de sa cage. L'opposition entre le ton grandiloquent de la narratrice et l'aspect trivial de la poule crée un effet comique. À cette intertextualité parodique, vient s'ajouter une deuxième lecture de la cinématique. Pris séparément de l'image, les propos de la narratrice et la musique d'orchestre puissante permettent de dévoiler les enjeux de l'histoire de façon dramatique. Le joueur est à la fois amusé par le détournement de l'intertexte héroïque et curieux de découvrir les aventures de son personnage. *Fable III*

⁷⁰⁶ *Ibid.*

⁷⁰⁷ « Lorsque la liberté n'est qu'un rêve, il est temps de prendre position, de mener une rébellion, d'être un héros. » (ma traduction)

construit ainsi un nouvel épique qui ne consiste pas en d'innombrables batailles mais dans la gestion d'un système politique complexe où les ressources ne sont pas illimitées. Le jeu s'inscrit donc dans la tendance des œuvres contemporaines puisque Aurélie Foglia explique que si l'épopée est en déclin depuis le XIX^{ème} siècle, l'épique resurgit : « La continuation de l'épopée donne lieu à des stratégies de reprises qui incluent, de façon plus ou moins cryptée, le dévoiement, le rabaissement et l'ironie. »⁷⁰⁸

L'intertextualité littéraire de l'ordre du travestissement se joue à tous les niveaux de la structure narrative dans les œuvres de Lionhead. En plus de l'intertexte des récits épiques dans l'ensemble du récit, les jeux multiplient les allusions à diverses œuvres particulières au niveau des quêtes, des dialogues et des objets. J'ai déjà mentionné par exemple la reprise du livre fictionnel créé par Lovecraft dans ces récits d'horreur, le *Nécronomicon*. Le détournement est visible dans le nom donné à l'objet ludique, le *Normanomicon*, qui ne reprend pas la racine « nekros » (cadavre en grec ancien). La description de l'objet poursuit la déconstruction de l'horreur :

Also known as The Book of The Extremely Dead, this ancient tome emits a cold aura and appears to be bound in human skin. You can see the freckles. Within it are to be found dark incantations and evil rites. The rhubarb stew recipe on the final page sounds particularly malicious.⁷⁰⁹

Dans ce texte descriptif, le comique vient d'une exagération absurde (« extremely dead ») et du mélange des registres horrifique et trivial. En particulier, l'équivalence posée entre la recette à la rhubarbe et un rite de magie noire fait sourire. Les jeux *Fable* se caractérisent ainsi par une intertextualité prégnante dans toute la structure narrative et qui participe à son humour particulier qui mêle parodie, burlesque et absurde. Cette tentation du loufoque est particulièrement visible dans la quête « Prison Escape » de *Fable* (voir Figure 88). Le personnage-joueur est capturé par son ennemi et placé en prison. Lors de l'anniversaire d'un gardien de la prison, ce dernier fait faire la course aux prisonniers pour décider de celui qui aura l'honneur d'entendre sa poésie qui se révèle très mauvaise.⁷¹⁰

708 Aurélie Foglia, « Préambule », *Romantisme* [en ligne], vol. 172, n° 2, 2016. URL : <https://www.cairn.info/revue-romantisme-2016-2-page-4.htm> (consulté le 06/06/2019)

709 « Aussi connu sous le nom de Livre des Extrêmement Morts, cet ancien tome émet une aura froide et semble être lié par de la peau humaine. On peut voir les tâches de rousseur. A l'intérieur, il y a des incantations obscures et des rites maléfique. La recette du ragoût à la rhubarbe dans les pages finales a l'air particulièrement malveillant. » (ma traduction)

710 Les textes du garde de la quête « Prison Escape » de *Fable* sont disponibles sur le site Fable Wiki : « Bargat Prison Warden », *Fable Wiki* [en ligne]. URL : http://fable.wikia.com/wiki/Bargate_Prison_Warden (consulté le 20/09/2018)

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Cette quête est une imitation d'un épisode de *The Hitchhikers' Guide To the Galaxy* de Douglas Adams qui raconte l'emprisonnement de Arthur par un peuple extraterrestre, les Vogons, et la lecture d'un garde de sa poésie, réputée particulièrement désagréable. Contrairement aux autres intertextes, la scène ne fait pas l'objet d'une parodie ou d'un travestissement, mais est réutilisée telle quelle.



Figure 88 : « Prison Escape ». Lionhead Studios, *Fable : The Lost Chapters*, 2005.

Fable investit l'humour absurde présent dans l'œuvre de Adams et le retranscrit au sein de l'interactivité explicite vidéoludique. Les seules possibilités pour le joueur consistent à faire courir son avatar et à choisir un livre qui lui permet de sortir de prison, qui ne présentent que peu d'intérêt en elles-mêmes. La capture d'écran, prise au tout début de la course, illustre le fait qu'elle ne présente aucun défi pour le joueur. De même, le choix du livre n'apporte pas de satisfaction, puisqu'il se fait au hasard. L'intertextualité littéraire massive dans *Fable* permet au carnivalesque de s'étendre dans les différents niveaux de l'œuvre vidéoludique, à la fois au sein d'*easter eggs*, mais aussi dans la structure narrative et ludique.

Contrairement à la plupart des références intertextuelles littéraires, qui participent à faire de la culture vidéoludique une culture du *play* par leur manière d'être mises en jeu, la quête « The Missing Play » de *Fable III*, déjà mentionnée dans le chapitre 4, peut être interprétée comme un discours critique métamédiatique. Elle fait explicitement référence au mélange des styles comiques et tragiques puisqu'ils demandent au héros de retrouver une pièce de théâtre légendaire qui « regroupe les opposés que sont la tragédie et la comédie dans un magnifique mariage des formes »⁷¹¹. Lorsque la quête est réussie, le joueur est invité à voir une représentation de cette pièce, qui commence ainsi :

⁷¹¹ « bring together the opposites of tragedy and comedy in an exquisite marriage of forms », ma traduction.

L'adolescence du jeu vidéo

Hark! Bear witness to the tragic futility that is man. Oh how it doth sear my senses to see paradise and yet to be barred. / That reminds me of a great joke. A guard, a monk, and a chicken walk into a bar.⁷¹²

Le mélange de la tragédie et de la comédie consiste simplement à la juxtaposition des deux registres, avec d'un côté des réflexions métaphysiques et de l'autre un humour absurde. Le contraste est souligné par l'emploi d'une imitation de l'anglais littéraire du XVIème siècle et d'un anglais contemporain. Si l'échec de la composition d'une tragi-comédie est visible au sein de la représentation, il est aussi explicité pour le joueur dans les commentaires du public qui suivent le spectacle et dans le résumé de la quête présent dans son journal. Dans la mesure où l'identité des jeux *Fable* tient du mélange entre tragédie et comédie, la parodie du genre théâtral de la tragi-comédie sert à la fois à établir une filiation culturelle, à esquisser une auto-critique humoristique et à souligner par contraste que les jeux vidéo réussissent là où la pièce échoue.

En opposition avec l'idée d'une littérature sérieuse, le jeu vidéo se définit, notamment grâce aux représentations littéraires, comme une culture du *fun*. Les usages de la littérature, et plus particulièrement les manières de mettre en jeu l'intertextualité, mettent en lumière le *play* de l'activité vidéoludique. La liberté du joueur ne consiste pas ici dans l'identification à l'avatar ou au sentiment de présence dans un univers. Contrairement à un discours social qui représente le jeu vidéo sur le mode de l'immersion (voir Chapitre 4, section 4.1.2), l'intérêt des fonctionnements repérés repose sur leur caractère réflexif. Au même titre que l'avatar qui est « un opérateur de réflexivité » qui invite à « questionner la validité [du] paradigme théorique » de l'immersion selon Barnabé et Delbouille⁷¹³, les représentations de la littérature soulignent l'existence de formes d'engagement différentes dans le jeu vidéo qui participent à la définition de sa culture médiatique.

712 « Ah ! Soyez témoin de la tragique futilité de cet homme. Oh, comme cela brûle mes sens de voir le paradis et de ne pouvoir y accéder. / Ça me rappelle une bonne blague. Un garde, un moine et une poule entrent dans un bar. » (ma traduction)

713 Fanny Barnabé et Julie Delbouille, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », art. cité.

2 Le jeu vidéo, une littérature 2. 0

Il faut désormais s'intéresser à l'image que fabriquent les œuvres du corpus de la culture vidéoludique à partir de la culture littéraire. Cette partie s'appuie sur une interprétation de la métamédialité qui attribue une fonction critique aux représentations de la littérature. En creux de l'utilisation de ce média, se joue parfois une définition du jeu vidéo : le jeu vidéo se présente comme un héritier de la culture littéraire. Il tente de s'inscrire dans une filiation culturelle, afin de récupérer sa valeur artistique, mais s'en distancie en se positionnant comme une version améliorée de la littérature grâce à l'interactivité de son récit ou en se rêvant comme un art total.

2.1 Idéal du récit interactif

Certaines formes littéraires représentées au sein du jeu vidéo encensent la participation du lecteur au sein de l'histoire, faisant en creux l'éloge du récit vidéoludique au détriment de la linéarité littéraire supposée. Je prendrai trois exemples, les livres-dont-vous-êtes-le-héros*, le spectacle théâtral et le narrateur omniscient romanesque.

Parmi les objets-livres lisibles qu'utilisent les RPG*, on trouve assez régulièrement des imitations des livres-dont-vous-êtes-le-héros*. Publiés environ une vingtaine d'années après son déclin, *Pillars of Eternity 2 : Deadfire*⁷¹⁴ ou dans le corpus restreint, *Skyrim* et *Fable III*, représentent ce genre littéraire souvent présenté comme l'ancêtre des jeux vidéo puisqu'il propose au joueur la création d'un personnage auquel sont attribuées des caractéristiques et plusieurs chemins narratifs.

J'ai déjà souligné la fascination pour la littérature présente dans *The Elder Scrolls*. Cependant, la représentation hyperbolique de la littérature est accompagnée d'un discours sous-jacent sur les qualités de l'expérience vidéoludique, notamment sous la forme de l'imitation d'un livre-dont-vous-êtes-le-héros, « Kolb and the Dragon » (voir Figure 89 et Figure 90). La première capture d'écran représente le début du texte de l'objet-livre qui

⁷¹⁴ *Pillars of Eternity 2 : Deadfire*, Obsidian Entertainment, 2018.

présente la situation initiale. Le livre vidéoludique fonctionne comme un livre-dont-vous-êtes-le-héros puisque le joueur doit choisir certaines actions effectuées par le personnage. Dans la deuxième capture d'écran, la première page présente les différents chemins que Kolb peut emprunter⁷¹⁵ tandis que la seconde est une partie du récit que le lecteur modèle pourra rencontrer plus tard selon ses décisions⁷¹⁶.

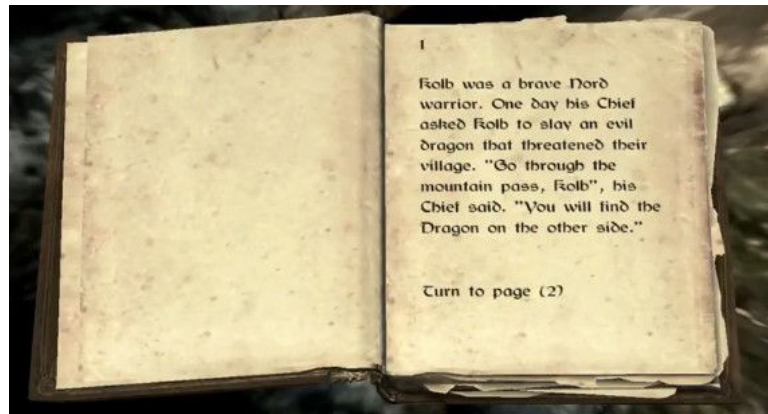


Figure 89 : Livre-dont-vous-êtes-le-héros. Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.

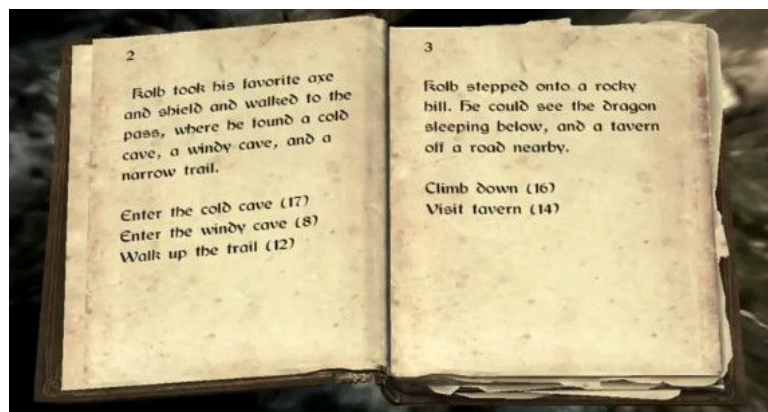


Figure 90 : Livre-dont-vous-êtes-le-héros. Bethesda Studios, *Skyrim*, 2011.

715 « Kolb était un brave guerrier nordique. Un jour, son chef lui demanda d'aller tuer un méchant dragon qui menaçait leur village. "Franchis la montagne, Kolb" lui dit son chef. "Tu trouveras le dragon de l'autre côté". » (traduction de la version française de *Skyrim*)

716 « Kolb prit sa hache préférée et son meilleur bouclier, puis commença à franchir la montagne. Il se retrouva devant une grotte glaciale, une autre fouettée par les vents et un chemin étroit. Pénétrer dans la grotte glaciale. / Pénétrer dans la grotte fouettée par les vents. / Prendre le chemin. // Kolb escalada une colline rocheuse. Il pouvait voir le dragon en train de dormir en contrebas, ainsi qu'une taverne près d'une route, non loin de là. Descendre de la colline. / Se rendre à la taverne. » (traduction de la version française de *Skyrim*)

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Contrairement aux autres objets-livres de la série de Bethesda, les pages sont numérotées puisque l'interaction fonctionnelle de l'objet virtuel repose sur ce système. Alors que le programme informatique aurait pu inclure un hyperlien sur chaque choix, le devoir-faire inscrit dans la structure ludique consiste à faire l'action de feuilleter le livre pour trouver la page indiquée. Bien que le texte du jeu soit beaucoup plus court qu'un roman réel et le nombre de choix réduit, l'objet-livre tend à être le plus similaire possible au modèle réel. Le joueur peut ainsi faire l'expérience complète de cette narration interactive. Plus qu'un hommage à un genre littéraire, l'imitation d'un livre-dont-vous-êtes-le-héros est un éloge de la participation du lecteur dans l'histoire. Dans *Fable III*, qui a la même relation à la littérature que *The Elder Scrolls*, on trouve aussi ce genre littéraire. Contrairement à l'objet-livre de Bethesda, l'interactivité du roman n'est pas accessible au joueur qui n'a accès qu'à un extrait de « AdventureQuest : A Select Your Own Endeavour Book ». Cependant, ce dernier se veut un exemple de la qualité littéraire qui peut être développée via une histoire interactive. Contrairement au style concis de « Kolb and the Dragon », le livre de *Fable III* utilise un langage imagé et poétique :

Who knows what flight of fancy or idle daydream first sparked your desire for adventure. But once ignited, the flames of wanderlust could not be extinguished - If you want to head east, toward the ominous ruins, turn to page 2. To go west, towards the ancient forest, turn to page 4. To head north, toward the snow-covered mountains, turn to page 156. If you want to go south, which is back home, read this page again.⁷¹⁷

On retrouve ici le style classique des livres-jeux, notamment les adresses directes au lecteur, la situation narrative topique, les métaphores qui tendent à faire une représentation élogieuse de ce genre littéraire. Cependant, dans l'esprit des jeux *Fable*, la fin de l'extrait souligne avec humour les limites du genre : les choix du lecteur sont restreints.

Le « livre-dont-vous-êtes-le-héros » est alors représenté comme un embryon d'histoire interactive. L'utilisation de ce genre littéraire au sein d'œuvres vidéoludiques qui sont marquées par une obsession de la littérature est une manifestation de leur éloge de l'histoire interactive qui vise indirectement à vanter les mérites du jeu vidéo. Ainsi, les œuvres de mon corpus se servent de la représentation de la littérature pour tenir un

717 « Qui sait quelle vue de l'esprit ou quelle rêverie oisive a d'abord fait naître l'étincelle de ton désir pour l'aventure. Mais une fois allumée, les flammes de l'envie de voyager ne pouvaient être éteintes. Si vous voulez aller à l'est, vers les ruines inquiétantes, tournez page 2. Pour aller à l'Ouest, vers l'ancienne forêt, tourner page 4. Si vous voulez aller au Sud, vers la maison, lisez de nouveau cette page. » (ma traduction)

discours sur le média vidéoludique, et en particulier pour encenser l'interactivité narrative. Pierre Bruno explique en partie le déclin des livres-dont-vous-êtes-le-héros* par le fait que les formes de ce type de livre aient changé en une décennie : l'intrigue labyrinthique où le héros n'est que très peu caractérisé dans un monde où les enjeux sont compréhensibles s'est transformée en structures arborescentes où le lecteur n'arrive pas à s'identifier au personnage déjà construit et à appréhender les lois de l'univers.⁷¹⁸ Si Bethesda et Lionhead emploient aussi un récit interactif, la représentation de livres-dont-vous-êtes-le-héros* souligne implicitement le fait qu'ils ne font pas les mêmes erreurs que leur cousin de papier (voir Annexe 5). Effectivement, dans *Skyrim* comme dans *Fable III* le joueur a une liberté importante dans la construction de la trame narrative ainsi que dans son avatar. De plus, peut-être que la représentation des livres-dont-vous-êtes-le-héros* est aussi une invitation indirecte au détournement de l'objet. Matthieu Freyheit soutient que, contrairement aux critiques, comme Emmanuel Souchier⁷¹⁹, qui soupçonnent le livre de façonner une attitude et donc de programmer une lecture, ce genre met en place un dispositif dans lequel le mésusage est inclus⁷²⁰. Cette interprétation serait cohérente avec les poétiques des œuvres des deux studios puisque le premier encourage la création de mods*, programmes qui modifient la structure du jeu, tandis que le second caractérise ses productions par leur aspect parodique (voir partie précédente).

Pour appuyer l'idée que certaines représentations de la littérature servent à penser l'interactivité narrative du jeu vidéo, il est possible d'analyser la façon dont sont mises en jeu les pièces de théâtre. Dans *The Elder Scrolls Online*, la quête « The Circus of cheerful Slaughter » met en scène Sheogorath qui commande au héros de participer à une pièce de théâtre de son invention (voir Figure 91)⁷²¹. L'expérience de la pièce de théâtre ne se fait pas du point de vue du public mais de l'acteur. A l'intérieur de la fiction vidéoludique, le

718 Pierre Bruno, « Vers un modèle structuralo-constructiviste de la communication littéraire », Texte adapté de la thèse *Vie et mort d'un genre : le livre interactif en France 1983/1989*, sous la dir. d'Alain Viala, Paris III-Sorbonne Nouvelle, 1993. URL: <http://b4p5.free.fr/index.php?option=content&task=view&id=39> (consulté le 21/02/2019)

719 Emmanuel Souchier, *De la littérature combinatoire aux Livres dont vous êtes le héros*, Paris : LFEPP, 1988.

720 Matthieu Freyheit, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture! *Les livres dont vous êtes le héros* et la matérialisation de lire », art. cité.

721 Un walkthrough de la quête « Circus of Cheerful Slaughter » de *The Elder Scrolls Online* est consultable en ligne :

AyinMaiden, « Elder Scrolls Onlin – L 25 Circus of Cheeful Slaughter », *Youtube* [en ligne], 25 avril 2014. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=qjLDLTOTpI> (consulté le 20/09/2018)

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

personnage-joueur doit suivre les instructions données par le prince Daedric qui se présente comme le metteur en scène et l'auteur. Ce dernier lui rappelle notamment qu'il doit attendre ses répliques avant de tuer quelqu'un. D'un point de vue externe à la fiction, le joueur doit suivre le devoir-faire établi par le jeu et présenté à la fois à travers le discours d'un PNJ et des indications paraludiques comme des objectifs.

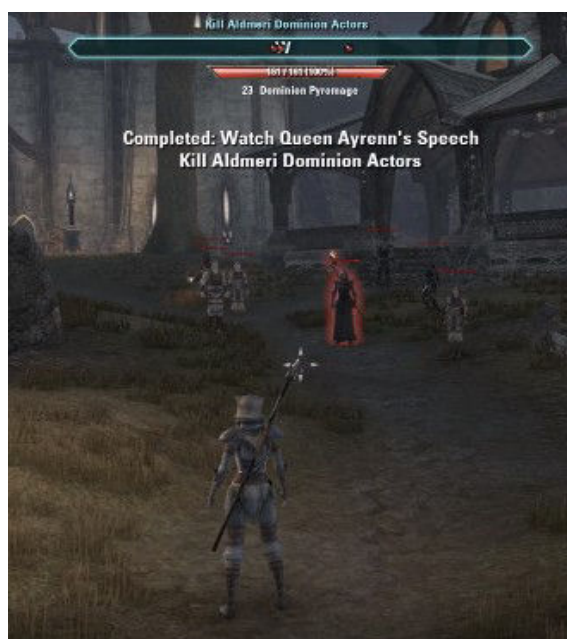


Figure 91: Théâtre. Zenimax, *TESO*, 2015, "The Circus of Cheerful Laughter"

Contrairement aux principes ludiques de la série de Bethesda qui laisse une large liberté d'action au joueur, cette quête restreint drastiquement le pouvoir-faire du joueur qui alterne des phases de dialogues interactifs avec le PNJ, d'observation de scènes scriptées au sein du monde ludique dans lesquelles il ne peut pas intervenir et des moments de combat. Ainsi, le jeu vidéo souligne à quel point la fiction littéraire limite l'expérience du joueur. De plus, en l'insérant dans sa structure narrative, il est souligné que le jeu vidéo est un média particulièrement apte au récit puisqu'il permet au joueur d'être au cœur de l'action représentée. Sheogorath rappelle ainsi que la meilleure manière de raconter une histoire est de « montrer plutôt que de décrire » (« show, don't tell »).

Dans les RPG *The Witcher 3* et *Fable III*, les scènes de théâtre mettent aussi en valeur l'activité au sein de l'histoire en insistant sur le rôle de l'interprétation. Dans la quête « The Missing Play » du jeu de Lionhead, le joueur peut choisir entre plusieurs

actions pour répondre à une réplique de la pièce de théâtre fictionnelle énoncée par un fantôme (voir Figure 92).



Figure 92 : « The Missing Play », Lionhead Studios, *Fable III*, 2010.

Le détective qui a été envoyé avant le héros pour retrouver la pièce perdue de Morley par les acteurs et qui est enfermé aussi dans le livre donne des indices en recontextualisant la réplique dans la pièce dont il fait un court résumé. Lorsque le joueur choisit une action, grâce au menu qu'il utilise dans les autres parties du jeu pour interagir avec les PNJ*, le personnage-joueur énonce automatiquement une phrase ou fait un geste qui correspond à l'action choisie. L'acteur du fantôme adapte aussi son interprétation et le jugement du détective varie. Par exemple, la première scène que le PJ* doit jouer est extraite d'une pièce romantique puisqu'un homme déclare sa flamme. Si le joueur décide de montrer son amour, l'amant est heureux et le détective commente par la suite : « A magnificent rendition ; truly, I applaud you. »⁷²² Au contraire, si le joueur choisit de menacer ou d'insulter le personnage, ce dernier se suicide et le détective souligne l'originalité de cette interprétation qu'il vante pourtant : « It's an unorthodox reading of the text, but one cannot argue with the results. »⁷²³ De plus, lors de la dernière scène alors que le joueur est incité par le résumé de la pièce à laisser mourir son personnage pour respecter le texte ; s'il

722 Un walkthrough de la quête « The Missing Play » de Fable III est consultable en ligne : Sam Vincent Modding, « Fable 3 (III) Part 15 – The Missing Play », *Youtube* [en ligne], 13 avril 2011. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=JefUZ8LE9BU> (consulté le 20/09/2018)

« Une interprétation magnifique : je vous salue. » (ma traduction)

723 « C'est une lecture peu orthodoxe du texte, mais on ne peut pas critiquer les résultats. » (ma traduction)

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

choisit ne de pas le faire en gagnant le combat, c'est l'auteur en personne qui fait des compliments sur l'interprétation et la liberté prise :

Oh what scene could possibly follow such wonderful rendition of my work ? And the way you improvised some of those roles, you brought new life to my words ! I stand in awe.⁷²⁴

Ce qui est valorisé ici ce n'est pas seulement l'interprétation du texte, mais réellement la réécriture du rôle, le choix au sein de la fiction.

Cet idéal de l'interactivité des fictions, qui fait du jeu vidéo le média narratif par excellence, est aussi présent dans la quête «The Play's the Thing» de *The Witcher 3*. Puisque Geralt joue un rôle dans la pièce, cette fois-ci le joueur ne doit plus seulement choisir des actions en fonction d'un contexte qui lui est donné, comme dans *Fable III*, mais se souvenir de lignes écrites (voir Figure 93). Avant de dire à la directrice de la troupe que le spectacle peut commencer, le joueur doit donc aller dans son inventaire, cliquer sur le livre et retenir les différentes répliques⁷²⁵. Lorsque la pièce se déroule, il doit choisir entre deux répliques dans un temps limité : l'une est la réplique exacte, l'autre une mauvaise improvisation.



Figure 93 : Théâtre. Cd Projekt RED, *The Witcher 3*, 2015, "The Play's the thing"

724 « Oh quelle scène pourrait bien suivre une telle interprétation de mon travail ? Et la manière dont vous avez improvisé certains de ces rôles, vous avez apporté une nouvelle vie à mes mots ! Je vous admire. »

725 Un walkthrough de la quête « The Play's The Thing » de *The Witcher 3 : Wild Hunt* est consultable en ligne :

FluffyNinjaLlama, « The Witcher 3: Wild Hunt – Priscilla's Play – Correct lines2 », *Youtube* [en ligne], 29 mai 2015. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=L5K7XrdK8Fs> (consulté le 20/09/2018)

Non seulement cette quête propose de considérer l'interaction comme une qualité importante du média pour transmettre une histoire, mais elle insiste aussi sur l'adéquation entre les choix de l'utilisateur de la fiction et le contexte fictionnel. Dans le cadre des jeux vidéo, cela peut évoquer l'importance du « role-play » qui est une pratique consistant à rester aussi fidèle que possible à son personnage. Si elle est présente essentiellement dans les jeux multijoueurs, certains joueurs apprécient aussi garder cette cohérence lorsqu'ils jouent à des jeux seuls et choisissent toujours l'option qui correspond au caractère de leur personnage, même lorsque cela leur coûte des récompenses ludiques.

Ainsi, les jeux vidéo représentent le théâtre du point de vue de l'acteur et non de celui du public. Dans les trois quêtes évoquées, ce parti pris permet d'insister sur l'importance de l'action et du choix dans la réception d'une œuvre et résonne avec les narrations interactives mises en place par les jeux.

Alors que les jeux étudiés précédemment, qui s'inscrivent dans la logique générique des wRPG* caractérisés notamment par leur histoire à embranchement, utilisaient des formes interactives de la littérature pour penser leur esthétique, le jRPG* *NieR* fait l'éloge d'un public actif en passant paradoxalement par l'utilisation d'une narration linéaire dans un passage du jeu. Dans la quête « The DeathDream » au sein de la zone « The Forest of Myth » – qui sera étudiée pour l'hybridation médiatique dans le chapitre 8 – le personnage-joueur doit sauver les habitants d'un village d'une maladie qui consiste à être emprisonné dans un rêve. L'ensemble de la quête est présentée sous forme de texte, à l'écran, qui symbolise le monde du rêve. On y trouve à plusieurs reprises une critique de la narration romanesque (voir Figure 94 et Figure 95). Puisque « ce monde permet [à Weiss] de voir sa narration »⁷²⁶, s'engage un échange entre ce dernier et le narrateur⁷²⁷.

726 « "My remarks shall not be brushed aside, fool! And it would behoove you to remember that this world allows me to view all of its narration!" », ma traduction.

727 « Grimoire Weiss ne s'engage pas dans des conversations dénuées de sens. La simple suggestion que Weiss ne choisissait pas ses mots avec attention sembla piquer son orgueil. 'Ça ne 'semble' pas piquer mon orgueil, narrateur effronté. Ça l'a détruit complètement. Irrité, Weiss regarda le ciel, comme s'il cherchait des réponses au paradis. » (ma traduction)

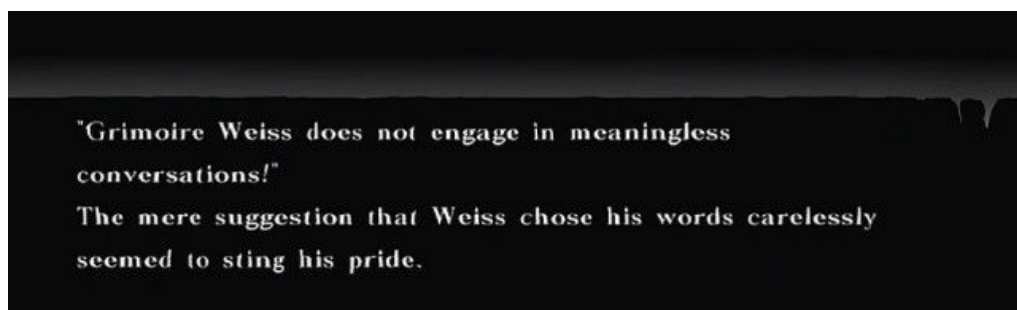


Figure 94 : Narrateur. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

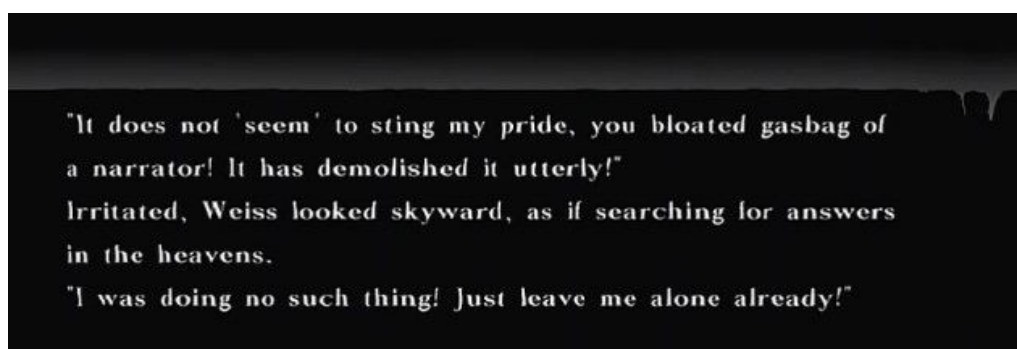


Figure 95 : Métalepse. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

Ce passage est un exemple de la métalepse extérieure au niveau de l'histoire, c'est-à-dire une confusion entre deux niveaux ontologiques distincts qui se produit « entre le niveau extradiégétique et le niveau diégétique, c'est-à-dire entre l'univers du narrateur et celui de son histoire »⁷²⁸, puisque Weiss, personnage de l'histoire, perçoit le narrateur. Le monde du rêve est constitué d'un narrateur apparemment omniscient qui décrit les actions des personnages (lever la tête au ciel), mais aussi donne leurs pensées (discours indirect libre de la deuxième phrase) et leurs sentiments (humiliation de Weiss). Cependant, la métalepse met à jour la feintise du narrateur qui interprète et modifie subjectivement les faits des personnages puisque Weiss souligne plusieurs fois que le narrateur ment. Cette métalepse a un effet comique, construit à la fois par le jeu avec les codes littéraires et par le personnage de Weiss, grincheux et fier. Mais il est aussi possible de l'interpréter comme une critique de la narration romanesque, qui est représentée comme contraignante puisque ne laissant pas de place à l'interprétation. Par contraste, la narration proposée dans *NieR* apparaît comme un espace de liberté accordée au joueur. Bien que le jeu de Cavia ait une narration linéaire et ne propose pas de choix au joueur (ni dans les dialogues ni dans le déroulement de l'histoire), un des critères de caractérisation du jRPG*, la narration

⁷²⁸ Dorrit Cohn, « Métalepse et mise en abyme », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, op. cit., p. 122.

vidéoludique est perçue comme demandant une implication plus grande au joueur dans la mesure où il est en charge du dévoilement des indices et de l'interprétation. D'ailleurs, la série des jeux *Drakengard* et *NieR* développent une histoire et un monde complexe dont les enjeux ne sont pas donnés explicitement au joueur. Ce dernier doit faire un travail de reconstitution grâce à une exploration complète du programme vidéoludique⁷²⁹, aux autres jeux de la série et aux autres œuvres du réseau transmédia pour dépasser le point de vue du personnage qu'il joue et comprendre les événements du monde ludique. La métalepse de la quête « The DeathDream », en soulignant le caractère frustrant d'une narration omnisciente, met en valeur un principe fondamental de la narration vidéoludique de *NieR* : la valeur accordée à l'implication du joueur par l'interprétation de l'histoire révélée par ses actions.

Les jeux vidéo du corpus faisaient l'éloge de la participation du lecteur au sein de l'histoire à travers trois formes de représentations de la littérature : les livres-dont-vous-êtes-le-héros* qui sont représentés comme un premier stade à dépasser, le spectacle théâtral dont l'intérêt est attribué au rôle de l'acteur et enfin le narrateur omniscient romanesque qui est présenté comme une contrainte à supprimer. Ces formes littéraires sont ainsi présentées comme des tentatives d'histoires interactives que le jeu vidéo, par contraste, mène à bien. Ce dernier récupère un héritage littéraire : en se comparant à elle, il s'agit pour le nouveau média de se définir comme un art. Cependant, s'appuyant sur le préjugé de l'ancienneté de la littérature (voir Chapitre 4, section 4.3), le jeu vidéo se présente comme une évolution de la littérature. En ce sens, le jeu vidéo suit le fonctionnement de remédiation des nouveaux médias qu'identifient Jay David Bolter et Richard Grusin : « We will argue that the new media are doing exactly what their predecessors have done : presenting themselves as refashioned and improved versions of other media. »⁷³⁰

729 Il faut finir plusieurs fois le jeu pour avoir une vision complète des événements racontés.

730 Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, op. cit., p. 15.

« Nous allons soutenir que les nouveaux médias font exactement ce que leurs prédecesseurs ont fait avant eux : se présenter comme des versions remodelées et améliorées des autres médias. » (ma traduction)

2.2 Fantasma de l'art total

Cependant, la particularité du jeu vidéo dans sa remédiation tient peut-être au fait qu'il capitalise sur un idéal de l'art que l'on trouve déjà chez Wagner et qui consiste à imaginer une forme artistique qui regrouperait toutes les autres. Le jeu vidéo se présente alors comme le média dans lequel se réalise le potentiel de l'ordinateur, qui est décrit comme un méta-médium dès 1977 par Kay et Golberg parce qu'il permettrait de simuler tous les médias existants⁷³¹. Dans les jeux vidéo, la remédiation de la littérature est couplée avec les représentations de peintures (on peut penser aux tableaux de Dürer dans *Minecraft*⁷³²), de musiques (« A Wonderful Guy » et autres chansons des années 1940 dans *Fallout*⁷³³) ou encore de bâtiments (la cathédrale Notre-Dame-de-Paris dans *Assassin's Creed : Unity*⁷³⁴). Remarqué pour ses graphismes épurés et techniquement impressionnants au moment de sa sortie en 1994 et pour son intégration de vidéos d'acteurs réels, *Myst* est un exemple privilégié pour faire état des questionnements sur le potentiel du jeu vidéo. J'ai déjà souligné que les livres dans ce jeu permettent au joueur d'accéder aux différents niveaux et j'avais rapproché cette caractéristique de l'imaginaire de la fiction en tant que monde (chapitre 4). Le constat d'une absence de texte écrit au profit d'une cinématique sur la page peut s'interpréter autrement. Si certains livres proposent un panorama des mondes à explorer en utilisant des images virtuelles, d'autres présentent des vidéos d'acteurs réels qui incarnent des personnages. Par exemple, le personnage-joueur peut écouter Achenar, un des fils d'Atrus, qui lui demande de récupérer les pages bleues pour qu'il puisse sortir (voir Figure 96). Selon Bolter et Grusin, le jeu vidéo de Cyan remédie le livre qui à son tour remédie le cinéma⁷³⁵. La progression dans la quête donnée par Achenar permet d'ailleurs à la vidéo d'être de plus en plus compréhensible, car moins brouillée par les parasites visuels, ce qui signifie que l'avancée dans la structure ludique correspond à une inclusion de plus en plus harmonieuse des autres médias. La représentation de la littérature servirait alors de prétexte pour afficher les capacités du jeu vidéo à inclure différents médias.

731 Alan Kay et Adele Goldberg, « Personal dynamic media », *Computer*, vol. 10, n° 3, 1977, p. 32.

732 *Minecraft*, Mojang, 2009.

733 *Fallout III*, Bethesda Game Studios, 2008.

734 *Assassin's Creed : Unity*, Ubisoft, 2014.

735 Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation : understanding new media*, op. cit.



Figure 96 : Achenar. Cyan, *realMyst*, 2014.

Cependant, si *Myst* utilise le livre pour se penser lui-même, Chauvin et Jacques montrent qu'il s'agit d'interroger le potentiel du média. Ils interprètent ainsi la « quasi-absence de vie » des différents univers comme la représentation du « fantasme du monde virtuel et sa précarité »⁷³⁶. *Myst* ne fait pas que reprendre la tendance dans le monde du jeu vidéo à vouloir faire du média un art total, qui se manifeste aussi bien dans les œuvres que dans les technologies (voir Annexe 5), mais la questionne. Les limitations technologiques des années 1990 incitent à un discours critique qui s'étiole dans les productions ultérieures. Les créateurs tentent ainsi de développer des expériences synesthésiques, comme *Flow*⁷³⁷, en utilisant parfois un matériel spécifique. Depuis le financement collaboratif de l'Oculus Rift en 2012, les casques de réalité virtuelle sont devenus un objet familier au sein de l'industrie vidéoludique, bien qu'ils ne se soient pas encore démocratisés parmi les joueurs. Certains studios se spécialisent dans la création de ce type d'expérience, comme *Umami*⁷³⁸. Parmi les tentatives créatives pour que le média vidéoludique devienne un art total, on peut aussi mentionner les recherches autour de la corporéité du joueur, en particulier les consoles qui nécessitent un mouvement du joueur, dont la Wii de Nintendo sortie en 2006 est la première représentante, et les jeux qui utilisent la réalité augmentée* et demandent un déplacement physique du joueur, dont *Pokémon Go*⁷³⁹ est le plus gros succès. De la même manière, les tentatives pour multiplier les médias sur un même support (en particulier la tablette numérique et le smartphone) témoignent de la

736 Cédric Chauvin et Emmanuelle Jacques, « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : *Myst*, L'Album de l'oncle Ernest, Book of spells », art. cité.

737 Thatgamecompagny, *Flow*, 2006.

738 DV, *Umami*, 2018.

739 Niantic, *Pokemon Go*, 2016.

Partie III : Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

dimension économique de ce fantasme de l'art total, puisqu'il s'agit d'assurer la fidélité d'un potentiel consommateur.

Finalement, les représentations de la littérature témoignent d'une définition de la culture vidéoludique comme culture du jeu et sont utilisées pour faire du média une culture narrative. Dans son positionnement dans la sphère médiatique, le jeu vidéo a donc deux rapports différents à la littérature : d'un côté, il se construit en opposition ; de l'autre, il se présente comme son successeur, tout en développant une pensée de sa singularité. Cette recherche d'identité, qui émerge quelque temps après la naissance du média, est commune aux différentes cultures médiatiques selon Gaudreault et Marion⁷⁴⁰. Par rapport à la littérature, le jeu vidéo se définit entre divertissement et art. Cette hésitation entre deux dynamiques culturelles peut s'expliquer de deux manières : soit la culture vidéoludique cherche encore un point d'ancrage, soit l'oscillation participe de son identité.

740 André Gaudreault et Philippe Marion, « Un média naît toujours deux fois », art. cité.

Chapitre 6

La maturité de la littérature

Si une partie de la littérature se contente de réutiliser des préjugés existants pour désigner le jeu vidéo, ce chapitre porte sur la tendance littéraire à expliquer le nouveau média. Ces œuvres proposent un commentaire sur le jeu vidéo qui tente de définir les particularités et les enjeux du nouveau média. Cette caractérisation du jeu vidéo a deux enjeux : le premier concerne la culture littéraire et le second la culture vidéoludique. D'abord, la représentation littéraire du jeu vidéo ne sert pas, au contraire de la représentation vidéoludique de la littérature, à définir les spécificités du média de l'œuvre. On pourrait croire que la littérature a tendance à se repositionner face aux changements dans la sphère médiatique mais le nouveau média ne bouscule pas (encore?) les fonctionnements de l'ancienne culture. Il ne s'agit pas de faire une hiérarchie entre les deux (car il existe différents ordres de légitimité), mais de souligner que l'identité littéraire n'est pas menacée par la culture vidéoludique. Ensuite, en ce qui concerne le jeu vidéo, la description de ce média participe à son émergence en tant que culture, mais la littérature représente le jeu vidéo selon ses propres critères et le légitime en fonction de caractéristiques spécifiques à son champ. Pour poursuivre la métaphore des âges de la vie d'un média, en regard à l'adolescence du jeu vidéo, je propose de parler de la maturité de la littérature.

Ce chapitre porte à la fois sur la manière dont les romans de mon corpus construisent une idée de la culture vidéoludique et sur la définition du jeu vidéo qui y est donnée. Les romans se veulent principalement des modes d'emploi et des documentaires du nouveau média, qu'ils qualifient du côté de la réception comme expérience immersive et personnelle et du côté de la création comme pratique artistique.

1 Mode d'emploi des expériences vidéoludiques

Les représentations littéraires des expériences vidéoludiques s'inscrivent la plupart du temps dans une logique explicative : les romans montrent implicitement au lecteur quelle est la bonne manière de jouer. Le premier constat que permet de faire le corpus réduit est que les romans ne prennent pas en compte une grande partie du plaisir vidéoludique. Les moments de défi, d'ennui ou encore de frustration⁷⁴¹ ne sont pas représentés. Pour montrer que la littérature définit le jeu vidéo comme une expérience fictionnelle immersive qui met en jeu l'identité du joueur, j'étudierai d'abord les conseils donnés par la littérature de jeunesse, puis la poétique de l'intime construite par les romans pour les adultes.

1.1 Romans de formation du jeu vidéo

Les romans de jeunesse cherchent à mettre en garde ses lecteurs contre les illusions du monde virtuel et les dangers de la technologie : les conseils donnés portent en particulier sur le rapport à établir avec son avatar, puisqu'il met en jeu l'identité du joueur à la fois dans le réel et dans la fiction. La littérature *casual* reprend ainsi une thématique récurrente de la littérature de jeunesse, dans la mesure où la quête « qu'elle se situe dans un univers magico-fantastique ou dans un contexte actuel et réaliste, [...] est toujours une quête de soi »⁷⁴². Publiés dans les années 1990 d'un côté et de l'autre de la Manche, alors que les jeux vidéo ne font pas encore l'objet de critiques systématiques dans le discours social, *No Pasarán* et *Only You Can Save Mankind* conseillent de vivre le média comme une expérience morale immédiate. Au contraire, près de vingt ans plus tard et cinq ans avant que l'addiction aux jeux vidéo soit reconnue comme maladie par l'Organisation Mondiale de Santé, *Erebos* apprend au lecteur à adopter une position distancée et critique.

741 Jesper Juul, *The Art of Failure*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2013.

742 Josée Lartet-Geffard, *Le roman pour ado*, op. cit., p. 132.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

J'ai montré dans le chapitre 4 que la série de Lehmann fait une critique acerbe du média en dénonçant la confusion entre le virtuel et le réel qu'entraînent les jeux vidéo, expliquant que les jeux de guerre rendent violent. Il faut cependant nuancer cette affirmation. Si le discours des personnages, en particulier dans les deux derniers tomes prend en charge cette représentation, la mise en récit du jeu vidéo lui accorde d'autres propriétés. Certains personnages, comme Andréas, se retrouvent enfermés dans le monde virtuel, mais les dangers de l'immersion vidéoludique sont contrastés avec les bénéfices du média qui est représenté comme un outil d'apprentissage informel plus efficace que celui de l'école. Le roman commence par mettre en scène au début du premier tome les limites de l'enseignement scolaire. Le voyage à Londres est décrit comme une visite touristique de laquelle on ramène des souvenirs et on envoie des cartes postales, une expérience sans intérêt pour les trois protagonistes qui décident de « faire l'école buissonnière ». Ce refus d'un enseignement encadré est aussi représenté par le cours de mathématique qui est perturbé par la fausse bombe que pose Andréas et annulé au soulagement de ces deux amis. Contrastant avec une forme d'apprentissage rigide encadrée par les adultes, le jeu vidéo est une « expérience ultime » qui permet d'apprendre librement. Thierry, Eric et Andreas se retrouvent en effet confrontés à travers la simulation ludique à différentes situations de guerre qui correspondent à leur histoire personnelle. Thierry incarne un général d'armée pendant la Première Guerre Mondiale qui pourrait être un de ses ancêtres ; Eric est projeté dans la Guerre d'Espagne pour laquelle son frère a développé un intérêt particulier ; Andreas est happé au sein de la Seconde Guerre mondiale dont les enjeux antisémitisme font écho à la position politique à l'extrême-droite de son père et à son héritage juif de sa grand-mère maternelle. Le jeu vidéo inculque aux adolescents le devoir de mémoire, mais l'interactivité leur enseigne aussi des valeurs morales. Dans le cas d'Eric, son expérience comme soldat lui apprend l'empathie, en particulier lorsqu'il s'incarne dans Esmond lorsque celui-ci est traqué dans une église par un nazi qui se sert d'un lance-flamme :

L'idée vint à Esmond qu'il n'avait peut-être pas été découvert, qu'il lui suffirait probablement de rester immobile pour ... Puis l'enfant cria, juste en dessous.⁷⁴³

Contrairement à l'expérience de Nick dans *Erebos*, l'immersion dans la fiction vidéoludique ne se fait pas à la première personne. Les traces de médiation s'effacent mais Eric vit les événements à travers la perception d'Edmond puisque ce sont ses

⁷⁴³ Christian Lehmann, *No Pasarán, le jeu*, op. cit., p. 188.

pensées dont il s'agit et pas celles de l'adolescent. Dans cet extrait, les points de suspension marquent une rupture dans la réflexion, mais il ne s'agit pas seulement d'une interruption momentanée : l'événement rend impossible l'action envisagée. A travers le processus de pensée de Esmond, Eric fait l'expérience de l'évidence morale d'essayer de sauver l'enfant plutôt que lui-même. L'utilisation d'un article défini alors que l'enfant n'avait jamais été évoqué auparavant renforce l'effet de rupture. L'expérience de l'empathie est double pour Eric, puisqu'il vit une scène au sein de la fiction qui l'illustre et parce qu'il développe ce sentiment pour Esmond. Ainsi, son retour à la réalité conclut le chapitre :

Il ouvrit ses yeux brillants de larmes, s'arracha à cette vie qui avait été la sienne
[...] et se jura de vivre vieux, en mémoire d'Esmond Romilly, de Tich Adderley
et de tous les autres.⁷⁴⁴

La première partie de la phrase ne fait pas seulement référence au sentiment d'immersion mais au sentiment d'empathie, qui se définit par la capacité à pouvoir se mettre à la place d'un autre⁷⁴⁵. Les derniers mots suggèrent une généralisation de l'apprentissage : une expérience singulière permettrait ensuite de développer un sens de l'humanité plus général. L'enseignement que donne l'Expérience Ultime à chaque adolescent est différent. Dans le cas de Thierry, la répétition de la même scène de guerre lui apprend à avoir le courage de ses convictions morales. Il incarne d'abord un général censé superviser la fusillade de soldats ayant refusé de se battre. Le fait qu'il tente de refuser à deux reprises de jouer ce rôle est lié dans le roman à ses malaises. L'expérience vidéoludique lui permet de tester son courage. En effet, lorsque la scène recommence pour la troisième fois, sa perception change et il se retrouve dans le corps d'un condamné. Lehmann insiste sur l'effet de l'enseignement dispensé par le jeu vidéo dans la réalité puisque non seulement Thierry décide de devenir médecin suite à l'Expérience Ultime, mais aussi, de manière fantastique, il découvre plus tard qu'il a trois balles logées dans le torse. L'expérience des erreurs du passé doit encourager les adolescents à une action politique dans le présent. La figure du père d'Andréas, extrémiste faisant partie du Front National, sert à ce titre. La simulation vidéoludique est ainsi représentée comme un terrain d'apprentissage qui prépare à la vie réelle d'adultes. Le roman ne dénonce ni les propriétés immersives, ni l'interactivité du média vidéoludique mais met en garde contre son utilisation au sein de

⁷⁴⁴ *Ibid.*, p. 193.

⁷⁴⁵ Luca Papale, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », art. cité.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

la société. Cette position est particulièrement explicite dans le deuxième tome, lorsque Thierry regarde une émission de télévision qui parle des dangers du jeu vidéo :

Toujours les mêmes platitudes ressassées, sur les dangers des jeux vidéo, l'abrutissement des jeunes face à « des machines-de-plus-en-plus-perfectionnées-mais-qui-entraînent-un-appauvrissement-de-la-culture-et-une-préoccupante-distanciation-par-rapport-à-la-réalité ». [...] Surtout ne pas oublier que ces jeunes cons qu'on stigmatisait à longueur de journée représentaient une partie non négligeable de l'audience de la chaîne, des séries américaines mal doublées qu'elle repassait en boucle, ou des shows de télé-réalité où elle mettait complaisamment en scène ces mêmes adolescents, leur promettant richesse et célébrité avant de les enfermer dans des lofts pourris ou des châteaux à la décoration kitschisme pour les amener à se tripoter sous la couette et leur faire beugler en direct live les chansonnettes poussives de rebelles gras du bide aux cheveux décolorés ou au crâne en peau de fesse.⁷⁴⁶

Dans cet extrait, Lehmann utilise des guillemets et tirets pour marquer le caractère stéréotypé du discours qui met en garde contre les dangers des jeux vidéo, soulignant l'absence de réelle analyse critique. L'ironie, l'humour acerbe et l'accumulation de détails imagés au sein d'une même phrase permet de retourner la dénonciation des jeux vidéo contre une culture du divertissement (incarnée par les émissions de télé-réalité) qui se caractérise par un manque de qualité et un abrutissement des spectateurs. Dans *No Pasarán*, où les jeux vidéo sont présentés comme des expériences morales permettant d'apprendre, la critique ne porte donc pas sur les médias en tant que tels mais sur l'utilisation qui en est faite au sein de la société. Eleonor Hamaide-Jager soutient que la bande dessinée de Antoine Carrion et Christian Lehmann permet de montrer le ressenti des personnages, notamment grâce à la représentation des visages exprimant la sidération, tandis que le roman favorise l'argumentation⁷⁴⁷. Cependant, l'analyse des exemples précédents montre que l'intériorité est aussi l'objet des romans qui mettent en scène les processus de pensées des personnages. La bande dessinée est en effet très proche du roman, suivant le même récit et utilisant la disparition des marques de médiatisation pour brouiller les frontières entre réalité/ fiction et présent/ passé. Si elle se distingue de l'œuvre source, c'est sûrement dans la représentation de la guerre, en particulier dans l'épisode de Gernica⁷⁴⁸. Lorsqu'un conflit est raconté, différentes scènes sont représentées montrant des perspectives diverses du même moment : celles d'un enfant, d'un prêtre,

⁷⁴⁶ Christian Lehmann, *Andreas, le retour*, op. cit., p. 18.

⁷⁴⁷ Eléonore Hamaide-Jager, « Les grandes guerres du XXe siècle dans *No pasarán* le jeu de Christian Lehmann : écrire et réécrire l'histoire pour les adolescents, du roman à la bande dessinée », art. cité.

⁷⁴⁸ Christian Lehman et Antoine Carrion, *No Pasaran Le jeu : l'intégrale*, Paris : Editions Rue de Sèvres, 2014, p. 64 et 65.

d'un soldat, d'un taureau... L'interstice entre les vignettes permet à Carrion de passer d'un personnage à un autre rapidement, laissant au lecteur la tâche de reconstituer les événements pour chacun d'entre eux. Le fonctionnement sémiotique de la bande dessinée permet de développer une caractéristique du roman dont la portée didactique est explicitée dans l'œuvre visuelle : « Chacun d'eux est un homme. Chacun d'eux à une vie propre. »⁷⁴⁹ Alors que le roman utilise le jeu vidéo comme moyen d'expérimenter, sans filtre, quelques existences particulières, le message d'humanité est porté par la multiplication des scènes de vie – et de mort – dans la bande dessinée.

D'autres romans publiés dans les années 1990 font des jeux vidéo des terrains d'expérimentation morales, comme *La Boutique du vieux Chinois* de Jacques Venuleth ou *Only You Can Save Mankind* de Terry Pratchett. Dans le second, alors que Johnny joue à un jeu vidéo de genre shoot-them-up* dans lequel il faut tirer sur des vaisseaux extraterrestres pour gagner, ses ennemis se rendent et lui demandent de les aider à rentrer chez eux. Le livre n'est jamais clair sur le fait que les rencontres entre le joueur et les personnages sont un passage fantastique de frontières ontologiques ou de l'ordre du rêve. Pratchett utilise le stéréotype de la confusion entre réel et virtuel mais la généralise aux autres médias puisque Johnny juge par exemple un reportage documentaire sur la guerre qu'il voit au journal télévisé comme s'il s'agissait d'un film de divertissement⁷⁵⁰. Le stéréotype est donc détourné : au lieu de faire une critique des pouvoirs fascinants de la fiction vidéoludique, Pratchett montre que le brouillage des frontières – qui correspond plus à une forme de réception qu'à une pathologie – est la condition de possibilité d'un apprentissage par la fiction. L'expérience du jeu de Johnny (réelle ou rêvée) le confronte alors à la guerre et lui demande de se définir en tant qu'être responsable dans ce contexte. Les personnages du jeu (les ScreeWees) définissent les hommes comme des êtres sanguinaires puisqu'ils se contentent de tirer sans réfléchir sur les vaisseaux. Les dialogues entre la capitaine ScreeWee et Johnny poussent ce dernier à reconsidérer le sens de certaines actions qui lui paraissaient normales :

- I believe I upset you some time ago by suggesting that humans are bloodthirsty and dangerous. [...] I would like to say I am grateful. [...] That you are on our side.
- Yes, but I'm not bloodthirsty.
- Then perhaps a little while ago someone else must have been flying your ship.⁷⁵¹

⁷⁴⁹ *Ibid.*, p. 85.

⁷⁵⁰ Pratchett Terry, *Only You Can Save Mankind*, *op. cit.*, p. 22.

⁷⁵¹ *Ibid.*, p. 98.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Les dialogues avec le capitaine mais aussi les décisions qu'il a à prendre dans le monde du jeu permettent au personnage d'apprendre la compréhension et la tolérance des différences. Le jeu vidéo est représenté comme un média à partir duquel l'enfant peut découvrir l'altérité, s'y confronter et faire l'épreuve concrète de ses valeurs morales. Le titre du roman est le même que celui du jeu fictionnel mais peut être lu différemment : alors que le jeu suppose que la menace vient des extraterrestres, le livre montre que si Johnny peut sauver l'humanité, c'est en prenant conscience de l'absurdité de la guerre par l'expérience vidéoludique pour ensuite porter ses convictions à la réalité.

Dans *No Pasarán* et *Only You Can Save Mankind*, le jeu vidéo est présenté comme un nouveau moyen pour l'adolescent d'apprendre, plus efficace que l'enseignement encadré par des adultes. Le caractère immersif et interactif du média permet aux personnages d'éprouver concrètement leurs convictions et leur faire découvrir l'empathie. En insistant sur la validité d'une telle expérience, ces deux romans de jeunesse prescrivent ainsi au lecteur le bon usage du logiciel vidéoludique, dans une logique didactique.

Si l'attitude prônée par rapport au média est inverse dans *Erebos*, il s'agit aussi d'apprendre par l'exemple au jeune lecteur à se servir correctement d'un jeu vidéo. Contrairement à Lehmann et Pratchett, Poznanski insiste en effet sur l'importance du détachement de l'avatar et explique comment analyser le jeu afin de ne pas se laisser subjugué par la fiction vidéoludique.

Contrairement aux romans pour lesquels la sortie du monde virtuel ou la fin de l'addiction constitue la conclusion de l'intrigue (comme *Heir Apparent* de Vivian Van Velde publié huit ans avant le roman de Poznanski par exemple), le roman *Erebos* se poursuit après que le personnage principal est exclu du jeu. Il est possible de distinguer deux parties dans le récit : la première a été analysée dans les chapitres 3 et 4 et met en scène l'addiction de Nick tandis que la seconde le montre en train de déchiffrer les mécanismes du jeu. Comme dans *No Pasarán*, le savoir transmis par les adultes est refusé par l'adolescent, puisque Nick n'écoute pas son professeur auquel l'auteur attribue un discours modéré sur les médias :

-
- « Je crois que je vous ai fâché il y a quelque temps en suggérant que les hommes étaient assoiffés de sang et dangereux. [...] Je voudrais dire que je suis reconnaissante. [...] Que vous soyez de notre côté.
- Oui, mais je ne suis pas assoiffé de sang.
- Alors peut-être qu'il y a quelque temps quelqu'un d'autre faisait voler votre vaisseau ? »

I think you know me well enough to realise that I don't have anything against computer games. I've even given in one of my classes an essay topic set in a World of Warcraft scenario. But this is different. It's dangerous and I have to do something about it.⁷⁵²

L'apprentissage ne vient pas de l'éducation scolaire mais d'un personnage au statut intermédiaire entre l'adolescence et l'âge adulte. Le personnage de Victor, un passionné du jeu vidéo, tient le rôle du mentor souvent présent dans la littérature de jeunesse. Il ne correspond pas à une vision rigide de l'adulte car il est gothique et vit dans un appartement fait de bric et de broc. Le roman utilise un personnage qui ne représente pas l'autorité et qui a un capital sympathie important pour l'adolescent afin que Nick et le lecteur soient réceptifs à son enseignement.

Victor apprend à Nick à réfléchir sur le fonctionnement du jeu. Lors de leur première discussion, il lui demande s'il « a déjà pensé à la raison pour laquelle le jeu demande ce qu'il demande »⁷⁵³ et Nick se rend compte qu'il ne s'est pas posé la question. Les épisodes de jeux (qui sont semblables à ceux décrits dans la première partie du roman) ne sont plus décrits du point de vue de l'avatar mais de celui du joueur qui commente sa partie. Victor montre à Nick l'importance de l'analyse et lui donne des outils pour le faire. Le roman figure en particulier une leçon sur l'intertextualité qui révèle les objectifs didactiques du roman. La première référence étudiée est la phrase « He who steals our dreams puts us to death »⁷⁵⁴ que le jeu demande à Victor d'écrire en graffiti sur la porte d'un garage. Victor identifie l'auteur de la citation comme étant Confucius et souligne pour Nick qu'il est nécessaire d'interpréter l'intertextualité (« Someone who can pull off something like this doesn't make random allusions. »⁷⁵⁵) Suit alors un échange dans lequel Nick et Victor cherchent à décrypter le sens de cette phrase par rapport au jeu. Un peu plus tard, la leçon recommence et cette fois-ci, c'est l'intertextualité à l'intérieur du jeu qui intéresse Victor. Il commence par présenter le programme de façon très pédagogique : « Let's turn our attention to the allusions that are hidden in the game. [...]

752 Ursula Poznanski, *Erebos*, *op. cit.*, p. 240.

« Je pense que vous me connaissez assez pour réaliser que je n'ai rien contre les jeux vidéo. J'ai donné dans un de mes cours un devoir qui se situait dans un scénario de World of Warcraft. Mais ça, c'est différent. C'est dangereux et je dois faire quelque chose à propos de ça. » (ma traduction)

753 *Ibid.*, p. 312.

« Have you ever thought about why the game demands what it does? »

754 *Ibid.*, p. 326.

« Celui qui prend nos rêves nous condamne à mourir. » (ma traduction)

755 *Ibid.* « Quelqu'un qui peut réaliser quelque chose comme ça ne fait pas des allusion au hasard. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

How good are you at Art History ? »⁷⁵⁶ Nick affirme que ce n'est pas son point fort et la suite de ces propos le prouve, puisque, lorsqu'il parle d'un personnage du jeu, Victor s'esclaffe :

Did you say Atropos ? [...] Do children learn nothing at all in school these days ?
At least tell me whether you noticed anything unusual about this master of ceremonies.⁷⁵⁷

Atropos est une des trois déesses du destin (les Parques) dans la mythologie grecque. Si la référence est soulignée par Victor, le texte ne l'explique pas au lecteur adolescent, l'incitant à chercher par lui-même. Le roman oriente cependant le lecteur vers les outils qu'il peut utiliser puisque la suite de la conversation entre Nick et Victor consiste en une explication de la méthode pour analyser la référence intertextuelle. Victor commence par retrouver la source d'origine, *Le jugement dernier* de Michel-Ange, en utilisant un moteur de recherche. Le roman propose d'abord une ekphrasis, faite du point de vue de Nick, avant de donner la référence précise :

What Victor was showing him was a gigantic painting teeming with hundreds of figures. [...] At the bottom edge there were figures writhing in the mud, and then, to the right of the centre ... there he was. The master of ceremonies, exactly as Nick knew him in Erebus. Naked except for the loincloth, with the strange tufts of hair on his head and his long stick, which he was swinging as if he wanted to hit the people who sat in the boat.⁷⁵⁸

Victor conclut que le personnage du jeu est une référence à Charon. Il propose ensuite une interprétation de cette référence intertextuelle qui établit un parallèle entre l'histoire évoquée par la peinture, la séparation entre les bons et les damnés, et les ambitions du jeu. La discussion donne au lecteur les étapes de l'analyse : d'abord une description, ensuite l'identification et enfin l'interprétation. Le roman propose ensuite la réponse à la question laissée en suspend auparavant pour ne pas donner un sentiment de frustration au jeune lecteur s'il n'a pas cherché : Victor explique qui sont les Parques et quel est leur rôle. Victor conclut sa leçon :

⁷⁵⁶ *Ibid.* « Tournons maintenant notre attention vers les allusions qui sont cachées dans le jeu. [...] A quel point es-tu bon en Histoire de l'art ? » (ma traduction)

⁷⁵⁷ *Ibid.*, p. 326.

« Tu as dit Atropos ? [...] Est-ce que les enfants n'apprennent rien à l'école ces temps-ci ? Au moins, dis moi si tu as remarqué quelque chose d'inhabituel à propos de ce maître de cérémonie. » (ma traduction)

⁷⁵⁸ *Ibid.*, p. 328.

« Victor était en train de lui montrer une gigantesque peinture grouillant de centaines de personnages. [...] Près du bord, en bas, des figures se tortillaient dans la boue et à côté, à droite du centre... il était là. Le maître de cérémonies, exactement comme Nick le connaissait dans Erebus. A part son pagne, il était nu et avait des touffes de cheveux étranges sur la tête et un long bâton qu'il balançait, comme s'il voulait frapper les personnages qui étaient assises dans le bateau. » (ma traduction)

The programmer has a particular weakness for Greek mythology. That's the first thing. Each of the symbols he uses is connected with disaster and death. That's the second.⁷⁵⁹

On remarque encore une fois dans ce passage le discours organisé avec des connecteurs logiques dans un souci de pédagogie. Puisque la leçon est terminée, Nick peut mettre en pratique ce qu'il a appris, et il est chargé par Victor de trouver d'autres indices dont ils pourront se servir. Les différentes recherches qu'il fait sur des possibles références intertextuelles ne le mènent à rien, mais en tapant « Erebos, the game » dans un moteur de recherche, il arrive sur un lien ne présentant qu'une partie de poème. Nick reconnaît non pas l'œuvre mais une de ses adaptations, une symphonie de Beethoven. Il s'agit en fait du poème de Shiller « Ode à la joie ». Encore une fois, le roman ne donne pas immédiatement toutes les réponses au lecteur. Celui-ci, s'il ne le connaît pas, doit faire des recherches pour retrouver l'auteur. De plus, Nick ne comprend pas cette référence, c'est donc au lecteur de l'interpréter. Elysium fait référence à la vie après la mort, donc au créateur du jeu. La joie, à qui le poète s'adresse (« thou beauteous spark divine ») peut être considérée comme une allusion au jeu *Erebos*. En effet, un des courts textes qui délimitent les différentes parties du livre, recueil des pensées du créateur du jeu, insiste sur la beauté du jeu : « What I am creating is good. It is so much better than I am. »⁷⁶⁰ L'analogie entre le poème et le jeu dépeint l'espace virtuel comme un lieu captivant qui crée une harmonie entre ceux qui le parcourent. La leçon de lecture intertextuelle se finit donc en théorie par la transmission de la capacité d'interprétation de Nick au lecteur.

Le roman de Poznanski n'est pas donc une simple critique des jeux vidéo. Si l'auteur met en scène le risque d'addiction qu'entraîne l'immersion dans la fiction ludique et la perte d'identité qu'elle cause, le roman présente aussi une alternative dans la réception du jeu vidéo. La seconde partie du roman a à la fois une fonction prescriptive dans la mesure où il s'agit d'un modèle de réception des jeux vidéo pour le jeune lecteur et une fonction didactique puisqu'il s'agit de lui apprendre pédagogiquement une manière de jouer qui n'est pas simplement immersive. L'objectif du roman est d'inciter le jeune lecteur à faire preuve d'esprit critique en présentant un héros qui apprend à questionner et analyser le jeu qui l'a fasciné.

⁷⁵⁹ *Ibid.*, p. 329.

« Le programmer a une faiblesse particulière pour la mythologie grecque. C'est la première chose. Chaque symbole qu'il utilise est connecté avec un désastre ou la mort. C'est la seconde. » (ma traduction)

⁷⁶⁰ *Ibid.*, p. 69. « Ce que je crée est bon, bien mieux que moi. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Le didactisme de la littérature de jeunesse face aux jeux vidéo ne se résume donc pas à montrer les dangers des jeux vidéo. Contrairement à certaines oeuvres qui dénoncent unilatéralement les jeux vidéo comme *Slum City* de Ligny, les romans *Erebos*, *No Pasarán* et *Only You Can Save Mankind* ne se contentent pas de dire au jeune lecteur qu'il faut rester critique par rapport au jeu mais expliquent comment l'être en mettant les personnages dans des situations d'apprentissage.

Cette forme romanesque du jeu vidéo s'explique d'abord par rapport à une histoire esthétique littéraire. Puisque les romans reposent sur l'évolution d'un adolescent grâce à des expériences formatrices, il est possible de voir dans ces romans un avatar contemporain du genre littéraire qu'est le roman de formation⁷⁶¹. Que les romans de jeunesse conseillent au joueur de s'identifier à leur avatar pour apprendre à travers la simulation vidéoludique des expériences morales qu'il vit ou, au contraire, de se distancer du personnage qu'il contrôle pour comprendre les fonctionnements de l'œuvre, ils définissent le jeu vidéo comme une expérience mettant en jeu l'identité du joueur. L'émergence de la culture vidéoludique ne modifie pas le fonctionnement de la littérature de jeunesse qui y trouve simplement un nouveau sujet sur lequel porter un discours prescriptif.

L'émergence du roman de formation vidéoludique, qui commence dans les années 1990 mais qui s'accroît au tournant du siècle, peut aussi s'expliquer par des phénomènes sociaux. Les liens entre le jeu vidéo et le monde de l'éducation se tissent peu à peu : le nouveau média est perçu à la fois comme devant faire l'objet d'un apprentissage⁷⁶² et comme nouveau support éducatif possible. Vincent Berry montre l'évolution de l'utilisation du jeu vidéo éducatif (voir Annexe 5). Alors que dans les années 90 étaient conçus des logiciels ludo-éducatifs, comme *Adibou*⁷⁶³ où étaient mis en scène de manière discontinue des savoirs scolaires, les serious games apparus dans les années 2000 partent d'une forme ludique existante pour y adjoindre des compétences

761 Daniel Mortier envisage le roman de formation comme un genre qui se caractérise notamment par ses multiples variantes mais qui crée chez le lecteur une série d'attentes.

Daniel Mortier, « Le roman d'éducation comme genre dans l'horizon de la réception », in *Roman de formation, roman d'éducation dans la littérature française et dans les littératures étrangères*, Philippe Chardin (dir.), Paris : Éditions Kimé, 2007.

762 Julien Lalou, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit. p. 89.

763 Coktel Vision, *Adibou*, 1992.

sociales⁷⁶⁴. Ce genre est défini par Alvarez et Djaouti comme une « application informatique dont l'intention initiale est de combiner, avec cohérence, à la fois des aspects sérieux (Serious) tels, de manière non exhaustive et non exclusive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (Game) »⁷⁶⁵. Font notamment partie de ce genre vidéoludique les jeux développés pour un contexte scolaire⁷⁶⁶. Alvarez, Djaouti et Jessel notent aussi que les jeux vidéo qui n'ont pas une dimension sérieuse inscrite dans la structure peuvent aussi être utilisés à des fins éducatives, par exemple en classe d'histoire, et nomment cette pratique le « serious gaming »⁷⁶⁷. En parallèle de l'étoffement des pratiques pédagogiques autour du jeu vidéo et de l'émergence de l'idée du jeu vidéo comme moyen d'apprentissage, se développe un discours sur les bonnes manières de jouer auquel contribue la littérature de jeunesse.

1.2 Poétiques de l'intime vidéoludique

Comme la littérature *casual*, les littératures *gamer* et *indé* définissent le jeu vidéo comme une expérience fictionnelle immersive qui met en jeu l'identité du joueur. Le livre *Corpus Simsi* de Chloé Delaume qui poursuit son travail autobiographique, le roman

764 Vincent Berry, Communication « Jeux (vidéo) et apprentissages : contours d'une problématique », Université Catholique de Louvain, le 4 novembre 2011.

765 Les deux chercheurs datent l'apparition de ce genre de la sortie de *America's Army* en 2002, jeu développé par l'armée américaine comme outil pour que les joueurs s'engagent. Cependant, il ne faut pas réduire le genre du serious game à cette forme puisqu'elle comprend aussi des jeux engagés, comme *Enterre-moi mon amour* (Paydus Entertainment, 2017), des jeux à vocation publicitaire (appelés aussi adver-gaming), comme *Rexona Men Foot Zombie* (CUBOCC, 2010) et des jeux scolaires.

Julian Alvarez et Damien Djaouti, *Introduction aux Serious game*, Paris, :L > P, 2010, p. 17.

766 Chloé Parberz étudie dans sa thèse de doctorat en anthropologie une entreprise coréenne qui développe un jeu qui a pour but de faciliter l'apprentissage des caractères chinois. Dans une communication, elle évoque notamment l'enthousiasme des joueurs qui étonne les concepteurs.

Chloé Parberz, « Le courrier des joueurs, ou comment les fans des personnages d'un jeu vidéo sud-coréen modifient le travail des concepteurs. », communication lors du colloque *Entre jeu et joueurs : écarts et médiations*, déjà cité. URL : https://www.youtube.com/results?search_query=%23ULi%C3%A8geJV18 (consulté le 13/02/2019)

767 Damien Djaouti, Julian Alvarez, Jean-Pierre Jessel, « Classifying Serious Games : the G/P/S model », dans *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*, Patrick Felicia (dir.) IGI Global, 2011, URL : <http://www.ludoscience.com/EN/diffusion/537-Classifying-Serious-Games-The-GPS-Model.html> (consulté le 13/02/2019)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Lucky Wander Boy, publié chez Plume, maison d'édition spécialisée dans la non-fiction et *You* dont la description des conditions de travail dans l'industrie du jeu vidéo fait écho à l'expérience professionnelle de son auteur, sont des exemples privilégiés pour aborder le caractère personnel de l'activité ludique. Je m'en servirai pour montrer que les romans s'intéressent à la manière dont le joueur se construit par l'expérience vidéoludique en utilisant une représentation des flux de pensée. Puisque ce fonctionnement est similaire à celui de genres littéraires identifiés, je choisis de parler d'intime vidéoludique pour désigner un fonctionnement similaire à d'autres écrits littéraires.⁷⁶⁸ Si le terme est souvent utilisé pour désigner des genres littéraires comme l'autobiographie, le journal intime, la correspondance personnelle, il existe des fictions à la première personne qui proposent des peintures de la vie intérieure d'un personnage, sans que le lien biographique avec son auteur soit explicite ou pertinent. L'expression « poétique de l'intime » doit être comprise « au sens étymologique de fabrique, et au sens esthétique de dispositifs mis en place par [les] auteurs pour représenter la diversité de la vie intime dans le roman. »⁷⁶⁹, comme le suggère Sandra Cheilan. La représentation du jeu vidéo comme expérience personnelle constitue une tentative d'explication du nouveau média : la mise en mot est envisagée comme une manière rétrospective pour le joueur de comprendre ce qui est *en jeu* lorsqu'il joue. Pour reprendre la distinction proposée par Bernard Perron, les romans ne s'intéressent pas aux émotions artistiques ou fictionnelles que peuvent proposer les jeux vidéo mais aux émotions vidéoludiques, qui sont les « émotions découlant de nos préoccupations et de nos actions dans le jeu »⁷⁷⁰.

Dans *Lucky Wander Boy*, l'intime vidéoludique prend la forme d'une obsession qui définit le joueur. Le roman de Weiss raconte la quête d'Adam pour retrouver le jeu qui a marqué son enfance et la manière dont ce désir détermine ses actions au point de le séparer de la réalité. La narration interne permet de représenter les processus de pensée du joueur. En particulier, quatre méthodes sont employées pour illustrer un esprit malade : l'utilisation d'un vocabulaire ou de comparaisons informatiques pour parler d'une

768 Pour un panorama bibliographique des études portant sur l'intime, il est possible de consulter le préambule de l'ouvrage *Pour une histoire de l'intime et de ses variations*.

Françoise Simonet-Tenant et Anne Coudreuse (dir.), *Pour une histoire de l'intime et de ses variations. Itinéraires Littérature, textes, cultures*, Paris: L'Harmattan, 2009.

769 Sandra Cheilan, *Poétique de l'intime. Proust, Woolf et Pessoa*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2015, p. 4.

770 Bernard Perron, « Jeu vidéo et émotions », art. cité.

personne réelle, la compréhension du réel en fonction des jeux vidéo, la transformation d'un discours analytique en un discours personnel et le refus de reconnaître l'état addictif. Au lieu d'exprimer ses sentiments, le narrateur utilise des termes associés au jeu vidéo pour trouver une équivalence. Par exemple, plutôt que de parler d'état émotionnel, il préfère parler de « configuration »⁷⁷¹ et utilise un son du jeu Frogger qu'il imite par l'onomatopée « BYYEWwww »⁷⁷² pour signifier un échec personnel. Lorsqu'il tente de comprendre les personnes qui l'entourent, ces comparaisons viennent aussi du domaine de l'informatique. Il compare notamment Clio à une intelligence artificielle⁷⁷³ et Araki Itachi à l'ordinateur de *2001 : L'Odyssée de l'Espace*⁷⁷⁴. Ces comparaisons reflètent l'inaptitude d'Adam dans les relations humaines. Les jeux vidéo sont présentés comme un filtre qui modifie sa perception de la réalité. Adam raconte dans le chapitre « the Microsurgeon winner : a dead grandma story » (« Le gagnant de Microsurgeon : l'histoire d'une grand-mère morte ») qu'il pensait pouvoir sauver sa grand-mère d'un cancer en jouant au jeu Microsurgeon lorsqu'il était enfant. Cependant, le roman met en scène ce fonctionnement de pensée qui tisse un lien de cause à effet entre un fait réel et un fait virtuel au moment du récit, c'est-à-dire à l'âge adulte. Il présente ainsi son travail de rédacteur publicitaire avec les codes qu'il utilise pour rédiger les articles de son catalogue de jeux vidéo. De plus, il interprète les différents épisodes de sa vie par rapport au sens qu'il donne à Lucky Wander Boy. Lorsqu'il s'inquiète de son travail, il conclut que « dans Lucky Wander Boy, le deuxième niveau n'était pas la fin »⁷⁷⁵ pour se rassurer sur le caractère transitoire de ce travail. Adam attribue donc aux jeux vidéo une portée spirituelle et philosophique qui se traduit par exemple par l'usage du champ lexical de la religion lorsqu'il analyse *Donkey Kong*⁷⁷⁶. Il justifie l'importance qu'il accorde au média vidéoludique par rapport à l'importance culturelle et économique de ce média. Son discours argumentaire se conclut sur une question rhétorique (« Can we afford not to see our world their way ? »⁷⁷⁷) qui tend non seulement à personnifier les jeux vidéo mais a aussi pour effet de faire participer le lecteur à l'interprétation défailante. De plus, l'expression « voir le monde » a

771 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 27.

772 *Ibid.*, p 13.

773 *Ibid.*, p 88.

774 *Ibid.*, p 108.

775 *Ibid.*, p. 90.

« In Lucky Wander Boy, the second stage was not the end. » (ma traduction)

776 *Ibid.*, p 32.

777 *Ibid.*, p. 37.

« Peut-on se permettre de ne pas voir notre monde de leur façon ? » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

normalement une valeur métaphorique mais elle correspond ici à puisque Adam interprète le monde avec les codes du jeu vidéo. Cette tendance du personnage à expliquer une croyance par une analyse pseudo-scientifique s'observe plus généralement dans les entrées de son « Catalogue of Obsolete Entertainments » (Catalogue des divertissements obsolètes). Les articles deviennent au fur et à mesure de la progression du récit une façon pour Adam d'écrire sa propre vie. Ainsi, sous couvert d'un ton scientifique, l'entrée « On Cartridgeration » retrace ses différents lieux et supports de jeux et explique la façon dont il conçoit la vie :

Catridgeration has its consequences. Prolonged exposure to this fragmentary method of relating to the world inculcates in the gamer the belief that he can have it all, serially [...] As he toggles from cartridge to cartridge, game to game, goal to goal, identity to identity, his mother's long-standing promise that he can 'be whatever he wants to be in this world' seems fulfilled, given a broad enough interpretation of 'in this world'.⁷⁷⁸

Alors qu'il fait référence au début de la citation à l'effet qu'a la possibilité de changer de cartouche sur la psychologie d'un joueur hypothétique, la référence à la mère montre qu'il s'agit en fait de sa propre expérience. Sous couvert d'analyse critique, Adam détaille la manière dont son expérience du jeu vidéo en étant enfant a modifié sa perception de la réalité. Son impression qu'il existe plusieurs versions qui peuvent coexister se reflète dans son langage sous la forme des répétitions. Adam développe une conscience de certains de ses problèmes (comme ses difficultés à interagir avec les autres puisqu'il parle de « sa dyslexie sociale »⁷⁷⁹ mais ne remet pas en cause son interprétation de la vie. Par exemple, il refuse d'admettre dans son cas une pathologie qu'il connaît : « Of course I had read about self-referential mania [...] but I did not stricke myself as this kind of person. »⁷⁸⁰ Pour montrer l'impossibilité de Adam de reconnaître sa maladie, chaque raisonnement sur l'addiction ébauché est rapidement laissé de côté au profit d'un autre thème. Deux passages illustrent particulièrement cette stratégie. D'abord, au milieu du récit de la découverte de l'émulateur de jeux d'arcade, une seule phrase présente ce

⁷⁷⁸ *Ibid.*, p. 133.

« La cartouchisation a des conséquences. Une exposition prolongée à cette méthode fragmentaire de s'associer au monde inculque au joueur la croyance qu'il peut tout avoir, séquentiellement. Alors qu'il alterne de cartouche en cartouche, de jeu en jeu, de but en but, d'identité en identité, la longue promesse de sa mère selon laquelle il peut être 'ce qu'il veut être dans ce monde' paraît réalisée, si on a une interprétation assez large de l'expression 'dans ce monde'. » (ma traduction)

⁷⁷⁹ *Ibid.*, p. 88.

« my own mild social dyslexia » (ma traduction)

⁷⁸⁰ *Ibid.*, p. 235.

« Bien sûr j'avais lu à propos de la manie de l'autoréférence, mais je ne m'étais jamais considéré comme ce genre de personne. » (ma traduction)

moment comme un tournant dans la maladie de Adam : « But when Jeffrey slid that laptop over, I fell into the screen, and in a very real way I never quite climbed out again. »⁷⁸¹ Placée en fin de paragraphe, elle n'est pas développée par Adam mais le lecteur comprend qu'elle fait référence à l'addiction car l'image d'être plongé dans une fiction est un topos pour évoquer ce rapport à la fiction (voir chapitre 4.1.2). Plus tard dans le roman, le même procédé de rupture est utilisé. Adam décrit sa sensation d'incomplétude lorsqu'il écrit le catalogue et remarque :

The high I got from working on it reminded me of something I'd heard a crack user say in a Discovery Channel documentary on addiction : 'It feels so good ... but it's always incomplete. There's still this big hole right in the middle of it.'⁷⁸²

La réflexion n'est pas poursuivie puisque le personnage passe rapidement à la lecture de conversations sur internet. La citation précédente a pour fonction de présenter le refus d'Adam de porter un regard critique sur lui-même et sert à orienter l'interprétation du lecteur. Ainsi, pour comprendre le rapport dysfonctionnel du narrateur aux jeux vidéo, le lecteur dispose d'indices dans le texte. Par exemple, il peut s'appuyer sur les réactions des autres personnages. S'il semble étrange à Adam que Anya se fâche car il passe son temps à jouer sans chercher du travail, le lecteur comprend par cette réaction l'inadéquation du comportement de Adam. Dans le roman de Weiss, l'expérience vidéoludique est liée à l'intime puisque les jeux vidéo constituent une mythologie personnelle pour Adam, jusqu'à modifier sa perception et ses attentes de la réalité. Si *Lucky Wander Boy* porte sur l'addiction aux jeux vidéo, il ne cède pas aux préjugés négatifs et aux topos narratifs. Au contraire, en utilisant une poétique de l'intime, Weiss investigate la conscience du joueur et cherche à décortiquer le fonctionnement d'une pathologie liée au jeu vidéo.

Comme *Lucky Wander Boy*, *You* problématise l'effet des jeux vidéo sur la vie intérieure du joueur et décrit l'expérience vidéoludique dans son caractère intime. Cependant, contrairement au roman de Weiss, celui de Austin Grossman représente les bénéfices du jeu pour le développement de soi.

781 *Ibid.*, p. 15.

« Mais quand Jeffrey glissa le portable au-dessus, je tombais dans l'écran, et d'une manière très réelle, je n'en suis jamais vraiment sorti. » (ma traduction)

782 *Ibid.*, p. 39.

« L'adrénaline que je ressentais en travaillant sur cela me rappelait quelque chose que j'avais entendu un addict au crack raconter dans un documentaire sur l'addiction de Discovery Channel : 'C'est tellement bien ... mais c'est toujours incomplet. Il y a toujours ce gros trou au milieu de tout.' » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Le roman montre que le monde du jeu vidéo, avec ses fonctionnements particuliers, permet à Russell de s'épanouir. Alors que ses amis d'adolescence ont fondé la société Black Art Games, qui est le prolongement de leurs expérimentations avec l'informatique et les jeux pendant le lycée, Russell a passé quelques années à changer d'orientation. Le poste de game designer qu'il obtient dans la compagnie est une tentative pour renouer avec son passé. Lors de l'entretien, qui marque le début du roman, une question lui rappelle le premier jour après le lycée, qu'il évoque ainsi :

How badly I wanted that moment back. Simon and Darren had chosen to be, well, awesome, and I hadn't.⁷⁸³

Dans cet extrait, la marque du langage oral marque l'hésitation du personnage mais a aussi pour effet de mettre en valeur l'adjectif suivant et de renforcer la chute conclusive de la fin de la phrase. Peu sûr de lui, Russell ne cesse de se comparer à ces anciens camarades pour qui il travaille. La quête de son identité passe donc par une remémoration de la période du lycée qui prend la forme de souvenirs qui parsèment le roman, comme celui d'une formation à la programmation un été. Il s'agit pour le personnage de reconstituer son rôle dans les événements pour acquérir une légitimité. Simon, en particulier, fait office au début du roman de modèle inatteignable puisqu'il est décrit comme un génie. L'introspection de Russell est aussi le deuil de cet ami dont la mort est évoquée dès le début du roman et constitue un thème récurrent. Le roman raconte la manière dont Russell s'émancipe de ces figures et trouve un sens à sa vie. Par exemple, au milieu du chapitre 22 qui montre la pénibilité du travail du game designer, Russell remarque :

Friday was my first morning waking up underneath my own desk. [...] It didn't actually feel that weird. Really okay, actually. Fuck parents, fuck having a real job.⁷⁸⁴

Dans l'oralité courante qui constitue le style du roman, ce passage est le premier où est décrit un sentiment de bien-être pour Russell. Ainsi, c'est par les jeux vidéo, que Russell réussit au fur et à mesure du roman à se construire en tant qu'individu.

783 Austin Grossman, *You, op. cit.*, p. 14.

« A quel point j'aurais voulu être de nouveau à ce moment. Simon et Darren avaient choisis d'être, et bien, géniaux, et moi non. » (ma traduction)

784 *Ibid.*, p. 135.

« Vendredi était le premier jour où je me suis réveillé sous mon bureau. [...] Ça ne me paraissait pas vraiment bizarre. Plutôt normal, en fait. Tant pis pour mes parents, tant pis pour le vrai boulot. » (ma traduction)

Non seulement ils lui permettent de trouver sa place au sein de la société, mais ses expériences vidéoludiques de joueur sont formatrices. Comme dans *Lucky Wander Boy*, le média influence la façon dont le personnage se représente la réalité. Il imagine par exemple après l'entretien pour le poste de game designer ce que serait sa vie si elle était un jeu vidéo et conclut qu'il serait « le jeu vidéo le plus nul de tous les temps »⁷⁸⁵. Cette conception de la réalité à travers le prisme des jeux vidéo est particulièrement représentée dans le roman par l'utilisation des personnages vidéoludiques. Russell imagine en effet converser avec ses derniers dans des rêves. Si les dialogues entre Russell et les personnages ne sont pas explicitement qualifiés de songes, le texte donne des indices clairs en faisant mention de la nuit ou du sommeil. Par exemple, une discussion avec Brennan est suivie de cette phrase :

And I woke up to the fluorescent lights [...]. I was asleep at my desk, my head cradled in my arms.⁷⁸⁶

Les indications contextuelles permettent au lecteur de comprendre qu'il ne s'agit pas d'une manifestation réelle des personnages vidéoludiques mais de la perception du narrateur. Ces discussions avec les PNJ permettent cependant à Russell de trouver un sens à son existence. C'est par exemple lors du premier songe qu'il est incité à trouver l'épée (qui est la forme du bug). Les différentes rencontres seront l'occasion de conseils sur cette quête, mais aussi de réflexions sur la vie personnelle de Russell. Le jeu est représenté comme un espace sécurisé où le joueur peut faire sans danger l'expérience de ses sentiments, en particulier l'amour qu'il ressent pour Lisa, une de ses collègues. D'abord, l'expérience d'un passage de jeu permet de déclencher une réflexion sur ses sentiments :

'Do you love me ?'(Y/N)
You stopped for long seconds. Should you ? You'd already lied to her. Your name wasn't Pemberly-Sponk, it was Prendergast. Or Prendar. And even that wasn't your real name. Your name wasn't Prendar – was anybody's ? You couldn't tell her your real name ; it wasn't in the interface. [...]
I pressed Y anyway.⁷⁸⁷

785 *Ibid.*, p. 15.

« the lamest computer game of all time »

786 *Ibid.*, p. 251.

« Et je me suis réveillé devant les lumières fluorescentes [...]. Je m'étais endormi à mon bureau, ma tête dans mes bras. » (ma traduction)

787 *Ibid.*, p. 263.

« 'Est-ce-que tu m'aimes ?'(O/N) Vous vous arrêtez pendant de longues secondes. Devez-vous ? Vous lui avez déjà menti. Votre nom n'était pas Pemberly-Sponk, c'était Prendergast. Ou Prendar. Et même ça, ce n'était pas votre vrai nom. Votre nom n'était pas Prendar – est-ce qu'il était à quelqu'un ? Vous ne pouviez pas lui dire votre vrai nom ; il n'était pas dans l'interface. [...] J'appuyais sur O quand même. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Dans cet extrait, l'imitation du texte vidéoludique, qui comprend les contrôles qui donnent le pouvoir-faire du joueur, introduit une réflexion sur les niveaux de fictionnalité. Lorsque le jeu vidéo se fait intime, avec la question de l'amour, l'engagement du joueur dans la fiction est coupé puisque l'œuvre le renvoie à sa propre situation. Le texte montre ainsi la déconstruction progressive et temporaire des filtres fictionnels. Le personnage-joueur a menti au PNJ* dans le monde fictionnel et Russell tend à interpréter l'identification au personnage de la même manière. L'interactivité vidéoludique met fin à cette prise de distance. Cependant, d'autres formes d'expériences vidéoludiques contribuent à faire mûrir la réflexion de Russell sur l'amour. Le dialogue avec Lorac, un PNJ*, lui permet d'évoquer la possibilité d'un dîner. Enfin, le rêve dans lequel il fait cette expérience avec un autre personnage lui permet d'essayer la rencontre amoureuse avant de prendre le risque de le faire dans la réalité. La fiction vidéoludique ainsi que son exploitation en dehors du jeu est présentée comme une réponse à des questionnements réels puisque le rêve suit un moment de complicité avec Lisa où elle lui fait essayer le logiciel sur lequel elle a travaillé⁷⁸⁸. C'est seulement à la fin du roman qu'il réalise qu'il est amoureux et que la vie réelle a un intérêt :

The secret of the ultimate game is that you're already in the ultimate game, all the time, forever. [...] And the secret is also that you've always been fatally slow on the uptake, and that you're sitting with a girl who is smarter than you [...] and that it would help to be a little more relaxed about things.⁷⁸⁹

Sans que les sentiments soient clairement mentionnés (le roman ne parle jamais d'amour entre Lisa et Russell), les dernières pages du roman évoquent une prise de conscience. Le roman représente l'intime vidéoludique pour que le lecteur comprenne de quelle manière les jeux vidéo aident à faire face à la réalité, mais lui laisse un travail d'interprétation. Dans la citation, on retrouve l'expression « ultimate game » qui avait été employée au début du roman et si les références temporelles (« already, all the time, forever ») incitent à le comprendre comme une métaphore de la vie, cette comparaison n'est jamais explicite. De plus, il faut souligner que cette citation se trouve à l'intérieur d'un passage nommé « Endorian anomaly : Game Master's supplement » (« l'anomalie endorienne : supplément du maître du jeu ») qui contient à la fois des détails sur les mécaniques

⁷⁸⁸ *Ibid.*, p. 297.

⁷⁸⁹ *Ibid.*, p. 366.

« Le secret du jeu ultime, c'est que vous êtes déjà dans le jeu ultime, tout le temps, pour toujours. [...] Et le secret, c'est aussi que vous avez été irrémédiablement lent à la détente, que vous êtes assis avec une fille qui est plus intelligente que vous [...] et que ça aiderait d'être un peu plus détendu. » (ma traduction)

vidéoludiques du bug et des réflexions personnelles de Russell. L'étrangeté de ce passage (tant au niveau du contenu qu'au niveau du statut narratif) participe à l'encryptage interprétatif. Le roman, qui fonctionne sur le modèle de ce passage, par indices et suggestions, propose des espaces d'interprétation dans les réflexions de Russell sur la nature du jeu vidéo. Les hypothèses qu'il fait sur les personnages vidéoludiques expliquent en quoi le média lui permet de s'affirmer en tant qu'individu. Un passage en particulier montre la complexité de la nature du personnage vidéoludique, entre données informatiques, personnages fictionnels et imaginaire du joueur :

I can feel them even though they're not real, they're not even fictional characters. They're simultaneously less and more than real characters. Less because they don't have real selves. They don't have dialogue, or full backstories. They're just a bunch of numbers. They're vehicles or tools players use. They're masks. But more because part of them isn't fiction at all, it's human – it's their player half. It's you. Or Simon, or Darren, or Lisa, or Matt.⁷⁹⁰

Le personnage vidéoludique est ici conçu comme un espace de projection qui permet au joueur de faire des expériences et de se définir. En insufflant la vie aux personnages vidéoludiques, Russell utilise ces derniers pour se construire une identité. C'est pourquoi il interprète l'histoire des quatre héros récurrents du studio dans lequel il travaille comme un modèle pour penser ses choix de vie et sa relation avec ses amis :

As I thought of it, the First Age was like childhood, [...]. The Second Age was High School. [...] And the Third Age was everything after, when we went our separate ways and order was restored but nothing quite forgiven or forgotten. There was a Fourth Age no one much bothered with, which marked the retreat of magic into mere legend and superstition and the ascendancy of humankind – i.e, the time when we grew up and got boring and our hearts, generally speaking, died.⁷⁹¹

Ce découpage qui associe la temporalité fictionnelle et la vie du personnage principal est en partie reprise dans la structure narrative du roman : Part I : The Ultimate Game / Part

⁷⁹⁰ *Ibid.*, p. 199.

« Je peux les sentir, même s'ils ne sont pas réels et s'ils ne sont pas complètement des personnages fictionnels. Ils sont à la fois plus et moins que de vrais personnages. Moins car ils n'ont pas de vraies identités. Ils n'ont pas de dialogues ou d'histoire complète. Ils sont juste un amas de nombres. Ils sont des véhicules ou des outils que le joueur utilise. Ils sont des masques. Mais ils sont plus que cela car une part d'eux n'est pas fictionnelle du tout, elle est humaine – c'est leur moitié joueur. C'est vous. Ou Simon, ou Darren, ou Lisa, ou Matt. » (ma traduction)

⁷⁹¹ *Ibid.*, p. 59. « Dans mon esprit, le Premier Age était comme l'enfance, [...] le Deuxième Age comme le lycée. [...] Et le Troisième Age était ce qui se passait après, lorsque que chacun a pris sa propre route, que l'ordre a été rétabli mais que rien n'a jamais vraiment été pardonné ou oublié. Il y avait un Quatrième Age auquel personne ne s'est vraiment jamais intéressé, qui symbolise le fait que la magie devienne des simples légendes et superstitions et l'ascension de l'espèce humaine, c'est-à-dire le moment où on a grandi et devenu ennuyeux et où nos cœurs, de manière générale, sont morts. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

II : The First Age of the world / Part III : The Second Age of the world / Part IV : The Third Age of the world / Part V : Clandestine, or the spy who loved you / Part VI : The Solar Age / Part VII : Endgame⁷⁹². La différence notable concerne la sixième partie. Alors qu'elle est présentée sous le nom de « fourth age » comme inintéressante et triste au début du roman, la connotation positive de l'adjectif « solar » modifie l'interprétation de la vie adulte.

Dans *You*, l'expérience du jeu vidéo permet au joueur de se définir. La fiction vidéoludique, qui ne se limite pas à la manipulation du logiciel mais au contraire se poursuit au sein de l'imagination du joueur, est présentée comme un terrain d'expérimentation. La poétique de cet intime vidéoludique repose sur un réseau d'associations entre réel et virtuel que le lecteur doit déchiffrer dans le processus de pensée du personnage.

Ce que *You* met en scène dans une fiction – l'expérimentation de soi par l'activité vidéoludique, Chloé Delaume le réalise dans *Corpus Simsi*. Cet ouvrage peut en effet se lire *comme* une autofiction selon le terme de Philippe Gasparini⁷⁹³, c'est-à-dire comme une utilisation de l'auteur de la fiction pour penser son identité.

Suite de *La Vanité des Somnambules* qui est le récit de l'installation du personnage de fiction Chloé Delaume dans un corps humain, *Corpus Simsi* raconte sa migration dans le jeu *Les Sims*. Le roman commence par le récit de la progressive incarnation du personnage de fiction Chloé Delaume dans le jeu vidéo qui est présenté comme un nouveau départ :

Malheur à qui Ulysse proposa le voyage. Je me refuse à toute errance. Désormais je sais où aller.⁷⁹⁴

En faisant référence au héros de *l'Odyssée*, Chloé Delaume ne fait pas que lier culture vidéoludique et culture littéraire, elle attribue une finalité précise à l'expérience du jeu. La citation du poème de Rimbaud « Venus Anadyomène » consolide cette interprétation du jeu :

792 Partie I : Le jeu Ultime / Partie II : Le Premier Age du monde / Partie III : Le Deuxième Age du monde / Partie IV : Le Troisième Age du monde / Partie V : Clandestine, ou l'espionne qui était amoureuse de vous / Partie VI : L'Age Solaire / Partie VII : Fin de partie (ma traduction)

793 Philippe Gasparini, *Autofiction : une aventure du langage*, Paris : Editions du Seuil, 2008.

794 Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, *op. cit.*, p. 5.

Me voir là, surgir du plasma *comme d'un cercueil vert en fer blanc* percer écran
totalitaire *une tête de femme* soudain à *cheveux bruns* traverser *fortement* la
tanière des circuits *pommadés* [...].⁷⁹⁵

Le poème permet de dire la métamorphose du personnage. Il ne s'agit pas seulement de comparer le personnage vidéoludique à une figure littéraire classique, Venus, mais aussi de faire coïncider la nouveauté de la forme à la volonté de la renaissance d'un être. Tout comme Rimbaud qui dévoile la déesse sous un nouveau jour, Chloé Delaume se réinvente par la fiction. L'intertextualité est alors au service de l'expression de la transformation.

Lorsque le personnage de fiction abandonne le corps de son auteur, ses « interstices », ses « brèches nombreuses » et ses « lézardes nues comme des vers blancs »⁷⁹⁶, Chloé Delaume interroge indirectement le lien entre l'identité et le physique. La quête de soi passe par un refus initial des contingences du physique, mais la création de l'avatar fonctionne comme une acceptation de ses caractéristiques visuelles puisqu'il ressemble au joueur (« Me voici à l'image du corps qui me refusa »⁷⁹⁷). Si le texte témoigne d'une quête d'identité, le travail d'agencement des captures d'écran du jeu permet aussi de comprendre le rôle de l'apparence dans la reconquête de soi, notamment par la multiplication des versions de l'avatar (voir Figure 97).

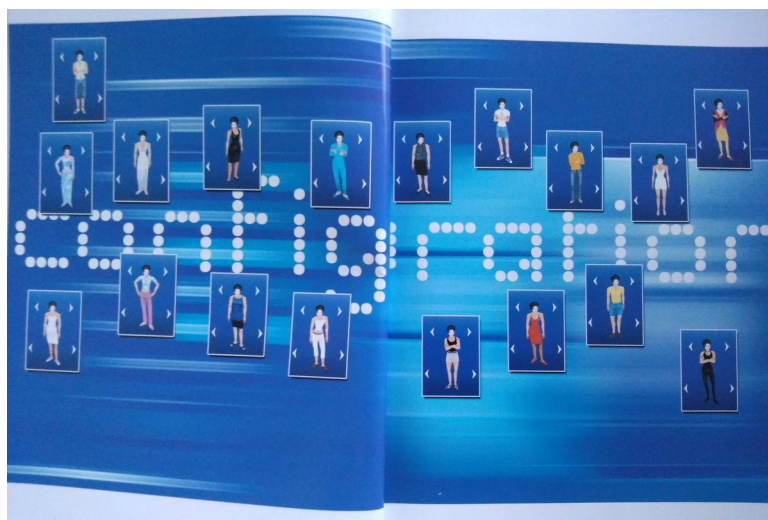


Figure 97 : Avatars. Delaume, *Corpus Simsi*, p. 16-17.

Puisque l'avatar vidéoludique est le double fictionnel de Chloé Delaume, il partage certaines caractéristiques avec l'auteur, comme le signe astrologique : « [...] je suis née le 10 mars 1973. J'ai donc en premier lieu exigé d'être Poissons »⁷⁹⁸. Le verbe « exiger »

⁷⁹⁵ *Ibid.*, p. 12.

⁷⁹⁶ *Ibid.*, p. 6.

⁷⁹⁷ *Ibid.*, p. 14.

⁷⁹⁸ *Ibid.*, p. 15.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

montre que la fictionnalisation vidéoludique permet d'abord à l'auteur de se réapproprier ce qu'elle ne peut maîtriser de son identité et de créer une version de soi dans un univers stable. On retrouve l'usage de l'avatar décrit par Frank Beau, qui explique que « l'écriture d'un soi dans un monde virtuel touche très vite le besoin de réconfort narcissique de chaque individu »⁷⁹⁹ puisque les mondes virtuels encouragent les utilisateurs à être spectateurs de leurs actions et à en être impressionnés. D'ailleurs, lors des performances, l'auteur avait une attitude observatrice dans la mesure où sa posture assise permettait une mise en avant non de son corps mais de celui de son avatar, visible sur un écran par le public, comme le remarque Anaïs Guilet⁸⁰⁰. Dans *Corpus Simsi*, le jeu vidéo permet de donner de soi une version compréhensible. Le personnage dit d'elle même qu'elle est « définissable [...] un être lisible, intelligible jusqu'à la lie »⁸⁰¹. De nombreux passages du texte sont alors dédiés à une détermination répétitive de l'identité vidéoludique, par exemple : « Je m'appelle décidément Chloé Delaume. Je suis un adulte de race blanche et de sexe féminin. Je suis astrologiquement Poissons. »⁸⁰² Toutes ces informations ont déjà été données, mais la répétition permet de s'assurer que l'identité vidéoludique n'est pas changeante et compliquée à saisir comme celle de la réalité. Les descriptions précises des fonctionnements du monde ludique (comme la construction des maisons ou le temps) s'inscrivent aussi dans ce besoin de faire partie d'un monde déterminé et stable.

Dans *Corpus Simsi*, l'expérience du jeu vidéo est décrite comme une expérience apaisante d'une identité fixe qui est une version de soi-même. Cependant, le roman interroge l'effet de cette diffraction de l'identité dans le monde virtuel sur le joueur. S'il ressemble en partie à son joueur, l'avatar a pourtant des propriétés essentiellement différentes. Le personnage Chloé Delaume revendique cette nature fictionnelle et le livre est une tentative de définition de ce qu'est être un Sims puisque les différentes parties traitent du fonctionnement du monde virtuel et des spécificités de ses habitants. Ces caractéristiques vidéoludiques permettent de penser en creux ce qu'est l'humain. Le personnage Chloé Delaume se compare aux humains dans toute l'œuvre pour montrer à

799 Frank Beau, « Une figure du double numérique : l'avatar, Entretien avec Oriane Deseilligny, in *Identités numériques : Expressions et traçabilité*, Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Paris : CNRS Editions, 2015, p. 88.

800 Anaïs Guilet, « Lire le jeu vidéo : jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », art. cité., p. 226.

801 Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, op. cit., p. 15.

802 *Ibid.*, p. 22.

quel point elle est différente. Par exemple, en ce qui concerne les capacités des Sims, le personnage vidéoludique explique :

Six aptitudes nous sont données, chacune pouvant être améliorée à concurrence de dix points maximum. Tous les Sims, s'ils le souhaitent et y consacrent le temps nécessaire, peuvent atteindre la perfection. Une perfection calibrée et restreinte. Les Sims ont du talent, mais jamais de génie.⁸⁰³

Si la régularité virtuelle de l'être vidéoludique le dispense de préoccupations comme la douleur ou l'apparence physique, elle le prive aussi d'une aptitude à la création, et donc à l'art, contrairement aux hommes. La comparaison que fait le personnage Chloé Delaume est accompagnée d'un jugement de valeur sur l'humanité. L'identité de la joueuse ainsi que le monde réel sont alors complètement rejetés et dénigrés. Cette revendication trouve son expression la plus claire dans le jeu de mot « Jeu est un autre »⁸⁰⁴. Alors que la phrase de Rimbaud souligne qu'un individu n'est pas réductible à une identité unique et fixe, la déformation par le personnage vidéoludique signifie que l'identité dans le jeu est profondément différente. Le Sims, tel qu'il est décrit dans *Corpus Simsi*, est la somme des mécaniques imposées par le jeu et de sa personnalité. Le personnage se détache alors progressivement de son joueur. En plus de sa prise de parole indépendante, le personnage Chloé Delaume explique que « [u]ne fois le jeu abandonné par son utilisateur, les Sims vont et viennent, se rencontrent, s'organisent et se multiplient »⁸⁰⁵. L'autonomie des personnages vidéoludiques débouche sur une inversion de la priorité entre réel et fiction. L'être vidéoludique affirme sa précellence sur les êtres humains :

Regardez-vous et acceptez : vous verrez, vous n'existez pas. Regardez-nous et comprenez : nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu.⁸⁰⁶

L'adresse directe aux lecteurs renforce le malaise que suscite l'idée que l'avenir de l'homme est dans un monde virtuel entièrement déterminé. Le personnage vidéoludique est alors peint comme fondamentalement meilleur que l'humain :

Simulation de vie virtuelle, nous vivons plus, bien plus que vous. [...] Le déroulement temporel est adapté à nous. Chez vous, c'est le contraire. Nous, nous sommes libres.

[...] notre civilisation est plus égalitaire que toutes vos utopies. Nous savons que l'apparence physique n'est qu'une simple interface. Sans aucune importance.⁸⁰⁷

803 *Ibid.*, p. 62.

804 *Ibid.*, p. 8.

805 *Ibid.*, p. 37.

806 *Ibid.*, p. 116.

807 *Ibid.*, p. 29 / p. 62.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Chloé Delaume montre que les rêves de l'homme comme la vie éternelle, la liberté ou l'égalité sont accessibles dans un monde réglé virtuel. La division schizophrénique des identités chez Chloé Delaume permet de mettre à distance la réalité qui est blessante et imparfaite. Le questionnement identitaire va de pair avec une critique du monde réel qui est présenté dans *Corpus Simsi* comme tout aussi illusoire que les mondes vidéoludiques. Les références emboîtées à différents univers de fiction contribuent (avec la présentation d'images réelles à la fin du livre sous les mêmes formes que les captures d'écran) à relativiser la distinction entre réel et fiction. Par exemple, la page 74 du livre présente une capture d'écran des Sims qui fait elle-même allusion à *Alice aux Pays des Merveilles*.

L'expérience vidéoludique est définie dans *Corpus Simsi* comme une expérimentation de soi. La création et le jeu avec l'avatar permettent pour l'auteur de se réapproprier activement une identité qui est mise à mal par le monde contemporain. Si le livre rend visible les risques de la fictionnalisation de soi, puisque le virtuel devient plus accueillant que le réel, il montre aussi que nous devons au quotidien composer avec la fiction, dont les contours ne sont pas clairement délimités. Cette interprétation autofictionnelle de *Corpus Simsi* correspond d'ailleurs au projet de l'auteur telle qu'elle l'exprime a posteriori dans « S'écrire, mode d'emploi » : « Dissolution de l'individu dans le flot des fictions en cours. [...] Conclure : écrire le Je = un acte de résistance ; autofiction = un geste politique. Ecrire le Je ne relève en rien du narcissisme mais de l'instinct de survie dans une société où le capitalisme écrit nos vies et les contrôle. »⁸⁰⁸ L'expérience vidéoludique permet une tentative de compréhension et d'acceptation de soi par une salvatrice distanciation.

Dans cette partie, j'ai montré que les romans qui représentent l'expérience du jeu vidéo proposent une peinture du ressenti du joueur et des effets du jeu sur sa psyché. Qu'il s'agisse de littérature *casual*, *gamer* ou *indé*, le jeu vidéo est présenté comme terrain de définition de soi. A travers *Lucky Wander Boy*, *You* et *Corpus Simsi*, j'ai étudié comment se construisaient des poétiques intimes vidéoludiques. L'utilisation d'une focalisation interne permet aux auteurs de représenter la façon dont le média influence les processus de pensée des joueurs. Le personnage vidéoludique en tant que double du joueur dans le monde virtuel est aussi employé pour questionner ce que jouer implique

⁸⁰⁸ Chloé Delaume, « S'écrire, mode d'emploi », in *Autofiction(s)*, Claude Burgelin, Isabelle Grell et Roger-Yves Roche (dir.) colloque de Cerisy 2008, Lyon : Presses universitaires de Lyon, 2010, p. 112.

comme engagement de soi. Le jeu vidéo est alors représenté comme un élément qui participe à la construction de l'identité des joueurs, pour le meilleur ou pour le pire.

Alors que les romans *casual* ont pour objectif de montrer aux jeunes lecteurs la bonne manière de jouer et ainsi de précéder le temps du jeu, les littératures *gamer* et *indé* fonctionnent a posteriori de l'expérience en lui proposant d'analyser ce que son engagement dans la fiction vidéoludique signifie. Dans les deux cas, la définition du jeu vidéo place la littérature dans le rôle d'un mode d'emploi.

L'importance accordée à l'expérience personnelle au sein des représentations du jeu vidéo peut paraître inappropriée, dans la mesure où la lecture ne peut remplacer une expérience directe du média : lire un roman sur une expérience vidéoludique ne sera jamais jouer à un jeu vidéo. Cependant, il me semble qu'il faut rapprocher cette tendance littéraire d'un mode de partage de l'expérience vidéoludique présente sur différents supports. La poétique de l'intime est la version littéraire du phénomène du *let's play* qui est « une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu » pendant laquelle il commente souvent ses actions, selon Fanny Barnabé⁸⁰⁹. Elle détermine deux origines de cette forme de détournement du jeu : d'un côté, *Doom* (id Software, 1993) et *Quake* (id Software, 1996) qui permettaient au joueur de faire des vidéos ; de l'autre, des captures d'écran accompagnées de commentaires humoristiques sur le site Something Awful au milieu des années 2000. Elle note aussi que l'émergence de Youtube en 2005 et Twitch.tv (d'abord connu sous le nom de Justin.tv) en 2007 permet au genre de prendre de l'ampleur. Comme les deux jeux d'id Software, *Lucky Wander Boy* et *Corpus Simsi* font partie des précurseurs d'une tendance qui devient vraiment populaire dans les années 2010 et qui influence directement la littérature *gamer*, comme *You*. Malgré la variété des types de *let's play*, Barnabé montre qu'il s'agit du partage d'une expérience personnelle du jeu, qui alterne respect du gameplay et détournement du jeu « à travers des figures dites de spectacularisation, d'anti-jeu, de fictionnalisation et d'ironie ». La poétique littéraire de l'intime vidéoludique est particulièrement proche du *let's play* lorsque le joueur décide de se mettre en spectacle puisqu'il s'agit de dévoiler les émotions vidéoludiques ressenties à un public. En représentant l'expérience vidéoludique comme une expérience individuelle qui peut ensuite être partagée, la littérature reflète l'existence d'une certaine manière de jouer à un moment donné. Comme le proposent Hugo

809Barnabé Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique*, op. cit.

Montembeault et Simon Dor pour les vidéos de jeu réalisées par les joueurs, elle pourrait alors constituer une archive à prendre en compte dans une histoire de la jouabilité, bien que les conditions d'énonciation doivent être interrogées⁸¹⁰. La littérature s'inscrit en effet dans une tendance contemporaine particulière, mais occulte aussi d'autres pratiques du jeu vidéo, notamment le jeu en équipe qui se développe largement sous le terme d'e-sport* depuis la fin des années 2000 avec la professionnalisation des joueurs. Les romans participent à l'émergence d'une culture littéraire du jeu vidéo, alors que cette culture médiatique trouve des affinités avec d'autres champs sociaux (voir Annexe 5).

2 Documentaire de la production des jeux vidéo

Bien que la majorité des représentations littéraires des jeux vidéo choisissent l'angle de la réception, certains romans tentent d'analyser la manière dont ces œuvres médiatiques sont produites. Publiés dans les années 2010, alors que le jeu vidéo est devenu une industrie culturelle majeure et écrits par des auteurs familiers de ce monde, *You* et *For the Win* constitueront les exemples privilégiés pour montrer que lorsque la littérature se fait documentaire⁸¹¹ de l'industrie du jeu vidéo, elle a tendance à expliquer le nouveau média à travers ses propres modèles.

2.1 Romans de l'artiste

Parmi les romans qui représentent la production de jeu vidéo, *You* est exemplaire car le développement du jeu sous-tend l'ensemble du roman, ce qui permet à Grossman d'expliquer de nombreuses problématiques de création et de commercialisation qui surviennent dans l'industrie. Paru en 2013, à un moment où une figure d'auteur du jeu

810 Hugo Montembeault et Simon Dor, « A quoi pensent les archives de la jouabilité ? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique », *Conserveries mémorielles* [en ligne], n° 23 : *Que pense le jeu vidéo ?*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/cm/3171> (consulté le 06/003/2019)

811 Lionel Ruffel, « Un réalisme contemporain : les narrations documentaires », *Littérature* [en ligne], n°166, 2012/2, Paris : Armand Colin, URL : <https://www.cairn.info/revue-litterature-2012-2-page-13.htm> (consulté le 29/09/2018)

vidéo commence à émerger à la fois comme manière de penser le média et comme outil marketing⁸¹², le roman raconte les débuts de Russell dans l'industrie et tente de documenter fidèlement le fonctionnement de l'industrie en employant différents moyens narratifs.

D'abord, il utilise le fait que son personnage découvre la production du jeu vidéo pour expliquer le fonctionnement d'un studio ainsi que le travail et les outils d'un game designer. Par exemple, le premier jour de travail de Ross donne la possibilité de détailler précisément le moteur de jeu, notamment son apparence, son utilité et son ergonomie.

Here were the nuts and bolts of the world. Only ... I'd expected it to be a high-tech piece of wizardry – a 3-D display, rotating cubes and graphs and blue-green numbers. This – this thing looked like crap.⁸¹³

Dans cet extrait, les temps de pause (points de suspension, tiret) et les répétitions marquent l'étonnement du personnage dont les préjugés sur la technologie informatique se confrontent à la réalité du logiciel. Grossman ne cherche pas seulement à rendre compte de l'outil, mais aussi à illustrer la manière dont les professionnels le considèrent. La liste des défaillances du programme, qui a un effet comique pour les créateurs de jeux vidéo (à qui est adressé le roman), sert au lecteur non-initié à se familiariser avec l'idée que la création de jeux vidéo tient du bricolage.

En parallèle des descriptions, certains dialogues avec les personnages ont pour seule fonction de présenter des problématiques typiques lors de la création d'un jeu vidéo. Par exemple, le chapitre 22 commence par une discussion entre Russell et Lisa, lead programmer, sur les possibilités créatives. Chaque requête du game designer est rejetée par la programmeuse :

Q : Hey, Lisa, can we have a pet wolf that follows you around and fights for you ?

A : No.

Q : Why not ?

A : Pathfinding. The wolf has to follow you around all the time, but there are cases when that's too hard to work out.⁸¹⁴

812 On pense par exemple à la boîte du jeu *Metal Gear Solid V : Phantom Pain* (Kojima Productions, 2015) qui précise « A hidea kojima game ».

813 Austin Grossman, *You, op. cit.* 2014, p. 29.

« Et ici, c'était les rouages du monde. Seulement ... Je m'attendais à un élément de haute technologie plein de sorcellerie – un écran 3D, des cubes qui tournent et des graphiques et des chiffres bleus-verts. Ce – Ce truc ressemblait à de la merde. »

814 *Ibid.*, p. 133.

« Q : Hé, Lisa, est-ce qu'on peut avoir un compagnon loup qui suit le joueur et qui se bat pour lui ? / R : Non. / Q : Pourquoi pas ? / R : Pathfinding. Le loup doit pouvoir suivre le joueur en permanence, mais il y a des cas où c'est trop compliqué à calculer. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Bien qu'un des fils conducteurs du roman soit le sentiment amoureux de Russell envers Lisa (voir sous-partie précédente), ce dialogue a pour fonction de montrer au lecteur à quel point le contenu d'un jeu dépend de limitations technologiques et il constitue une introduction au vocabulaire spécialisé de l'industrie. Dans cet extrait, le terme « pathfinding » est expliqué par un exemple dans une logique didactique.

Outre les descriptions et les dialogues, les pensées de Ross donnent un exemple concret du travail du game designer. Le chapitre 30 en particulier illustre le fait que le game designer doit imaginer toutes les réactions du joueur afin que le monde reste intact quoiqu'il fasse (voir Figure 98).

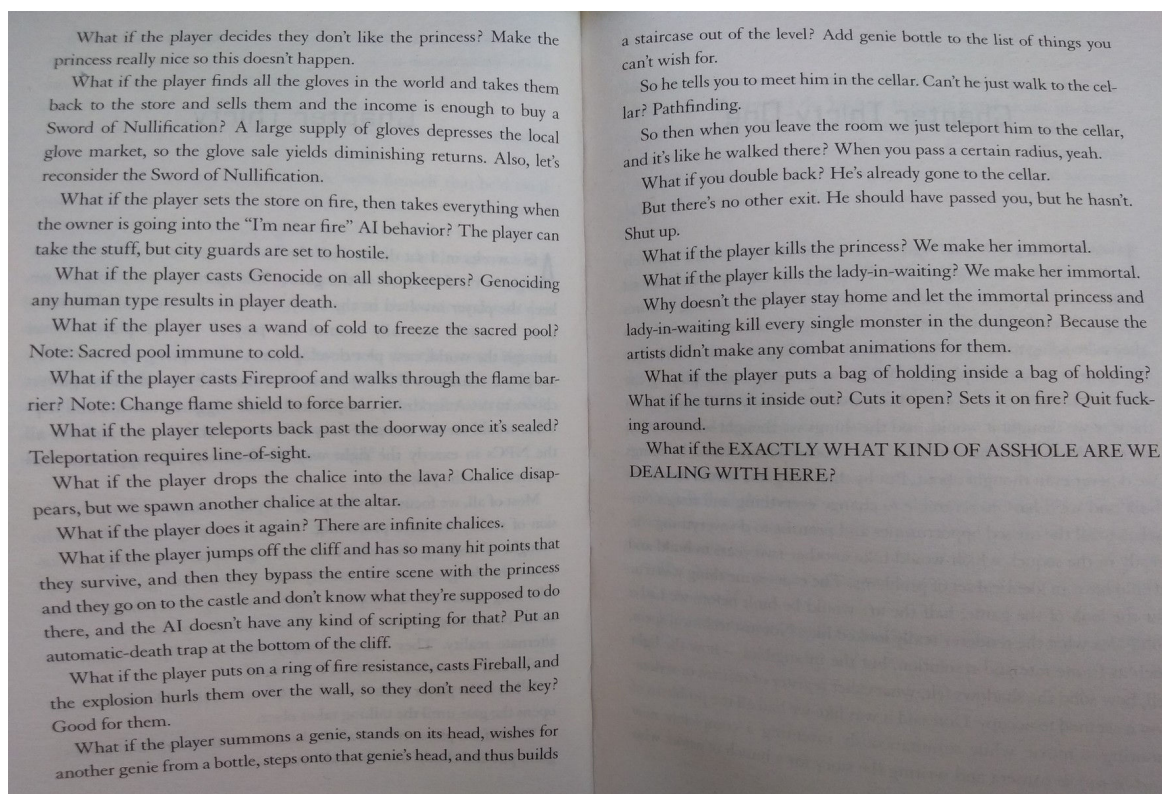


Figure 98 : Travail de Game Designer. Grossman, *You*, 2013, p. 202-203.

La longueur du passage qui multiplie les exemples concrets permet au lecteur de comprendre le processus de pensée du personnage et de se rendre compte effectivement de son travail d'invention. L'ingratitude de ce travail est évoquée par la répétition des termes « What if » à chaque nouveau paragraphe et par l'énervement que traduisent les majuscules dans la dernière phrase de l'extrait.

Finalement, la fonction documentaire de *You* passe par l'imitation de documents de game design (voir Figure 99). Le lecteur-modèle n'a pas besoin de lire cette liste en détail pour comprendre que le travail consiste à recenser l'ensemble des créatures du jeu.

La maturité de la littérature

Elle n'a aucun intérêt narratif en soi : elle ne fait pas progresser l'intrigue, ni ne développe un personnage. Comme les méthodes citées précédemment, c'est par l'exemple concret que le roman tente d'expliquer le processus de création d'un jeu vidéo.

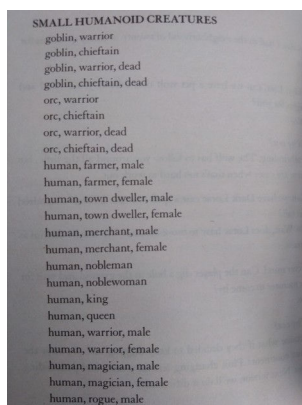


Figure 99 : Liste créatures.

Grossman, *You*, 2013, p.

134.

Si la fonction documentaire de *You* est particulièrement développée, de nombreux romans représentent le jeu vidéo comme œuvre à créer, par exemple *Erebos* et *Ready Player One*, aussi parus dans les années 2010. La majorité ne montre pas les nombreuses professions de la création des jeux vidéo (notamment les artistes, les développeurs, les sound designers, les scénaristes), se contentant d'utiliser une figure indifférenciée ou de se concentrer sur le rôle de game designer. Dans les trois romans mentionnés, que la tendance explicative soit plus ou moins marquée, je vais montrer que le créateur de jeu vidéo est pensé sur le modèle de l'artiste romantique. Comme le souligne Eric Maigret, bien que cette esthétique ne soit plus d'actualité, elle laisse encore ses traces dans la société⁸¹⁵. À partir du travail de Charline Pluvet, qui étudie « comment l'individuation de la littérature qui s'amorce aux XVIIIe pour s'imposer au XIXe a provoqué l'apparition de représentations imaginaires de l'écrivain qui servent sa promotion dans la société et se figent peu à peu en images codifiées » et soutient que « la littérature du XXe siècle jusqu'à l'époque contemporaine ne s'est pas défaite de ces représentations imaginaires de l'auteur »⁸¹⁶, j'identifierai trois figures de l'artiste romantique qui influent sur les représentations du créateur de jeu vidéo.

⁸¹⁵ Eric Maigret, « Esthétiques des médiacultures », art. cité., p. 127.

⁸¹⁶ Charline Pluvet, *L'auteur déplacé dans la fiction : configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine*, thèse de doctorat, sous la direction de Emmanuel Bouju, Université Rennes 2, 2009, p. 427.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

D'abord, « la posture auctoriale la plus résistante à l'épreuve du temps » est celle de l'auteur maudit. Le créateur de jeu est ainsi souvent représenté comme un génie malheureux et asocial, qui n'obtient une reconnaissance qu'après sa mort. Dans le roman de jeunesse *Erebos*, paru en 2010, le portrait de l'artiste est fait en marge de l'intrigue principale à travers un journal intime, réparti à travers le roman, dont la différence est mise en exergue formellement par le fond grisé de la page. Ces cinq pages ne prennent leur sens qu'à la fin du roman qui révèle que le créateur, Larry MacVay, s'est suicidé après avoir mis au point le jeu. L'auteur est décrit comme une personne introvertie pour qui la création de son œuvre devient une obsession. La progression dans le journal révèle la folie croissante du personnage, qui se traduit notamment par la dévalorisation de la réalité au profit de l'œuvre d'art⁸¹⁷. Le génie de l'auteur est à la fois représenté par les joueurs admiratifs et par sa perception de lui-même, lorsqu'il se compare à un dieu⁸¹⁸. Comme Larry MacVay dans *Erebos*, Halliday dans *Ready Player One* est mort au moment où se déroulent les événements du roman. Le créateur est cependant une figure présente dans l'ensemble du roman puisqu'il est l'origine de la compétition qui est le centre de l'intrigue. Sa vie est détaillée à de nombreuses reprises, car le personnage principal s'en sert pour résoudre les énigmes. Le succès planétaire du jeu et la fascination de Adam en font un créateur particulièrement doué. Cependant, le portrait qu'en fait Adam insiste aussi sur son mal-être dans les interactions sociales :

At every Gregarious Games press conference, Morrow grinned infectiously from behind his unruly beard and wire-rimmed spectacles, using his natural gift for hype and hyperbole. Halliday seemed to be Morrow's polar opposite in every way. He was tall, gaunt, and painfully shy, and he preferred to stay out of the limelight.⁸¹⁹

Ce passage met explicitement en opposition deux figures du créateur de jeu. Face à l'artiste mélancolique et introverti se dresse le portrait d'un game designer confiant et charismatique. Ce contraste entre deux images de l'artiste se retrouve dans *You*. Russell fait explicitement de Darren son modèle :

817 Urusla Poznanski, *Erebos*, op. cit., p. 188.

818 *Ibid.*, p. 250.

819 Austin Grossman, *You*, op. cit., p. 55.

« A chaque conférence de presse de Gregarious Games, Morrow souriait contagieusement derrière sa barbe peu entretenue et ses lunettes à monture métallique, utilisant son talent naturel pour la frénésie et les hyperboles. Halliday semblait être l'opposé de Morrow dans tous les sens possibles. Il était grand, émacié, affreusement timide et il préférerait rester dans l'ombre. » (ma traduction)

La maturité de la littérature

I knew what a Great Designer looked like and that was Darren – loud, brash, inventive, charismatic, never at loss for a brighter, better, crazier idea.⁸²⁰

Ce portrait de l'artiste confiant et fascinant s'inscrit en opposition avec celui de Simon que Russell décrit tout au long du roman comme un créateur brillant, mais malheureux. Il s'agit notamment pour Russell de déterminer si la mort de Simon, évoquée plusieurs fois dans le roman, était un suicide et d'accepter le poids de son héritage artistique. En effet, le génie de Simon est matérialisé par le moteur de jeu Waffle qui est encore utilisé dans le développement et que les membres de l'équipe n'arrivent pas à maîtriser complètement.

Le second modèle identifié correspond à une autre facette de l'artiste romantique, que Charline Pluvet appelle le romantisme de l'énergie :

L'écrivain se pense alors doué d'une énergie qui se déploie à la fois en puissance créatrice, ce qui lui permet de se distinguer des autres sur la scène littéraire, et en goût de l'aventure voire du risque dans sa vie réelle.⁸²¹

Dans cette définition, on retrouve la particularité de rendre visible l'œuvre qu'ont en commun Darren et Morrow. Albert, le créateur dans le roman de jeunesse *Golem* des Murail paru en 2002, suit un autre aspect de ce modèle. Appelé « l'Einstein du jeu vidéo » par ses collaborateurs, il fuit son travail en échappant à des gardiens musclés et se distingue du personnage du professeur de français, Monsieur Molenne, par un physique de sportif et une connaissance des combats :

Intelligence : 160. Caractère : pas commode. Pouvoir : ceinture noire de judo. Armement : coup-de-poing américain, cran d'arrêt, Beretta. Qualités : pas tant que ça ...⁸²²

Cette description qui imite celle d'un personnage de jeu vidéo permet de construire rapidement le personnage selon le stéréotype du « mauvais garçon » astucieux et insiste davantage sur ses capacités physiques que sur son génie créateur. Bien qu'éloigné a priori d'une représentation du jeu vidéo comme art, ce portrait évoque pourtant le romantisme de l'énergie.

Une troisième catégorie de représentation de créateurs de jeux vidéo peut être distinguée avec une troisième figure de l'artiste présente dans *You*. Alors que Darren incarne le romantisme de l'énergie et Simon le romantisme du désespoir, Russell, le

⁸²⁰ *Ibid.*, p. 55.

« Je savais à quoi ressemblait un Grand Designer et il s'agissait de Darren – bruyant, impétueux, inventif, charismatique, jamais à court d'idées, toutes plus brillantes, plus intéressantes et plus folles les unes que les autres. » (ma traduction)

⁸²¹ Charline Pluvet, *L'auteur déplacé dans la fiction*, op. cit., p. 446.

⁸²² Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail, *Golem*, op. cit., p. 551.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

personnage principal est construit d'après le modèle de l'artiste-artisan. En ce qui concerne la figure de l'écrivain, Charline Pluvet écrit que ce scénario auctorial s'est développé à cause du désenchantement romantique⁸²³. En ce qui concerne le jeu vidéo, ce modèle permet à la fois de rendre compte du savoir technique nécessaire à la création d'un jeu vidéo et de la qualité artistique et créative du travail fourni. L'éditeur, qui est le support de création principal, est décrit ainsi :

Time had stopped, or, rather, had not yet been turned on. There were extra objects visible in the world – boxes, spheres, cartoon bells, and lightbulbs – hidden lines of influence, pathfinding routs, traps, and dangers.⁸²⁴

L'accumulation des objets tend à définir le travail du game designer comme celui de la mise en place d'un monde. Contrairement à la représentation de l'artiste inspiré et génial, le travail de l'auteur-artisan est souvent pénible et répétitif, comme je l'ai montré. Pourtant, le travail du game designer ne se limite pas, dans la description qui en est faite dans *You*, à une construction technique et logique. La définition la plus aboutie du roman suit une déclaration de Russell qui avoue avoir du mal à définir son métier :

[Game Designers] work on a cluster of tasks no one else has hold of : they do interface design, story, game mechanics, map layout. How many hits it takes to kill an orc, and what's behind the door, and what kinds of spells you can cast. It's not a solid science and up to this point I'd muddled through on a knack for not offending people and an ability to imagine far-off places.⁸²⁵

Dans cette définition, la tentative de définition du métier par les tâches et les outils utilisés laisse place à une conception du métier comme pratique artistique puisqu'elle est l'inverse d'une science et s'appuie sur l'imagination. Un autre passage permet de confirmer cette qualité artistique attribuée au jeu vidéo via la description du métier de game designer. Lorsque Russell dit à une collègue qui doit le former que selon lui le métier de game designer est de rendre le jeu « fun », elle lui répond :

'I don't know what it means, though,' [...] She was watching me carefully as she spoke. As if maybe she was hoping I knew a secret everyone else had forgotten.⁸²⁶

823 Charline Pluvet, *L'auteur déplacé dans la fiction*, op. cit., p. 437.

824 Austin Grossman, *You*, op. cit., p. 37.

« Le temps s'était arrêté, ou, plutôt, n'avait jamais été activé. Il y avait des objets supplémentaires visibles dans le monde – des boîtes, des sphères, des cloches dessinées, et des lampes – des lignes d'influences cachées, des chemins de pathfinding, des pièges et des dangers. » (ma traduction)

825 *Ibid.*, p. 109.

« [Les Game Designers] travaillent sur un ensemble de tâches auxquelles personne d'autre ne veut toucher : ils font du design d'interface, l'histoire, les mécaniques de jeu, la réalisation de la carte. Combien de coups il faut pour tuer un orque, et ce qu'il y a derrière la porte, et les types de sorts que vous pouvez lancer. Ce n'est pas une science exacte et jusqu'à ce moment, je m'en étais sorti grâce à un talent pour ne pas offusquer les gens et une habilité à imaginer des lieux lointains. » (ma traduction)

826 *Ibid.*

L'interprétation de la scène par Russell oriente la description de la création vidéoludique vers une pratique relevant de l'inexplicable et contribue à faire des jeux vidéo des œuvres d'art dans le roman. Même au sein de ce livre qui représente les différents acteurs de l'industrie du jeu vidéo et montre les différents corps de métier qui travaillent à la réalisation de ces œuvres médiatiques, le créateur de jeu vidéo, dont la figure par excellence est le game designer, est décrit comme un artiste. Le roman s'ancre en effet dans la tradition du roman de l'artiste, tel qu'il est identifié par Bernard Vouilloux⁸²⁷. Bien que d'autres intrigues soient développées que l'apprentissage de Russell de son art, la fin du roman coïncide avec la maîtrise de son métier, puisqu'il parvient à comprendre les règles de l'univers ludique et les utiliser à son avantage dans sa recherche de l'épée Mournblade.

You, mais aussi dans une moindre mesure *Erebos* et *Golem*, témoignent du fait que la littérature commence à envisager le jeu vidéo non pas seulement comme une œuvre qui peut être reçue mais comme un produit qui est créé. Bien que dans la plupart des cas, la figure du créateur soit secondaire, certains romans choisissent d'expliquer les processus de création. La littérature contribue ainsi à la définition de la culture vidéoludique. Cependant, que la fonction documentaire du roman soit plus ou moins développée, la création du jeu vidéo est pensée avec des modèles littéraires. La littérature fait du jeu vidéo un art plutôt qu'un produit de divertissement, en particulier en utilisant les différentes figures de l'artiste romantique.

A ce titre, il est intéressant de noter que *Only You Can Save Mankind* donne une image différente de la production des jeux vidéo. Dans le roman, la figure du créateur n'est pas du tout présente et la seule allusion à cet aspect de la culture médiatique se fait avant le début du récit. En marge, de la trame principale, une page reproduit les codes des boîtes de jeux afin de présenter le jeu fictionnel *Only You Can Save Mankind* (voir Figure 100). Contrairement à la majorité des représentations littéraires du jeu vidéo, le média n'est pas seulement envisagé comme contenu mais aussi comme culture qui dépasse le

« 'Je ne sais pas ce que ça veut dire, par contre,' [...] Elle me regardait avec attention pendant qu'elle parlait. Comme si elle espérait peut-être que je connaissais un secret que tout le monde avait oublié. » (ma traduction)

827 Bernard Vouilloux, « Le roman de l'artiste aux frontières des genres et des représentations », *Revue de littérature comparée* [en ligne], n° 358, 2016. URL : <https://www.cairn.info/revue-de-litterature-comparee-2016-2-page-161.htm> (consulté le 05/03/2019).

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

jeu en lui-même. Le texte s'inscrit donc dans une perspective documentaire. Il s'agit d'abord de montrer le caractère stéréotypé des jeux vidéo qui utilisent un imaginaire science-fictionnel et un registre épique pour inviter le potentiel joueur à investir la figure du héros⁸²⁸.

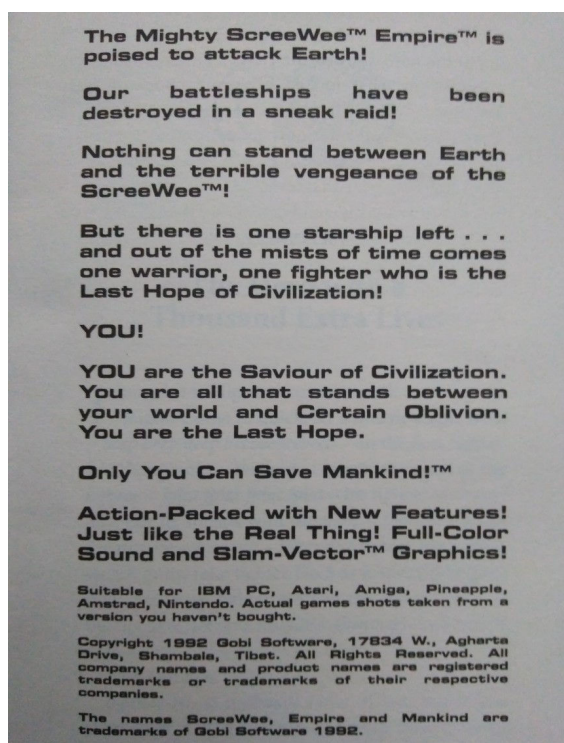


Figure 100 : Boîte du jeu. Pratchett, *Only You Can Save Mankind*, 2013, p. 2.

Cependant, certains aspects moins représentés du jeu vidéo sont aussi illustrés ; en particulier son aspect économique et légal avec la répétition de « TM » (symbole pour une marque déposée) qui souligne une forte compétition économique. Si l'insertion d'un document met en valeur des fonctionnements de la culture médiatique, ce texte doit aussi être compris comme une satire de l'industrie vidéoludique. De la même manière que les

828 « Le redoutable Empire ScreeWee s'est positionné pour attaquer la Terre. Nos vaisseaux de combat ont été détruits dans un raid sournois. Rien ne peut s'opposer entre la Terre et la terrible vengeance des ScreeWees. Mais il reste un vaisseau... et des brumes du temps sort un dernier héros, un combattant qui est le Dernier Espoir de la Civilisation. Toi ! Tu es le dernier Sauveur de la Civilisation. Tu es tout ce qui reste entre notre monde et le Néant Absolu. Tu es le Dernier Espoir. Toi seul peux sauver l'humanité. Plein d'actions avec des nouvelles caractéristiques ! Comme si c'était vrai ! Sons en pleine couleur et des graphiques faits à partir de vecteurs. Adapté pour IBM PC, Atari, Amiga, Pineapple, Amstrad, Nintendo, vraies images du jeu provenant d'une version que vous n'avez pas achetée. Coyright Gobi Software, 17834 W Agharta Dive, Shambal, Tibet. Tous droits réservés. Tous les noms de la compagnie et des produits sont des marques déposées ou des marques déposées de leurs compagnies respectives. Les noms ScreeWee, Empire et Humanité sont des marques déposées de Gobi Software, 1992. » (ma traduction)

explications que fait Grossman du métier de game designer a un aspect humoristique pour les créateurs de jeux vidéo, les lecteurs qui sont aussi des joueurs-experts de la culture vidéoludique repèrent l'absurdité de certaines formules et la critique sous-jacente. En particulier, la dimension commerciale du jeu vidéo est parodiée dans le huitième paragraphe. Pratchett invente des mots-valises comme « action-packed », « full-color » ou « slam-vector » pour imiter les formules courtes des publicités. Chacune de ces trois expressions fait référence à un aspect du jeu vidéo qui est souvent mis en valeur dans les publicités : l'interactivité, le réalisme, la technologie de pointe. L'auteur souligne la généralité du discours, qui ne décrit pas *Only You Mankind* en particulier, par les termes génériques « new features » ou des caractéristiques impossibles (« full-color sound »). Dans le paragraphe suivant, la critique se fait plus explicite (« Actual Games shots taken from a version you haven't bought »). Pratchett reprochant à l'industrie vidéoludique de promettre à l'utilisateur autre chose que ce que l'œuvre est réellement, la production du jeu vidéo est ici envisagée dans son aspect commercial plutôt que comme une œuvre artistique. Malgré la portée documentaire de ce passage, *Only You Can Save Mankind*, est ainsi une exception dans les représentations de la création des jeux vidéo.

Si l'utilisation de la forme littéraire déjà établie qu'est le roman de l'artiste pour représenter le jeu vidéo peut s'expliquer par la persistance de modèles littéraires, il faut aussi rattacher cette tendance à un phénomène social : le développement d'un discours sur le jeu vidéo en tant qu'art à partir des années 2000 (voir Annexe 5). En ce qui concerne la France, Lalu montre dans sa thèse que le discours politique sur la violence des jeux vidéo est contrebalancé par une autre forme de discours, à partir de 2003 : « le contexte économique mondial fait basculer le discours du milieu politique de l'inquiétude pour les joueurs à l'inquiétude pour le secteur »⁸²⁹. Avant le début du siècle, lorsque le jeu vidéo est l'objet de critiques, elles concernent l'objet et ses spécificités médiatiques, mais jamais les studios de développement⁸³⁰. Puis, au début des années 2000, « le jeu vidéo devient, pour une partie du milieu politique, un objet culturel et artistique », près d'une décennie après la loi de 1992 qui oblige les studios de jeux vidéo français à déposer leurs œuvres à la Bibliothèque Nationale de France⁸³¹. Marion Colville souligne aussi qu'une

829 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit., p. 337.

830 Ibid. p. 249.

831 Ibid., p. 285.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

réflexion sur la fuite des cerveaux à l'étranger au tournant du siècle a conduit à la mise en place d'actions politiques, comme la création d'un crédit d'impôt pour la création de jeux vidéo géré par le Centre National du Cinéma et de l'image animée⁸³². De même, en ce qui concerne le discours journalistique sur le jeu vidéo, Lalu souligne que « les articles de presse traduisent avant tout une tendance de la société à polariser le discours sur la violence dans les jeux vidéo entre les accusateurs virulents qui y voient constamment une dérive et les défenseurs acharnés qui veulent légitimer et faire reconnaître leur pratique comme une culture voire un art »⁸³³. Les romans qui représentent le jeu vidéo comme l'œuvre d'un auteur est la matérialisation littéraire de ce discours social.

2.2 Textes informatifs : du roman à thèse au *thriller*

L'aspect documentaire de la littérature lorsqu'elle aborde le jeu vidéo se vérifie au sein des différents genres littéraires. Il est ainsi possible de comparer *For the Win*, le roman à thèse pour jeunes adultes de Doctorow et *This is not a game*, un thriller de Walter Jon Williams qui sont tous les deux publiés en 2010 par Tor Books et Orbit Books, deux maisons d'édition spécialisées dans les œuvres de fantasy et de science-fiction.

Le roman de Williams s'appuie sur le fonctionnement des ARG*, dont les mécanismes sont expliqués pour que l'énigme du *thriller* puisse être résolue. Il s'inscrit dans la tradition du roman policier, en réutilisant des éléments classiques. Le roman se construit autour de la relation entre quatre anciens amis qui ont chacun un des rôles importants du roman policier. Dagmar, dont le narrateur adopte le point de vue, prend le rôle d'enquêteur. Austin est la victime puisqu'il meurt peu de temps après avoir été mentionné pour la première fois. Charlie est le suspect avant qu'il devienne victime à son tour. Enfin, BJ se révèle être le coupable à la fin du roman. Comme la répartition des rôles, le motif du meurtre est un topos du roman policier puisque BJ cherche à la fois à se

832 Marion Colville, « Formuler le jeu vidéo comme un « bien culturel ». Politiques publiques françaises & reconnaissance culturelle des jeux vidéo », Communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, déjà cité.

833 Julien Lalu, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, op. cit, p. 255.

venger de Charlie qui l'a exclu d'une entreprise qu'ils ont fondée à deux et à récupérer de l'argent par ce moyen. Le roman de Walter Jon Williams emprunte à la fois au roman à énigme puisque tout l'enjeu du roman est de découvrir qui a tué Austin et au roman noir dans la mesure où la violence est omniprésente (Dagmar tue BJ après avoir découvert qu'il était le meurtrier)⁸³⁴. La particularité de ce thriller tient cependant au fait qu'il se déroule dans le milieu du jeu vidéo, qui ne constitue pas seulement un décor. Le meurtre de Charlie ainsi que celui qui a été planifié pour Dagmar sont réalisés grâce à un système informatique qui déclenche une bombe et le vol est effectué par un programme de « gold farming »⁸³⁵ qui modifie l'équilibre financier en ligne. Ce sont pourtant les mécanismes propres au type de jeu vidéo représenté, un ARG*, qui permettent de créer la trame de l'histoire. En effet, non seulement Dagmar incarne la figure de l'enquêteur plus que le détective Murdoch – personnage secondaire qui permet de montrer que les institutions du gouvernement sont dépassées – mais elle utilise la communauté de joueurs pour résoudre les énigmes. Les ressources et la puissance de raisonnement de la collectivité, qui est appelé « group mind », servent ainsi à identifier le tueur de Austin et à comprendre les mouvements financiers sur le compte de l'entreprise. Les rebondissements de l'histoire sont déterminés par les mécanismes du jeu vidéo.

Puisque l'énigme proposée au lecteur est basée sur les fonctionnements d'un ARG*, le roman multiplie les descriptions et les explications pour que le lecteur puisse comprendre le déroulement de l'enquête, dans la mesure où ce genre vidéoludique n'est pas très répandu à l'heure actuelle. Ce didactisme se repère d'abord dans la structure du roman, qui est séparé en trois actes, le premier représentant à peu près le quart de l'ensemble. L'histoire qui y est développée n'est pas liée à l'enquête qui constitue le cœur du roman. Il s'agit du récit des différentes tentatives menées par Dagmar pour s'enfuir d'un pays en révolution où elle est retenue après un déplacement professionnel. Ce passage sert d'introduction puisqu'il est l'occasion de présenter son travail :

The type of games that Dagmar produced were called alternate reality games, or ARGs. They showed the players a shadow world lurking somehow behind the real one, a world where the engines of existence were powered by plots and conspiracies, codes and passwords and secret errands. Dagmar's job description reflected the byzantine nature of the games. Her business card said "Executive producer" but what the players called her was puppetmaster.⁸³⁶

834 André Vanoncini, *Le roman policier*, Paris : PUF, 2002.

835 Jon Walter Williams, *This is not a game*, op. cit., p. 449.

836 *Ibid.*, p. 94.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

L'extrait ci-dessus donne une définition du genre qui insiste sur l'effet recherché par les joueurs en donnant des exemples de mécanismes de jeu, mais permet aussi d'expliquer le vocabulaire particulier employé. Les caractéristiques du jeu sont répétées plusieurs fois au cours de l'introduction qui fonctionne aussi comme un exemple. L'histoire permet de montrer le travail de la communauté de joueurs, qui réussissent à mettre en place un moyen pour faire évacuer l'auteur, là où une agence professionnelle échoue. Alternant définition théorique et cas concret, l'introduction permet de familiariser le lecteur avec les mécanismes du jeu vidéo qui seront réutilisés dans l'enquête. *This is not a game*, en plus d'être un thriller, a donc une portée documentaire.

La gestion de l'information est au cœur du fonctionnement du roman, puisqu'il s'agit à la fois d'explications et d'indices, et Williams se sert de l'esthétique du document pour créer un équilibre entre la logique d'économie propre au roman policier⁸³⁷ et celle de profusion du documentaire. Dans le fil de la narration à la troisième personne qui suit le point de vue de Dagmar, sont insérés des morceaux de conversations virtuelles des joueurs. Les inclusions permettent à la fois de montrer par l'exemple le fonctionnement d'un ARG*, dans une logique documentaire et de distiller des indices, dans la logique du roman à énigme. Par exemple, lorsque Dagmar consulte les forums après le meurtre de Austin, elle découvre par hasard une piste :

[S]he checked the message boards to see if there had been any developments in the last half hour.
And there it was.
Oh Christ.
FROM : Chartsworth Osborne Jr.
[...] we've got a ton of biometric data, and it gives us the identity of the shooter.⁸³⁸

Dans cet extrait, après que la narration met en place un « effet de curiosité »⁸³⁹, l'inclusion donne au lecteur une appréhension directe, semblable à celle du personnage, du premier indice de l'enquête. L'imitation d'un document invite le joueur à résoudre, comme le

« Le genre de jeux que Dagmar produisait était appelés des jeux à réalité alternée, ou ARG. Ils montraient aux joueurs un monde de l'ombre qui se cache derrière le vrai, un monde où les moteurs de l'existence étaient alimentés par des manigances et des conspirations, des codes et des mots de passe et des tâches secrètes. La description de poste de Dagmar reflétait la nature byzantine des jeux. Sa carte de visite disait 'Productrice Exécutive' mais les joueurs l'appelaient marionnettiste. » (ma traduction)

837 André Vanoncini, *Le roman policier*, op. cit., p. 22.

838 Jon Walter Williams, *This is not a game*, op. cit., p. 171.

« Elle vérifia les forums pour voir s'il avait eu des progrès durant la dernière demi-heure. / Et il y en avait. / Oh mon dieu. / De : Chartsworth Osborne Jr. / [...] Nous avons une tonne de données biométriques, et ça nous donne l'identité du tireur. » (ma traduction)

839 Raphaël Baroni, *La tension narrative*, op. cit., p. 254.

ferait un joueur d'ARG*, le puzzle, en même temps que Dagmar. C'est pourquoi le commentaire du personnage suit l'insert, plutôt qu'il ne le précède, pour les indices suivants, comme celui du compte bancaire⁸⁴⁰.

Dans *This is not a game*, la figure du créateur de jeu vidéo et les mécanismes ludiques sont le ciment qui permettent de construire l'énigme du *thriller*. Les explications des principes d'un ARG* sont ainsi primordiales pour la compréhension du lecteur, mais les informations, en tant qu'indices, doivent aussi être distillées tout au long du roman.

Publié la même année que le roman de Williams et à un moment où la littérature *gamer* est en plein essor, *For the Win* est un cas de figure à part entière dans la littérature du jeu vidéo puisqu'il ne représente pas la création du logiciel informatique mais un autre aspect de l'économie de cette culture médiatique, à savoir le travail réalisé par les joueurs professionnels. Si la manière de définir le jeu vidéo est inédite, cela ne remet pas en cause les rapports de la littérature au jeu vidéo. Je montrerai en effet que le roman de Doctorow s'inscrit dans le modèle du roman engagé et que la littérature garde sa fonction documentaire.

D'abord, *For the Win* est le récit de la solidarité entre les différents travailleurs du jeu vidéo. À partir des capacités des joueurs à communiquer entre eux et à s'organiser, le roman montre la création d'une communauté de travailleurs. Le roman se conclut avec une alliance entre les turks (qui débudent le jeu), les farmers (qui récoltent illégalement les ressources pour les vendre), les armées qui chassent les farmers et un ancien économiste de la compagnie. La culture participative du jeu vidéo, caractérisée par l'activité du public et les échanges entre les joueurs, est ici présentée comme le terreau pour organiser un syndicat de travailleurs. La structure même de l'intrigue permet à l'auteur de montrer la complexité du système économique basé sur les monnaies virtuelles et dénoncer les injustices de ce système pour les joueurs professionnels (des employés par la compagnie du jeu aux gold-farmers illégaux). En effet, Doctorow utilise des personnages issus de milieux sociaux et culturels très différents dont le point commun est leur travail dans le jeu. La première stratégie littéraire de l'engagement est de créer un sentiment d'universalisme par l'alternance de points de vue différents.

840 Jon Walter Williams, *This is not a game*, op. cit., p. 287.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

Si l'histoire du roman porte le message politique de l'auteur à travers ses personnages et son développement, Doctorow cherche à présenter sa thèse de la façon la plus claire possible. Le roman est parsemé de discours explicatifs à la fois sur le fonctionnement de l'économie basée sur les monnaies virtuelles et sur l'idéologie des syndicats ouvriers. Ces explications prennent deux formes : celle d'un dialogue entre deux personnages dans lequel l'un apporte ses connaissances à l'autre et celle d'une adresse directe de l'auteur au lecteur. Dans les deux cas, le but est d'apporter des connaissances au lecteur de façon pédagogique. Pour comprendre comment se développe le message éducatif, il est possible de comparer les deux premiers passages du roman qui développent cette stratégie. La défaite de l'armée de Mala, une jeune fille dont le travail consiste à chasser les joueurs qui récoltent les ressources virtuelles pour les revendre et ainsi préserver l'équilibre économique du jeu pour ses producteurs, est accompagnée par un discours du commandant ennemi qui sous son apparence de robot gigantesque s'avère être une jeune fille, Big Sister Nor. L'objectif est d'expliquer à Mala les raisons de ce combat et de lui expliquer le fonctionnement de l'organisation syndicale. Pour cela, l'échange est constitué d'une série de questions posées par Big Sister Nor :

I know why you fight. You think you're doing an honest job of work, but have you ever stopped to consider why someone would pay you to attack other workers in the game ?⁸⁴¹

Dès les premières lignes de dialogue, le ton qu'adopte Big Sister Nor est celui du maître qui dispose de connaissances que l'élève doit acquérir à force de raisonnement. Cette posture est empreinte de paternalisme :

Are you really so blind ? Do you think the syndicate that pays you does so because they care about whether the game is *fun* ? Oh, dear.⁸⁴²

Le terme « dear » est ici moins une marque d'affection que de condescendance. Dans la suite du dialogue, lorsque Mala répond correctement à Big Sister Nor, elle est encouragée, alors que lorsqu'elle ne fournit pas les réponses attendues, le maître s'amuse de son ignorance. Par la représentation de l'apprentissage d'un personnage, le roman donne la possibilité au jeune lecteur de suivre le même raisonnement et arriver à des

841 Cory Doctorow, *For The Winn*, op. cit., p. 57.

« Je sais pourquoi vous vous battez. Vous pensez que vous faites un boulot honnête, mais vous êtes vous jamais arrêté pour vous demander pourquoi quelqu'un vous paye pour attaquer d'autres travailleurs dans le jeu ? » (ma traduction)

842 *Ibid.*, p. 57.

« Êtes-vous vraiment aussi aveugle ? Pensez-vous vraiment que le syndicat qui vous paye le fait parce que ça leur importe que le jeu soit *fun* ? Mon dieu. » (ma traduction)

conclusions identiques. Dans les passages où ce n'est plus le personnage qui enseigne mais un narrateur dont la voix ressemble à celle de l'auteur, le discours didactique n'est plus masqué par le développement des personnages. Lorsque Cory Doctorow aborde le sujet de l'arbitrage économique, par exemple, il s'adresse directement au lecteur en adoptant une posture similaire à celle que Big Sister Nor avait par rapport à Mala. En plus de donner des ordres au lecteur (comme imaginer une situation fictive), le narrateur reproduit le raisonnement du lecteur modèle :

You might think that the neighborly thing to do here would be to call up Mrs Hungry and tell her about Mr Fell, letting them consummate the deal. If you think that, forget getting rich without doing useful work.⁸⁴³

Le ton méprisant de la dernière phrase est ponctué d'humour noir. Ce passage qui décrit comment ceux qui arbitrent les marchés profitent d'une situation sans rien apporter se finit par cette conclusion :

And this is what he calls an honest day's work. Nice work if you can get it.⁸⁴⁴

La prise à partie du lecteur au cœur de l'explication d'une partie du système économique montre que le texte est davantage explicatif que problématique. Alors que le but revendiqué par Doctorow dans son introduction est de faire réfléchir le lecteur, le texte cherche à le persuader (par les histoires des personnages) et à le convaincre (par les passages pédagogiques). Le livre offre moins une interrogation sur le système économique à partir de la monnaie vidéoludique qu'une dénonciation de son dysfonctionnement inhérent. L'histoire des personnages doit alors se lire comme des modèles que le joueur doit reconstruire, en regroupant les informations dispersées dans l'ensemble du roman. Malgré la mort de certains protagonistes (comme Big Sister Nor), l'organisation du syndicat fonctionne, une partie des demandes des joueurs professionnels est satisfaite. Face aux travers de la société capitaliste qu'il décrit, l'auteur donne à ses lecteurs une solution inspirée des théories marxistes : s'organiser en syndicat. Si l'engagement littéraire à l'œuvre dans *For the Win* est si ouvertement militant, c'est pour que l'importance de l'action politique soit comprise par le public de jeunes lecteurs à qui s'adresse le roman.

843 *Ibid.*, p. 68.

« Vous pouvez penser que la chose honorable à faire serait d'appeler Mme Faim et de lui parler de M Tombé, de les laisser faire des affaires. Si vous pensez ça, oubliez l'idée devenir riche sans faire un travail utile. » (ma traduction)

844 *Ibid.*, p. 72.

« Et c'est ça qu'il appelle un jour de travail honnête. Un bon boulot si tu peux le dégouter. » (ma traduction)

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

For the Win est une exception au sein de la littérature qui représente le jeu vidéo au sens où il met à jour un aspect de l'économie de ce média qui est très peu abordé. Cependant, il fonctionne de manière similaire aux autres romans dans la mesure où il tente de documenter le fonctionnement de la culture vidéoludique et où il s'inscrit au sein d'un modèle littéraire, le roman à thèse.

This is not a game et *For the Win* n'ont pas seulement en commun d'être des textes informatifs malgré leur inscription dans des logiques génériques littéraires différentes : ce qui les rend similaires, c'est aussi la manière dont l'information est distribuée. Les deux romans invitent le lecteur à reconstituer une histoire (celle du meurtre dans le roman de Williams et celle des différents personnages dans celui de Doctorow) à travers des indices qui sont éparpillés tout au long du texte. La lecture fonctionne alors en réseau, en association des éléments trouvés à des endroits divers, et le texte prend la forme d'un puzzle à reconstituer. Le lecteur joue le texte autant qu'il ne le lit. Megan Amber Condis fait le même constat pour *Ready Player One*, publié à la même période, expliquant que le lecteur, selon sa maîtrise du canon de la culture *geek* que Cline instaure, finit le roman à divers degrés, comme un jeu vidéo offre plusieurs niveaux de complétion⁸⁴⁵. La littérature n'échapperait alors pas à la « gamification » (voir Annexe 5) qui touche l'ensemble de la société. Selon Bonenfant et Genvo, ce terme, qui suppose une approche essentialiste du jeu, renvoie à l'utilisation de mécanismes ludiques en dehors d'un contexte de jeu dans le but de faire participer l'utilisateur. Ils montrent que ce procédé est principalement utilisé, pour l'instant « sous l'hégémonie d'un système néolibéral qui profite de cet engouement »⁸⁴⁶. Marc Jahjah montre ainsi que la lecture et le livre contemporains sont présentés par des mécanismes ludiques dans une logique marketing en étudiant plus particulièrement la stratégie commerciale de Kobo⁸⁴⁷. Le terme de « ludicisation » proposé par Genvo⁸⁴⁸, permet de décrire l'influence du jeu en prenant en

845 Megan Amber Condis, « Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky "Canon" of White Masculinity », *Journal of Modern Literature*, Vol. 39, n° 2, 2016.

846 Maude Bonenfant et Sébastien Genvo, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 2 : *Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation*, 2014. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/286> (consulté le 14/02/2019)

847 Marc Jahjah, « L'utilisation de la « gamification » dans la stratégie des acteurs du livre numérique : le cas Kobo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

848 Sébastien Genvo, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine, 2014, URL : <http://www.ludologie.com/wordpress/?p=445> (consulté le 14/02/2019)

compte la permanente mutation des caractéristiques ludiques tout en refusant la logique marketing du premier concept. Raessens montre que les jeux vidéo ne sont qu'une manifestation de ce qu'il appelle une « ludification » de la culture contemporaine, qui accorderait de plus en plus d'importance au *play* dans les différentes activités sociales⁸⁴⁹. Le jeu vidéo ne peut être tenu comme seul responsable de la tendance de la littérature à se ludiciser. Robert Detweiler dans « Games and play in modern american fiction » en 1976⁸⁵⁰ et John Kuhl dans « The ludic Impulse in recent american fiction » en 1986⁸⁵¹ montrent déjà une tendance de la littérature contemporaine à emprunter ses formes au jeu. L'utilisation de mécanismes ludiques, comme le puzzle, dans les romans qui représentent le jeu vidéo est donc autant l'effet du média inclus et de sa place dans les cultures médiatiques contemporaines que d'une orientation littéraire plus ancienne.

Ce chapitre a montré l'existence d'une tendance littéraire à expliquer le jeu vidéo. En ce sens, la littérature qui traite de ce nouveau média s'inscrit dans les tendances du paysage littéraire contemporain. Pierre Jourde repère en effet que les romans à portée documentaire, et en particulier ceux qui prennent la forme de témoignage, sont aujourd'hui à la fois très nombreux et souvent vantés pour leur valeur littéraire (notamment à travers les récompenses qui leur sont accordées dans les prix littéraires). Jourde explique alors ce « système qui consiste à faire passer un produit pour de la littérature de qualité »⁸⁵². La représentation du jeu vidéo ne modifie donc pas le fonctionnement de la culture littéraire. Puisque la littérature qui parle du jeu vidéo a une fonction explicative, justificative et même parfois prescriptive, il n'y a pas de concurrence directe entre les deux médias.

De plus, l'étude du corpus a permis de souligner que dans la plupart des cas, la définition du nouveau média comme art se fait à partir de critères littéraires. D'un côté, en délaissant ce qui fait le jeu du jeu vidéo pour mettre en lumière un mode de réception commun avec la littérature, la construction de soi par l'expérience fictionnelle, les romans conseillent en somme de jouer aux jeux vidéo sur un mode littéraire. De l'autre, en

849 Joost Raessens, « The ludification of culture », in *Rethinking gamification*, Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape (dir.), Luneburg: Hybrid Publishing Lab, 2014.

850 Robert Detweiler, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, vol. 17, n° 1, 1976.

851 John Kuehl, « The ludic Impulse in Recent American Fiction », *The Journal of Narrative Technique*, vol. 16, n° 3, 1986.

852 Pierre Jourde, *La littérature sans estomac*, Paris : L'esprit des péninsules, 2002, p.15.

Partie III : Logique de divergence des cultures littéraire et vidéoludique

employant la figure de l'artiste romantique, ils décrivent le média comme une pratique artistique au même titre que la littérature. Même au sein de la littérature *gamer*, la culture littéraire constitue un modèle primordial. C'est aussi ce que soutiennent Aronstein et Thompson dans leur étude de *Ready Player One*. Le roman de Cline est selon eux une actualisation contemporaine de la quête du Graal. De la même manière que le réel est rétabli comme plus important que le monde virtuel en conclusion, la présence d'éléments de la mythologie à différents niveaux (références explicites, allusions, forme de l'intrigue) signifierait l'importance d'une culture littéraire pour faire sens du monde :

[Cline] paints our modern world as a wasteland in need of an Arthur to restore it, and no code, trick, or joke – no magic, no memory and no Merlin – he argues, can do that. Neither can any game, instead 'truth' is found in the very narratives that the world game seems to reject as absurd : the old tales of the king, the Grail and the worthy knights who heal the land.⁸⁵³

S'il faut effectivement noter l'importance de modèles littéraires même au sein de la littérature *gamer*, cette lecture met directement en concurrence la culture vidéoludique et la culture littéraire au sein du roman alors que le roman de Cline exemplifie plutôt la manière dont les formes et les motifs passent d'un média à l'autre, non sans frictions, comme nous le verrons dans le chapitre suivant.

La représentation du jeu vidéo à partir de catégories littéraires serait signe de la jeunesse du média, selon Müller qui distingue trois phases dans l'évolution d'un média : une phase chaotique, une phase d'institutionnalisation et une phase d'hybridation⁸⁵⁴. Cependant, il faut souligner à quel point ces phases se chevauchent puisque nous avons repéré des marqueurs de « l'avènement »⁸⁵⁵ du jeu vidéo dans le chapitre précédent.

Plusieurs phénomènes au sein des cultures médiatiques ont été mis à jour.

D'abord, cette partie a permis de comprendre davantage l'identité des cultures littéraires et vidéoludiques. Par rapport aux préjugés sur le média, la culture vidéoludique se construit entre art et divertissement, à la fois au sein des œuvres vidéoludiques grâce

853 Susan Aronstein et Jason Thompson, « Coding the Grail: "Ready Player One's" Arthurian Mash-Up », *Arthuriana*, vol. 25, n° 4, 2015.

« [Cline] dépeint notre monde moderne comme un désert qui a besoin d'un Arthur pour le faire revivre, et aucun code, astuce, ou blague – aucune magie, aucun souvenir et aucun Merlin – il soutient, ne peut le faire. Aucun jeu non plus, au contraire la 'vérité' se trouve dans les histoires mêmes que le monde jeu paraît rejeter comme absurdes : les vieilles légendes du roi, du Graal et des valeureux chevaliers qui protègent le pays. » (ma traduction)

854 Jürgen Müller, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », art. cité.

855 André Gaudreault et Philippe Marion, « Un média naît toujours deux fois », art. cité.

aux représentations de la littérature et dans d'autres productions médiatiques, comme les représentations littéraires des jeux vidéo. Au contraire, les représentations du jeu vidéo témoignent d'une tendance documentaire dans la littérature contemporaine.

Ensuite, nous avons vu une différence de fonctionnement entre culture médiatique assez récente et culture médiatique plus ancienne, ce que j'ai appelé l'adolescence du jeu vidéo et la maturité de la littérature. Le jeu vidéo se définit contre la littérature, c'est-à-dire à la fois en s'appuyant sur elle et s'en différenciant. La littérature, au contraire, ne se redéfinit pas par rapport au jeu vidéo. Bien que les cultures médiatiques soient toujours en évolution, cela suggère qu'il y a une inertie qui fait perdurer les anciens modèles, notamment ceux employés dans les romans pour définir la culture vidéoludique en fonction de critères littéraires.

De plus, les exemples ont montré que les médias restaient deux « pôles d'attraction »⁸⁵⁶ distincts aux frontières définies, particulièrement lorsqu'il se pensent mutuellement. Même lorsque l'identité médiatique de l'un influence l'autre – c'est le cas lorsque les romans emploient des modèles vidéoludiques mais aussi lorsque le jeu vidéo se présente comme une version améliorée de la littérature – on remarque des tentatives de spécialisation (via l'interactivité pour le nouveau média, par exemple). Je propose d'appeler logique de divergence cette tendance des médias à se différencier tant au niveau de l'identité culturelle qu'au niveau des fonctionnements intermédiaux.

Enfin, j'ai pu remettre en cause l'idée d'une rivalité essentielle entre les médias. Les fonctions de définition et d'explication des représentations intermédiaires qui visent à construire les spécificités médiatiques ont pour effet de délimiter la zone d'influence particulière de chaque média dans la sphère médiatique.

856 Eric Maigret, art. cité., p. 16.

Partie IV

Logique de contact

des cultures littéraire et vidéoludique

Dans la mesure où les deux parties précédentes ont relativisé l'importance des échanges entre la littérature et les jeux vidéo, on pourrait être tenté de conclure que ces cultures médiatiques, à l'identité et aux fonctionnements différents, ne peuvent qu'évoluer en parallèle ou que leur rencontre n'a pas encore eu lieu. Au contraire, cette partie porte sur les points de contact entre les deux médias, qui sont minoritaires dans l'ensemble des rapports entre la littérature et les jeux vidéo. Cette rareté me fait préférer la notion de contact à celle de convergence, qui suggère une logique généralisée. Il s'agit donc plus précisément d'étudier la manière dont les œuvres, de façon individuelle, négocient leur relation avec l'autre média. Je prendrai deux cas en particulier, celui des réseaux transmédias et celui de l'hybridation.

Chapitre 7

Frictions dans les réseaux transmédias

Le but de ce chapitre est de comprendre les relations entre la littérature et les jeux vidéo dans le cas où ils coexistent dans un même système. Puisque les réseaux transmédias sont des ensembles dans lesquels les médias fonctionnent ensemble, ils constituent l'exemple idéal pour comprendre les interactions médiatiques nécessaires. J'ai souligné dans le premier chapitre que les réseaux transmédias sont majoritairement analysés comme des exemples emblématiques de la culture de la convergence et comme des lieux d'échange entre les différents médias. A la suite des travaux de Olivier Aïrn⁸⁵⁷ et de Eric Maigret⁸⁵⁸ notamment, je les envisagerai dans leurs dissensions. Ce chapitre montrera que les réseaux transmédias ne sont pas toujours des lieux d'harmonie et qu'il faut observer les stratégies de positionnement de chaque œuvre médiatique au sein du réseau transmédia. Les représentations intermédiatiques constituent une porte d'entrée intéressante puisque dans ce type de système qui offre un contexte de conscience accrue de la médialité des œuvres, la représentation d'un autre média est facilement investie d'une valeur de réflexivité critique.

1 Du côté de la production : chaos, conflits, échecs

L'idéal du transmédia fait de la création un engrenage bien huilé où les différents acteurs conçoivent le contenu de concert. Marida Di Crosta, dans « Stratégies narratives transmédias : Des pratiques scénaristiques transversales » utilise son double point de vue de scénariste et enseignante chercheuse pour réfléchir à l'écriture scénaristique des productions transmédias. Elle appelle notamment de ses vœux une coopération entre les instances autoriales des différentes œuvres du réseau transmédia :

Au-delà des compétences spécifiques indispensables à la réalisation de chaque volet, il est impératif, à mon sens, de favoriser la collaboration en amont, et

857 Olivier Aïrn, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », art. cité.

858 Eric Maigret, « Du signifiant flottant au transmédia storytelling, ou le retour aux stratégies », art. cité.

transversalement, d'une équipe de concepteurs-scénaristes, sans séparer, sur le plan du concept et des principes scénaristiques, les volets interactifs et participatifs des volets dont le contenu (audiovisuel) est prédéterminé et arrêté bien des mois avant la participation.⁸⁵⁹

Cette coordination de « tous les acteurs impliqués dans la création (concepteurs-scénaristes, Community Managers, designers de jeux, experts en ARG [...], producteurs exécutifs...) » ne serait alors pas assez mise en place, malgré quelques exceptions, comme le partenariat de Orange et Lexis Numerique pour l'ARG* *Alt-Minds*. Sans se placer dans la même logique de prescription, il est possible de remarquer que contrairement à son idéal, la production réelle des réseaux transmédi est souvent chaotique, entraînant des fonctionnements multiples et complexes et que les productions transmédiatiques ne sont pas nécessairement unifiées.

1.1 Des rapports de force

L'étude du passage de la représentation littéraire du jeu vidéo à son actualisation dans une œuvre réelle me permettra de montrer qu'il existe parfois un rapport de force entre les médias au sein d'un réseau transmédia. Le cas de *Bedlam* est particulièrement intéressant car le roman paru en 2013 est issu d'une proposition faite à Broockmyre par le studio de jeux vidéo RedBedlam, à un moment où les réseaux transmédi ont prouvé leur valeur économique. À la suite du livre, l'auteur a effectivement travaillé avec le studio de développement sur un jeu qui y est explicitement lié, *Bedlam : the game* (2015) qui a été en partit financé par les ventes du roman paru deux ans plus tôt.

Alors que le lecteur suit les aventures de Ross, le joueur incarne Athena, une de ses collègues. La progression narrative du jeu est similaire à celle du roman puisqu'elle se retrouve, comme Ross, prisonnière d'un univers dont elle doit apprendre le fonctionnement et qui est composé d'une multitude de jeux. Comme dans le roman, dans sa quête pour découvrir un moyen pour retourner dans la réalité et comprendre ce qui lui arrive, elle est emprisonnée par l'Inquisition et trahie par un de ses anciens collègues. Un

859 Marida Di Crosta, « Stratégies narratives transmédi : Des pratiques scénaristiques transversales », *Terminal* [en ligne], n° 112 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/571> (consulté le 19/04/2019)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

des PNJ* auxquels l'avatar du joueur parle fréquemment est Ross, le personnage principal du roman. L'histoire du jeu n'est pas une répétition de celle du roman, mais permet au joueur qui l'a lu de retrouver des éléments familiers tout en ayant le sentiment de participer activement au déroulement des événements. Le jeu est une version contre-fictionnelle⁸⁶⁰ du roman. Ainsi, la fin du jeu diffère de la fin du roman. Dans le livre, la fille de Ross, en faisant semblant de le capturer pour l'Inquisition, l'infiltré dans la Citadelle et lui injecte un produit qui lui permet de se souvenir de la vie de son double réel et de contrôler par le code le multivers ludique. Alors que Ross est l'acteur essentiel dans le renversement de Ankou dans le roman, ce rôle est confié à Athena dans le jeu. Dans cette version, Ross contacte Athena pour qu'elle l'aide à détruire cet adversaire. Alors qu'elle combat des vagues d'ennemis pour l'affaiblir, Ross la soutient à distance grâce au code. La logique narrative qui est à l'œuvre dans ce développement du réseau transmédia est celle du média-mix.

Cependant, au sein de ce fonctionnement média-mix, le roman est le média dominant. Publié en premier, le roman plante un horizon d'attente que le jeu n'atteint pas. Les jeux que Ross traverse dans le roman et dont le joueur fait l'expérience dans le jeu sont similaires. Bien que le roman cite des jeux existants que le jeu ne peut reprendre à l'identique à cause du droit d'auteur notamment, l'œuvre vidéoludique crée des niveaux qui leur ressemblent visuellement.



Figure 101 : Gameplay. Namco, *Pac-Man*, 1980, version NES



Figure 102 : Pac-man. RedBedlam, *Bedlam : the game*, 2015.

Par exemple, *Pac-Man*⁸⁶¹ est mentionné dans le roman⁸⁶² et un niveau du jeu lui ressemble en partie. Alors que dans la capture d'écran de la version NES de Pac-Man (voir Figure

⁸⁶⁰ Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges*, op. cit.

⁸⁶¹ Namco, *Pac-Man*, 1980.

⁸⁶² Christopher Broockmyre, *Bedlam*, op. cit., p. 241.

101), le point de vue est surplombant, *Bedlam* réinterprète cette œuvre en utilisant les codes d'un FPS*, qui déterminent l'ensemble du jeu (voir Figure 102). Si le but est toujours de ramasser les billes jaunes au sein d'un labyrinthe sans se faire attraper par le monstre bleu, le point de vue est à la première personne : le personnage-joueur (dont on voit l'arme acquise dans un niveau précédent à l'écran) prend la place de Pac-Man. Ce changement introduit une différence dans la relation à l'avatar. Alors que dans *Pac-Man*, il s'agit de détachement par un sentiment de contrôle, *Bedlam* cherche à créer un sentiment d'empathie⁸⁶³. La modification du jeu classique est ici de l'ordre de la réinterprétation et l'expérience vidéoludique apporte une expérience supplémentaire par rapport au roman. Cependant, dans la plupart des niveaux, le jeu vidéo réel ne vient pas enrichir la lecture. Les deux premiers mondes ludiques sont similaires dans l'œuvre littéraire et dans l'œuvre vidéoludique. Le premier est un jeu de tir à la première personne rétro dans un univers science-fictionnel. Le deuxième est un monde réaliste qui s'inspire de la Seconde Guerre mondiale. Dans le roman, le narrateur exprime son dépit de ne pas être dans *Return to Castle Wolfenstein*, mais dans un « 'cover-shooter' moderne et haut de gamme » (voir Chapitre 3, section 1.2). Alors que le gameplay du jeu fictionnel décrit dans le roman est essentiellement basé sur le système de cover* – qui est une mécanique consistant à éviter les tirs des ennemis en se cachant derrière un objet du décor, et à pouvoir tirer dans cette position – le jeu réel ne possède pas cette caractéristique, mais seulement une fonction pour faire s'accroupir l'avatar, qui n'est pas donnée aux ennemis (voir Figure 103).



Figure 103 : Level Design. RedBedlam, *Bedlam : the game*, 2015.

Cette capture d'écran montre que malgré l'existence d'une option pour que le personnage-joueur s'accroupisse, le level design* n'encourage pas ce choix puisqu'il n'y

863 Luca Papale, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », art. cité.

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

a pas d'élément de décors qui correspondent à cette fonction. Les seuls objets qui permettent d'esquiver les tirs ennemis sont de taille importante (comme le tank qu'on voit ci-dessus) et ne demandent donc pas au joueur de réaliser une action autre que le déplacement. Dans les scènes intérieures, la succession de couloirs et de pièces étroites incite le joueur, souvent surpris, à tirer sans préparer de stratégie. De même, les graphismes du jeu fictionnel sont très travaillés et réalistes dans le roman tandis que le joueur ne perçoit pas de différence majeure entre l'esthétique du niveau précédent et les visuels de celui-ci qui sont inspirés des jeux des années 90, notamment à cause du nombre limité de polygones utilisé (voir Figure 104).



Figure 104 : Design rétro. RedBedlam, *Bedlam : the game*, 2015.

En ce qui concerne le gameplay, la différence entre les deux mondes est décrite dans le roman comme particulièrement sensible, notamment par rapport à l'intelligence artificielle de combat :

The combat-AI here was at least a decade more advanced than the level he'd been previously dealing with.⁸⁶⁴

Au contraire dans le jeu réel, il n'y a pas de différence dans le jeu entre l'intelligence artificielle des deux premiers niveaux. Par exemple, les ennemis ne font pas de mouvement pour esquiver les tirs du joueur, comme on peut le voir dans la capture d'écran précédente. Le roman décrit donc une expérience vidéoludique idéale que le jeu réel ne reproduit pas. Lorsque le jeu est reçu après le roman, c'est la divergence entre le jeu vidéo fictionnel et le jeu vidéo réel qui assujettit le jeu vidéo au roman.

Cependant, même lorsque le joueur fait l'expérience du jeu indépendamment du roman, le jeu crée sa dépendance au roman en pointant vers ce dernier. L'œuvre vidéoludique ne propose pas une expérience narrative complète. Après avoir détruit

⁸⁶⁴ *Ibid.*, p. 173.

« L'IA de combat était au moins une décennie plus avancée que celle du niveau précédent dont il venait de s'occuper. » (ma traduction)

Ankou avec l'aide de Ross, Athena aperçoit un passage vers un autre monde qu'ils ne connaissent pas et elle décide de s'y rendre pour le découvrir. Le jeu se termine sur cette décision sans apporter de réponse au joueur. Ce *cliffhanger** s'explique par l'intention initiale des développeurs de créer plusieurs jeux⁸⁶⁵. Pourtant, dans la configuration actuelle du réseau transmédia, cette fin ouverte peut être interprétée comme une invitation à lire le roman pour connaître la fin. De plus, le jeu fait référence au roman dans ses mécanismes ludiques. Par exemple, un des portails optionnels du premier niveau donne accès à un e-mail fictionnel dont le texte se trouve dans le roman⁸⁶⁶ (voir Figure 105).

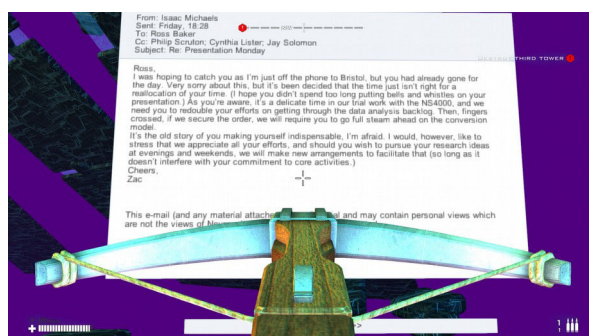


Figure 105 : E-mail. RedBedlam, *Bedlam : the game*, 2015.

Le contexte narratif du jeu ne permet pas de comprendre ce texte puisque le joueur ne connaît aucun des personnages, mais sa présence est un indicateur d'une intrigue complexe à découvrir. Plus qu'un simple clin d'œil à l'œuvre littéraire, le texte incite le joueur à lire le roman dans lequel il prend tout son sens.

La dépendance du jeu *Bedlam* au roman de Broockmyre, qui est construite dans sa structure narrative et ludique, est un exemple des rapports de force entre les médias d'un réseau transmédia, qui ne disposent pas tous de la même autonomie, même lorsqu'ils sont pensés comme partie égales d'un tout au début du projet.

865 « [...] there are now plans for the story to be told through a full trilogy of books, each with its own complementary video game », Redbedlam, « Story », <http://www.bedlamthegame.com/> (consulté le 09/05/2015), disponible sur le site Way Back Machine (qui sert d'archive à internet). URL : <https://web.archive.org/web/20150310152032/http://www.bedlamthegame.com:80/about/> (consulté le 30/01/2018)

866 Christopher Broockmyre, *Bedlam*, op. cit., p. 32.

1.2 Une question de valeurs

Distinguer des logiques hiérarchiques au sein des réseaux transmédias amène à questionner la valeur des œuvres dépendantes. Kline montre que le champ du jeu vidéo se structure autour des années 2000 en fonction de trois circuits : la technologie, le culturel et le marketing⁸⁶⁷. Selon Fichez et Noyer, le principe de ce troisième pôle serait de vendre des produits à un large public en entretenant le sentiment des consommateurs de faire partie d'une communauté restreinte⁸⁶⁸. On pourrait alors douter de la valeur des produits dérivés. Pourtant, la présence de logiques hiérarchiques au sein des réseaux transmédias ne doit pas conduire à penser que les œuvres médiatiques dépendantes n'ont pas d'importance pour les créateurs comme pour les publics. Les éditions papier des livres fictionnels et intradiégétiques des jeux *The Elder Scrolls* sont un exemple intéressant pour comprendre le rôle accordé aux œuvres secondaires parce qu'ils témoignent d'une stabilité dans la gestion du réseau média de la série. Les trois tomes de *The Skyrim library* et les deux de *Tales of Tamriel*, qui concernent *The Elder Scrolls Online*, commencent à paraître en 2015, soit quatre ans après la sortie de *Skyrim* et au moment où est lancé le jeu de rôle en ligne.

The Skyrim library et *Tales of Tamriel* ne modifient pas le fonctionnement principal du réseau média et fonctionnent selon une logique cross-média. C'est en effet une caractéristique du jeu qui est reprise dans un autre média et l'ajout que constituent les livres papier ne prend son sens que par rapport à l'expérience du jeu vidéo. Apparemment, ces ouvrages sont de purs objets de collection. En effet, les textes qui contiennent les livres ne sont pas un contenu nouveau qui viendrait enrichir la lore* de l'univers puisqu'ils sont déjà présents dans les jeux. Économiquement, l'édition papier est donc rentable, car il ne s'agit pas de relancer un processus créatif coûteux afin de créer de la nouveauté. Cependant, les livres papier offrent à la fois la possibilité au joueur de découvrir des textes qu'il n'aurait pas trouvés dans l'univers ludique et lorsque ceux-ci sont connus, celle d'en avoir une lecture différente. En jeu, le texte est un vecteur d'immersion (voir Chapitre 3). Au contraire, le livre papier offre aussi la possibilité de faire une expérience émersive et réflexive des textes. D'abord, ils sont clairement

867 Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig Peuter, *Digital Play*, op. cit.

868 Elisabeth Fichez, Jacques Noyer, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Édition du Conseil Scientifique de l'Université Charles de Gaulle- Lille 3, CEGES, 2001, p. 107.

organisés pour qu'une lecture linéaire fasse sens pour le joueur. Ainsi le texte « Origin of the mage guild » pourrait faire partie du premier tome de *Tales of Tamriel* qui présente l'Histoire du monde fictionnel :

The idea of a collection of Mages, Sorcerers, and assorted Mystics pooling their resources and talents for the purpose of research and public charity was a revolutionary concept in the early years of the Second Era.⁸⁶⁹

Ce texte est cependant placé dans le deuxième tome et fonctionne comme une introduction à la partie sur la magie « Magicka ». Dans ces tomes, le lecteur modèle est le joueur plutôt qu'un habitant de Tamriel. Contrairement à *The (Improved) Emperor's Guide to Tamriel*, publication officielle plus ancienne qui est écrite du point de vue d'un auteur fictionnel et intradiégétique, *The Skyrim Library* et *Tales of Tamriel* ne prétendent pas être un objet de l'univers vidéoludique. Le premier fait suite à d'autres guides similaires publiés en parallèle de jeux précédant *The Elder Scrolls Online*⁸⁷⁰. Le joueur manipule un objet physique qui se présente comme un livre intradiégétique. La seule mention de Zenimax se fait sur la dernière page, avec l'interdiction de reproduire le contenu du livre. Le début installe le jeu de faire-semblant puisque les références éditoriales sont elles aussi intradiégétiques (« Promulgated under the Authority of Chancellor Abnur Tharn and the Imperial Geographic Society »⁸⁷¹, voir Figure 106). Dans l'extrait ci-dessous deux entités auctoriales fictionnelles sont différenciées par le contenu et par le visuel. Le récit des aventures de Flaccus Terentius, présenté dans la typographie qui imite l'écriture manuscrite, est entrecoupé des textes des objets-livres qui sont commentés, comme l'indique la flèche. Les illustrations sont présentées non pas comme des artworks (c'est-à-dire comme le travail d'artistes pendant la conception du jeu), mais le fruit du travail de l'auteur fictionnel. Non seulement le narrateur affirme avoir « [peint] la campagne de Havre-Tempête » mais les illustrations sont accompagnées de légendes

869 Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls Online – Tales of Tamriel, Vol. I : The Land*, London : Titan Books, 2015, p. 73.

« L'idée d'un assortiment de Mages, Sorciers et autres Mystiques regroupant leurs ressources et leurs talents pour la recherche et la charité était un concept révolutionnaire pour les premières années de la Deuxième Ère. » (ma traduction)

870 Bethesda Softworks, « A Pocket Guide to The Empire and its Environs », dans *The Redguard Companion – Todd Howard, Michael Kirkbride, Kurt Kuhlmann, Ken Rolston, Ronald Wartow*, Bethesda Softworks, 1998.

Bethesda Softworks, *Pocket Guide to the Empire: 3rd Edition*, « Special Edition » de *The Elder Scrolls IV : Oblivion*, Bethesda Game Studios, 2006.

871 « Promulguées sous l'autorité du Chancellor Abnur Tharn et de la société de géographie impériale. » (ma traduction)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

descriptives. Ce livre propose au joueur de s'immerger dans la fiction issue des jeux par un autre média.

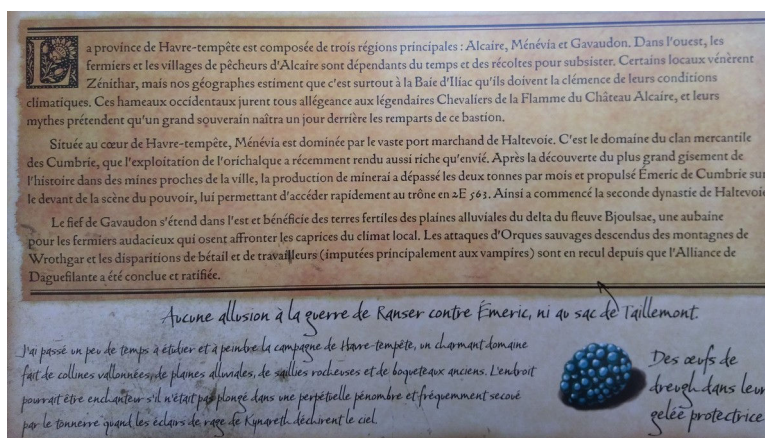


Figure 106 : Livre intradiégétique. ZeniMax Media Inc., *The (Improved) Emperor's Guide to Tamriel*, partie de l'édition Imperial de *The Elder Scrolls Online*, 2014, p. 5.

Au contraire, si *The Skyrim Library* et *Tales of Tamriel* peuvent être lus de cette manière, une autre posture de réception, externe à la fiction, est encouragée. Les artworks ne sont pas présentés comme des illustrations intradiégétiques et aucune autorité fictionnelle n'est créée pour lui attribuer le recensement des livres. L'organisation des textes dans les différents tomes montre qu'il s'agit d'une invitation à comprendre la façon dont un monde vidéoludique est créé. En effet, il a été choisi de regrouper les textes qui concernent le passé de l'univers (*The Skyrim Library*, Volume I : *The histories*) et la géographie du monde (*Tales of Tamriel*, Book I : *The Land*) et d'en faire les premiers tomes des deux séries. De plus, par rapport à l'expérience vidéoludique, le travail de reconstitution de l'histoire du monde ludique qui demandent de confronter les points de vue subjectifs des différents documents est facilité. Les deux textes étudiés dans le chapitre 3 sont ainsi présentés l'un à côté de l'autre dans le premier tome de *Tales of Tamriel* (voir Figure 107). L'organisation des textes intradiégétiques au sein du livre encourage une interprétation distante qui permet de comprendre le monde ludique de l'extérieur, en parallèle d'une possible lecture immersive. Puisqu'ils développent un point de vue externe à la fiction, les éditions papier des livres intradiégétiques de *The Elder Scrolls* peuvent être comparées à des artbooks. Philippe Rioux montre que le livre d'art de jeu vidéo est au carrefour de trois logiques : « l'expression d'un désir de légitimité propre au jeu vidéo », « une tentative de légitimation » empruntant à d'autres formes artistiques

légitimées et « l'actualisation sous forme d'objets d'une visée mercantile caractéristiques du domaine vidéoludique »⁸⁷².

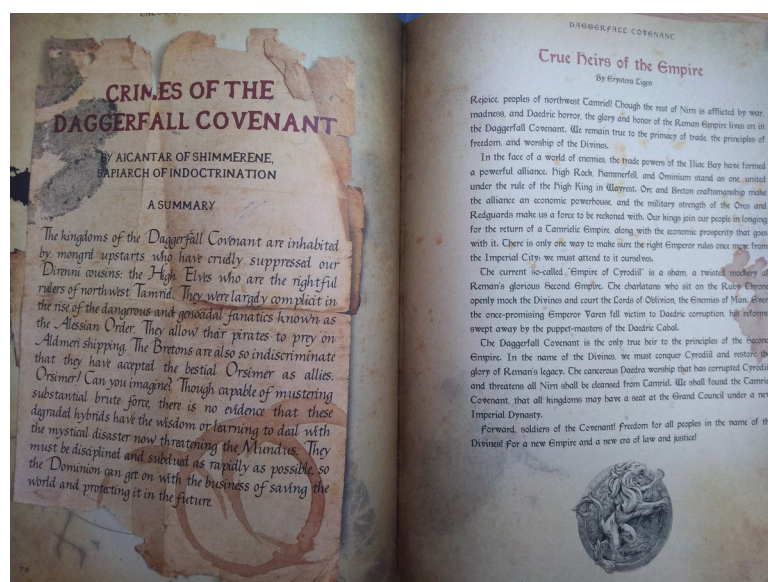


Figure 107 : Pamphlets. Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls Online* – *Tales of Tamriel, Vol. I : The Land*, London : Titan Books, 2015, p. 76.

Rioux affirme que la question de la légitimité est plus ou moins présente selon les livres d'art mais il est possible de comprendre ces publications différemment comme mise en avant du travail réalisé. D'ailleurs, l'ensemble des fans n'est pas intéressé par les artbooks, seuls ceux qui veulent comprendre la façon dont l'objet de leur passion a été conçu l'achètent. De la même manière, les éditions papier des livres intradiégétiques de *The Elder Scrolls* peuvent être comprises dans cette perspective d'affichage du travail artistique. Contrairement au livre d'art qui a « intérêt à masquer [...] ses caractéristiques narratives », ces ouvrages justifient la qualité narrative des jeux de Bethesda.

La prééminence d'une œuvre médiatique ne signifie pas que les œuvres qui en sont dépendantes n'ont pas de valeur. Vincent Berry arrive à cette même conclusion en étudiant les discours des joueurs, et en particulier sur la signification qu'ils donnent aux novellisations de *World of Warcraft*⁸⁷³. Il montre alors que les romans sont considérés comme des « exhausteurs de jeu » qui ne sont « jamais ou rarement soumis à une analyse littéraire mais jugés relationnellement avec d'autres supports et d'autres objets », en

872 Philippe Rioux, « En quête de capitaux : formes et hésitations du livre d'art de jeux vidéo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

873 *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

particulier les jeux vidéo mais aussi plus largement aux autres œuvres de fantasy⁸⁷⁴. L'hégémonie d'un média au sein d'un réseau transmédia n'est donc pas une chose immuable. Si le média dominant est souvent l'œuvre source, qui a été créée la première, cette hiérarchie préalable est parfois remise en cause lorsque les œuvres médiatiques secondes s'autonomisent de l'œuvre source. C'est par exemple le cas pour les jeux vidéo *The Witcher* par rapport au roman original, qui constitue un exemple privilégié au vu des retentissements médiatiques du conflit entre l'auteur littéraire Sapkowski et le studio CD Projekt RED.

1.3 Des conflits auctoriaux

L'étude de différentes manifestations de représentations intermédiatiques dans les œuvres *The Witcher* permettra de voir le caractère multiple des stratégies de hiérarchisation au sein des réseaux transmédiatiques et la diversité des logiques d'expansion (voir Annexe 1).

La boîte de *The Witcher 2* contient un document papier faisant référence à un livre fictionnel présent dans le jeu qui atteste de logiques cross-média dans le réseau (voir Figure 108).

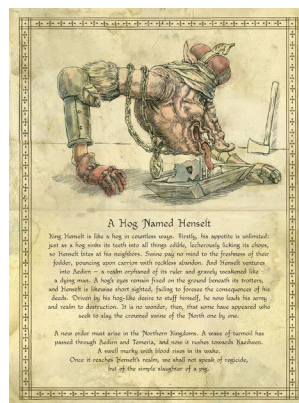


Figure 108 : Pamphlet. CD Projekt RED, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, 2011.

⁸⁷⁴ Vincent Berry, « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », in *Jeu vidéo et livre, op. cit.*

Dans les éditions dématérialisées du jeu, il est disponible sous forme numérique. En ce sens, il est accessible à tous les joueurs et fait partie de l'expérience idéale du jeu. Il n'en est pas moins un *goodies** qui dépend du jeu vidéo. Dans l'idéal, il est d'abord consulté à l'ouverture de la boîte et avant que le jeu soit lancé et produit alors un « effet de curiosité »⁸⁷⁵ ou fonctionne comme un *teaser** pour employer le terme utilisé par les joueurs. Le document est dans ce cas une amorce du jeu vidéo qui constitue l'expérience principale. Le texte est un pamphlet intitulé « A hog named Henselt » qui a un équivalent au sein de l'univers ludique. Pendant la quête « Conspiracy Theory » ou « Courage Symbolized » et après avoir combattu un PNJ (Vinson), le joueur peut fouiller l'endroit et découvrir le livre. Bien que les deux textes portent le même titre, le contenu est différent. Alors que la comparaison animalière du titre est poursuivie dans le texte de la version *IRL* (selon l'abréviation de « In Real Life » employée par les joueurs), la version du jeu s'en éloigne :

... Yet Henselt courts the Imperial envoy like a cheap whore who has singled out a burgher with a full pouch at the brothel. Keep in mind that a whore can let anyone she wishes plough her. Her arse – her choice. The King owes us more.⁸⁷⁶

Les textes se complètent en critiquant divers agissements de Henselt. Cependant, l'un n'est pas la suite directe de l'autre. Alors que les points de suspension au début du livre ludique suggèrent l'existence d'un texte plus long, il n'est pas logiquement connecté à la fin du texte hors-jeu qui a un fort aspect conclusif. L'objet-livre est autonome : un joueur qui n'aurait pas lu celui contenu dans la boîte n'est pas pénalisé pour comprendre ses enjeux fictionnels. Au contraire, le texte externe au jeu ne prend son sens que lorsque le joueur réalise les quêtes de *The Witcher 2* et rencontre le PNJ* décrit. Le document papier est un produit dérivé qui séduit le fan non seulement parce qu'il donne l'impression que le monde ludique est plus vaste que ce qui est présenté dans le jeu, mais aussi parce qu'il fonctionne comme un objet de collection. Tous les joueurs le possèdent, mais sa valeur tient au fait qu'il puisse être exposé. Henry Jenkins parle d'extraction pour décrire cette pratique, inverse à l'immersion, qui consiste à se réapproprier « des aspects de l'histoire pour les intégrer dans [la] vie quotidienne »⁸⁷⁷. Bien qu'il s'agisse d'une extension de

875 Raphaël Baroni, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p. 254.

876 « ... Et pourtant Henselt courtise l'envoyé Impérial comme une putain bon marché qui a repérée un bourgeois avec une bourse bien remplie au bordel. Gardez à l'esprit qu'une putain peut laisser qui elle veut la baiser. Son cul – son choix. Le Roi nous doit plus que ça [...] » (ma traduction)

877 Henry Jenkins, « La licorne origami contre-attaque : réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », *Terminal* [en ligne], n° 112 : *Le Transmedia Storytelling*, 2013. URL : <http://journals.openedition.org/terminal/455> (consulté le 17/04/2019)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

l'histoire, le document est connexe au jeu vidéo qui est l'expérience centrale qui lui donne sens et relève aussi d'une culture matérielle.

Le réseau transmédia *The Witcher* n'est pas seulement constitué de produits dérivés des jeux, comme le pamphlet. La particularité de ce réseau est d'être bicéphale puisqu'il y a deux instances autoriales autorisées, d'un côté l'auteur des romans, Andrzej Sapkowski et de l'autre le studio à l'origine des RPG*, CD Projekt RED. L'intertextualité littéraire dans les jeux *The Witcher* sert non seulement à faire rire le joueur, mais aussi à perpétuer une particularité narrative de l'univers qui se distingue consciemment de l'*heroic fantasy* classique. Par exemple, dans *The Witcher 2*, lorsque le joueur choisit le chemin de Iorveth, une magicienne (Philippa) donne une recette d'ingrédients pour sauver un personnage (Saskia) et mentionne un anneau magique. Geralt plaisante alors sur le fait qu'ils devront faire le chemin nu-pieds et le jeter dans un volcan. Dans la bouche de Iorveth, on trouve aussi une citation emblématique de l'œuvre de Tolkien : « One ring to bring them all and in the darkness bind them »⁸⁷⁸ (voir Figure 109). L'idée étant considérée comme farfelue par les deux hommes, Philippa renonce à cet objet et leur demande d'en trouver un autre. Soulignant de manière ironique la ressemblance entre ses aventures et les contes de fées, Geralt fait le commentaire suivant : « An immortal, a rose of remembrance, royal blood and magic. Sounds like a fairytale. »



Figure 109 : Tolkien. CD Projekt, *The Witcher 2: Assassins of Kings*, 2011.

878 « Un anneau pour les amener tous et dans les ténèbres les lier. » (ma traduction)

Comme on l'a vu dans le chapitre 5, ces références peuvent être simplement perçues comme de l'humour par les joueurs, mais il est aussi possible de les interpréter dans une réflexivité critique comme la proclamation d'une différence essentielle entre ces fictions manichéennes et l'histoire des jeux *The Witcher*. Cette revendication doit être comprise à la fois par rapport aux caractéristiques du jeu mises en valeur par CD Projekt RED (un univers complexe et réaliste où les choix moraux ne sont pas évidents) et par rapport à l'œuvre originelle. La mise à distance de l'*heroic fantasy* correspond ainsi au projet de Sapkowski.

Bien que l'intertextualité littéraire dans les jeux vidéo témoigne de la reconnaissance de la paternité des romans et affirme une descendance du jeu vidéo par rapport à la littérature, l'usage des objets-livres montre la prétention des jeux vidéo au statut de canon. Les RPG* du studio polonais utilisent certains des livres inventés par Sapkowski. Dans les romans, ces livres sont mentionnés de deux façons différentes : au sein du récit (notamment grâce à la période d'apprentissage de Ciri qui est l'occasion de donner les titres d'une bibliothèque variée et d'évoquer les contenus des livres) et entre les chapitres où des extraits sont donnés sous forme d'épigraphe. Les jeux reprennent certains titres des livres pour lesquels Sapkowski a créé du texte. L'exemple le plus emblématique est celui de « Monstrum » puisqu'il s'agit d'un portrait négatif des witchers qui est utilisé trois fois dans deux romans différents⁸⁷⁹ et au sein des trois RPG*. Le texte du livre du premier jeu correspond au premier extrait donné par Sapkowski (bien que les traductions anglaises diffèrent) :

Indeed, there is nothing more repulsive than these monsters that defy nature and are known by the name of witcher, as they are the offspring of foul sorcery and witchcraft.⁸⁸⁰

Dans le jeu vidéo comme dans le roman, ce montage-collage sert d'abord à construire le monde fictionnel. Comme le note Irène Langlet à propos de la polytextualité intégrée dans les textes de science-fiction, les inserts de texte accomplissent une « amplification de l'imaginaire » par « accumulation documentaire, ce qui a paradoxalement pour effet d'ouvrir des brèches dans le système géré par la narration : ces « morceaux » importés

879 Andrzej Sapkowski, *Blood of Elves (Krew elfów)*, London : Gollancz, 2008, p. 43 et p. 165.

Andrzej Sapkowski, *The Lady of the Lake (Pani Jeziora)*, London : Gollancz, 2016, p. 193.

880 Andrzej Sapkowski, *Blood of Elves (Krew elfów)*, London : Gollancz, 2008, p. 43.

CD Projekt Red, *The Witcher*, 2007.

« En effet, il n'y a rien de plus répugnant que ces monstres qui défient la nature et qui sont connus par le nom de sorcelleurs. Ils sont les rejetons d'une ignoble magie et de la sorcellerie. » (ma traduction)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

font naître l'idée que le narrateur n'est pas le seul à pouvoir raconter cette histoire »⁸⁸¹. Le changement de point de vue qu'apporte le document fictionnel est particulièrement exploité dans « Monstrum » puisque le personnage central du roman et du jeu vidéo est un witcher qui est dépeint de manière positive alors que l'insert est une condamnation de ces êtres. Le montage ne mène pas à un questionnement du lecteur sur le récit qui lui a été proposé, mais renforce son attachement au personnage de Geralt. Contrairement à l'extrait précédent, le texte du livre au sein du second jeu est différent de celui écrit par Sapkowski :

Once as numerous as the beasts they fought, today the witchers are seen as a relic of times long gone. [...] Armed in this set of abilities, the witchers can effectively fulfill their objective, that is protect humans from the monsters inhabiting our world.⁸⁸²

Non seulement le document créé dans le roman n'est pas repris dans le jeu vidéo, mais aussi le contenu du livre est totalement modifié : le passage d'une critique des witchers à un texte explicatif et élogieux peut se comprendre dans une optique didactique où le monde fictionnel doit être expliqué. Pourtant, dans le troisième jeu, les développeurs ont opéré un retour aux sources romanesques puisque les textes des deux tomes de « Monstrum » sont deux citations de Sapkowski. La première, citée plus haut, avait déjà été utilisée dans le premier jeu, tandis que la seconde est un ajout :

For it is well known that when a witcher inflicts torment, suffering and death, he experiences a semblance of pleasure and delight, the kind a normal and righteous man only feels when performing his marital duties with his spouse, ibidem cum ei aculatio.⁸⁸³

Le procédé du premier jeu est repris et amplifié. « Monstrum » permet aux créateurs du jeu de montrer leur conformité du monde fictionnel du roman. La cohérence fictionnelle est la condition pour être légitime auprès des fans et ainsi pouvoir prétendre au statut de canon. Lorsque les romans donnent seulement le titre d'un livre fictionnel et une idée de

881 Irène Langlet, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, 2006, p. 97.

882 CD Projekt RED, *The Witcher 2 : Assassins of Kings*, 2011.

« Auparavant aussi nombreux que les bêtes qu'ils affrontaient, aujourd'hui les sorciers sont vus comme une relique d'un temps passé. [...] Armés avec cette panoplie d'habiletés, les sorciers peuvent atteindre efficacement leur objectif, à savoir protéger les humains des monstres qui habitent notre monde. » (ma traduction)

883 Andrzej Sapkowski, *Blood of Elves (Krew elfów)*, London : Gollancz, 2008, p. 43.

CD Projekt Red, *The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015.

« Car il est bien connu que quand un sorcier inflige tourment, souffrance et mort, il en retire un soupçon de plaisir et de joie, comme ce qu'un homme normal et vertueux ressent lorsqu'il exécute ses tâches maritales avec sa femme, ibidem cum ei aculatio. » (ma traduction)

son contenu, les jeux inventent parfois un texte qui lui correspond. C'est le cas de « The History of the world » qui est mentionné dans la nouvelle « The Voice of Reason 5 » et développé dans le premier opus du jeu :

The History of the World, by Roderick de Novembre

"When the criminal's stake had been lit and the flames reached her, she began insulting all the knights, barons, mages and councilors gathered in the square in such foul language that they were all filled with dread. [...] Such was the death of Falka, her punishment for the innocent blood she had spilled."⁸⁸⁴

Alors que la nouvelle ne fait que présenter l'auteur fictionnel et donner le jugement de valeur du narrateur, Geralt, le jeu comble le blanc de l'œuvre littéraire en proposant au joueur un texte. Il s'agit de poursuivre la construction du monde entamée dans le roman, mais aussi de retravailler des éléments déjà mentionnés dans les romans. En effet, le livre fictionnel reprend l'histoire de Falka qui a déjà été établie par Sapkowski, notamment dans un insert en exergue dans *Time of Contempt* (« Blood on your hands, Falka,/ Blood on your dress./ Burn, burn, Falka, and die,/ die in agony for your crimes! »⁸⁸⁵) Le livre ludique est à la fois un travail d'expansion et de redéploiement du monde fictionnel. Combler le blanc laissé par les romans est un moyen pour les jeux d'affirmer leur légitimité à construire l'univers au même titre que les romans. Si la version « The History of the World » de CD Projekt RED ne fait qu'ajouter une retranscription d'événements fictionnels décrits dans les romans, d'autres livres ludiques apportent de nouveaux éléments narratifs. Par exemple, « Prohibita, list of forbidden artefact » est un document inventé par Sapkowski qui imite un ouvrage scientifique et dont un extrait est donné en exergue :

The Lara Portal, also known as Benavent's Portal, after its discoverer. Located on the Isle of Thanedd, on the uppermost floor of the Tower of Gulls. A fixed portal, periodically active. Principles of functioning: unknown. Destination: unknown, but probably skewed, owing to damage. Numerous forks or dispersions possible. [...]⁸⁸⁶

884 CD Projekt Red, *The Witcher*, 2007.

« L'histoire du Monde, par Roderick de Novembre « Quand le bûcher de la criminelle fut allumé et que les flammes l'atteignirent, elle se mit à insulter tous les chevaliers, barons, mages et conseillers réunis sur la place dans un langage si infâme qu'ils furent tous envahis par la peur. [...] Voici la mort de Falka, sa punition pour le sang des innocents qu'elle avait versé. » (ma traduction)

885 Andrzej Sapkowski, *Time of Contempt (Czas pogardy)*, London : Gollancz, 2013, p. 1.

« Tes mains sont ensanglantées, Falka, / Ta robe est ensanglantée. / Brûle, brûle, Falka, et meurt,/ agonise pour tes crimes ! » (ma traduction)

886 *Ibid.*, p. 151.

CD Projekt RED utilise le nom du livre inventé par Sapkowski pour décrire un autre objet magique prohibé :

Alvaro's Portal, named after its discoverer and found amidst the elven ruins beneath Vizima. One of the few existing stable portals, disassembled and concealed in when the mages were exiled from Vizima by King Foltest (see the Thanned Island Incident).⁸⁸⁷

Le texte de Sapkowski sert de base (le livre inventé permet de donner un élément d'explication de la fiction vidéoludique) et de modèle (le fonctionnement d'un portail est aussi le sujet du texte du jeu vidéo). Cependant, le studio se donne le droit de compléter l'univers de Sapkowski. Dans sa réflexion sur la transfictionnalité, Richard Saint-Gelais évoque la question de l'autorité discursive qui permet de distinguer les pratiques autographes (c'est-à-dire le pouvoir de produire des énoncés constitutifs vis-à-vis d'un monde possible) et les pratiques allographes qui ne sont jamais acceptées comme des contributions à la « véritable » histoire⁸⁸⁸. Il montre que certaines pratiques transfictionnelles doivent être interprétées par rapport au rapport de forces qui peut s'établir entre un récit et sa version transfictionnelle. Dans le cas des livres fictionnels dans les jeux *The Witcher*, l'expansion est une pratique agressive puisqu'elle accorde aux jeux une autorité à créer le canon au même titre que le romancier. Le fait que les jeux créent d'autres livres fictionnels dans l'univers (comme « She who knows » dans *The Witcher 3*) ne doit pas simplement être interprété comme la manifestation d'une caractéristique des RPG*, mais aussi comme la continuation d'un procédé des romans dans les jeux vidéo afin d'en assumer un rôle identique dans le réseau transmédia.

Ce procédé à l'intérieur du jeu est la matérialisation d'une tension exprimée entre les instances auctoriales du réseau transmédia *The Witcher*. La position de Sapkowski consiste à minimiser la capacité des jeux à poursuivre son travail narratif. Par exemple, lors d'une interview, il accorde peu de légitimité aux jeux dans la construction de l'univers :

If we level the field between books and their adaptations in other media, only the former can be the ones telling a story. There can never be a different relation between a book and its adaptation, other than the one that without the book the adaptation would not exist at all. [...] The game – with all due respect to it, but let's finally say it openly – is not an 'alternative version', nor a sequel. The game

887 CD Projekt Red, *The Witcher*, 2007.

« Le Portail d'Alvaro, nommé d'après celui qui l'a découvert et trouvé au sein des ruines elfiques en dessous de Vizima. Un de rares portails stable existant, démonté et caché quand les mages ont été exilés de Vizima par le Roi Foltest (voir l'Incident de l'Île Thanned). » (ma traduction)

888 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuge*, op. cit.

is a free adaptation containing elements of my work ; an adaptation created by different authors.⁸⁸⁹

Alors que Sapkowski ne prête aux jeux vidéo aucune autorité, les développeurs montrent leur déférence à l'œuvre de Sapkowski, tout en cherchant à s'en émanciper pour devenir une entité culturelle à part entière. Cette double dynamique est visible dans la réponse apportée aux affirmations de Sapkowski :

It's true that the game was based on the popularity of the Witcher novels, so there's no sense in wondering what came first, the chicken or the egg. In this case, the books and the author are both of those things. [...] We want to develop The Witcher's universe in other media, not only video games. [...] We want The Witcher's universe to be a part of pop-culture like Star Wars or The Lord of the Rings.⁸⁹⁰

La logique d'affranchissement de l'autorité de Sapkowski n'est pas seulement visible dans le discours des développeurs, mais aussi au sein des jeux. La reprise et l'expansion des livres fictionnels est un procédé qui permet de construire un réseau transmédia dans une logique de *transmedia storytelling* qui accorde autant de valeur aux jeux vidéo qu'aux romans. Cette logique est une stratégie pour obtenir une légitimité transfictionnelle c'est-à-dire que les développements transfictionnels soient considérés comme valides.

Comme le propose Richard Saint-Gelais, il faut comprendre ce conflit entre les instances autoriales par rapport aux communautés interprétatives puisque « les textes n'exercent d'autre autorité que celle qui leur est reconnue par les lecteurs »⁸⁹¹. Si les livres ont accédé à un statut d'objet culturel reconnu avant les jeux en Pologne, ce n'est pas le cas dans la plupart des pays. Le nom *The Witcher* désigne alors pour la majorité des

889 Andrzej Sapkowski cité par Robert Pruchese, « Ever wonder what the author of the Witcher books thinks about the games ? », *Eurogamer* [en ligne], 7 novembre 2012. URL : <http://www.eurogamer.net/articles/2012-11-06-ever-wondered-what-the-author-of-the-witcher-books-thinks-about-the-games> (consulté le 29/09/2018)

« Si on met à niveau les livres et leurs adaptations dans d'autres médias, seulement les premiers peuvent raconter une histoire. Il ne peut jamais y avoir une relation différente entre un livre et ses adaptations que celle qui établit que sans le livre il n'y aurait pas d'adaptation. [...] Le jeu – avec tout le respect que je lui dois, mais disons-le enfin ouvertement – n'est pas une 'version alternative' ou une suite. Le jeu est une adaptation libre qui contient des éléments de mes œuvres ; une adaptation créée par d'autres auteurs. » (ma traduction)

890 Adam Badowski, cité par Robert Pruchese, « Ever wonder what the author of the Witcher books thinks about the games ? », art. cité.

« C'est vrai que le jeu était basé sur la popularité des romans *The Witcher*, donc il n'y a aucune raison de se demander qui était la en premier, l'œuf ou la poule. Dans ce cas, les livres et l'auteur sont les deux à la fois. [...] Nous voulons développer l'univers de *The Witcher* dans d'autres médias, pas seulement dans les jeux vidéo. [...] Nous voulons que l'univers de *The Witcher* fasse partie de la culture populaire comme *Star Wars* ou *Le Seigneur des Anneaux*. » (ma traduction)

891 Richard Saint-Gelais, *Fictions Transfuges*, op. cit.

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

joueurs les jeux vidéo avant les romans. Afin de s'en rendre compte, on peut remarquer que si le mouvement de diffusion du texte s'est déjà amorcé en Europe avant la parution des jeux vidéo (surtout dans les pays voisins), le jeu vidéo a entraîné de nouvelles traductions et des republications, en particulier en ce qui concerne le premier recueil de nouvelles, *The Last Wish*. Il faudrait mener une analyse détaillée, mais le recensement des traductions (voir Annexe 6) du premier recueil de nouvelles de Sapkowski permet déjà de s'en rendre compte. Il y a donc une tendance de réception qui consiste en un mouvement rétroactif du jeu vers les livres. En dehors de la Pologne, les jeux de CD Projekt RED ne sont souvent pas expérimentés comme des adaptations, mais en tant qu'objets indépendants, parfois ensuite reliés aux livres pour les fans (mais tous les joueurs ne les lisent pas). Dans ce cas, le studio de développement dispose d'une autorité à construire l'univers fictionnel dont le romancier est partiellement privé.

L'étude de *The Witcher* permet de conclure que non seulement un réseau transmédia est traversé par différentes logiques d'expansion – notamment le cross-média (comme dans le cas du document papier « A Hog named Henselt ») et le *transmedia storytelling* (comme dans le cas des livres fictionnels dans les jeux vidéo) – mais aussi que son développement n'est pas nécessairement le produit d'une collaboration harmonieuse entre les instances autoriales. Au contraire, certaines œuvres tentent de gagner en autonomie et le fonctionnement des œuvres témoigne de tendances à la hiérarchisation au sein du réseau. A ce titre, *The Witcher* est un exemple de la tendance à la domination des nouveaux médias sur la littérature que note Matthieu Letourneux à propos de l'adaptation :

Si les univers transmédiatiques se constituent dans un rapport de forces entre les médias, via leurs langages et leurs logiques sérielles, ce rapport de forces tend généralement à tourner à l'avantage des nouveaux médias de masse au détriment de la littérature.⁸⁹²

Les tensions entre l'auteur littéraire et le studio de jeux vidéo qui se matérialisent au sein des œuvres reflètent ici un contexte économique particulier. Lorsque Sapkowski donne les droits pour adapter son œuvre en jeu vidéo en 1996, il touche une somme d'argent qui est minime par rapport aux bénéfices qui sont réalisés par la licence depuis la sortie du premier RPG* en 2007, puisqu'il préfère à ce moment ne pas partager les profits (voir Annexe 1). Lorsqu'en 2002, CD Projekt rachète la licence à Métropolis, les profits de

892 Matthieu Letourneux, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, op. cit., p. 392.

l'industrie du jeu vidéo au niveau mondial ont déjà dépassé ceux du cinéma. En 2011, lorsque sort le deuxième opus, ils sont deux fois plus importants. Le conflit sous-jacent qui s'observe dans les œuvres et les discours éclatent après la sortie de *The Witcher 3* : Sapkowski réclame une compensation financière en 2018 et un accord est trouvé quelques mois plus tard avec le studio polonais⁸⁹³.

Sans affirmer qu'il y a un conflit aussi ouvert que celui de *The Witcher*, le réseau transmédia contemporain de *Ready Player One* est un autre exemple d'une divergence au sein de ce type de système qui a tendance à reléguer la littérature au second plan. Même si le roman de Cline est un bestseller⁸⁹⁴, il s'inscrit dans le genre de la littérature *gamer* et à ce titre s'adresse à un public restreint, comme je l'ai montré dans le chapitre 3. L'adaptation du roman en un blockbuster réalisé par Spielberg pourrait faire penser qu'entre 2011, date de parution du roman et 2018, date de sortie du film, la culture vidéoludique a largement gagné en popularité, jusqu'à devenir un faisceau de sens partagé par la majorité de la population. Cependant, le film ne s'adresse plus aux joueurs principalement, mais se veut, au contraire, grand public. Le roman est alors utilisé comme un matériau de base qui est retravaillé. Le cinéma hollywoodien filtre les références à la culture *geek* jugées trop obscures. Si les allusions aux jeux vidéo sont encore présentes, elles ne concernent plus seulement des œuvres datant des années 80 et 90 qui sont éclipsées au profit de jeux récents comme *Overwatch*⁸⁹⁵. Là où le livre s'adressait principalement aux joueurs nostalgiques, le film prend en compte la nouvelle génération. La première épreuve à laquelle se confronte Wade dans le roman consiste notamment en une partie intensive de *Joust*⁸⁹⁶. Au contraire, dans le film, il s'agit d'une course de voitures. Si ce choix s'explique en partie par la dimension *spectaculaire* de cette partie du film, il faut pourtant remarquer qu'a été utilisé un genre vidéoludique dont les codes sont plus couramment maîtrisés, comme en atteste par exemple le succès de la série *Mario*

893 Chris Kerr, « CD Projekt agreed to pay The Witcher author additional royalties », *Gamasutra* [en ligne], 5 février 2019. URL : https://www.gamasutra.com/view/news/335971/CD_Projekt_agreed_to_pay_The_Witcher_author_additional_royalties.php (consulté le 22/02/2019)

894 Il est par exemple à la 21^{ème} place de la liste des best-sellers du New York Times pour l'année de sa parution.

« The New York Times Best Sellers », *The New York Times* [en ligne], 11 septembre 2011. URL : <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/2011/09/11/hardcover-fiction/> (consulté le 16/02/2019)

895 *Overwatch*, Blizzard Entertainment, 2016.

896 *Joust*, Williams Electronic, 1982.

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

*Kart*⁸⁹⁷ qui se veut familiale et grand public. De plus, le motif de la course de voiture n'est pas seulement vidéoludique mais aussi cinématographique. Alexis Blanchet note qu'il existe une circulation « de formes et de motifs entre médias qui partent du cinéma, passent par le jeu vidéo et reviennent au grand écran »⁸⁹⁸. Le remaniement du roman qu'effectue Spielberg se fait donc au détriment de la culture vidéoludique et au profit de la culture cinématographique. Le meilleur exemple est peut-être la scène qui utilise *Shining* de Kubrick (1980). Alors que Cline propulse son protagoniste à l'intérieur du film *Wargames* de Badham (1983) qui met en scène un jeune passionné d'informatique qui pirate un programme militaire, Spielberg choisit une œuvre cinématographique canon qui ne se réfère pas du tout à l'informatique. Ainsi, même s'il reste quelques références à la culture *geek*, qui sont très souvent décoratives, on passe d'un roman d'aventure sur le jeu vidéo à un film d'amour sur la réalité virtuelle. Une œuvre adaptée étant reçue à l'aune de l'œuvre source, comme l'explique Hutcheon⁸⁹⁹, les critiques du film faites par des acteurs de la culture *geek* ont souvent noté cette divergence entre le film et le roman⁹⁰⁰, alors que des sites généraux n'ont pas remarqué le changement des références, même lorsque la critique est négative⁹⁰¹. L'œuvre de Spielberg est l'adaptation d'un roman pour *geeks* en film pour large public qui perd sa « nerd credibility ». Les exemples de *Ready Player One* et de *The Witcher* ouvrent alors un questionnement sur les formes de réception d'un réseau transmédia.

897 Mario Kart, Nintendo, 1992- 2017.

898 Alexis Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma*, op. cit., p. 124.

899 Linda Hutcheon, *A theory of adaptation*, London, New-York : Routledge, 2006, p. 121.

900 On peut prendre trois articles en exemples :

- Allegra Frank, « Ready Player One is a film for no one, because it has to be for everyone », *Polygon* [en ligne], 4 avril 2018. URL : <https://www.polygon.com/2018/4/4/17198578/ready-player-one-movie-references-audience-80s> (consulté le 16/02/2019)

- Julien Paillet, « Ready Player One : Du roman au cinéma, les différences entre les deux œuvres », *Le Journal du Geek* [en ligne], 28 mars 2018. URL : <https://www.journaldugeek.com/dossier/ready-player-one-roman-cinema-differences-entre-deux-oeuvres/> (consulté le 16/02/2019)

- Bastien L, « Ready Player One critique : Spielberg traduit la magie de la VR au cinéma », *Réalité Virtuelle* [en ligne], 12 avril 2018. URL : <https://www.realite-virtuelle.com/ready-player-one-critique> (consulté le 16/02/2019)

901 On peut de même choisir trois sources :

- Samuel Douhaire, « Ready Player One : Un blockbuster euphorisant, truffé de références », *Télérama* [en ligne]. URL : <https://www.telerama.fr/cinema/films/ready-player-one,511231.php> (consulté le 16/02/2019)

- Peter Bradshaw, « Ready Player One review – Spielberg spins a dizzying VR yarn », *The Guardian* [en ligne], 28 mars 2018. URL : <https://www.theguardian.com/film/2018/mar/28/ready-player-one-review-steven-spielberg-tye-sheridan-mark-rylance> (consulté le 16/02/2019)

- Scotte Meslow, « Ready Player One Review: A Thrilling, Empty Ghost of the Better Movies of the Past », *GQ* [en ligne], 28 mars 2018. URL : <https://www.gq.com/story/ready-player-one-review> (consulté le 16/02/2019)

2 Du côté de la réception : désordre, cacophonie, revendications

Le fait de détenir une autorité au sein du réseau transmédia est l'enjeu des relations entre littérature et jeux vidéo, qui ne sont ni de l'ordre de la parfaite harmonie, ni de celui du conflit frontal. Cette partie montrera que la valeur des œuvres médiatiques au sein des réseaux transmédi

2.1 Des réceptions multiples

Pensé différemment pour le marché japonais et pour le marché occidental, le réseau transmédia de *NieR* permet de constater qu'il existe différentes manières de recevoir un réseau transmédia. Le jeu vidéo est le résultat d'une logique de média-mix. En effet, *NieR* fait partie du réseau transmédia élargi de la série des *Drakengard* puisque son histoire fait suite à la fin E du jeu *Drakengard 2*⁹⁰². Ces jeux vidéo sont au cœur d'un dispositif transmédiatique qui se développe notamment sur des romans⁹⁰³ et des mangas⁹⁰⁴. *NieR*, faisant suite à une histoire considérée comme ne faisant pas partie du « canon », dispose d'une certaine autonomie au sein du réseau *Drakengard*. De son statut de spin-off, il est devenu le centre de son propre réseau transmédia avec la création de

902 *Drakengard 2*, Cavia, 2005.

903 Jun Eishima, *Drag-On Dragoon Story Side (Drag-On Dragoon Sutōrī Saido)*, Square Enix, 2003

Aizawa Tadashi, *Drag-On Dragoon: Magnitude "Negative" (Doraggu on doragūn — magunichūdo "negatibu")*, Enterbrain, 2004

Jun Eishima, *Drag-On Dragoon 2 Story Side, (Drag-On Dragoon 2 Fūin no kurenai, Haitoku no kuro Sutōrī Saido)*, Square Enix, 2005

Jun, Eishima, *Drag-On Dragoon 3 Story Side (Drag-On Dragoon 3 Sutōrī Saido)*, Square Enix, 2014

904 Notamment :

Jun Eishima et TES, *Drakengard: The Red Unto Death (Drag-On Dragoon Shi ni Itaru Aka)*, Young Gan Gan Magazine, 2013

Jun Eishima et IsII, *Drakengard: Intoner Five, (Drag-On Dragoon: Utahime Five)*, 2014

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

comics⁹⁰⁵, d'un drama CD⁹⁰⁶ et d'un livre⁹⁰⁷ puis le développement d'un second opus vidéoludique appelé *NieR : Automata*⁹⁰⁸ (voir Annexe 1). La compréhension de l'univers du jeu *NieR* et du passé des personnages nécessite que le joueur s'intéresse à d'autres œuvres médiatiques. L'histoire de *NieR* est particulièrement complexe puisqu'il faut le finir plusieurs fois pour assembler tous les éléments narratifs disponibles dans le jeu ; cependant, après avoir trouvé tous les indices laissés, le joueur n'a pas l'ensemble des explications sur les événements évoqués dans le jeu.

La nouvelle « And then there were none » (« Et ensuite, il n'y en eu plus »), présente dans le livre *Grimoire NieR*, explique l'identité et le passé de Grimoire Weiss. Dans la mesure où cet ouvrage regroupe des documents qui ont permis la genèse du jeu (comme des *concept arts*, une chronologie fictionnelle ou une interview), il est possible de supposer que la nouvelle ait été un moyen d'inventer le personnage. Dans le jeu, Weiss est un PNJ* qui a la forme d'un livre et qui accompagne l'avatar du joueur tout au long du jeu. Le joueur sait peu de choses sur lui : il découvre seulement qu'il contient des pouvoirs puisqu'il faisait partie du Projet Gestalt avec d'autres livres, Grimoire Noir et Grimoire Rubrum. Cependant, devenant ami avec le personnage-joueur, Weiss décide de stopper ces derniers qui sont ses ennemis. La nouvelle raconte la façon dont le livre Weiss a été créé : il est le résultat d'une expérimentation sur des humains et contient l'âme d'un d'entre eux. La logique de *transmedia storytelling* est d'autant plus forte qu'un savoir générique, déjà construit par la fréquentation d'œuvres vidéoludiques, n'est pas disponible pour interpréter le personnage du livre, dont la figure est particulièrement originale. Cette étrangeté du personnage et le manque d'information sur son histoire dans le jeu invitent le joueur à se tourner vers d'autres sources pour avoir des réponses. La représentation du livre ouvre sur un questionnement narratif qui pousse le joueur à se tourner vers d'autres œuvres du réseau transmédia.

Cependant, tous les joueurs ne font pas l'expérience du *transmedia storytelling* de *NieR*, dans la mesure où *Grimoire NieR* n'a pas été édité en dehors du Japon, ainsi que les

905 Ricardo Sanchez, *NieR*, Wildstorm, 2010

906 Nobuhiko Okamoto, Koji Yusa, Ai Nonaka, Atsuko Tanaka, Mai Kadowaki, Ryoko Shiraishi, Showtaro Morikubo, *NieR Replicant Drama CD: The Lost Verses and the Red Sky (NieR Replicant Drama CD Ushinawareta kotoba to akai sor)*, M:X / Frontier Works, 2011

907 *Grimoire NieR -Project Gestalt & Replicant System*, Square Enix, 2010

908 *NieR : Automata*, Platinum Games, 2017.

autres œuvres du réseau, peut-être à cause du relatif échec commercial du jeu⁹⁰⁹. En effet, si l'industrie du jeu vidéo exporte largement ses productions dans le monde entier (notamment depuis la crise du secteur aux Etats-Unis en 1983⁹¹⁰), le marché japonais garde sa particularité tant dans ses fonctionnements que dans ses productions⁹¹¹. La plupart des joueurs occidentaux de *NieR* ignorent l'existence d'œuvres médiatiques qui complètent l'histoire du jeu. Dans cette forme de réception, le jeu paraît énigmatique et son histoire incomplète. La distinction que fait Linda Hutcheon entre les publics connaisseurs et les publics non-connaisseurs (« knowing and unknowing audiences ») à propos de la réception d'une adaptation peut alors être reprise en ce qui concerne les réseaux transmédia. Elle écrit :

If we do not know that what we are experiencing actually is an adaptation or if we are not familiar with the particular work that it adapts, we simply experience the adaptation as we would any other work. To experience [an adaptation] as an adaptation, however, [...] we need [...] to know is adapted text, thus allowing the latter to oscillate in our memories with what we are experiencing.⁹¹²

Cette distinction ne doit pas masquer le fait qu'il existe tout un spectre de formes de réception possibles entre ces deux extrémités. Linda Hutcheon remarque par exemple que lorsque l'œuvre adaptée est canonique, il est possible d'en avoir une expérience indirecte. En ce qui concerne le réseau transmédia *NieR*, il existe une forme de réception entre la connaissance des œuvres officielles et l'ignorance de leur existence puisque les fans ont

909 Bien qu'il soit difficile d'évaluer le succès commercial d'un jeu, les studios ne dévoilant que rarement le nombre précis de vente, il est possible d'estimer à moins de 900 000 le nombre total de copies de *NieR* vendues dans le monde entier. Comparé à *Final Fantasy XIII*, sorti peu avant plus tôt, qui s'est vendu à plus de 7 millions d'exemplaire, le succès de *NieR* est très modeste. C'est ce que souligne par exemple Jeffrey Matulef

Jeffrey Matulef, « *NieR* is the rare game that gets better with age », *Eurogamer.net* [en ligne], 26 juin 2005. URL : <http://www.eurogamer.net/articles/2015-06-28-NieR-is-the-rare-game-that-gets-better-with-age> (consulté le 01/02/2018)).

910 Koichi Iwabuchi, « Au-delà du « Cool Japan », la globalisation culturelle », *Critique internationale* [en ligne], n° 38, 2008. URL : <https://www.cairn.info/revue-critique-internationale-2008-1-page-37.htm?contenu=plan> (consulté le 22/02/2019)

Minako Oohagan, « Manga, Anime and Video games : globalizing japanese cultural production », *Perspectives : Studies in Translation Theory and Practice*, Vol. 14, n°4, 2007.

911 Mikolaj Dymek, « Video Games: A Subcultural Industry », in *The Video Game Industry : Formation, Present State, and Future*, Peter Zackariasson, Timothy Wilson (dir.), London, New-York :Routledge, 2012.

Martin Picard, « The Foundation of *Geemu*: A Brief History of Early Japanese video games », *Game Studies* [en ligne], vol. 13, n° 2, décembre 2013, URL : <http://gamestudies.org/1302/articles/picard> (consulté le 22/02/2019)

912 Linda Hutcheon, *A theory of adaptation*, op. cit., p. 121. « Si on ne sait pas que ce dont on fait l'expérience est en réalité une adaptation ou que nous ne sommes pas familiers de l'œuvre qui est adaptée, notre expérience de l'adaptation est similaire à celle de n'importe quelle autre œuvre. Pour faire l'expérience [d'une adaptation] comme une adaptation, nous devons [...] savoir qu'il s'agit d'un texte adapté et alors permettre à ce dernier de résonner avec nos souvenirs. » (ma traduction)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

construit une édition collective et amateur de *Grimoire NieR*, disponible sur internet et composée à la fois de traductions directes⁹¹³ et de résumés indirects⁹¹⁴. En ce qui concerne la nouvelle « And there were none », un fan propose une traduction et affirme avoir essayé de transcrire le style :

Translator's note: The lass is not fluent in the language she speaks, so she occasionally pauses to search for a word and uses very simple yet correct language. I tried to reflect that by intentionally using simple or awkward English.⁹¹⁵

La logique de partage de la connaissance qui est à l'origine de cette pratique fanesque permet aux amateurs occidentaux d'avoir une connaissance parcellaire et approximative du livre. Cela signifie que les informations ne sont pas défaussées comme facultatives, mais considérées comme faisant partie du canon de l'univers. Cette production non-officielle montre que non seulement la réception des réseaux transmédiés est hétérogène, mais aussi qu'il en existe des modes d'appréhension différents selon les publics. De plus, le cas du réseau de *NieR* ouvre la réflexion sur la place des œuvres des fans au sein du réseau transmédia.

2.2 Les productions fanesques : marges ou nœuds du réseau transmédia ?

Parues alors que les pratiques d'appropriation et de détournement sont bien ancrées dans la culture vidéoludique, les nombreuses vidéos des livres de *The Elder Scrolls* permettent aussi d'envisager les rapports entre producteurs et publics au sein des réseaux transmédiés en ce qui concerne la valeur accordée aux œuvres des fans. Les

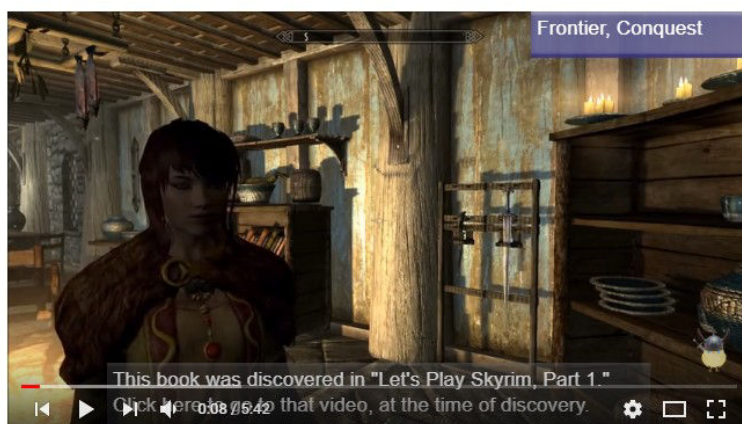
913 Le texte original est traduit en anglais par un fan qui connaît les deux langues.

914 Certains passages sont des résumés trouvés sur d'autres lieux d'érudition fanesque et traduit en anglais. Par exemple, la nouvelle « Banquet of the Witch » est un résumé fait à partir de forums et de blogs chinois.

915 « RaizinMonk », traduction de « And then there were None », traduction de *Grimoire NieR -Project Gestalt & Replicant System* (Square Enix, 2010) par la communauté fanesque, document maintenu par l'utilisateur fmatthew5876. URL : <https://docs.google.com/document/d/1t6WAuFEc608hvMbHfodyau9BCOWqnXLNhTEmQc5be7A/edit?hl=en> (consulté le 01/02/2018)

« Note du traducteur : La fille ne parle pas couramment la langue qu'elle parle. Elle fait alors occasionnellement des pauses pour chercher un mot et utilise un langage très simple mais correct. J'ai essayé de le représenter en utilisant intentionnellement un anglais simple ou étrange. » (ma traduction)

chaînes Youtube « Skyrim Books »⁹¹⁶ ou « Let's Read The Books of Skyrim »⁹¹⁷ regroupent des lectures à haute voix des livres du jeu de Bethesda. Comme le souligne le second titre, cette pratique fanesque peut être comparée à celle du *let's play* définie par Fanny Barnabé comme « une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu »⁹¹⁸. Dans la première vidéo de la seconde chaîne, la joueuse insère d'ailleurs un lien qui renvoie au moment du jeu où elle trouve le livre (voir Figure 110). Comme le *let's play*, il s'agit d'une réappropriation fanesque que Fanny Barnabé qualifie de « détournement par le play » qu'elle définit comme « une performance ludique inédite »⁹¹⁹. Ainsi, bien que le texte ne soit pas modifié, cette pratique est de l'ordre de l'interprétation théâtrale puisqu'il s'agit pour le joueur de poser sur le texte sa voix et d'en donner une lecture personnelle. Il ne s'agit pas de proposer le résultat d'une lecture travaillée, mais d'énoncer le texte en le découvrant pour la première fois. Gopher souligne par exemple que ses vidéos ne sont pas des audiobooks au début de sa première vidéo « Skyrim Books 1 : Orsinium and the Orcs ».



Let's Read Mixed Unit Tactics (Let's Read The Books of Skyrim, Book 1)

Figure 110 : Lecture. « The RPG Chick », Chaîne Youtube « Let's Read Skyrim Books », Vidéo "Let's Read Mixed Unit Tactics", 2012.

Si cette pratique ressemble en certains points au *let's play*, la lecture n'est pas insérée dans l'expérience vidéoludique continue et en diffère dans la mesure où il s'agit d'isoler

916 Chaîne Youtube « Skyrim Books » de « Gopher », alimentée en 2013-2014, URL : https://www.youtube.com/watch?v=FyiZ_vRBjFQ&list=PLE7DIYarj-DdDXMGesSR6YtEWdepCmsVSB (consulté le 31/01/2018)

917 Chaîne Youtube « Let's Read Skyrim Books » de « The RPG Chick », alimentée en 2012-2013, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=aDoBdjA51D8&list=PL380B63D2F61A7587> (consulté le 31/01/2018)

918 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 111.

919 Ibid. p. 19.

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

une caractéristique particulière du jeu de son ensemble. Même si Fanny Barnabé note qu'à l'inverse des *walkthroughs* « les vidéos de let's play ne montrent pas la performance sans accrocs d'un utilisateur rompu au jeu, mais incluent au contraire les « ratés » du joueur [...] »⁹²⁰, les lectures sont isolées des temps d'expérimentation de l'univers ludique. Cette séparation est souvent justifiée par les auteurs des vidéos par le fait que de nombreux joueurs ne voudront pas écouter cette lecture, comme le souligne Gopher au début de sa première vidéo. Elle a pour effet d'autonomiser les livres intradiégétiques comme des œuvres individuelles, en parallèle de pratiques similaires comme leur recensement sous la forme de bibliothèque numérique sur des sites collaboratifs comme le wiki The Unofficial Elder Scrolls Pages⁹²¹ ou The Imperial Library⁹²²).

Comme d'autres productions fanesques, il est possible d'interpréter cette pratique au sein de la « culture participative » conceptualisée par Henry Jenkins. Dans *Textual Poachers. Television Fans and Participatory Culture*, Jenkins reprend la notion de « braconnage culturel » de Michel De Certeau pour montrer que les consommateurs interprètent activement les productions médiatiques⁹²³. Dans *Spreadable Media*, Jenkins, ainsi que Ford et Green, insistent de nouveau sur le rôle des publics dans la circulation du contenu :

[Spreadability is] the potential – both technical and cultural – for audiences to share content for their own purposes, sometimes with the permission of right holders, sometimes against their wishes.⁹²⁴

Les productions fanesques sont alors la preuve que, dans le rapport de force entre les industries et les publics, ces derniers ne sont pas passifs, mais construisent par leurs pratiques interprétatives un pouvoir de réponse. Les phénomènes d'appropriation dans la culture vidéoludique se sont en effet développés dès le tournant du XX^e siècle avec la démocratisation d'internet et l'apparition de communautés en ligne (voir Annexe 5).

Cependant, l'autonomisation des livres intradiégétiques issus des pratiques fanesques a été récupérée par les producteurs et investie sous la forme d'éditions papier

920 *Ibid.*, p. 111.

921 Site Web de type wiki* « Unofficial Elder Scrolls Pages », onglet « Library ». URL: <http://en.m.uesp.net/wiki/Lore:Library> (consulté le 31/01/2018)

922 Site Web de type wiki* « The Imperial Library », <https://www.imperial-library.info/> (consulté le 31/01/2018)

923 Michel De Certeau, *L'invention du quotidien*, op. cit., p. 278.

924 Henry Jenkins, Sam Ford et Joshua Gree, *Spreadable Media*, op. cit., p. 3.

« [L'étalement] est le potentiel – à la fois technique et culturel – des publics de partager des contenus pour leurs propres motivations, quelque fois avec la permission des ayants-droits, quelques fois contre leur volonté. » (ma traduction)

étudiées auparavant. Ce produit comble un espace que les fans avaient pris en charge par leurs pratiques. Il ne faut donc pas surestimer le pouvoir des publics et oublier que les industries investissent la culture de la participation pour en tirer profit. Dans « Du « signifiant flottant » au « transmédia storytelling », ou le retour aux stratégies », Eric Maigret remet en question la vision que propose Jenkins de la culture de la participation :

Ce que retiennent les industries médiatiques, c'est la capacité à cristalliser l'intérêt d'un média à l'autre, d'accompagner certes les consommateurs dans un premier temps, mais en infléchissant leurs parcours pour, à terme, parvenir à les baliser, les canaliser, voire les domestiquer. Le transmédia est alors tout sauf l'exercice d'une compétence de braconnier textuel pour se réduire à un traçage prédéterminé qui répondrait aux angoisses existentielles des industries par temps de reconfiguration médiatique et d'éparpillement des audiences.⁹²⁵

Non seulement il ne faut pas idéaliser les rapports entre les producteurs et les récepteurs au sein des réseaux transmédias comme une entente harmonieuse, mais il ne faut pas non plus exagérer le pouvoir des publics à contrecarrer les stratégies des producteurs. Les réseaux transmédias sont des lieux de dissension et négociation entre industries et publics dont l'un des enjeux du conflit est la place des œuvres fanesques au sein de l'ensemble médiatique.

En ce qui concerne les fanfictions, Fanny Barnabé explique que « en raison de l'ambiguïté qui entoure la pratique, il revient généralement aux auteurs ou aux industries de se positionner au cas par cas vis-à-vis des détournements des œuvres dont ils sont propriétaires. Dans le domaine du jeu vidéo, où la figure de l'auteur et où la notion de propriété sont déjà peu ancrées, il est très rare que les créations de fans soient condamnées »⁹²⁶. Dans le cas du livre « Pangs of Sunset » de *Fable III* sorti en 2010, la littérature fictionnelle sert à ouvrir un dialogue entre créateurs et joueurs à ce propos puisque le texte est une parodie des fanfictions :

Ilona Pureheart: Theresa had said 'take my hand.' Hammer had done as she was told, and at the touch of the warm flesh she felt a surge within her. A feeling at first that she couldn't identify- it was scary, but it was arousing too. [...] ⁹²⁷

Les auteurs de *Fable III* se moquent du fait que de nombreuses fanfictions sont des récits érotiques en reprenant les codes d'un genre fanesque, les slash fictions qui représentent « une relation amoureuse entre deux personnages de même sexe (généralement masculin),

925 Eric Maigret, « Du signifiant flottant au transmédia storytelling, ou le retour aux stratégies », art. cité.

926 Fanny Barnabé, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, op. cit., p. 260.

927 « Ilona Pureheart : Theresa avait dit 'Prends ma main.' Hammer avait fait ce qu'on lui avait dit, et au toucher de la peau chaude, elle sentit un afflux en elle. Un sentiment qu'elle ne pouvait pas identifier, au début – c'était effrayant, mais aussi émoustillant. » (ma traduction)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

sans tenir compte de leur orientation sexuelle dans l'œuvre originale »⁹²⁸. La reprise d'éléments de langage stéréotypés des romans à l'eau de rose (comme « a feeling that she couldn't identify ») et le nom de famille de l'auteur ont d'abord une fonction humoristique. Cependant, il est aussi possible d'en faire une lecture réflexive et critique. Bien que la série *Fable* dans son ensemble se caractérise par un ton parodique, ce livre constitue pour les auteurs une manière de mettre à distance les productions des fans. Il ne s'agit pourtant pas d'une critique unilatérale de toute la production fanesque puisque « Pangs of Sunset » est à la fois une forme de reconnaissance des productions non-officielles puisque ce genre est intégré dans l'œuvre canon et une critique de la qualité de certaines interprétations. Cette idée d'une hiérarchie au sein des productions des fans est décrite par Fiona Carruthers dans « Fanfic is Good for two things – Greasing Engines and killing brain cells »⁹²⁹. Elle étudie en effet les « hack fictions », c'est-à-dire la pratique qui consiste à déconstruire les fanfictions jugées mauvaises en insérant des commentaires péjoratifs au sein du texte. La culture fanesque n'est pas un ensemble homogène. Fiona Carruthers montre que les hack fictions contribuent à établir des distinctions entre les usages et ainsi à mettre en place des normes. Une lecture réflexive de « Pangs of Sunset » a des effets similaires. Pour les auteurs, le livre est un moyen, aux marges du jeu, d'ouvrir un dialogue avec les fans sur la nature de leurs réappropriations.

Puisqu'il s'agit d'une ouverture vers les productions fanesques, il n'est pas étonnant que ce livre fictionnel ait fait l'objet d'un détournement de la part d'un fan. Dans la fanfiction one-shot *PAINS of Sunset*, publié en ligne deux ans après la sortie du RPG de Lionhead, l'auteur intègre le livre fictionnel « Pangs of Sunset ». Dès le titre, la logique de reprise et de déformation est explicite avec l'usage des majuscules. L'auteur invente la réaction de l'avatar à la découverte de l'œuvre :

The Hero of Brightwall pulled her gloves up tighter gainst her fingers before digging into the damp soil of the grave along with her doggie companion. She had questioned if getting a book out of someone's grave in the Mourningwood was sane and or ethical. All the princess could do was hope it was well worth the trouble of blowing up all those annoying skeletons along the way. Finally, the dog's claws hit something and he pulled out the book. The princess took it from his mouth, gave him a quick pat, and decided to crack it open for a quick read through. Now, her brother Logan prohibited many books from the library so that

928 *Ibid.*, p. 250.

929 Fiona Carruthers, « Fanfic is Good for two things – Greasing Engines and killing brain cells », *Participations* [en ligne], vol. 1, n° 2, mai 2004. URL : http://www.participations.org/volume%201/issue%202/1_02_carruthers_article.htm (consulté le 17/04/2019)

they didn't catch her eyes, though a few oddball books had appeared now and then in her findings. However, he would have a heart attack if he knew what literal filth she was reading now."...*Theresa had said 'take my hand.' Hammer had done as she was told, and at the touch of the warm flesh she felt a surge within her.*" The princess paused and looked at her dog. "*Oh, I think this is when Hammer's powers are unlocked, boy.*" She looked back at the book and continued to read. "*...A feeling at first that she couldn't identify- it was scary, but it was arousing too.*" [...]⁹³⁰

La situation de la fanfiction, c'est-à-dire la découverte d'un texte érotique par la princesse et sa confrontation à ce sujet avec Reaver, ne doit pas seulement être lue comme une appropriation des personnages de *Fable* et de son ton humoristique, mais aussi comme une réponse du fan aux critiques faites par les développeurs sur les fanfictions. Dans l'extrait précédent, le développement du personnage du frère sert moins à étendre l'univers de façon cohérente qu'à donner une opinion sur le texte de « Pangs of Sunset ». La condamnation hypothétique du frère (« literal filth ») correspond à celle faite implicitement par les créateurs de *Fable*. Ce parallèle permet de décrédibiliser la parodie des auteurs puisque le frère joue le rôle de l'antagoniste méchant dans le jeu. La fanfiction décrit la lecture du texte par l'héroïne comme un plaisir honteux (« Don't tell anyone I read this »), qui est aussi le rapport du frère à ce genre de texte (« This seemed like a smutty book she wasn't allowed to read back at the castle, even though her brother owned a huge collection of them himself. »⁹³¹). Il s'agit donc moins de la représentation d'une expérience personnelle du texte que de la réception générale des fanfictions. Dans « Interactivité, resémantisation et plaisir de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit », Anne Kustritz montre ainsi que la notion de plaisir est au centre

930 "sabbymae », *PAINS of Sunset*, *Fanfiction.net* [en ligne], 12 novembre 2012. URL : <https://www.fanfiction.net/s/8694832/1/The-PAINS-of-Sunset> (consulté le 01/02/2018)

« Le Héros de Brightwall remonta ses gants en les tirant fermement contre ses doigts avant de creuser le sol humide de la tombe à côté de son compagnon canin. Elle s'était demandé si récupérer un livre dans une tombe dans le Mourningwood était sain ou éthique. Tout ce que la princesse pouvait faire, c'était espérer que faire sauter tout ces ennuyeux squelettes sur le chemin valait le coup. Enfin, les griffes du chien cognèrent contre quelque chose et il retira le livre. La princesse le prit de sa gueule, lui donna une caresse rapide, et décida de l'ouvrir pour le lire en vitesse. A présent, son frère Logan avait interdit nombre de livres dans la bibliothèque pour qu'elle ne les repère pas, même si quelques livres étranges étaient apparus dans ses trouvailles de temps à autre. Néanmoins, il aurait eu une crise cardiaque s'il savait quelles grossièretés elle lisait maintenant. « ...Theresa avait dit 'Prends ma main.' Hammer avait fait ce qu'on lui avait dit, et au toucher de la peau chaude elle sentit un afflux en elle. » La princesse fit une pause et regarda son chien. « Oh, je pense que c'est le moment où Hammer libère ses pouvoirs. » Elle regarda à nouveau le livre et continua à lire. '... Un sentiment qu'elle ne pouvait identifier dans un premier temps – c'était effrayant, mais aussi émoustillant. » [...]. » (ma traduction)

Les italiques sont de mon fait et soulignent la présence du texte original au sein de la production du fan.

931 *Ibid.*

« Ne dis à personne que j'ai lu ça. » / « Cela ressemblait aux livres coquins qu'elle n'avait pas le droit de lire au château, même si son frère en possédait une large collection lui-même » (ma traduction)

Partie IV : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

du processus d'écriture et de lecture de ces productions fanesques : « les fans préfèrent souvent les œuvres de fans parce qu'elles offrent des plaisirs différents par rapport au texte source, peu importe si ces plaisirs sont ou non rationnels, canoniques, ou même physiquement réalisables »⁹³². La fanfiction *PAINS of Sunset* peut ainsi être lue comme un manifeste sur la légitimité des fanfictions érotiques à cause du simple fait que ces dernières procurent un plaisir, même si celui-ci n'est pas avouable. Anne Kustritz soutient ainsi que « s'investir dans la vision de l'histoire donnée par n'importe quel fan auteur ou artiste est une liberté que de nombreux fans soutiennent et considèrent normale ». Les fanfictions ne sont pas considérées comme des œuvres secondaires ou moins intéressantes. Dans *PAINS of Sunset*, l'auteur s'octroie le droit de critiquer le jeu *Fable* de la même manière que les créateurs se moquent des fanfictions puisque la description des actions faites en jeu pour obtenir le livre (combattre des squelettes et creuser une tombe) sert à exprimer des jugements de valeur sur la qualité du jeu au niveau de la cohérence narrative (« sane and or ethical ») et du gameplay (« annoying skeletons »). Le texte permet de revendiquer le droit des joueurs à critiquer les jeux et déconstruit l'idée d'une hiérarchie d'autorité entre les créateurs officiels et les fans. *PAINS of Sunset* affirme l'existence et l'autorité du fanon (défini comme les éléments créés par les amateurs qui ne font pas partie du canon officiel, mais considérés comme tels). Dans le cas de « Pangs of Sunset » et de sa réappropriation fanesque, la représentation littéraire est investie comme lieu de pouvoir permettant de définir la place de l'œuvre au sein du réseau transmédia. Les fanfictions sont ainsi considérées par certaines communautés fanesques comme une partie à part entière du réseau transmédia et légitimes à construire l'univers (ne serait-ce que sous forme de version alternative).

Finalement, les représentations intermédiatiques ont permis de discuter l'idée selon laquelle les réseaux transmédiatiques sont des lieux d'échanges entre les médias qui fonctionnent en harmonie. Les réseaux transmédiatiques ne sont au contraire pas uniformes, ni dans leur création, ni dans leur réception et il faut les considérer comme des systèmes mouvants qui changent en fonction de stratégies autoriales et de réglages de lectures. Les stratégies de hiérarchisations présentes dans les réalisations transmédiatiques ont pour

932 Anne Kustritz, « Interactivité, resémantisation, et plaisirs de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, 2017. URL : <https://journals.openedition.org/rfsic/2672> (consulté le 19/04/2019)

enjeu l'autorité des œuvres au sein du réseau, c'est-à-dire leur capacité à définir le canon. Le cas des réseaux transmédias permet de constater que lorsque la littérature et les jeux vidéo fonctionnent ensemble, il ne s'agit pas nécessairement d'une relation de collaboration. Les points de contact sont souvent des points de friction.

Ce constat pourrait être fait dans un cadre plus large que les réseaux transmédia, comme celui de l'intertextualité. Dans « Ludoformer Lovecraft », Julien Bazile cherche à « replacer un jeu vidéo dans [une] filiation littéraire » que la communauté de joueurs a perçue⁹³³. Il montre que contrairement à d'autres remédiations du mythe de Cthulhu qui s'opèrent « de manière excessivement littérale » ou ne s'appuient que sur « des mécaniques et des conventions de genres vidéoludiques », *Sunless Sea*⁹³⁴ le met en monde en créant « un parcours narratif du protagoniste, mis en parallèle avec celui du joueur ». Il juge alors que ce jeu est une « traduction efficiente de Lovecraft » qui est à la croisée de deux genres vidéoludiques, le RPG* et le *rogue-like**. Cependant, dans sa communication au colloque *Littératures du jeu vidéo*, il évoque le fait que les créateurs affirment ne pas s'être inspirés de l'auteur littéraire américain. Paradoxalement, le jeu qui n'a pas pour ambition revendiquée d'adapter l'univers de Lovecraft serait alors la meilleure transposition vidéoludique. Ce cas montre une nouvelle fois que lorsqu'il y a apparemment contact entre la culture littérature et la culture vidéoludique, les échanges ne sont pas évidents. Ici, l'œuvre de Lovecraft est passée au filtre de la culture médiatique pour devenir une nouvelle logique générique. S'il y a effectivement filiation entre le jeu vidéo et la littérature, elle est au second degré et la culture littéraire fait figure de grand ancien oublié. Les cas où les échanges entre les deux médias sont réels et directs sont ainsi les plus rares et le chapitre suivant s'y intéressera à travers les hybridations.

933 Julien Bazile, « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/996> (consulté le 15/03/2019).

934 *Sunless Sea*, Failbetter Games, 2015.

Chapitre 8

Hybridations, germes d'une évolution médiatique

Les chapitres précédents ont insisté sur l'idée que le jeu vidéo et la littérature étaient des cultures autonomes, divergentes et que leurs contacts étaient souvent des points de conflit. Dans des cas beaucoup plus rares, les œuvres sont un point de rencontre et un lieu d'échange entre les deux médias. Je choisis ici le cas exemplaire des œuvres hybrides. J'ai défini dans le premier chapitre l'hybridation comme une pratique qui consiste à essayer de tenir ensemble deux médias. L'hybridité, qui désigne le résultat de ce processus dans l'œuvre, correspond ainsi à la présence de codes médiatiques d'un autre média, c'est-à-dire les modèles formels qui assurent le fonctionnement conventionnel d'un média. Dans sa thèse, Jean-Charles Ray montre que la littérature et le jeu vidéo ont chacun leur manière propre de construire l'horreur⁹³⁵. Une œuvre hybride se caractérise par son hétérogénéité médiatique qui la rend différente des autres productions. Si l'hybridation est une manière de créer, l'hybridité renvoie aussi à une posture de réception qui nécessite une maîtrise des codes des deux médias. En ce qui concerne l'hybridation entre le jeu vidéo et la bande dessinée, Philippe Paolucci montre que certaines œuvres reprennent « le langage » de l'autre média à partir de trois exemples : dans le livre *Basse def*⁹³⁶, le scrolling horizontal des premiers jeux de plateforme est intégré à la fonction séparatrice du cadre tandis que *Comix Zone*⁹³⁷ et *XIII*⁹³⁸ reprennent à l'inverse « les différentes modalités d'agencement entre les vignettes »⁹³⁹. Dans le cas de la littérature et du jeu vidéo, l'hybridation consiste en l'inclusion de mécanismes de récits dans les jeux vidéo et de mécanismes ludiques dans la littérature. C'est ce que Astrid Ensslin appelle « literary gaming » :

Literary gaming is a specific form of digital gameplay that happens when we interact with digital artifacts that combine so-called ludic (from Latin ludus :

935 Ray Jean-Charles, *Les systèmes de la peur*, op. cit.

936 Jibé (Jean-Baptiste Pollen), *Basse def*, Chatillon : Omaké books, 2013.

937 *Comix Zone*, Sega, 1995.

938 *XIII*, Ubisoft, 2003.

939 Philippe Paolucci, « La représentation de la bande-dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comic Zone* et de *XIII* », in *Jeu vidéo et livre*, op. cit.

game or play) or literary (from Latin litterae : alphabetic letter or plural litterae : piece of writing) elements.⁹⁴⁰

Elle propose de comprendre l'hybridation de la littérature et du jeu vidéo comme un axe dont une extrémité représenterait les œuvres littéraires numériques qui contiendrait les éléments de jeu (« ludic digital literature ») et l'autre les jeux vidéo avec des qualités poétiques (« literary computer games »). Dans ce spectre, Esslin distingue ainsi plusieurs degrés de présence de mécanismes ludiques ou littéraires. Le modèle qu'elle propose est intéressant parce qu'il permet de constater la variété des hybridations. Si elle place sur ce modèle plusieurs catégories d'œuvres dans un premier temps (kinetic digital literature, code works, generative literature, literary 3D environments, hypertexts, ludic hypermedia, interactive fiction, poetry games, literary auteur games, quasi-literary games), l'analyse d'œuvres de son corpus l'amène à conclure qu'il est nécessaire de considérer aussi les œuvres individuellement. Par exemple, si la majorité de la littérature hypertextuelle n'inclut pas de mécanismes ludiques, on trouve selon elle des exceptions, comme *Clues* de Robert Kendall qui comprend notamment des éléments à trouver et un système de score⁹⁴¹. La diversité de l'hybridité soulignée par Esslin ne la conduit pas, paradoxalement, à interroger la pluralité de ses effets : elle comprend essentiellement l'intérêt de cette esthétique en fonction de son potentiel de critique de modèles sociaux et culturels établis – ce qui est peut-être lié aux œuvres qu'elle choisit d'étudier. En ce qui concerne les jeux vidéo, par exemple, elle s'intéresse aux *art games** et aux jeux indépendants :

Literary games play with, rather than by, rules [...] they appropriate and thereby critique elements of mainstream commercial and popular culture, and [...] they highlight the importance of exploration and critical reflection, most adamantly through slow gaming.⁹⁴²

La portée réflexive et critique est un des effets de l'hybridation, mais un corpus plus varié permettra de montrer que ce n'est pas le seul. J'étudie ainsi volontairement des œuvres différentes pour éclairer d'autres aspects de cette esthétique. D'abord, alors que Ensslin s'intéresse à la littérature numérique, j'ouvrirai la réflexion sur l'utilisation de mécanismes vidéoludiques dans les livres papier. Ensuite, il me semble important

940 Astrid Ensslin, *Literary gaming, op. cit.*, p. 4.

« Les jeux littéraires sont une forme spécifique de gameplay numérique qui a lieu lorsqu'on interagit avec des artefacts numériques qui mélangent les soi-disants éléments ludiques (du latin ludus : jeu) ou littéraires (du latin litterae : lettre alphabétique ou pluriel litterae : passage écrit). » (ma traduction)

941 Robert Kendall, *Clues* [en ligne]. URL : <http://www.wordcircuits.com/clues/> (consulté le 06/06/2019)

942 Astrid Ensslin, *Literary gaming, op. cit.*, p. 162.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

d'inclure dans la réflexion des œuvres qui ne sont pas institutionnellement légitimées. Ceci me permettra d'interroger l'hybridation par rapport à son impact sur les fonctionnements médiatiques.

L'objectif de ce chapitre est de montrer que dans l'hybridation médiatique se joue la possibilité d'une évolution de la médialité de l'œuvre et que dans le cas de la littérature et du jeu vidéo, cette évolution consiste à faire bouger la frontière entre ludique et narratif au sein de ces deux médias. En effet, sur l'axe que fait Caïra de la fiction⁹⁴³, les genres littéraires se situent plutôt du côté mimétique tandis que les genres vidéoludiques se trouvent plutôt du côté axiomatique. Cependant, il s'agit simplement d'une tendance et l'absence d'une frontière nette entre littérature et jeux vidéo est aussi soulignée par Martin Ringot.⁹⁴⁴ L'hybridation remet donc en cause cette répartition.

Je distinguerai deux formes d'évolution. D'abord, les œuvres du corpus, principalement *NieR* et *Lucky Wander Boy*, me serviront à montrer que l'hybridation permet de créer de nouvelles formes au sein des médias existants. Ensuite, dans la perspective des textes possibles, j'utiliserai ma pratique créatrice d'un *visual novel** comme base de réflexion pour montrer que l'hybridation peut conduire à la création d'un nouveau média.

1 Renouveau de la littérature et du jeu vidéo

Dans un premier temps, il est possible de voir que l'hybridation permet au média de se réinventer au contact de l'autre. L'inclusion de codes médiatiques peut venir reconfigurer l'œuvre pour faire émerger de nouvelles formes ou réactualiser des formes existantes.

943 Olivier Caïra, *Définir la Fiction : Du roman au jeu d'échec*, op. cit.

944 Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires*, n° 2017-3, juin 2018. URL : <https://journals.openedition.org/itineraires/3948> (consulté le 15/03/2019)

1.1 Reconfigurations

Anaïs Guilet soutient que « les nouveaux médias doivent être perçus comme un moteur d'évolution plutôt que comme une menace. » Dans le chapitre 6 de sa thèse, elle étudie la figuration de l'hypermédia dans le livre, qui regroupe sa thématisation et sa simulation. En étudiant trois romans (*Décodeur*, *House of Leaves*, *Coming soon !!! A NARRATIVE*.), elle montre la pertinence du livre dans un contexte d'hypermédiatisation :

En intégrant des figures de l'hypermédia dans le cadre d'un texte imprimé, Barth, Danielewski et Toumaye font entrer le livre dans la cyberculture. Ils actualisent, par leur créativité et par l'hybridation avec l'hypermédia, les capacités formelles, structurelles et esthétiques du livre. Ils créent une poétique de l'hypermédiatisation qu'ils expriment, avec tout l'esprit et l'espièglerie qui les caractérisent, dans un livre. Ils révèlent que, si l'on ne peut ignorer l'importance de l'hypermédia aujourd'hui, le constat de sa prégnance n'empêche en aucun cas la pérennité du livre. Bien au contraire, à l'heure où le livre ne possède plus le monopole du texte, écrire un livre devient un choix esthétique et les spécificités matérielles du média s'en trouvent soulignées.⁹⁴⁵

La poétique de l'hypermédiatisation de ces œuvres n'est pas pour Anaïs Guilet l'aveu d'une incapacité du support livresque, mais au contraire le moyen d'en exploiter de nouvelles propriétés insoupçonnées à des fins littéraires. L'intégration de la littérature papier à la cyberculture est alors une forme d'évolution de la littérature qui pourrait être (mais ne l'est pas), selon Guilet, un « courant littéraire ». De la même façon que l'hypermédia est un moyen de réinventer la littérature, le jeu vidéo peut en être un autre.

Écrit par D.B Weiss qui à la fois est amateur de littérature expérimentale⁹⁴⁶ et se revendique comme joueur⁹⁴⁷, *Lucky Wander Boy* est une tentative de faire un roman à la manière vidéoludique, c'est-à-dire qu'il fonctionne selon des codes vidéoludiques et qu'il est compréhensible en utilisant des règles venant du jeu vidéo.

Ce roman est composé de formes de textes différentes : le texte narratif est entrecoupé notamment par des extraits d'un essai critique que le personnage rédige (« The catalog of entertainment ») et des scripts. Cependant, cette esthétique ne perturbe pas la compréhension du récit et l'emprunt à l'essai et au script ne remet pas en cause la logique narrative. D'abord, il y a une continuité entre les différentes formes de textes. Par

⁹⁴⁵ Anaïs Guilet, *Pour une littérature cyborg : L'hybridation médiatique du texte littéraire*, op. cit., p. 329.

⁹⁴⁶ Il consacre son mémoire de master à *Finnegans Wake* de James Joyce.

⁹⁴⁷ Il raconte notamment avoir commencé à jouer sur une Intellivision dans son enfance.

exemple, la partie de l'essai concernant le jeu *Microsurgeon* se trouve juste après le récit que fait Adam d'un moment de son enfance où il associait la guérison de sa grand-mère à ses réussites dans ce jeu. Ensuite, le lecteur comprend facilement le statut du texte. Certains scripts, comme celui qui s'intitule « my dinner with Kurt », correspondent aux rêveries du narrateur. Dans ce cas, le titre du chapitre suivant (« my dinner with kurt (real) ») permet d'éclaircir tout doute pour le lecteur sur la nature de ce qu'il vient de lire. Les différents codes que le roman emprunte à d'autres genres textuels ne viennent pas entraver la lecture de l'intrigue. C'est lorsque le roman utilise des codes vidéoludiques que la compréhension est moins évidente. *Lucky Wander Boy* reprend du jeu vidéo les principes d'obstacle, d'augmentation de la difficulté et de point de sauvegarde.

Si le récit fait par le narrateur interne est facilement compréhensible pour un lecteur de roman, les entrées du catalogue, bien que mises en rapport avec des événements du récit, sont plus difficiles puisque l'auteur y parodie la critique universitaire. L'écriture reprend les règles de rédaction académique. Dans l'article qui traite de *Pac-Man*, on trouve par exemple un registre soutenu (« [...] Toru Iwatani breathed life [...] »), des phrases complexes, des explications précises (« [...] while dodging (or, when under the fleeting impression of a Power Pill, eating) the game's antagonists [...] »), l'utilisation de tournure spécifiques (« « we are reminded », « to us », « I suggest »), des notes en bas de page et des mentions d'œuvres critiques grâce à des citations référencées (comme Marx)⁹⁴⁸. L'auteur parodie aussi le contenu de la critique universitaire en se moquant de l'absurdité des analyses. Adam ne s'arrête pas à une interprétation qui fait sens, mais cherche plus compliqué et plus expérimental :

I suggest that, if we, through force of imagination, were to dilate time to experience it as the Pac-Man does, and increase the resolution to allow us to read as much into pixel as Pac-Man must, we would not see the identical dots as identical at all.⁹⁴⁹

948 D.B Weiss, *Lucky Wander Boy*, op. cit., p. 6-7.

« Toru Iwatani le ramène à la vie » / « [...] lorsqu'on évite (ou lorsque sous la fugace influence d'une Pilule de Pouvoir, en mangeant), les protagonistes [...] » / « on nous rappelle » / « selon nous » / « je suggère » (ma traduction)

949 *Ibid.*, p. 6-7.

« Je suggère que, si, grâce à la force de notre imagination, on arrivait à dilater le temps pour le vivre comme Pac-Man le vit, et à augmenter la résolution pour nous permettre de lire dans chaque pixel autant que Pac-Man le doit le faire, nous ne verrions pas les points qui nous semblent identiques comme cela. » (ma traduction)

Malgré les arguments loufoques comme celui-ci, la parodie du discours universitaire constitue une difficulté. Les articles du catalogue peuvent être considérés comme des obstacles dans la progression du lecteur.

Le début du roman ne pose pas de problème pour reconstituer le déroulement des événements, même si le lecteur se rend compte que la vision donnée par le narrateur est fortement biaisée par son obsession pour les jeux vidéo et Lucky Wander Boy en particulier. Cependant, au fur et à mesure de la progression dans le roman, la difficulté de distinguer ce qui tient du réel et ce qui tient de l'imagination du narrateur est de plus en plus forte. La fin du roman, qui est aussi le passage qui utilise de façon innovante les codes vidéoludiques, est ainsi cryptique. Elle imite la structure du jeu vidéo en reprenant le principe de la sauvegarde pour pouvoir recommencer des événements qui ne conviennent pas au joueur. La narration repart plusieurs fois en arrière. Pour rendre explicite la charpente de la narration dans les derniers chapitres, chaque réécriture sera numérotée.

Pour reprendre rapidement l'histoire, Adam est fasciné par le jeu Lucky Wander Boy et il décide de saboter l'entreprise dans laquelle il travaille pour rejoindre le Japon, rencontrer l'auteur de ce jeu et lui soumettre sa propre version du script du film envisagé. Son amie, Clio, découvre qu'il est à l'origine du sabotage, le rejoint chez lui et le confronte. Dans le chapitre "monster of selfishness II", il la laisse partir quand elle le quitte. Il prend ensuite l'avion, rencontre l'auteur du jeu qui lit son script et lui dit qu'il ne correspond pas du tout à ce qu'elle attend et que Lucky Wander Boy était une erreur.

1- Le chapitre suivant, le premier d'une série de quatre intitulés "replay" reprend cet épisode à partir de la lecture de Itachi pour en donner une version différente. Le texte reprend une phrase du chapitre précédent qui fonctionne comme le point de sauvegarde dans les jeux vidéo : « Itachi folded her hands into prayer position, closing my script »⁹⁵⁰. Dans cette version, Itachi fait l'éloge du script proposé par Adam puis lui propose de jouer sur la première machine à Lucky Wander Boy. La partie mène à un game over.

2- La narration revient de nouveau en arrière, dans ce cas à un point du jeu (« The mirror floated from my pocket ... »⁹⁵¹ Cependant, cette fois, le jeu n'amène plus le joueur dans le décor décrit précédemment, mais dans une image de son amie, Clio, qui lui

950 *Ibid.*, p. 252 et p. 259.

« Itachi plaça ses mains en position pour la prière, fermant mon script. » (ma traduction)

951 *Ibid.*, p. 263 et p. 264.

« Le miroir flottait dans ma poche. » (ma traduction)

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

permet de conclure « It was the Mario illusion, all down the line. »⁹⁵² Adam s'imagine alors que l'amour et le bonheur associés à Clio sont illusoires.

3- Ce sentiment déclenche un nouveau saut en arrière dans la narration qui reprend au moment où Clio, ayant discuté avec Adam, décide de partir (« She did not even need to say it ... I ran after her »⁹⁵³) Non seulement le retour en arrière est plus important, mais le texte se répète davantage puisque deux paragraphes sont repris (« There was something poignant [...] mystery. »⁹⁵⁴) Dans cette version, Adam rattrape Clio, déchire son ticket d'avion et ne part jamais rencontrer l'auteur du jeu, qu'il met de côté. Toute une vie est résumée en une page et elle se conclue par la mort du personnage dont la dernière pensée porte sur le jeu qui l'avait obsédé (« What kind of life would have sprouted from the moment when Clio climbed into the Jetta if I hadn't stopped her [...] The last thing I knew ... that I would never know »⁹⁵⁵)

4- Ce souhait du personnage déclenche le retour en arrière suivant. La narration reprend au game over de la première partie de jeu, après que Itachi a dit qu'elle aimait le script proposé par Adam. La phrase de sauvegarde est « The only object in the room was a Lucky Wander Boy machine »⁹⁵⁶, mais on trouve aussi par la suite d'autres phrases qui raccrochent à un autre moment (notamment « The mirror floated from my pocket », déjà utilisée pour une transition précédente. La reprise d'un texte long permet de renforcer l'impression de déjà vu, de souligner le retour en arrière.

5- Le dernier chapitre établit un motif encore plus serré puisque la même scène est répétée trois fois. La première répétition rejoue la scène de l'expérience de jeu qui avait été décrite auparavant (« The only object in the room was a Lucky Wander Boy Machine. »⁹⁵⁷)

Le tableau suivant tente de montrer que la répétition s'accompagne de la perte de précision, imitant la perception du joueur qui au fur et à mesure de ses nouveaux essais n'a plus à découvrir l'environnement et connaît de mieux en mieux la situation de jeu. On

952 *Ibid.* « C'était l'illusion de Mario, sur toute la ligne. » (ma traduction)

953 *Ibid.*, p. 230 et p. 266. « Elle n'avait même pas besoin de le dire ... je courrais après elle. » (ma traduction)

954 *Ibid.*, p. 233 et p. 266. « Il y avait quelque chose de poignant [...] mystère. »

955 *Ibid.*, p. 268. « Quelle sorte de vie serait née du moment où Clio monta dans la Jetta si je ne l'avais pas arrêtée [...] La dernière chose que je savais .. que je ne le saurais jamais » (ma traduction)

956 *Ibid.*, p. 262 et p. 269. « Le seul objet dans la pièce était une Machine *Lucky Wander Boy*. » (ma traduction)

957 *Ibid.*, p. 268.

peut distinguer deux environnements répétés : la découverte et l'expérience du jeu ainsi que la description de la salle et des personnes présentes.

Événement	Narration
Jeu	« The only object in the room was a Lucky Wander Boy Machine. The fanfare sounded – [...] And then I stepped through the mirror into Stage III – And time stopped – And I was in the picture – And I knew where I was immediately. » ⁹⁵⁸
Salle de jeu	« The Peacock Palace game room was more beautiful as a set of vectors than it was in my world. » ⁹⁵⁹ + paragraphe descriptif
Jeu	« And then I stepped through the mirror into Stage III – And time stopped – And I was in the picture – And I knew where I was immediately. » ⁹⁶⁰
Salle de jeu	« Peacock Palace, a new order of beauty higher than the last, a refinement of a refinement – » ⁹⁶¹
Jeu	« Mirror. Face. Stage III. In the Picture. » ⁹⁶²
Salle de jeu	« Peacock Palace » ⁹⁶³
Jeu	« [...] the Lucky Wander Boy machine, enshrined in its very own darl corner [...] The fanfare sounded, and I played. » ⁹⁶⁴

Le tiret « – » signifie que le texte est tronqué. La narration imite l'expérience vidéoludique dans laquelle le joueur peut revenir en arrière grâce à des points de sauvegarde aussi souvent qu'il le désire et changer le cours de sa partie, notamment les décisions qu'il a prises. C'est le concept de « Moment of Decision », évoqué par le

958 *Ibid.*, p. 269.

« Le seul objet dans la pièce était une Machine *Lucky Wander Boy*. / La fanfare retentissait - / [...] / Et après je traversais le miroir vers le niveau III. / Et le temps s'arrêta -/ Et j'étais dans l'image - /Et je sus immédiatement où j'étais. » (ma traduction)

959 *Ibid.* « La salle de jeu du Palais du Paon était encore plus magnifique comme un ensemble de vecteurs qu'elle n'était dans mon monde. » (ma traduction)

960 *Ibid.*, p. 270.

961 *Ibid.*, p. 271.

« Palais du Paon, un nouvel ordre de beauté plus haut que le dernier, le raffinement du raffinement. » (ma traduction)

962 *Ibid.* « Miroir. Tête. Niveau III. Dans l'image. » (ma traduction)

963 *Ibid.*

964 *Ibid.* « [...] La machine Lucky Wander Boy, enchâssée dans son propre coin sombre [...] La fanfare résonnait, et je jouais. » (ma traduction)

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

narrateur et inspiré des jeux vidéo, qui est illustré dans les derniers chapitres du roman. Si la narration recommence, c'est parce que Adam n'est pas content des événements que ses décisions entraînent. On peut alors questionner la nature de ces scénarios alternatifs par rapport à la narration. Alors que l'insertion d'autres formes de textes est parfaitement compréhensible et que le texte donne des indices clairs pour les comprendre, le lecteur est laissé face à lui-même pour interpréter les retours en arrière de la fin du roman. Seule la ligne qui reprend l'hésitation amoureuse qui se dessine dans les chapitres précédents et le paragraphe suivant peuvent rétrospectivement classer les chapitres depuis « monster of selfishness II » comme des élucubrations de Adam :

Clio? Itachi? Clio? Itachi?

No ... the Lucky Wander Boy Machine. [...] I wanted to want something else. I tried to want something else, but it was impossible.⁹⁶⁵

Le caractère obsessionnel de Adam, visible tout au long du roman, atteint ici son paroxysme entraînant une rupture de la logique de la narration qui déstabilise le lecteur. Plus que de refléter l'état mental de Adam, ce passage incite le lecteur à choisir la fin de l'histoire en l'interprétant. Le blanc de la dernière entrée du catalogue, présentant Adam comme s'il était un jeu vidéo, est peut-être alors à combler par le lecteur. Ce n'est plus seulement Adam qui conçoit sa vie selon les codes du jeu vidéo, mais aussi le lecteur qui est invité à faire de même. Le roman s'inspire donc d'une forme vidéoludique pour proposer une nouvelle forme narrative littéraire où les différents chemins narratifs sont juxtaposés et le lecteur doit reconstituer le parcours qui lui convient. Contrairement à un livre dont vous êtes le héros ou à un livre hypertextuel, les différentes versions ne sont pas cachées, mais nécessitent une reconstruction par le lecteur. L'imitation du fonctionnement de la sauvegarde du jeu vidéo entraîne un renouvellement de la structure du texte littéraire. L'auteur de *Lucky Wander Boy*, s'il représente un personnage obsédé par les jeux vidéo, ne considère pas ce média comme une menace pour la production littéraire et s'en sert au contraire comme une source d'inspiration.

Dans sa thèse sur le cinéma transludique, Martin Picard montre que le cinéma contemporain reprend du jeu vidéo son fonctionnement spatial, en particulier la figure de l'exploration et celle du *level*⁹⁶⁶. Au contraire, ce qu'utilise *Lucky Wonder Boy* du jeu

965 *Ibid.* « Clio ? Itachi ? Clio ? Itachi ? / Non ... la machine Lucky Wander Boy. [...] Je voulais vouloir autre chose. J'ai essayé de vouloir autre chose, mais c'était impossible. » (ma traduction)

966 Martin Picard, *Pour une esthétique du cinéma transludique, Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXI^{ème} siècle*, thèse de doctorat, sous la direction de Livia Monnet et de Bernard Perron, Université de Montréal, 2009.

vidéo est sa dimension temporelle. S'il est possible que cette différence soit liée aux particularités du média comme son système sémiotique, le fait que les hybridations de la littérature et du jeu vidéo soient rares ne permet pas de le conclure de manière définitive. Ce constat peut s'expliquer d'une part par la relative nouveauté du média jeu vidéo et d'autre part par le manque d'une compétence vidéoludique généralisée qui consiste à comprendre les structures et les fonctionnements du jeu vidéo. Or, un roman à la manière d'un jeu vidéo nécessite un auteur et un lecteur qui maîtrisent parfaitement les codes vidéoludiques.

Si l'hybridation des codes vidéoludiques, tout comme la simulation de l'hypermédia analysée par Anaïs Guilet, constitue une possibilité pour la littérature de se réinventer et de conserver toute sa pertinence face aux évolutions de la sphère médiatique, l'hybridation de la littérature par le jeu vidéo est un moyen pour lui d'évoluer vers de nouvelles formes. Dans le troisième chapitre, j'ai déjà évoqué le cas des jeux poétiques qui se caractérisent par un travail sur la matérialité du texte. Alors que dans *Type : rider*, l'utilisation de la littérature se faisait à la manière vidéoludique, permettant de faire une expérience nouvelle du texte à travers sa texture, dans certains jeux poétiques, la représentation de la littérature consiste à une réutilisation de fonctionnements littéraires. Publié en 2013 par le studio indépendant Tale of Tales dont les deux membres revendiquent une approche artistique et expérimentale du média vidéoludique, *Bientôt l'été* permet de constater que l'hybridation de la littérature qui repose sur la nécessité d'interpréter le texte permet une expérience vidéoludique particulière. Bien que la représentation de la littérature dans ce jeu passe par des citations du *Moderato Cantabile*, c'est davantage l'usage fait de ces phrases qui le rend littéraire.

Dès le premier écran, le joueur est prévenu qu'il ne s'agit pas d'un jeu classique (voir Figure 111). Les éléments caractéristiques du jeu, qu'ils soient ludiques (des buts qui permettent de gagner) ou narratifs (une histoire), sont ici mis à distance. De plus, contrairement à une image répandue du jeu vidéo qui insiste sur son interactivité explicite, les consignes données au joueur font référence à des actions qui sont peu (marcher) ou pas interactives (regarder). Alors que la construction d'un vouloir-faire⁹⁶⁷ est

⁹⁶⁷ Sébastien Genvo, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, op. cit.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

un élément essentiel de la structure vidéoludique, le jeu de Tale of Tales invite à une autre forme de réception basée sur « l'expérience » du sentiment de présence (« Just be »).

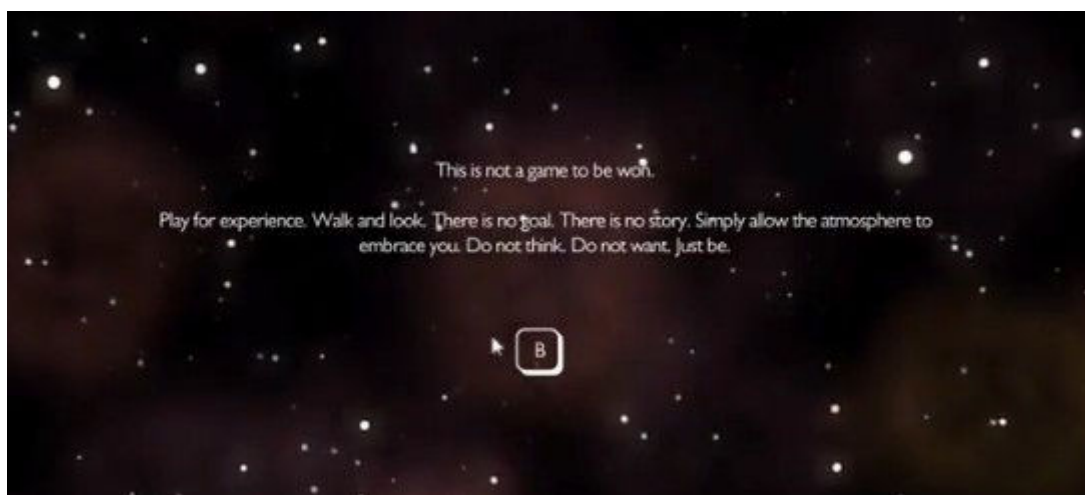


Figure 111 : Texte introductif. Tale of Tale, *Bientôt l'été*, 2013.

Si l'expression du pouvoir-faire du joueur sous forme textuelle n'est pas spécifique à ce jeu, on remarque une attention à l'esthétique du langage, notamment le rythme binaire et les répétitions, qui n'est pas courante. L'introduction affiche ainsi clairement ce qui sera au centre du jeu : le texte. La première phase du jeu est constituée d'une plage vide, sur laquelle le joueur fait déambuler son avatar et récupère des phrases qui s'affichent quelques secondes à l'écran avant de disparaître (voir Figure 112). Le texte est mis en valeur par une esthétique minimaliste. Les indications de contrôle affichées à l'écran sont très peu visibles. L'avatar, le décor et le texte sont affichés dans des teintes de couleur similaires. Le monde dans lequel le joueur déambule est monotone et ne présente aucun objet interactif. En cela, *Bientôt l'été* fonctionne à l'inverse de la plupart des jeux vidéo



Figure 112 : Phrases. Tale of Tale, *Bientôt l'été*, 2013.

qui veulent créer le sentiment d'un monde (voir le fonctionnement de l'objet-livre dans le chapitre 3).

Le texte est présenté comme le seul élément digne d'intérêt. En effet, le jeu ne cache pas sa nature de simulation informatique. La présentation du jeu sur le site des créateurs propose de le comprendre comme un logiciel de communication inter-galactique permettant de tromper l'ennui :

T. Beach* is a monument of physio-amorous reflection. A trailblazer in its own time, it continues to top intergalactic holoperience charts to this day. Coupled with the U. Bridge* multi-user grid, it provides for one of the most profound muse-inducing experiences on all platforms.⁹⁶⁸

Pour insister sur son caractère artificiel, le jeu emploie des codes visuels qui renvoient au virtuel. Le joueur peut aussi appuyer sur un bouton pour modifier sa perception de l'environnement. Le décor prend alors des teintes bleues qui évoquent le cyber-espace. Donner ainsi la possibilité au joueur de passer outre le principe du jeu permet de le présenter comme une construction artificielle. Dans le même ordre d'idée, on peut aussi noter par exemple que plus le joueur s'éloigne de son point d'entrée dans le monde virtuel, plus la simulation (par ses graphismes et sa musique notamment) se dégrade. Le jeu affiche le caractère factice de ses visuels et de ses mécanismes pour valoriser le texte.

La seconde partie du jeu consiste en un dialogue avec les phrases récupérées sur la plage. Après avoir dirigé son avatar dans une maison sur la plage, le joueur se retrouve alors devant un plateau d'échec avec un cendrier et un verre de vin (voir Figure 113). Cette partie se joue avec un autre joueur ou avec l'intelligence artificielle (I.A) du jeu et consiste en un échange : chacun leur tour les joueurs décident de boire, fumer ou de bouger un pion sur le plateau d'échec dont les cases correspondent aux différentes phrases récupérées. Le fonctionnement du jeu vidéo détermine la représentation de la littérature puisque l'expérience du texte est interactive dans la mesure où le joueur choisit ce que l'avatar dit.

968 Présentation du jeu *Bientôt l'été* sur le site du studio de développement Tales of Tale. URL : <http://tale-of-tales.com/bientotlete/> (consulté le 16/11/2017)

« T. Beach est un monument à la réflexion physico-amoureuse. Un pionnier à son époque, il continue à être au sommet des classements intergalactique d'holoperience à ce jour. Mixé avec la grille pour utilisateurs multiple de U. Bridge, cela devient une des expériences les plus profondes sur n'importe quelle plateforme. » (ma traduction)

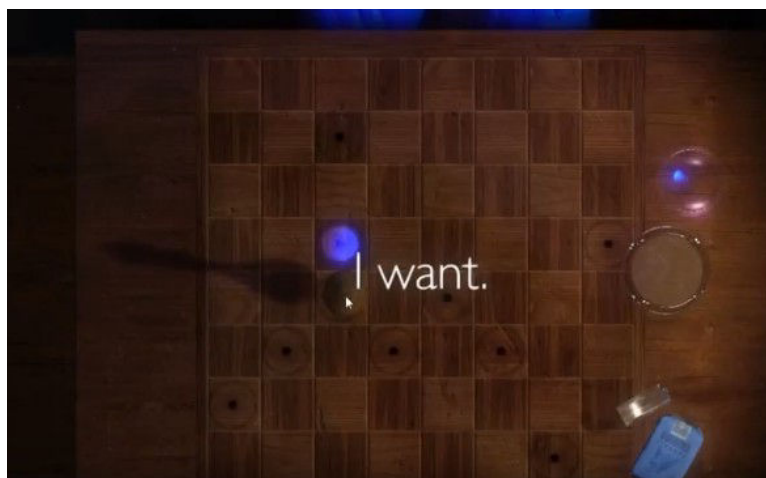


Figure 113 : Échecs. Tale of Tale, *Bientôt l'été*, 2013.

Ce principe de choix est classique dans les jeux vidéo, en particulier les RPG* qui vantent le fait que les décisions du joueur ont un impact sur l'histoire, comme dans la quête du « bloody baron » de *The Witcher 3* (voir Figure 114), souvent mentionnée pour sa qualité narrative.



Figure 114 : Décisions en dialogue. CD Projekt, *The Witcher 3*, 2015.

Dans ce cas, le choix du joueur déclenche une réponse du PNJ* et suit un dialogue qui a été scripté pour être logique et cohérent. L'interprétation du texte faite par le joueur est minime. Au contraire, dans *Bientôt l'été*, le choix d'une phrase n'entraîne pas une réponse définie, qu'il s'agisse d'un joueur ou de l'IA. Le joueur doit non seulement choisir ses réponses mais aussi faire sens de la conversation qui se produit. L'hybridation de la littérature porte ainsi sur le travail d'interprétation laissé au joueur qui est d'autant plus important que les phrases sont génériques et laissent une place importante à l'imagination. Chaque interaction avec une personne différente est une expérience

nouvelle. On peut prendre l'exemple que donne Nathan Grayson dans sa critique du jeu pour le journal IGN :

For instance, somebody once played « Look at me ... I am screaming », at which point I hesitated and drowned my panic in a stinging flood of red. Then without missing a beat, my partner followed it up with « For you ». That exchange really tugged on my heartstrings.⁹⁶⁹

Cet épisode personnel pour l'auteur de l'article montre que le cœur du jeu est moins l'expérience d'un espace virtuel vide que la création d'un échange entre deux joueurs qui n'ont pas de moyen de s'identifier. L'inclusion du fonctionnement littéraire de l'interprétation permet à *Tales of Tale* de venir enrichir les propositions d'expériences faites par le jeu vidéo. Siegfried Würtz dans « Du pixel sur la planche : enjeux théoriques de l'appropriation de la bande dessinée par le jeu vidéo », donne un exemple d'une hybridation avec la bande-dessinée : certains jeux vidéo ne se contentent pas de réutiliser des codes graphiques (comme le cel-shading* qui est une technique qui permet de donner un aspect crayonné non-réaliste) mais réutilisent la séquentialité du genre⁹⁷⁰. L'hybridation de la littérature est un moyen dont le jeu vidéo dispose pour se réinventer.

1.2 Réactualisations

L'hybridation constitue la possibilité d'une évolution des formes médiatiques. Dans les cas précédents, le renouvellement passe par la reconfiguration des codes qui crée de nouvelles formes. Cependant, l'hybridation consiste parfois en la réactualisation de modèles oubliés.

Je montrerai d'abord qu'il est possible de repérer un *revival* des jeux en mode texte (ou en anglais text-based games). L'utilisation d'un texte sur fond uni dans les jeux vidéo est en effet souvent associée avec une période particulière de l'histoire des jeux

969 Nathan Graydon, « Bientôt l'été Review », IGN [en ligne], février 2013. URL : <http://www.ign.com/articles/2013/02/15/bientt-lt-review> (consulté le 16/11/2017)

« Par exemple, quelqu'un à une fois joué à « Look at me ... I am screaming », a un moment j'ai hésité et noyé ma panique dans une flot de vin rouge. Puis, sans marquer un temps, ma partenaire a suivi par « Pour toi ». Cet échange m'a vraiment fait un pincement au cœur. »

970 Siegfried Würtz, « Du pixel sur la planche : enjeux théoriques de l'appropriation de la bande dessinée par le jeu vidéo », communication lors du colloque *Littératures du jeu vidéo*, déjà cité.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

vidéo, les débuts des jeux d'aventure* dans les années 1980, en particulier *Zork*⁹⁷¹. Cette forme du jeu est apparemment datée et liée à des performances techniques limitées. Lorsque les différentes plateformes ont pu supporter des graphismes, la course au réalisme s'est lancée sous forme de multiplication des polygones à partir du milieu des années 1990. Cependant, elle semble s'être ralentie récemment et des jeux misent sur une esthétique différente. Parallèlement à la propagation du retro-gaming, pratique qui consiste à jouer à des jeux vidéo anciens et qui trouve ses origines dans leur réédition (en particulier *Space Invaders* en 1990 sous le titre de *Super Space Invaders 91*⁹⁷²) ou leur émulation à partir de la fin des années 90, l'industrie vidéoludique est marquée à partir du milieu des années 2000 par la mode des jeux dits « rétro » qu'ils utilisent une musique en 8-bits, comme *Fez*⁹⁷³, une esthétique du pixel-art, comme *Cave Story*⁹⁷⁴, *Today I die*⁹⁷⁵ ou *Minecraft*⁹⁷⁶ pour son évolution en voxel (c'est-à-dire en cubes en 3D), ou encore des écrans de texte⁹⁷⁷. S'il est possible d'expliquer en partie ce *revival* par le sentiment de nostalgie ou encore par les conditions économiques des studios indépendants qui doivent limiter les coûts de production de leurs jeux, il me semble qu'il s'agit tout autant d'une réaction au foisonnement iconographique. Dans certains jeux, comme dans *Unworded*⁹⁷⁸, paru en 2016, le texte qui défile à l'écran sous l'impulsion du joueur constitue l'ensemble de la narration tandis que dans d'autres jeux vidéo, cette forme est limitée à des passages du jeu. On peut citer le jeu d'aventure *Firewatch*⁹⁷⁹, sorti la même année, pour son début mémorable ou, presque dix ans auparavant, les rêves du personnage principal dans le jRPG* *Lost Odyssey*⁹⁸⁰. Si Estelle Dalleu souligne que les jeux de science-fiction contemporains investissent le mode texte⁹⁸¹, ces exemples montrent que d'autres univers l'utilisent aussi, selon des modalités différentes.

971 *Zork*, Infocom, 1980.

972 *Super Space Invaders 91*, Taito, 1991.

973 *Fez*, Polytron Corporation, 2012.

974 *Cave Story*, Pixel Studio, 2004.

975 *Today I die*, Daniel Benmergui, 2009.

976 *Minecraft*, Mojang, 2011.

977 Il est possible de consulter le travail de visualisation des données que réalise Martin Picard pour constater qu'après un style photoréaliste dominant à la fin des années 1990, l'année 2008 marque un retour du style caricaturiste qui continue à prendre de l'ampleur dans les années suivantes.

Martin Picard, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 6 : *L'art en jeu ou le jeu de l'art*, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> (consulté le 12/03/2019)

978 *Unworded*, Bento Studio, 2016.

979 *Firewatch*, Campo Santo, 2016.

980 *Odyssey*, Mistwalker, 2007.

981 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », art. cité.

Œuvre dont le caractère étonnant se reflète dans les phénomènes de réception⁹⁸² et qui est le fruit d'une vision d'auteur⁹⁸³, *NieR* est un cas intéressant d'hybridation de la littérature : bien que celle-ci s'inscrive au sein d'une esthétique de mélange des genres médiatiques, elle n'a pas pour effet de modifier fondamentalement le fonctionnement du jeu vidéo, mais au contraire, lui permet de se renouveler en se réappropriant des modèles anciens.

Vincent Daurat recense dans son mémoire de master l'ensemble des représentations de la littérature dans le jeu *NieR*⁹⁸⁴.



Figure 115 : Mode texte. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

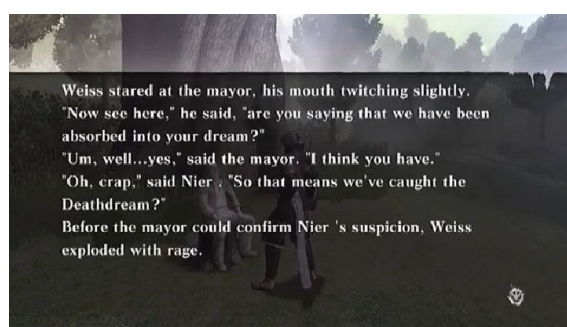


Figure 116 : Mode texte. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

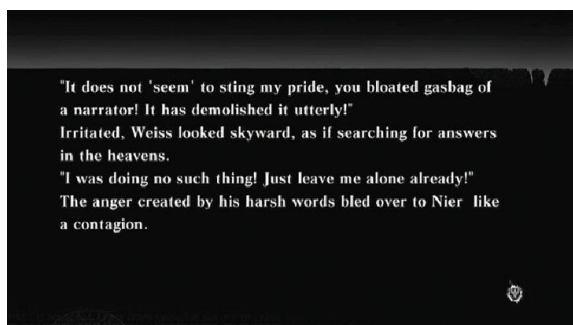


Figure 117 : Mode texte. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

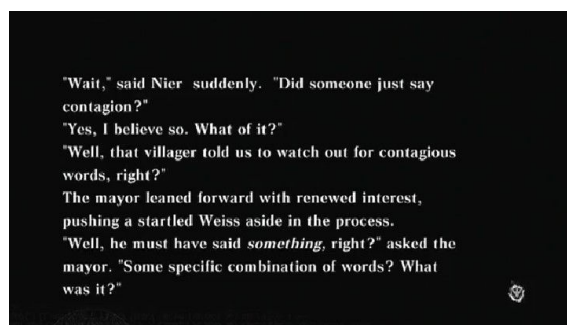


Figure 118 : Mode texte. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

La plupart sont de l'ordre d'un usage classique, déjà étudié auparavant dans cette thèse, comme l'objet-livre ou le journal de quête ; pourtant se démarque l'utilisation du texte dans les quatre quêtes qui se déroulent dans The Forest of Myth. Les quatre captures

982 D'un côté, le jeu a connu un succès commercial assez limité, notamment en Occident, lors de sa sortie.

De l'autre, son appréciation a posteriori dans la critique journalistique tend à le construire comme un canon de la culture vidéoludique, en particulier depuis la parution de *Nier : Automata* en 2017.

983 Nicolas Turcev, *L'œuvre étrange de Yoko Taro : De Drakengard à NieR*, Toulouse : Third Editions, 2018.

984 Vincent Daurat, *Les représentations littéraires dans le jeu vidéo NieR*, mémoire de Master, sous la direction d'Irène Langlet, Université de Limoges, 2016.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

d'écran ci-dessus (Figure 115 à Figure 118) sont prises au début de la première quête et permettent de se rendre compte que le texte devient progressivement le seul élément visible à l'écran. Le jeu perd alors ce qui est d'habitude associé au média vidéoludique. D'un côté, les graphismes réalistes en trois dimensions laissent place à un texte blanc sur un fond noir. De l'autre, l'interactivité explicite développée est réduite au minimum : l'affichage du texte se fait ligne par ligne, imitant le rythme de la lecture, et le joueur ne maîtrise que le passage d'un écran au suivant. Ainsi, en prenant compte la corporéité du joueur, comme le propose notamment Matthieu Triclot qui appelait en 2011 à la création de Play Studies⁹⁸⁵ ou Thomas Morisset qui affirme que le jeu vidéo est un « art du geste usant l'image »⁹⁸⁶, on peut remarquer que la différence entre les quêtes de *The Forest of Myth* et les autres parties du jeu repose en partie sur un changement de rythme : la fréquence du geste diminue et il devient répétitif car un seul bouton est utilisé. Ces changements appuient une modification du fonctionnement du texte. Au début de la quête, comme dans le reste du jeu, les dialogues avec les PNJ* sont visibles sur une fenêtre noire qui s'affiche en bas de l'écran et qui contient le nom du personnage puis ses paroles, sans marque de ponctuation. Progressivement, cette forme de narration vidéoludique classique est remplacée par une narration littéraire puisque des commentaires au passé simple apparaissent avec le discours indirect libre et des marques de ponctuation signifiant les dialogues. J'ai déjà montré que le jeu soulignait les contraintes de cette forme de narration (voir chapitre 5, section 5.2.1) en introduisant des commentaires réflexifs au sein des répliques de Weiss. La représentation de la littérature est ici de l'ordre de l'hybridation non seulement parce que les caractéristiques associées au vidéoludique sont mises à l'écart au profit d'une utilisation massive du texte, mais aussi qu'il est envisagé dans sa dimension esthétique. On peut prendre comme exemple la dernière quête de « *The Forest of Myth* » pour montrer que le travail du texte se situe non seulement au niveau de la langue mais aussi de sa disposition à l'écran⁹⁸⁷ (voir Figure 119).

985 Matthieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, op. cit.

986 Thomas Morisset, « Les jeux vidéo ou la dépense des images », communication lors de la journée d'étude *Jeu vidéo : singularités d'un Art de l'écran*, Université de Strasbourg, 9 et 10 avril 2015.

987 « Noir. Pure obscurité. Peinte sur tout. Des mots. Dispersés ici et là sur la noirceur. Des mots gentils. Des mots durs. Des mots amoureux. Tous étincellants dans l'obscurité comme des bijoux. Les mots n'étaient pas très nombreux, à présent. Mais le temps était compté. Attrapant les mots avec désespoir, l'arbre se tourna vers le ciel. » (ma traduction)

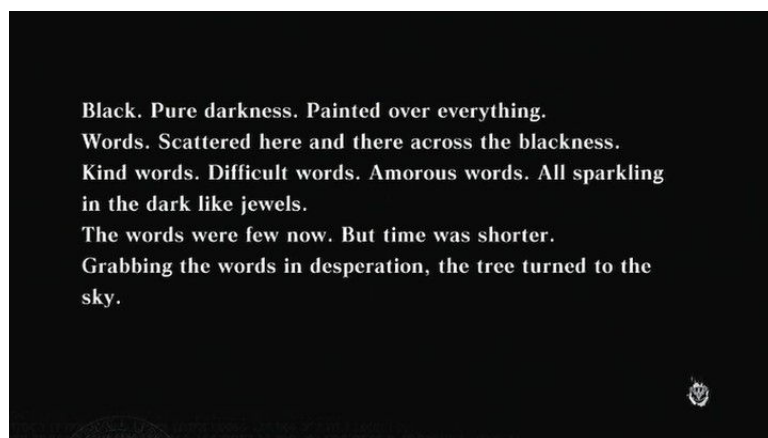


Figure 119 : Travail esthétique. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

Le caractère poétique de ce passage tient d'abord aux répétitions du mot « words » et du rythme rapide. On note par exemple sur la première ligne l'augmentation progressive de la longueur des phrases (un mot, puis deux et trois) qui reflète les changements visuels. Ensuite, le texte a comme sujet le pouvoir de la langue et l'illustre, puisqu'il a dans ce passage une fonction performative : le procédé de disparition décrit précédemment se met en place en même temps que le texte explique ce phénomène visible à l'écran. En outre, l'expérience esthétique du texte passe par un travail de mise à l'écran des mots. Si la plupart du temps le texte est présenté comme un ensemble cohérent, à la fin de cette dernière partie, l'espace entre les lettres devient aléatoire, rendant la lecture plus compliquée⁹⁸⁸ (voir Figure 120).

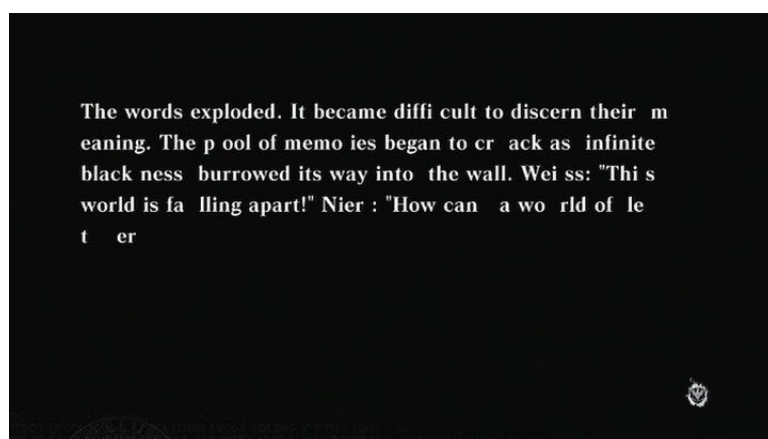


Figure 120 : Dislocation. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

La dissolution du monde composé de mots est directement sensible pour le joueur. Les émotions sont créées non seulement par le contenu du texte et sa forme linguistique mais

⁹⁸⁸ « Les mots explosèrent. Il devint difficile de discerner leur sens. Le bassin de souvenirs commença à se craquer alors que l'obscurité infinie se creusait un chemin dans le mur. Weiss : 'Ce monde est en train de s'écrouler.' Nier : 'Comment un monde...' » (ma traduction)

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

aussi dans sa matérialité. Vincent Daurat soutient que les passages de *The Forest of Myth* mettent à mal « l'identité purement ludique de *NieR* »⁹⁸⁹. Il décrit l'œuvre de Cavia comme une combinaison entre deux médias. La réflexivité dans *NieR* serait alors une pensée de la médialité de l'œuvre :

[La] présence absolue du littéraire est là pour interroger le jeu vidéo sur son statut de médium, non comme médium immature, mais en tant que multimédia. [...] Les développeurs de Cavia tentent avec *NieR* de montrer la potentialité médiatique du jeu vidéo.⁹⁹⁰

Il est vrai que le passage d'un monde virtuel en trois dimensions à un texte dénudé est un changement soudain qui doit se comprendre au sein d'une esthétique de combinaison de différents genres médiatiques dans *NieR*. Ce jeu tente d'intégrer à la structure du RPG* (qui consiste schématiquement au développement d'un personnage qui gagne de l'expérience au sein d'un univers comprenant des histoires) des caractéristiques d'autres genres de jeux vidéo.

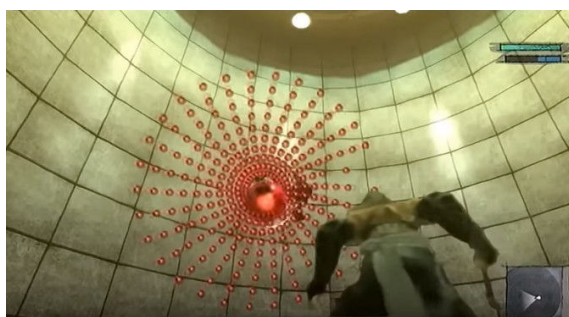


Figure 121 : Shoot-them-up. Cavia, *NieR*, 2010, Boss "Halua"

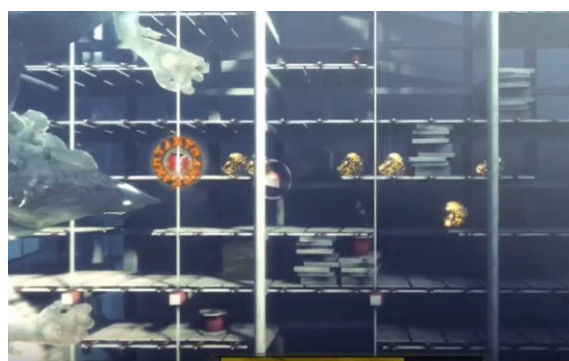


Figure 123 : Plateforme. Cavia, *NieR*, 2010, "Aerie"



Figure 122 : Film d'horreur. Cavia, *NieR*, 2010, "Emil's Manoir"

Il est possible de citer la reprise du principe de vagues de projectiles des shoot-them-up* lors des combats de boss (comme Halua, voir Figure 121) ou la progression du

989 Vincent Daurat, *Les représentations littéraires dans le jeu vidéo NieR*, op. cit., p. 70.

990 *Ibid.*, p. 99.

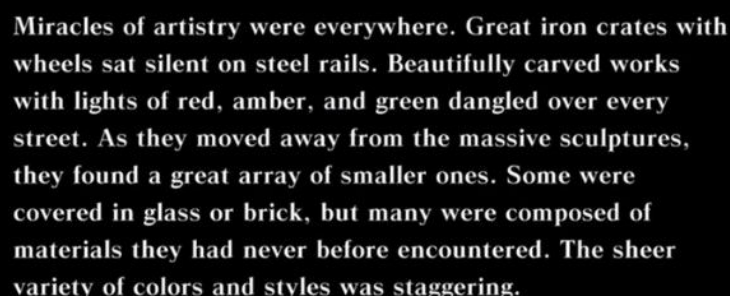
personnage-joueur dans deux dimensions à certains endroits (comme dans la zone appelée Aerie qui est composée de maisons reliées par des plateformes suspendues, voir Figure 123) qui rappelle les jeux de plateforme comme *Donkey Kong* (Nintendo, 1981). D'autre part, le jeu intègre aussi des codes venant d'autres médias, comme le travail, inspiré par les films d'horreur, sur la couleur et la caméra lors de la découverte la maison de Emil qui ne suit pas naturellement le personnage-joueur de dos (voir Figure 122). Avec Daurat, on pourrait alors souligner que les représentations de la littérature de *NieR* s'inscrivent au sein d'un fantasme de l'art total (voir Chapitre 5, section 5.2.2). Cependant, il ne faut pas exagérer l'effet de l'hybridation dans *NieR*, qui ne crée pas un nouveau média ou un super-média vidéoludique, mais permet davantage au jeu vidéo de renouer avec la part littéraire d'une culture vidéoludique qu'il ne renie pas. *The Forest of Myth* ne doit pas être envisagé comme un morceau indépendant de l'œuvre vidéoludique qui serait *purement* littéraire, contrairement à ce que fait Daurat. Si l'hybridation vidéoludique de la littérature a pour effet de faire prendre conscience de la médialité de l'œuvre, cette métamédialité n'entraîne pas seulement une pensée critique sur le média qui bousculerait l'identité ludique. La mise en avant de la médialité dans les quêtes de « *The Forest of Myth* » incite le joueur à une réflexion sur les conventions et les possibilités du média vidéoludique, mais ne le fait pas au détriment d'une expérience de jeu plaisante et fluide. Ainsi, l'inclusion de l'élément littéraire a d'autres effets parallèles au déclenchement d'une réflexion chez le joueur. Par exemple, elle produit des effets localisés comme la surprise ou le rire. Lorsque Weiss s'insurge contre le narrateur omniscient, le joueur est autant interpellé par la remise en cause des codes médiatiques qu'amusé par le caractère peu commode de Weiss à qui il s'est attaché depuis le début du jeu.

The Forest of Myth s'inscrit dans la structure ludo-narrative de *NieR*. On peut d'abord insister sur la cohérence narrative qu'il existe entre la forme textuelle des quêtes et l'univers du jeu : si le jeu propose une expérience de lecture, c'est parce que les personnages entrent dans un monde qui est régi par les mots. Ce que les habitants du village prennent pour un arbre est en fait un ordinateur qui fonctionne grâce à l'élément inconnu importé par le dragon de *Drakengard 2* et qui a pour but de stocker les souvenirs⁹⁹¹. Ces quêtes servent donc à enrichir l'univers fictionnel d'une nouvelle

⁹⁹¹ Le joueur le comprend s'il lit le livre *The Grimoir NieR Companion* édité au Japon et traduit par la communauté de fan : « A strange tree that shows dreams of death to the inhabitants of a foggy and mysterious forest. Its true identity is a huge network computer that runs on demonic element, and it drops hints suggestively telling of truth. It's working to keep the web of memories that has been torn

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

dimension qui est cohérente avec la connaissance qu'en a déjà le joueur. En effet, le thème des livres et des mots est présent depuis le début du jeu avec le personnage Weiss qui prend la forme d'un livre, la maladie de Yonah (appelée « Black Scrawl ») qui se manifeste par l'apparition d'écritures sur son corps ou encore le nom des sorts. La troisième quête de « The Forest of Myth » permet de se rendre compte du double apport que cette partie du jeu : d'un côté, l'environnement décrit fait référence au passé fictionnel du monde ludique, de l'autre, l'histoire fait écho aux tentatives artistiques du jeu. Les personnages sont confrontés à plusieurs formes d'art (voir Figure 124). En ce qui concerne la réflexion sur la médialité, cet extrait évoque la nécessité de l'art à inventer de nouvelles formes et montre la difficulté de compréhension que cela peut produire pour ceux qui en font l'expérience. Précédemment dans ce passage, l'art moderne est cité explicitement par Weiss. Cependant, en ce qui concerne la *lore* de *NieR*, ce passage évoque le monde disparu où a vécu l'homme dont le personnage-joueur est la réplique : des immenses et magnifiques cités technologiques qui évoquent le monde contemporain⁹⁹².



Miracles of artistry were everywhere. Great iron crates with wheels sat silent on steel rails. Beautifully carved works with lights of red, amber, and green dangled over every street. As they moved away from the massive sculptures, they found a great array of smaller ones. Some were covered in glass or brick, but many were composed of materials they had never before encountered. The sheer variety of colors and styles was staggering.

Figure 124 : Formes artistiques. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

Au terme d'une longue lecture, le texte débouche sur une énigme qui s'inscrit aussi dans la réflexion centrale sur le rapport en machine et humanité puisque le joueur doit décider laquelle de trois statues est en réalité un homme prisonnier. The Forest of Myth s'inscrit

apart following the destruction of the world. Its name comes from the fairytale "Sleeping Beauty". » ASCII Media Works, *Grimoire NieR*, 2010, traduction de Defade, URL : <https://www.scribd.com/document/144444347/Grimoire-NieR> (consulté le 16/11/2017)

992 « Des miracles d'art partout. Des grands coffres de fer avec des roues étaient silencieux et immobiles sur des rails d'acier. De magnifiques œuvres gravées avec des lumières rouge, ambre et vert pendaient à chaque rue. Alors qu'ils s'éloignaient de ces sculptures massives, ils trouvèrent une grande panoplie de plus petites. Certaines étaient couvertes de verre ou de brique, mais beaucoup étaient composée de matériaux qu'ils n'avaient jamais vu auparavant. La variété seule des couleurs et des styles était stupéfiante. » (ma traduction)

non seulement dans la structure narrative de *NieR*, mais aussi au sein de sa structure ludique. Les textes ont valeur de quête, notamment puisqu'ils donnent un des « Sealed Verses » comme récompense, c'est-à-dire un des sorts puissants qui ont précédemment été majoritairement récupérés à la suite de combats de boss. Un personnage commente d'ailleurs sur ce bonus en faisant écho aux pensées du joueur : « For a Sealed Verse, it didn't need too much effort. »⁹⁹³ Une lecture réflexive de ce commentaire renvoie au préjugé au sein de la culture vidéoludique selon lequel un puzzle serait plus simple (et donc moins valorisant) qu'un combat.

Bien qu'hybridation de la littérature, les quêtes de *The Forest of Myth* ne doivent pas être considérées en dehors d'un fonctionnement vidéoludique et tiennent explicitement du jeu d'aventure* textuel (voir Figure 125), à la fois pour l'esthétique épurée et pour les mécanismes de jeu. En témoigne particulièrement cet extrait qui donne au joueur le choix du lieu de l'exploration (voir Figure 126 et Figure 127). On peut noter des différences sensibles entre le jeu de Cavia et *Zork*. Alors que le plus ancien emploie la deuxième personne pour s'adresser directement au joueur, le second choisit la première personne du singulier. Ce choix permet à *Nier* de travailler les descriptions de l'horreur à la manière des œuvres fantastiques du XIX^{ème} siècle, créant la monstruosité en insistant sur l'impossibilité de dire le phénomène. Le premier jeu crée un sentiment de contrôle tandis que le second met en place un sentiment d'empathie⁹⁹⁴. Malgré des divergences esthétiques, le fonctionnement reste similaire puisque le monde fictionnel est conçu comme un labyrinthe dans lequel le joueur doit s'orienter⁹⁹⁵. En particulier, les deux consignes signifiant le pouvoir-faire du joueur font explicitement référence au genre vidéoludique. L'hybridation littéraire dans *NieR* renouvelle les potentialités du média vidéoludique puisqu'est proposée au joueur actuel une expérience atypique. Cependant, interpréter le jeu vidéo de Cavia comme un multi-art me paraît de l'ordre de la surinterprétation. Plus simplement, l'utilisation de codes littéraires qui s'inscrivent au sein d'une référence à un genre vidéoludique établi permet de réinvestir une part littéraire

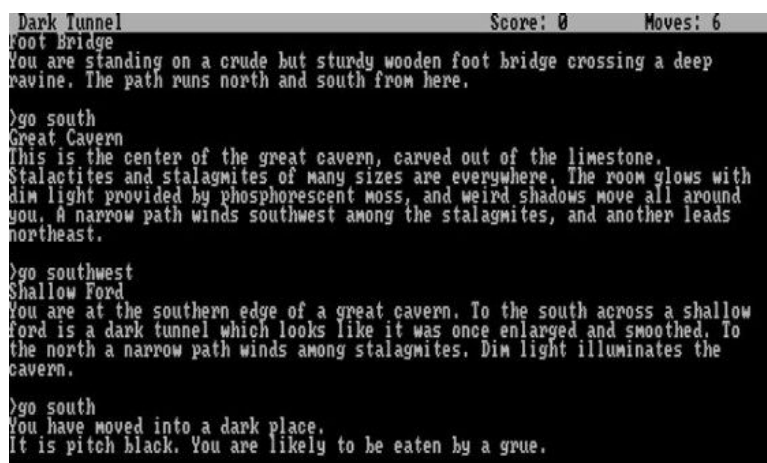
993 « Pour un Sceau, ça n'a pas demandé trop d'effort. » (ma traduction)

994 Luca Papale, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », art. cité.

995 « Mon regard oscille entre ceci et les lits jusqu'à ce que l'horreur descende sur moi : quelqu'un a empilé ces corps pour faire une tour et les a enflammés. Je ne savais pas s'ils avaient été vivants ou non – et ma raison ne me laissa pas considérer cette idée plus longtemps. J'émis un son, et je ne pouvais dire s'il s'agissait d'un cri ou d'un rire. Ensuite, mon esprit m'accorda une obscurité miséricordieuse et je me trouvai en train d'ouvrir la porte et de partir de cette terrible pièce. Je louche sur le corridor mal éclairé et ... je vais à l'Est. / ... je vais au Sud. »

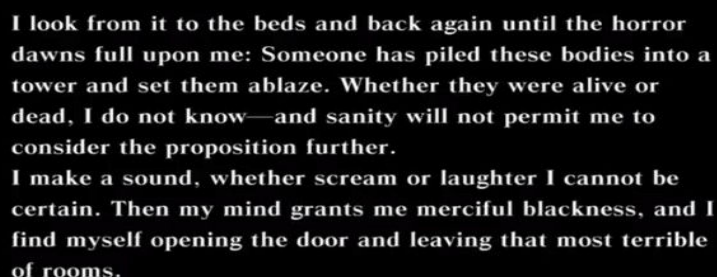
Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

du jeu vidéo, et en particulier du RPG*. Ainsi, il rappelle que ce type de jeu a pour ancêtre le jeu de rôle papier qui est « une forme littéraire intercréative de la fiction » selon Coralie David⁹⁹⁶ qui intègre des éléments ludiques. Ainsi, l'hybridation littéraire permet au jeu vidéo de renouveler ses formes en renouant avec un mode d'appréhension qui ne lui est pas étranger.



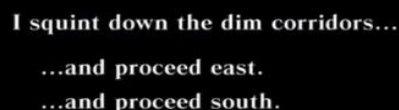
Dark Tunnel Score: 0 Moves: 6
Foot Bridge
You are standing on a crude but sturdy wooden foot bridge crossing a deep ravine. The path runs north and south from here.
>go south
Great Cavern
This is the center of the great cavern, carved out of the limestone. Stalactites and stalagmites of many sizes are everywhere. The room glows with dim light provided by phosphorescent moss, and weird shadows move all around you. A narrow path winds southwest among the stalagmites, and another leads northeast.
>go southwest
Shallow Ford
You are at the southern edge of a great cavern. To the south across a shallow ford is a dark tunnel which looks like it was once enlarged and smoothed. To the north a narrow path winds among stalagmites. Dim light illuminates the cavern.
>go south
You have moved into a dark place.
It is pitch black. You are likely to be eaten by a grue.

Figure 125 : Déplacement. Infocom, *Zork*, 1980



I look from it to the beds and back again until the horror dawns full upon me: Someone has piled these bodies into a tower and set them ablaze. Whether they were alive or dead, I do not know—and sanity will not permit me to consider the proposition further.
I make a sound, whether scream or laughter I cannot be certain. Then my mind grants me merciful blackness, and I find myself opening the door and leaving that most terrible of rooms.

Figure 126 : Déplacement. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"



I squint down the dim corridors...
...and proceed east.
...and proceed south.

Figure 127 : Déplacement. Cavia, *NieR*, 2010, "The Forest of Myth"

⁹⁹⁶ Coralie David, « Le jeu de rôle sur table « une forme littéraire intercréative de la fiction? », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 6, 2013. URL : <http://sdj.revues.org/682> (consulté le 17/04/2019)

Dans son utilisation du mode textuel comme dans ses autres éléments (voir Chapitre 4), *NieR* se situe alors dans l'entre-deux de la science-fiction et de la fantasy. L'œuvre de Yoko Taro utilise le texte de la même manière que les jeux SF étudiés par Estelle Dalleu dans « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte » puisque la présence de la machine est rappelée sous la forme d'une intelligence artificielle et que l'engagement passe par une réflexivité⁹⁹⁷. Cependant, on trouve aussi dans *NieR* une forme littéraire du texte que l'on trouve davantage dans les jeux proches de la fantasy, comme *Zork*. Dans *NieR : Automata*, son utilisation s'éloigne davantage encore du langage informatique, puisque les passages textuels sont appelés des « romans » et ne présentent plus de puzzles. Cette inflexion peut s'expliquer de deux manières. D'un côté, elle permet d'ouvrir l'univers de *NieR* à un plus large public dans la mesure où la lecture des textes est optionnelle et facilitée : les romans sont débloqués automatiquement après certaines actions et sont consultables dans un menu du jeu. De l'autre, le changement s'inscrit dans le travail que fait Yoko Taro d'hybridation des médias, puisque les romans occupent la même place que les « livres d'images » qui viennent illustrer certaines scènes.

De même, lorsque la littérature reprend les codes du jeu vidéo, elle renoue avec sa part ludique. Lorsqu'on parle de jeux littéraires, on désigne souvent des manipulations habiles de la langue ou une écriture sous contrainte, dans la lignée des œuvres oulipiennes. Dans *La lecture comme jeu*, Michel Picard compare la lecture à deux types de jeu : un jeu de rôle et un jeu de règles. Ces deux formes de jeu sont souvent mentionnées sous différents noms : *paida* et *ludus* si on se réfère à Roger Caillois⁹⁹⁸, *play* et *game* si on se réfère aux théories du jeu vidéo. Pour Michel Picard, la lecture tient à la fois de l'identification et de l'usage de règles qu'elles soient de l'ordre de « la réglementation générale », c'est-à-dire « les normes et les codes socio-idéologiques auxquels [la lecture] se conforme », ou de l'ordre des « codes spécifiques » à la littérature, comme les cinq actes dans une tragédie classique⁹⁹⁹. Il soutient alors que « toutes les formes de ce que nous appelons aujourd'hui littérature ont jadis été considérées comme des jeux »¹⁰⁰⁰. La ludicité de la littérature ne reposerait pas seulement sur quelques procédés, mais serait une composante essentielle de la pratique littéraire. Lorsque la

997 Estelle Dalleu, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », art. cité.

998 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris : Gallimard, 1958.

999 Michel Picard, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, op. cit., p. 160.

1000 *Ibid.*, p. 195.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

littérature récupère du jeu vidéo les codes vidéoludiques, comme le fait *Lucky Wander Boy*, elle réactive le *game* de la lecture puisque pour être compris le texte doit être interprété avec des règles spécifiques qui ne sont pas devenues invisibles à force d'être maîtrisées. Ces codes vidéoludiques ont pour effet non seulement de demander au lecteur un travail de déchiffrement, mais aussi de l'obliger à la manipulation du livre. Le lecteur du roman de DB Weiss ne peut s'assurer que la fin du texte effectue des constants retours en arrière qu'en vérifiant les reprises en tournant les pages dans le sens inverse de la progression du texte. L'inclusion de règles de jeu a pour effet la délinéarisation de la lecture, qui correspond à une réception fréquente des œuvres vidéoludiques. L'hybridation littéraire du jeu vidéo ne passe donc pas seulement par la récupération de mécaniques de jeu, mais aussi de l'idée de manipulation chère à la culture vidéoludique. La reprise des codes vidéoludiques inciterait alors le joueur à une attitude ludique, caractérisée par l'investissement de soi dans la fiction via l'interactivité. L'hybridation de codes vidéoludiques a pour effet de réactiver l'aspect ludique de la littérature qui correspond au *game*, mais aussi indirectement à inviter le lecteur au *play*.

L'hybridation de la littérature et du jeu vidéo donne lieu à de nouvelles formes médiatiques qui interrogent la place des deux médias par rapport à l'axe mimétique / axiomatique¹⁰⁰¹. La littérature tend vers le jeu et le jeu vidéo tend vers le récit. Le média représenté permet donc non seulement de reconfigurer les codes de l'œuvre médiatique – ce qui donne un roman à la manière vidéoludique ou un jeu vidéo à la manière littéraire – mais il lui permet aussi de réactualiser des formes anciennes, comme le jeu en mode texte ou les jeux littéraires. En sortant du cadre des représentations intermédiatiques, on peut aussi souligner que les expérimentations d'hybridation entre la littérature et le jeu vidéo ne concernent pas seulement les codes médiatiques, mais aussi les supports. Florence Rio étudie ainsi les livres augmentés, en particulier *Drakerz Quest*¹⁰⁰² et *Cathy's book*¹⁰⁰³ comme des innovations techniques et narratives puisque leur enjeu est « d'allier support physique et support virtuel dans une narration tentaculaire »¹⁰⁰⁴. Il s'agit d'une tentative de créer une nouvelle expérience de réception à mi-chemin entre culture littéraire et

1001Olivier Caïra, *Définir la Fiction : Du roman au jeu d'échec*, op. cit.

1002Peleo, *Drakerz Quest*, 2015.

1003Stewart, Weisman et Brigg, *Cathy's book*, 2006-2009.

1004Forence Rio, « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2, printemps 2014.

culture vidéoludique, mais Rio en souligne les limites puisqu'elle soutient que cette pratique est « source d'appauvrissement pour le livre, celui-ci se trouvant amputé d'une partie de son contenu hors livre » et que la nouveauté du dispositif peut entraîner un blocage pour le lecteur qui ne s'y familiarise pas. Dans une optique similaire, le visual novel ne semble pas rencontrer ces difficultés.

2 Un nouveau média, le visual novel

Dans cette partie, je propose de comprendre le Visual Novel comme un nouveau média qui émerge de l'hybridation entre littérature et jeux vidéo. Puisque j'ai défini un média dans le chapitre 2 comme un ensemble de pratiques culturelles, d'éléments matériels et d'un système sémiotique, il serait possible de reprendre ces trois aspects pour montrer en quoi il n'est ni un genre vidéoludique ni un genre littéraire. En ce qui concerne la matérialité du média, il faut souligner qu'ils sont édités sur des supports numériques divers : les plateformes de distribution de jeux vidéo, comme Steam, ou des consoles de salon, comme la Switch, mais aussi sous forme d'applications mobiles et de pages web. Je me concentrerai cependant plus particulièrement sur un autre angle qui permet l'appréhension de la spécificité d'un média : son fonctionnement sémiotique.

Pour cela, je m'appuierai sur ma pratique créatrice, dans la logique des textes possibles. Au sein de cette critique créatrice, un courant tente de repérer les formes qui n'ont pas été encore employées, que Sophie Rabau désigne sous le nom de « case blanche »¹⁰⁰⁵. Il ne s'agit en aucun cas d'affirmer que ce que j'écris en est absolument une, puisque le Visual Novel a déjà une histoire riche au Japon, comme nous le verrons. J'aimerais simplement soutenir l'idée qu'il s'agit d'un média qui n'est pas encore figé (ni formellement, ni culturellement) et que dans le cadre de ma pratique créatrice, je tente de développer son potentiel d'hybridité de la littérature et du jeu vidéo. Pour poursuivre la métaphore de Rabau, il s'agirait moins de remplir une case blanche que de participer au dessin de la case et à son remplissage, à la fois par l'écriture créative et la réflexion théorique. Mon travail doit donc être défini par rapport à la démarche de recherche-

¹⁰⁰⁵Sophie Rabau, « Projet de la case aveugle ou Pour une théorie potentielle », art. cité.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

création. Ce terme est apparu dans les années 1990¹⁰⁰⁶ au Canada, à un moment où les études d'art plastique se sont développées à l'université, et définit « une approche de recherche combinant des pratiques de création et de recherche universitaires et favorisant la production de connaissances et l'innovation grâce à l'expression artistique, à l'analyse scientifique et à l'expérimentation »¹⁰⁰⁷. Depuis une dizaine d'années, en s'étendant à d'autres domaines comme les sciences de l'information et de la communication et la littérature, cette méthode connaît un succès croissant. En témoigne le nombre de colloques et de publications sur le sujet, comme l'ouvrage dirigé par Gosselin et Le Coquiec en 2006 *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*¹⁰⁰⁸, le colloque *La recherche création : Territoire d'innovation méthodologique*¹⁰⁰⁹ à l'Université du Québec à Montréal en 2014 ou encore le dossier de la Revue Hermès « L'artiste, un chercheur pas comme les autres »¹⁰¹⁰ en 2015. Dans *Recherche-crédation et didactique de la création artistique*, Grazia Giacco questionne la manière dont le « territoire » de la recherche-crédation en France est structuré et lie la notion avec une pratique de l'enseignement :

La recherche-crédation [...] manifeste [...] le symptôme d'un besoin de donner aux pratiques de création artistique un rôle central pour la construction de la connaissance [...] et en même temps la cause de l'existence d'un changement de paradigme dans les institutions de formation et de recherche.¹⁰¹¹

La méthode change alors de visage selon le contexte, comme le remarque Danielle Boutet, pour qui le terme est « une notion ouverte [qui] se présente sous des formes un peu différentes, selon les institutions et selon qu'on est en art, en littérature, en musique ou autre »¹⁰¹². En ce qui concerne le récit numérique, Serge Bouchardon dans son

1006On peut notamment citer cette publication : Monique Sicard (dir.), *Chercheurs ou artistes ? : entre art et science, ils rêvent le monde*, Paris : Autrement, 1995.

1007Définition donnée par le Conseil de Recherches en Sciences Humaines de l'université du Québec à Chicoutimi sur le site de l'Université du Québec à Chicoutimi : « Recherche-crédation », *UQAC* [en ligne]. URL : <http://www.uqac.ca/modarts/recherche-creation/> (consulté le 16/03/2019).

1008Pierre Gosselin et Eric Le Coquiec (dir.), *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2006.

1009Colloque *La recherche-crédation : territoire d'innovation méthodologique*, UQAM, 19, 20 et 21 mars 2014. Les conférences sont disponibles en ligne. URL : <https://www.methodologiesrecherchecreation.uqam.ca/> (consulté le 16/03/2019)

1010Franck Renucci et Jean-Marc Réol (dir.), *L'artiste, un chercheur pas comme les autres*, op. cit.

1011Grazia Giacco, *Recherche-crédation et didactique de la création artistique*, Louvain-la-Neuve : EME Editions, 2018, p. 76.

1012Danielle Boutet, « La création de soi par soi dans la recherche-crédation : comment la réflexivité augmente la conscience et l'expérience de soi », *La place de la mobilisation des résultats de la recherche dans les approches inductives*, Vol. 5, n° 1, 2018. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/approchesind/2018-v5-n1-approchesind03621/1045161ar.pdf> (consulté

mémoire pour l'habilitation à diriger des recherches, souligne qu'il s'agit d'un objet particulièrement intéressant à étudier dans cette optique puisque « le numérique est toujours un construit, mais est également toujours en construction, et avoir une démarche de conception permet de saisir cette construction »¹⁰¹³. Outre son travail, il est possible de citer ceux d'Alexandra Saemmer¹⁰¹⁴, Dominic Arsenault¹⁰¹⁵ ou encore Vincent Mauger¹⁰¹⁶ comme exemples stimulants de recherche création contemporaine. Comme le propose Bouchardon, mon activité créatrice constitue « un véritable engagement en première personne, mais pleinement réflexif »¹⁰¹⁷. Cependant, mon sujet de recherche diffère du sien puisqu'il s'intéresse à la littérature numérique qu'il définit comme « l'ensemble des créations qui mettent en tension littérarité et spécificités du support numérique »¹⁰¹⁸ et qu'il différencie du jeu vidéo. Il poursuit ainsi la réflexion ébauchée dans sa thèse qui consistait à faire de la narration le critère de distinction du récit littéraire interactif par rapport au média vidéoludique : « dans la majorité des jeux vidéo ; une fois passés les écrans introductifs, il n'y a plus personne pour raconter l'histoire ; le joueur vit l'histoire, mais personne ne la lui raconte. Dans les autres jeux vidéo, il y a une alternance de narration et de jeu dramatique »¹⁰¹⁹. Or, comme je l'ai montré dans le chapitre 2, en m'appuyant notamment sur les théories de Arsenault¹⁰²⁰ et Barnabé¹⁰²¹, on peut repérer des instances narratives vidéoludiques. Si les objets de recherche et de création de Bouchardon sont différents des jeux vidéo, c'est davantage par rapport à leur contexte culturel – puisqu'il s'agit d'œuvres littéraires institutionnellement légitimées – qu'à leur structure. Contrairement à lui, je travaille sur un produit ancré dans les cultures populaires et médiatiques. Ainsi, par rapport à un projet de recherche-création, le cadre de mon travail diffère puisqu'il s'inscrit dans une pratique professionnelle et doit composer avec des contraintes extérieures, notamment économiques. Cette partie explicite la manière dont je conçois et écris une partie du scénario du Visual Novel *Moonlight Lovers* qui est

le 16/03/2019)

1013Serge Bouchardon, *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, op. cit., p. 27.

1014Par exemple : Alexandra Saemmer, « Réflexions sur les possibilités d'une « recherche-création » désinstrumentalisée », art. cite.

1015Dominic Arsenault, « La recherche-création comme jeu de recherche », art. cité.

1016Vincent Mauger prépare un thèse sous la direction de Renée Bourassa et Samuel Archibald en design et cyberculture à l'université de Laval sur le design narratif.

1017Serge Bouchardon, *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, op. cit. p. 28.

1018Ibid, p. 60.

1019Serge Bouchardon, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Lavoisier, 2009, p. 26.

1020Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, op. cit.

1021Fanny Barnabé, *Narration et jeu vidéo*, op. cit.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

un *otome game** (un jeu où la joueuse choisit parmi plusieurs personnages masculins afin que son avatar développe une relation amoureuse) créé par l'entreprise française Beemoov. L'avatar de la joueuse est une jeune fille orpheline qui hérite du manoir de ses parents pour ses dix-huit ans. Lorsqu'elle s'y rend pour la première fois, elle rencontre un groupe de six vampires qui en ont fait leur résidence. Un accident se produit, elle est gravement blessée et elle est obligée de choisir l'un d'entre eux avec qui elle partage un lien immuable. A partir de l'introduction, le récit se sépare en six branches parallèles qui détaillent chacune l'histoire d'amour entre l'avatar de la joueuse et le vampire choisi.

Le Visual Novel est un récit numérique que l'utilisateur découvre au travers de dialogues avec des personnages qui sont aussi représentés sous forme graphique. La plupart du temps, il s'agit d'un récit interactif qui demande à l'utilisateur de faire des choix. Il est nécessaire de comprendre cette forme en fonction de son contexte culturel d'émergence et de développement. Il faudrait faire une analyse des discours et pratiques de réception pour montrer l'émergence de pratiques culturelles propres au Visual Novel. Cependant, les éléments suivants, cherchant à présenter les logiques qui influent sur la création, permettront simplement de poser l'hypothèse que le Visual Novel est une culture médiatique qui n'est pas tout à fait culture vidéoludique ni tout à fait culture littéraire. L'ambiguïté se remarque déjà par l'expression utilisée puisqu'elle renvoie à une forme littéraire, le roman, tandis qu'un grand nombre de définitions en font un genre de jeux vidéo¹⁰²².

L'émergence du Visual Novel en tant que culture médiatique indépendante peut d'abord se repérer par rapport aux interrogations sur la généricité. Au sein de la communauté, il existe un débat sur son inscription au sein du système générique vidéoludique¹⁰²³. Dani Cavallaro, dans *Anime and the Visual Novel*, soutient que le Visual Novel doit être compris par rapport au RPG* :

¹⁰²²Par exemple, en mars 2019 la page du site collaboratif Wikipédia contient la définition suivante : « A Visual Novel is an interactive game genre, which originated in Japan ».

« Visual Novel », *Wikipédia* [en ligne]. URL : https://en.wikipedia.org/wiki/Visual_novel (consulté le 16/03/2019)

¹⁰²³Un exemple de ce débat se trouve au sein du fil de discussion « An interesting read on the history of visual novels » :

Palas, « An interesting read on the history of visual novels » , *Funwanvel* [en ligne], URL : <https://forums.funwanovel.net/topic/12715-an-interesting-read-on-the-history-of-visual-novels/> (consulté le 16/03/2019)

Western audiences sometimes tend, erroneously, to regard visual novels as synonymous with “dating simulations” (or “dating sims”), a videogame subgenre of simulation games. For one thing, visual novels are not simulations but rather role-playing games. Additionally, and more crucially, the equation of visual novels to dating sims ignores the visual novel’s generic diversity.¹⁰²⁴

Ce raisonnement me paraît erroné pour plusieurs raisons. D’abord, dire qu’un RPG* n’est pas une simulation pose des problèmes de définition. Ensuite, même en admettant que la différence entre un jeu de rôle et un jeu de simulation est fondée sur l’existence d’un but dans le second, certains « dating-sim » (jeux de simulation de drague) évaluent positivement et négativement les actions des joueurs qui déclenchent des « bonnes » ou des « mauvaises » fins. Enfin, il existe des Visual Novel sur de nombreux sujets et les histoires d’amour y sont particulièrement représentées depuis le début du genre médiatique : ils proposent au joueur de développer une relation amoureuse avec un personnage qu’il faut choisir parmi plusieurs. Les *bishojo*, récits interactifs qui exposent une histoire d’amour où un personnage masculin doit conquérir le cœur d’une fille, et les *otome**, leur contrepartie féminine – sur lesquels je vais désormais me concentrer – sont décrits comme des sous-genres des dating-sim¹⁰²⁵ ou des Visual Novels¹⁰²⁶, mais toujours définis par rapport au manga ou à l’anime, à la fois par rapport à leur visuel, inspiré du *shojo*¹⁰²⁷, ou leur structure épisodique¹⁰²⁸.

Ainsi, lorsque le Visual Novel émerge comme culture médiatique, il est lié à la culture japonaise. Historiquement, les *otome** sont nés au Japon au début des années 1990, en réaction aux *bishojo*, comme l’explique Hyeshin Kim.¹⁰²⁹ Selon elle, le premier

1024Dani Cavallaro, *Anime and the Visual Novel : Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson et Londres : McFarland, 2010.

« L’audience occidentale a parfois tendance, de façon erronée, à considérer les *visual novels* comme synonymes de « simulateurs de drague » (ou « *dating sim* »), un sous-genre des jeux vidéo de simulation. D’une part, les *visual novels* ne sont pas des simulations mais plutôt des jeux de rôles. De plus, et de manière plus importante encore, le rapprochement entre *visual novels* et *dating sims* ignore la diversité des *visual novels*. » (ma traduction)

1025C’est ce que fait par exemple Emily Taylor

Emily Taylor, « Dating-Simulation Games : Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture » *Southeast Review of Asian Studies*, vol.29, 2007. URL : <https://pdfs.semanticscholar.org/f789/057922bcbf331d205e6b68647e9b5fe1a42c.pdf> (consulté le 16/03/2019)

1026C’est ainsi que A.M Cosmos les présente.

A. M Cosmos, « Sadistic Lovers : Exploring Taboos in Otome Games », in *Digital Love : Romance and Sexuality in Video Games*, Heudi McDonald (dir.), Boca Raton : CRC Press, 2018.

1027Kim Hyeshin, « Women’s games in Japan: Gendered identity and narrative construction », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, 2009.

1028Emily Taylor, « Dating-Simulation Games : Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture », art. cité.

1029Kim Hyeshin, « Women’s games in Japan: Gendered identity and narrative construction », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, 2009.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

avatar du genre serait *Angelique*¹⁰³⁰ créé par une équipe complètement féminine pour que les jeux vidéo puissent toucher les femmes¹⁰³¹. Malgré le succès des *otome** au Japon, il faut attendre le milieu des années 2000 pour que le genre se propage en dehors de l'Asie, à la fois sous la forme de traductions et comme nouvelles productions. Taylor soutient que le lien entre les dating-sim sont particulièrement liés à la culture contemporaine japonaise, et en particulier à la culture *otaku*¹⁰³². C'est pour elle la raison pour laquelle le développement de ces jeux en dehors de l'Asie a été lent et est encore difficile. Au contraire, on peut souligner que c'est l'intérêt croissant pour la culture médiatique japonaise en Europe et en Amérique du Nord qui explique le développement mondial des *otome**. Comme Lucy Morris¹⁰³³ il faut cependant noter que l'occidentalisation de l'*otome** va de pair avec certaines modifications du genre (comme le caractère de l'héroïne qui n'est plus une coquille sans personnalité). En France, le genre se développe à partir des années 2010, notamment sous l'influence de deux studios, soit 20 ans après la première vague de développement du manga en France. La société Beemoov commence en 2011 la publication du jeu *Amour Sucré* qui est un succès commercial dans son pays d'origine ainsi que dans plusieurs pays occidentaux. En 2014, la société 1492 lance *Is it love* qui rencontre un tel succès que l'entreprise est rachetée en 2018 par Ubisoft, après l'échec de leur propre tentative pour se positionner sur le marché en 2017. Il s'agit en effet d'un jeu dit « de niche » qui n'a pas de légitimité au sein de la culture vidéoludique occidentale (contrairement à celle du Japon), comme le remarque Taylor¹⁰³⁴. Par exemple, le livre de conseils d'écriture pour l'écriture vidéoludique *Writing for Video Game Genres*¹⁰³⁵ ne fait aucune mention des *otome**, bien que le texte y soit un élément essentiel. Ainsi, le Visual Novel ne fait pas partie intégrante de la culture vidéoludique en occident mais doit être compris au sein d'une culture japonisante qui agglomère plusieurs médias comme les mangas et les anime.

1030*Angelique*, Koei, 1994.

1031Kazumi Hasegawa, « Falling in love with history: Japanese girls' otome sexuality and queering historical imagination », in *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, M. W. Kapell et A. B. Elliot (dir.), New-York : Bloomsbury, 2013.

1032Emily Taylor, « Dating-Simulation Games : Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture », art. cité.

1033Lucy Morris, « Love Transcends All (Geographical) Boundaries The Global Lure of Romance Historical Otome Games and the Shinsengumi », in *Digital Love : Romance and Sexuality in Video Games*, Heidi McDonald (dir.), Boca Raton : CRC Press, 2018.

1034Emily Taylor, « Dating-Simulation Games : Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture », art. cit.

1035Wendy Despain (dir.), *Writing for video game genres : From FPS to RPG*, Boca Raton : CRC Press, 2009.

Ces différents éléments de contextualisation permettent de faire l'hypothèse que le Visual Novel est proche d'une culture vidéoludique et d'une culture littéraire, mais ne peut y être complètement rattaché. Une étude de son fonctionnement sémiotique permettra d'appuyer cette idée.

Marta Tyminska soutient que les Visual Novels et les dating-sim sont la convergence du jeu vidéo et de la littérature¹⁰³⁶. Cette partie va donner des arguments dans ce sens, en se basant sur ma pratique créatrice. Par contre, contrairement à ce que Tyminska explique, les mécanismes de jeu ne sont pas subordonnés à la narrativité, mais sont liés et aussi importants l'un que l'autre.

Avant de prendre différents exemples de codes littéraires et de codes vidéoludiques réutilisés, il est nécessaire d'expliquer en quoi consiste mon travail, et plus particulièrement de noter qu'il s'agit d'une écriture sous contraintes, ce qui renvoie déjà au *game* de la littérature, c'est-à-dire au jeu de règles formelles qu'évoque Michel Picard¹⁰³⁷. D'un point de vue technique, le logiciel de la société Beemoov oblige à respecter certains codes dans la configuration du texte, en particulier une écriture sur un logiciel de traitement de texte qui oblige à des allers-retours fréquents dans le texte et l'utilisation d'outils supplémentaires (comme les flowcharts) pour visualiser les embranchements. Mais les contraintes dépendent principalement du contexte de création du projet. D'abord, *Moonlight Lovers* est un produit collaboratif, comme la majorité des jeux vidéo. Mon travail est alors soumis à l'approbation de la directrice de création, qui est responsable de la vision de l'ensemble du jeu et dont certaines demandes particulières concernent l'histoire. La particularité du développement de ce jeu tient cependant au fait que la collaboration a évolué au sein du projet : plusieurs éléments ont été commencés par une personne, voire par une équipe, délaissés, puis repris plus tard, sans nécessairement de passage de relais. Mon travail consiste ainsi principalement à respecter ce qui a été établi dans les trois premiers embranchements de l'histoire, pour créer les trois autres branches dans un souci de cohérence et d'économie, comme l'utilisation des graphismes déjà réalisés et la reprise de la *lore** établie. Pour cela, je fais ce que Vincent Mauger appelle, à la suite de Stephen Dinehart, du *Narrative Design*, c'est-à-dire la gestion des

1036Marta Tyminska, « Visual Novel : From literature to gaming », communication lors de la conférence *5th English Literary Meeting*, Bydgoszcz, 2014.

1037Michel Picard, *La lecture comme jeu*, op. cit.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

éléments narratifs, « les « ingrédients » d'une fiction (intrigue, personnages, ton, temporalité, point de vue, dialogue, thème, imaginaire, etc.) »¹⁰³⁸, en fonction des demandes de la directrice de création et des matériaux établis précédemment. Ensuite, je suis en charge de la rédaction du script qui ne contient pas seulement les dialogues, mais aussi les mécanismes de jeu. C'est dire alors que j'occupe aussi les fonctions de scénariste et game designer. Ces différentes formes de création imbriquées inscrivent l'œuvre dans « un *ensemble* de relations sérielles entrelacées », comme le remarque Letourneux¹⁰³⁹. Si mon travail n'utilise pas directement les conventions sérielles des *otome** et celle de la littérature sentimentale, puisque je connais peu ces genres médiatiques, l'orientation donnée par la directrice de création assure l'inscription de *Moonlight Lovers* dans ces séries. Dans mon écriture, je me concentre davantage sur l'hybridation d'autres codes vidéoludiques et littéraires que je maîtrise et dont je vais présenter quelques exemples à partir de l'histoire d'Aaron (soit la quatrième « route » de l'histoire). Comme je l'ai souligné précédemment, contrairement à un projet de recherche-crédation autonome, il s'agit de tentatives à partir des possibilités offertes par un projet déjà établi. En ce qui concerne l'hybridation de la littérature, je me concentrerai plus précisément sur deux fonctionnements qui sont issus de deux genres littéraires différents (la structure en rhizome de la littérature hypertextuelle et le narrateur intradiégétique du roman), tandis qu'en ce qui concerne l'hybridation du jeu vidéo, je présenterai la manière dont j'ai réutilisé certains codes du jeu d'aventure*.

Comme la plupart des *otome**, cette route contient plusieurs embranchements qui ont des impacts variables sur l'histoire. Certains racontent des événements différents tandis que d'autres servent simplement à créer un sentiment d'*agency* pour la joueuse (voir Chapitre 2, section 2.2.2.3) en lui proposant des choix. La structure arborescente, caractéristique de l'écriture interactive des jeux vidéo, est majoritairement utilisée (voir Chapitre 3, section 3.2.1). Le schéma suivant est le flowchart du chapitre 4 de la route 4 (voir Figure 128).

1038Vincent Mauger, «« Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », art. cité.

1039Matthieu Letourneux, « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », art. cité.

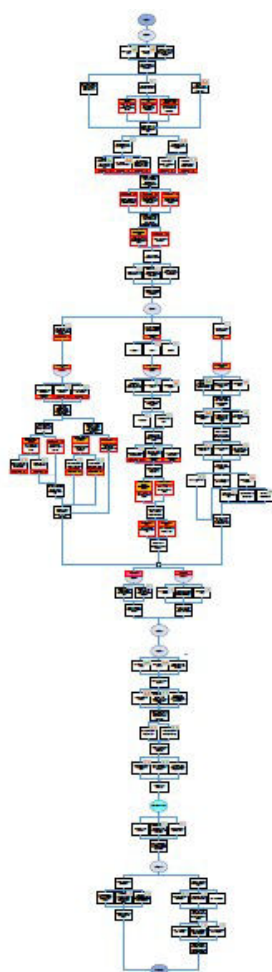


Figure 128: Flowchart.
Beemoov, *Moonlight Lovers*,
route 4, chapitre 4.

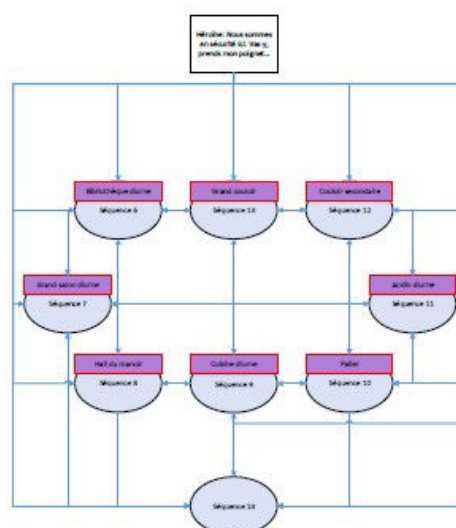


Figure 129: Extrait d'un flowchart. Beemoov,
Moonlight Lovers, route 4, chapitre 9.

Les différentes branches peuvent correspondre au résultat immédiat d'un choix dans le dialogue, au résultat a posteriori d'un choix dans le dialogue ou d'un choix réalisé par un déplacement dans l'espace (aller dans la cuisine ou dans la bibliothèque par exemple). L'intérêt de cette structure réside dans le fait qu'elle rend clair, pour la joueuse, le passage du temps et le fait que l'histoire est composée d'une suite de causes et de conséquences, même s'il ne s'agit pas nécessairement de rendre visibles immédiatement les effets d'un choix. Cependant, dans certains cas plus rares, il est intéressant d'utiliser une autre structure qui évoque le labyrinthe pour correspondre à l'histoire. Ainsi, pour évoquer un moment de panique dans le chapitre 9 où l'héroïne cherche Aaron dans le manoir et ne trouve aucune trace de vie, j'ai repris le modèle du rhizome utilisé par la littérature hypertextuelle (voir Figure 129). Dans la plupart des cas, le jeu transporte

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

automatiquement l'avatar d'un lieu à un autre ou une consigne précise est donnée par rapport aux pièces dans lesquelles il est possible de se rendre pour continuer l'aventure. Au contraire, ici, la joueuse peut parcourir les différentes zones du manoir dans n'importe quel ordre sans recevoir d'indication précise pour que le sentiment de la joueuse modèle corresponde à celui de l'héroïne, dans la mesure où les *otome** cherchent à créer une projection de la joueuse dans son avatar (pour suivre le modèle de Papale)¹⁰⁴⁰.

S'il s'agit de favoriser cette relation, le personnage principal de *Moonlight Lovers* n'est pas une page blanche sans aucun trait de personnalité et s'inscrit alors dans la tendance des *otome** occidentaux. Le caractère de l'héroïne est bien entendu visible dans les dialogues, mais le jeu met aussi en scène son intériorité de deux manières distinctes. Ses pensées au moment de l'action sont exprimées entre parenthèses, au présent, tandis que ses sentiments sont exprimés en italique, au passé. Cette forme textuelle est assez inhabituelle dans un *otome** puisqu'il s'agit de réintroduire, au sein d'un genre structuré par le dialogue, un narrateur. Ce dernier n'est jamais explicitement nommé, mais il correspond au récit de l'héroïne qui relate les événements et retranscrit ses émotions une fois que l'histoire est terminée. Ce code littéraire permet d'introduire une richesse dans le jeu puisque les textes narratifs servent à la fois à apporter des informations qui justifient les actions de l'héroïne (par exemple, je suis allée voir tel personnage car j'avais besoin de tel conseil), mais aussi à complexifier la perception de la réalité et le sens des événements par rapport à la vie intérieure du personnage (par exemple, une interrogation sur une parole ou une action d'un vampire). Puisque cette forme est fréquente en littérature, je m'inspire des différents courants qui en font usage par rapport à mes besoins narratifs. Ainsi, au début de la route 4, l'évocation de la peur reprend les mécanismes de la littérature fantastique du XIX^{ème}. Par exemple, les modalisateurs de l'incertitude, des phrases interrogatives et exclamatives, les métaphores et les champs lexicaux de la peur :

Narrateur: Aaron. Le nom résonnait à mes oreilles et avait le goût du cauchemar
dont on ne se souvient pas tout à fait, au réveil.

Cette réplique a pour but de présenter les tourments intérieurs du personnage, mais aussi de créer un effet de curiosité, selon l'expression de Baroni, puisque la joueuse est invitée à s'intéresser au personnage dont elle entend parler. Le chercheur explique que la tension narrative est « le phénomène qui survient lorsque l'interprète d'un récit est encouragé à

1040Luca Papale, « Beyond identification : defining the realtionships between player and avatar », art. cité.

attendre un dénouement, cette attente étant caractérisée par une anticipation teintée d'incertitude qui confère des traits passionnels à l'acte de réception »¹⁰⁴¹. *Moonlight Lovers* fait un usage extensif de cet effet poétique, non seulement parce qu'il reprend le fonctionnement des romans sentimentaux, mais aussi parce que c'est le point de départ du modèle économique. Le jeu est *free-to-play**, c'est-à-dire que la joueuse peut le finir sans dépenser de l'argent, mais cela signifie qu'elle ne pourra consulter que quelques répliques par jour. C'est la tension narrative inscrite dans le texte qui incite la joueuse à vouloir en savoir davantage et à dépenser de l'argent pour connaître immédiatement la suite de l'intrigue. La taille de la réplique est ainsi définie à la fois par des contraintes techniques (taille de la fenêtre prévue pour le texte) mais aussi par des contraintes économiques (plus le nombre de mots est important par réplique, moins le jeu est rentable). Si Baroni définit la tension narrative par rapport à l'ensemble du récit, l'enjeu de *Moonlight Lovers* est aussi de d'inscrire cette force au niveau inférieur, au sein du texte. Pour cela, j'utilise deux procédés littéraires que repère Baroni : l'incomplétude du texte qui crée un effet de curiosité, comme l'exemple précédent le montre, et un « retardement stratégique de la réponse par une forme quelconque de réticence textuelle »¹⁰⁴² pour créer un effet de suspense.

Narrateur: Au même moment, quelque part derrière moi, quelqu'un s'approchait silencieusement.

Narrateur: Aucun bruit feutré ne trahissait sa présence, mais je sentais son aura lumineuse qui grandissait inexorablement.

Narrateur: Je ne reconnaissais pas Aaron, mais de tout mon cœur, j'espérais me tromper, car j'avais désespérément besoin d'un allié.

Narrateur: J'avais acquis la conviction que je ne pourrais pas me sortir de ce combat toute seule.

Ici, la joueuse doit attendre plusieurs répliques avant de savoir quel personnage arrive dans la scène. L'attente est récompensée par une apparition visuelle du personnage plutôt qu'une description textuelle. Ainsi, si l'utilisation de codes littéraires sert une logique économique, il faut rappeler qu'ils créent aussi un plaisir du texte qui réside dans la tension entre l'attente et le dénouement. Le travail d'écriture doit donc prendre en compte ces différentes facettes pour tendre vers un équilibre, où la tension narrative ne devient pas l'objet de frustration ou de déception pour la joueuse. Récemment, le monde du jeu vidéo a été traversé par un débat sur le caractère addictif des *loot-boxes*, qui sont des

1041 Raphaël Baroni, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, op. cit., p. 18.

1042 Ibid., p. 100.

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

objets virtuels qui donnent accès à de nouvelles fonctionnalités (compétences, objets...) de manière aléatoire et qui peuvent être achetés, souvent contre de l'argent réel. De la même manière, il est éthiquement nécessaire de s'interroger sur les conséquences de la tension narrative tissée dans le récit. C'est pourquoi je tente de mettre en place dans le scénario des garde-fous en reprenant d'autres fonctionnements littéraires au sein des textes narratifs, comme la description de lieux ou les commentaires qui, après un moment de conclusion partiel, introduisent une pause dans le récit. Bien qu'il ne s'agisse pas d'une forme nécessairement littéraire, je souhaite aussi souligner ici que j'emploie régulièrement des procédés réflexifs (en faisant explicitement référence à l'acte de lecture, au prix des livres, aux topoï des romans sentimentaux par exemple) afin de réintroduire une distance entre la joueuse et son avatar.

Moonlight Lovers est littéraire dans la mesure où certains codes littéraires, comme le narrateur intradiégétique ou la structure en rhizome sont repris, mais aussi parce qu'il s'ancre dans cette culture. Un des traits de caractère attribué à l'héroïne pour renforcer la projection de la joueuse est son amour de la lecture et une des pièces du manoir est une bibliothèque. S'il n'y a pas d'objet-livre dans ce jeu, la représentation de la littérature passe par les descriptions des objets pris en charge dans les dialogues ou la narration. Le stéréotype de la littérature ancienne et mystérieuse est présent, en particulier dans la première route dans laquelle Vladimir est défini en partie par son intérêt pour les vieux livres rares, mais je cherche à y ajouter l'image d'une culture littéraire contemporaine. C'est pourquoi je mentionne des supports moins souvent évoqués, comme les livres audios ou en braille, ainsi que des auteurs contemporains tels que Neil Gaiman.

Pourtant, si *Moonlight Lovers* est en partie une œuvre littéraire, l'expérience repose tout autant sur des mécanismes ludiques. La joueuse modèle, en se projetant dans son avatar, joue un rôle : le jeu est de l'ordre du *play* dans la mesure où elle choisit les réponses en fonction du caractère voulu pour l'avatar. Cependant, l'œuvre dispose aussi d'un système ludique qui invite à une autre forme de réception, qui privilégie le *game*. Comme dans de nombreux *otome**, les choix offerts à la joueuse ne servent pas seulement à créer une histoire à embranchement, ils sont aussi liés à un système numérique qui représente l'affection du personnage, comme le montre cet extrait du chapitre 1 de la route 4 :

Hybridations, germes d'une évolution médiatique

Aaron: Tu ne dis rien ? Quelque chose ne va pas ?

CHOIX

Héroïne: Est-ce que vous pourriez m'expliquer ce que je fais là, d'abord, s'il vous plaît ?

→ +5 [...]

CHOIX

Héroïne: Bien sûr que non, ça ne va pas ! Je ... Je ne me souviens plus de ce qui s'est passé.

→ -5 [...]

CHOIX

Héroïne: Mes souvenirs s'arrêtent lorsque j'ai passé la porte. [...]

Selon la décision de la joueuse, la relation entre son avatar et Aaron peut soit s'améliorer, soit se détériorer, soit rester identique. Le score a deux impacts principaux : l'obtention d'une illustration qui joue le rôle de récompense une fois par chapitre et la fin de l'histoire. En effet, selon la relation développée avec le vampire, représenté par le système numérique, la fin de l'histoire sera plus ou moins tragique. Le score permet aussi de faire varier l'attitude du personnage dans certaines situations. Le premier mécanisme ludique consiste donc en un puzzle textuel : c'est en comprenant les traits de caractère du personnage à séduire et en interprétant les phrases des différents choix que la joueuse peut obtenir la bonne réponse. Contrairement à de nombreux jeux du même genre, *Moonlight Lovers* demande à ce qu'une attention réelle soit portée au texte puisque aucune jauge n'indique si elle a fait le bon choix ou non. La figure vidéoludique de l'énigme fait partie du genre de l'*otome**. Cependant, j'essaie de développer son potentiel en proposant des moments qui sont plus particulièrement identifiés comme un problème à résoudre, comme le passage où la joueuse doit trouver la bonne manière pour soigner un personnage. Ainsi, je reprends le code vidéoludique de différents niveaux de défi et de l'augmentation de la difficulté du jeu. Dans les premiers chapitres, les choix de la joueuse impactent assez peu sa relation (+5/-5). Au fur et à mesure de sa progression dans le jeu, les énigmes sont plus difficiles (en partie parce que les réponses demandent une interprétation plus fine), plus nombreuses, mais apportent aussi des bonus et malus plus conséquents (+20/-20). Dans la mesure où il s'agit de créer les défis, les règles et d'équilibrer ce système, il s'agit d'un travail de game design qui se situe au sein de l'écriture du scénario.

Outre l'emploi du code vidéoludique de l'énigme qui se veut particulièrement systématique, j'utilise aussi des figures ludiques qui ne sont pas généralement associées aux *otome**. Du jeu d'aventure, je reprends ainsi l'idée d'un inventaire et d'un *boss** final

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

dans les deux derniers chapitres de la route 4. Si la joueuse prend certaines décisions, elle peut récupérer une épée dont elle peut ensuite se servir dans le combat de fin. Le fonctionnement du point-and-click* influence aussi certains déplacements dans l'espace. Comme je l'ai mentionné, le changement de lieu peut se faire automatiquement (de manière scriptée) ou en cliquant sur des boutons placés sur l'image pour passer d'une pièce à l'autre. Dans la plupart des cas, le texte donne des indications sur les lieux qu'il est possible de visiter pour faire avancer l'histoire. Cependant, dans certains cas, l'exploration de l'espace offre de nouvelles possibilités à la joueuse. Par exemple, après avoir introduit ce fonctionnement ludique, lorsqu'un meurtre se produit, Aaron demande à l'héroïne de rejoindre sa chambre. Il est possible de comprendre cette indication comme une consigne du jeu. Cependant, si la joueuse se rend dans une autre pièce, explorant l'espace, elle est récompensée par un moment avec Aaron. Ce principe qui consiste à demander au joueur de faire des actions très spécifiques pour découvrir certains secrets du jeu est celui qui sous-tend les premiers Easter Eggs, qui forment un code vidéoludique particulièrement ancré dans cette culture (voir Chapitre 5, section 5.1.2). Bien qu'il ne s'agisse pas nécessairement d'un commentaire réflexif ou d'une référence intertextuelle, les scènes cachées de *Moonlight Lovers* participent de la même esthétique et ont pour fonction de créer un plaisir similaire. Par exemple, si la joueuse se rend dans la bibliothèque au milieu du chapitre 4, elle pourra surprendre une conversation où un jeune vampire tente de convaincre un autre habitant du manoir plus âgé et réfractaire aux technologies modernes d'essayer les livres audio. Par son ton humoristique et sa portée réflexive, ce passage, qui n'est pas obligatoire dans le développement de l'intrigue, contraste avec le reste du récit et a pour but de créer un effet de surprise et l'impression d'être privilégiée.

Dans l'écriture de *Moonlight Lovers*, je tente donc d'utiliser à la fois des codes littéraires et des codes vidéoludiques, mais si je me sers de figures établies, l'objectif est de les utiliser en relations les unes avec les autres afin de développer ce qui pourrait être la particularité du fonctionnement médiatique du Visual Novel, son intrinsèque cohérence ludo-narrative.

Depuis 2007 avec l'article de Clint Hocking sur *Bioshock*¹⁰⁴³, l'industrie vidéoludique est traversée par un débat concernant le rapport entre les mécaniques de jeu et l'histoire. Le terme « dissonance ludo-narrative » renvoie à l'idée qu'il y a une contradiction qui se produit entre le discours présent dans l'histoire et l'environnement et le discours sous-jacent au gameplay¹⁰⁴⁴. Cette dissonance est alors souvent considérée comme un élément à éviter, en utilisant par exemple les récits émergents, comme le proposent Chauvin, Donnart, Levieux et Natkin¹⁰⁴⁵. Cependant, cette esthétique n'est pas fondamentalement mauvaise et Séraphine prône « l'utilisation de la dissonance pour créer des interrogations et des sentiments contradictoires chez le joueur »¹⁰⁴⁶. Si le propre de la pensée du jeu vidéo se situe dans la boucle de rétro-action, lorsque le jeu fait retour sur les actions du joueur, selon Martin Ringot¹⁰⁴⁷, les Visual Novels « pensent » peut-être au contraire dans la cohésion des expériences. Dans les *otome**, comme *Moonlight Lovers*, le problème d'une dissonance ne se pose pas car mécaniques narratives et mécaniques ludiques forment un même système et construisent un seul discours qui concerne particulièrement le rôle des femmes dans la société – sujet auquel je suis sensible, sans en être experte. L'enjeu de mon travail est d'inclure au sein d'une œuvre qui reprend des modèles de la société patriarcale dans la représentation des relations hommes/femmes une ouverture sur la possibilité de se définir et d'être ensemble différemment. Je prendrai deux exemples : le premier concerne la structure globale et le second se penche sur un moment précis.

Pour respecter les codes du genre du roman sentimental, les routes se concluent généralement par une « bonne » fin dans laquelle l'héroïne et son amoureux sont vivants et amoureux, ou une fin « neutre » où un élément perturbe l'idylle ou encore une

1043Clint Hocking, « Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The problem of what game is about », *Click Nothing* [en ligne], 7 octobre 2007. URL : http://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html (consulté le 20/03/2019)

1044Brett Makedonski, « Ludonarrative Dissonance: The roadblock to realism », *Destructoid* [en ligne], 26 septembre 2012. URL : <https://www.destructoid.com/ludonarrative-dissonance-the-roadblock-to-realism-235197.phtml> (consulté le 20/03/2019)

1045Simon Chauvin, Jean-Yves Donnart, Guillaume Levieux, Stéphane Natkin, « An Out-of-Character Approach to Emergent Game Narratives », communication lors de la conférence *Foundations of Digital Games* 2014, Ft. Lauderdale. URL : https://www.researchgate.net/publication/263050048_An_Out-of-Character_Approach_to_Emergent_Game_Narratives (consulté le 20/03/2019)

1046Frédéric Séraphine, « Ludonarrative Dissonance: Is Storytelling About Reaching Harmony? », 2 septembre 2016. URL : <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/> (consulté le 20/03/2019)

1047Martin Ringot, « Comment pense le jeu vidéo ? », *Conserveries mémorielles* [en ligne], n° 23 : *Que pense le jeu vidéo ?*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/cm/3650> (consulté le 06/03/2019)

Partie III : Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique

« mauvaise » fin où certains personnages meurent. Cependant, dans la route 4 qui ne se concentre pas seulement sur la relation entre l'héroïne et Aaron mais inclut un deuxième personnage féminin, il m'a semblé important de développer la relation entre les deux femmes en dehors de leur rapport à l'homme. Dans le récit comme dans le système de jeu, Farah est un personnage à part entière : ses motivations ne se cantonnent pas à Aaron et son affection pour l'héroïne est matérialisée par une jauge qui lui est spécifique. Parmi les trois fins que la joueuse peut avoir, deux sont représentées comme positives : celle où Aaron et l'héroïne forment un couple et celle où les trois personnages commencent une aventure ensemble. Sans affirmer que cette route s'inscrit dans le genre des jeux expressifs que Genvo souhaite développer, qui se caractérise par la transmission d'émotions sans imposer une idée au joueur¹⁰⁴⁸, il est possible de souligner la présence d'éléments expressifs dans *Moonlight Lovers*, qui le placerait au sein du continuum persuasif expressif dont parle Esteban Grine¹⁰⁴⁹. Un autre exemple de la cohérence entre le discours textuel et le discours numérique, qui représente le fonctionnement médiatique potentiel des Visual Novels, peut être pris à un niveau plus précis. L'œuvre de Beemoov, comme la plupart des *otome**, a un aspect érotique et la scène de sexe semble un passage obligé. Cependant, lorsque la possibilité s'offre à la joueuse, non seulement le personnage lui offre la possibilité de refuser, mais il s'agit d'une des rares occurrences où le choix de la joueuse n'entraîne pas de modification numérique.

Comme dans ces deux exemples, mon travail de recherche-crédation consiste alors à réfléchir aux éléments que je peux implémenter pour créer une cohérence au sein du Visual Novel, en utilisant une hybridation de codes littéraires et vidéoludiques. Il me semble cependant que l'harmonie de l'œuvre pourrait être poussée plus loin que la structure ludo-narrative en prenant en compte l'interactivité explicite et la corporéité de la joueuse, c'est-à-dire en réfléchissant à ce que le geste inscrit comme sensation dans le corps, comme le propose Matthieu Triclot¹⁰⁵⁰.

1048Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », art. cité.

Sébastien Genvo, « Defining and designing expressive games: the case of Keys of a gamespace », art. cité.

1049Esteban Giner, « Être Seul(e) sur une île, témoin de son apprentissage », communication lors du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, déjà cité. URL : <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886185v2/document> (consulté le 21/02/2019)

1050Matthieu Triclot, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, déjà cité. URL : <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/> (consulté le 21/03/2019)

L'hybridation des codes médiatiques est un processus d'échange entre les deux médias, dans un contexte où les contacts entre les cultures médiatiques sont souvent de l'ordre de la friction. D'un côté, on peut remarquer que les deux médias se réinventent au contact l'un de l'autre, par une reconfiguration ou une réactualisation. De l'autre, se dessine une nouvelle forme médiatique, le Visual Novel, qui est née de la rencontre entre le jeu vidéo et la littérature. Contrairement aux hybridations repérées par Ensslin qui utilisent selon différents degrés les mécanismes ludiques et les figures littéraires, la particularité du Visual Novel résiderait dans une imbrication des différents codes. Dès la conception du projet, il s'agirait alors de concevoir les mécaniques ludiques comme des moyens narratifs, ainsi que le propose Teun Dubbelman :

Narrative game mechanics invite agents, including the player to perform actions that support the construction of engaging stories and fictional worlds in the embodied mind of the player.¹⁰⁵¹

S'ouvre alors un nouveau projet de recherche-crédation autour de l'hybridation de la littérature et du jeu vidéo.

1051 Teun Dubbelman, « Narrative Game Mechanics », Communication au colloque *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Los Angeles, 15 au 18 novembre 2016. URL : https://www.researchgate.net/publication/309365249_Narrative_Game_Mechanics (consulté le 21/02/2019)

« Les mécaniques de jeux narratifs invitent les agents, y compris le joueur, à effectuer des actes qui soutiennent la création d'histoires engageantes et de mondes fictionnels dans l'esprit incarné du joueur. » (ma traduction)

Conclusion

À l'origine de cette thèse se trouvait une expérience de joueuse et de lectrice, son aboutissement donne lieu à une pratique créatrice qui tente de mêler littérature et jeux vidéo. En son centre, se trouve l'idée que penser ensemble ces deux médias a un intérêt théorique, dont cette recherche se veut une preuve par l'exemple. On peut ici en rappeler trois. D'abord, les œuvres du corpus ont permis de détailler les enjeux de plusieurs phénomènes de l'ordre de la transmédiatité – comme la généricité ou la posture de réception qui oscille entre engagement dans l'œuvre par un effet réflexif et immersion fictionnelle. Ensuite, la comparaison des objets médiatiques a eu l'avantage d'éclairer différemment des phénomènes connus. Ainsi, cette thèse a abordé la traditionnelle question de la narrativité des jeux vidéo, comme celle de la littérature, mais a aussi posé la question de la ludicité des deux médias. De même, le concept d'interactivité, habituellement assigné aux jeux vidéo, s'est vu interrogé dans ce qu'il pouvait apporter à la compréhension de la littérature. Enfin, sans vouloir réduire les particularités de chaque culture, employer le vocabulaire de l'une pour réfléchir à l'autre s'est révélé utile pour faire apparaître des processus qui n'avaient pas été identifiés, comme l'existence d'effets de genre au sein des représentations littéraires des jeux vidéo.

D'un bout à l'autre du cheminement, c'est une interrogation sur les cultures contemporaines qui a nourri les réflexions, et plus particulièrement sur les modalités de la convergence des médias, selon l'expression d'Henry Jenkins¹⁰⁵². L'analyse des représentations réciproques de la littérature et des jeux vidéo a permis d'interroger l'idée d'une harmonie au sein de la sphère médiatique et a montré qu'entre la littérature et les jeux vidéo, la logique de renforcement des frontières est plus généralisée que celle qui va dans le sens de leur brouillage.

Cette thèse se clôt sur l'étude de plusieurs cas d'hybridation des codes médiatiques, mais les rares œuvres qui mettent en place ces expérimentations, à plus ou moins grande échelle, sont les marges d'une logique générale de différenciation des cultures. L'inclusion d'autres codes médiatiques est un type de représentations peu courant par rapport à la figuration ou la thématisation, dont les fonctionnements illustrent

¹⁰⁵²Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, *op. cit.*

Conclusion

le plus souvent la faiblesse des échanges entre littérature et jeux vidéo. Les interactions avérées entre les deux médias sont alors souvent de l'ordre du conflit. L'observation des réseaux transmédias laisse apparaître que « le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques » ne se fait pas sans accrocs et que « la coopération entre une multitude d'industries médiatiques »¹⁰⁵³ ne correspond pas à l'ensemble des cas.

Cependant, il ne faut pas conclure à partir de ces points de contact que les relations entre littérature et jeux vidéo sont travaillées par une oscillation entre association et affrontement, avec une dynamique antagoniste prédominante. D'un côté, le terme de divergence permet de penser la différence entre les stratégies de positionnement des jeux vidéo et la stabilité de la littérature au sein de la sphère médiatique, ainsi que le contraste entre leurs identités construites. Le nouveau média se forme *contre* l'ancien, entre culture ludique et culture artistique, tandis que ce dernier tend à se définir par rapport à sa capacité à témoigner du réel. De l'autre côté, l'étude de l'influence des cadres généraux que constituent les genres et les stéréotypes sur les représentations intermédiatiques a souligné que le degré d'interaction entre les médias était souvent faible. La réflexion fondatrice de Bolter et Grusin¹⁰⁵⁴, pour qui toute remédiation signifie qu'un média agit sur un autre et ainsi qu'ils se transforment mutuellement, doit donc être nuancée : littérature et jeux vidéo sont avant tout des cultures autonomes.

En posant au premier plan les chaos de la convergence, les dysfonctionnements de la remédiation, la pauvreté des échanges intermédiatiques, le tableau des relations entre la littérature et les jeux vidéo que cette thèse dessine pourrait paraître une triste image de la culture médiatique contemporaine. Cependant, les perspectives qu'elle ouvre, à la fois pour la recherche et pour la création, tendent à en faire un défi enthousiasmant.

D'abord, il serait intéressant de prolonger l'étude des stratégies de résistance dont témoignent les phénomènes esthétiques étudiés en fonction des contextes de production et de réception. Si le travail mené ébauche en ce sens certaines analyses en mettant en relation les aspects formels et les évolutions culturelles, porter une attention accrue à la spécificité des conditions de création de chaque œuvre est prometteur pour comprendre la multiplicité des embûches à la circulation intermédiatique.

¹⁰⁵³*Ibid.*

¹⁰⁵⁴Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation*, op. cit.

Conclusion

Par ailleurs, l'analyse des relations entre littérature et jeux vidéo gagnerait aussi à être replacée dans une réflexion plus large sur la culture contemporaine, en prenant d'autres points de comparaison. Par rapport aux conclusions que Jean Cléder fait sur la littérature et le cinéma¹⁰⁵⁵, notre sujet d'enquête pose aussi la question de la phase d'autonomisation du nouveau média. De même, en ce qui concerne les relations entre le jeux vidéo et le cinéma, étudiées par Alexis Blanchet¹⁰⁵⁶, l'évolution d'une critique négative du nouveau média, à un discours sur la culture vidéoludique est assez similaire. Ainsi, les différentes logiques repérées dans ce travail permettent de faire une hypothèse sur la culture contemporaine puisqu'elles peuvent être interprétées comme des marqueurs d'une coïncidence de deux paradigmes culturels. Les tendances à l'autonomie et à la divergence témoigneraient de la persistance massive de la valeur accordée à l'unicité de l'œuvre d'art dans une culture de l'écrit. Au contraire, les points de contact seraient les manifestations d'un nouveau paradigme, reposant sur les combinaisons dans une culture du visuel.

Une possibilité exaltante est alors ouverte de participer aux évolutions de la culture médiatique en poursuivant la démarche de recherche-crédation, dans les industries culturelles ou au sein de l'université, et de tester la résistance de modèles culturels établis et l'émergence de nouveaux modes d'expérience. On pourrait alors utiliser les fonctionnements d'un autre média pour déranger le récepteur de sa zone de confort afin de donner un sens accru au moment de lecture ou de jeu. Pour les jeux vidéo, cela signifierait les alimenter de mécaniques littéraires pour développer leur « potentiel expressif »¹⁰⁵⁷, c'est-à-dire la possibilité qu'ils offrent de faire vivre au joueur des situations déconcertantes et enrichissantes. Pour la littérature, il s'agirait de proposer une ludicisation qui ne se cantonne pas à développer son interactivité fonctionnelle sur un support numérique. A côté d'un travail sur l'hybridation des codes médiatiques, une nouvelle piste de réflexion consisterait alors à s'intéresser aux liens entre la forme de l'œuvre et la corporéité de l'expérience. Puisque littérature et jeux vidéo se manifestent de différentes manières sensibles, une approche à penser et à mettre en pratique porterait

1055Jean Cléder, « Ce que le cinéma fait de la littérature », art. cit.

Jean Cléder, *Entre littérature et cinéma : les affinités électives*, op. cit.

1056Alexis Blanchet, *Des Pixels à Hollywood*, op. cit.

Alexis Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma*, op. cit.

1057Sébastien Genvo, « Comprendre et développer le potentiel expressif », art. cit.

Conclusion

sur les dispositifs médiatiques de la culture littéraire et de la culture vidéoludique qu'on pourrait exploiter dans d'autres contextes.

De l'étude des représentations intermédiatiques, qui a été au cœur de cette recherche, se dégagent ainsi plusieurs chemins pour poursuivre le travail sur les relations entre littérature et jeux vidéo.

Annexes

Annexe 1 : Présentation détaillée des œuvres du corpus restreint

Corpus vidéoludique

The Elder Scrolls

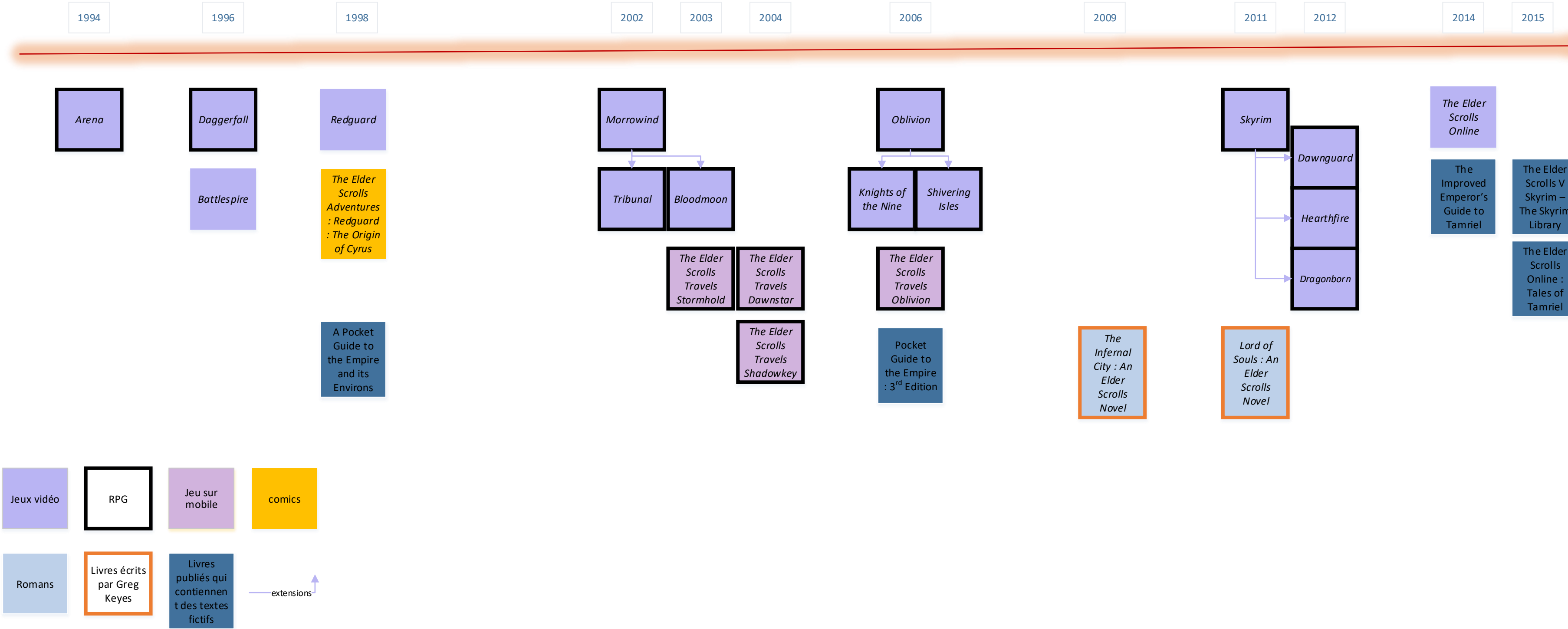
Bethesda Softworks est une compagnie créée par Christopher Weaver en 1986. Au départ, sont développés des jeux de sport et des jeux s'inscrivant dans une licence (par exemple, *Terminator* ou *Where is Waldo ?*). L'intérêt de l'équipe pour *Donjons et Dragons* de Gary Gygax et Dave Arneson, dont la première édition a été publiée par Tactical Studies Rules en 1974, a poussé ses membres à créer un jeu qui s'inspire des jeux de rôle papier. Au départ, il s'agissait d'un jeu d'action-aventure classique constitué d'une série de donjons, mais au fur et à mesure du développement ont été rajoutés une histoire et un univers. Le directeur créatif est Vijay Lakshman. Le jeu, d'abord annoncé sous le nom de "Arena", sort sous celui de *The Elder Scrolls : Arena* en 1994 pour associer le nom d'origine, qui avait déjà fait l'objet de publicités, à l'idée d'une histoire. Au départ, aucun développeur ne savait vraiment ce qu'étaient les parchemins annoncés. Le monde du jeu est gigantesque puisque la plupart des terrains ont été générés par ordinateur. Sont alors posées les bases de l'identité de la série : un univers riche à explorer, privilégiant les quêtes secondaires à l'histoire principale et la liberté laissée au joueur, autant dans la création de personnages que dans le chemin à prendre pour découvrir le jeu. Cependant, *Arena* n'a pas eu le succès escompté : apprécié par la critique, il n'a pas un succès commercial direct car il ne correspond pas aux attentes du public. Bethesda Softworks décide pourtant de développer cette franchise qui leur est propre sur un nouveau moteur propriétaire. Sorti en 1996, *The Elder Scrolls II : Daggerfall* (dont le directeur créatif est Julian Lefay) est encore un monde immense créé avec des algorithmes et rempli de quêtes secondaires. Ce jeu, comme ceux de la compagnie, sort avec de nombreux bugs et a causé certaines difficultés financières à la compagnie mais finalement a été un large succès commercial. *An Elder Scroll Legend : Battlespire* et *The Elder Scrolls Adventures : Redguard*, sortis en 1997 et 1998, sont deux RPG* orientés action qui ont eu moins de

succès car ils ne répondent pas aux espérances du public puisqu'ils se passent dans des mondes restreints et se tournent vers le combat plutôt que l'exploration. Le directeur créatif de *Redguard*, Todd Howard, retient la leçon lors de la création des trois jeux suivants, pour lesquels il occupe le même poste. A ce moment, Bethesda Softworks est menacé par la faillite et Zenimax Media, une société fondée par Christopher Weaver, achète la compagnie qui est réduite à 6 membres. Le troisième volet de la série *The Elder Scrolls* est la dernière chance du studio à ce moment. *The Elder Scrolls III : Morrowind* est envisagé comme un jeu comportant un énorme univers agencé entièrement par les créateurs. Un moteur est créé pour ce projet avec le soutien financier de Zenimax. *Morrowind* connaît un énorme succès commercial à sa sortie en 2002 : il sort notamment sur la console Xbox et contribue à son succès. C'est aussi un des premiers jeux qui offre aux joueurs un outil de modding complet, ce qui permet de renforcer la création d'une communauté de fans. Bethesda Softworks "development team" devient Bethesda Game Studios qui entame le développement du jeu suivant qui se veut aussi complet que *Morrowind*. Bethesda Softworks publie des jeux d'autres studios et, puisque Bethesda Games Studio se concentre sur le prochain RPG* de la série, le développement de jeux mobiles dans la franchise, appelés *The Elder Scrolls Travels*, est confié à d'autres partenaires. En 2006, sort sur PC et Xbox360 *The Elder Scrolls IV : Oblivion*. Le succès de ce jeu s'explique par son immense univers mais aussi par le Radiant System qui est un système d'intelligence artificielle qui donne un emploi du temps à chaque personnage non joueur et au "voice over" des PNJ*. *Oblivion* est un des premiers jeux à tester les contenus supplémentaires, les DLC, notamment avec *Shivering Isle*. Bethesda Games Studio crée ensuite le jeu *Fallout*, dont la licence est complètement rachetée à Interplay à l'exception d'un futur jeu de rôle en ligne qui est la base d'un long conflit entre les deux compagnies. La réussite de ce jeu permet à Zenimax d'acheter d'autres studios comme id Software, à l'origine de *Wolfenstein 3D*. La franchise *Fallout* est développée ainsi que celle des *Elder Scrolls*. Sorti en 2011, *The Elder Scrolls V : Skyrim* garde les qualités de la série comme l'univers ou les quêtes secondaires mais utilise aussi un nouveau moteur qui permet d'afficher des graphiques impressionnants pour l'époque, un défaut des jeux de Bethesda jusqu'alors. Alors que Bethesda Game Studios travaille sur un nouvel opus de la série de jeux de rôle *The Elder Scrolls*, le studio ZeniMax Online est fondé en 2007 pour développer un jeu en ligne massivement multijoueur dans cet univers qui sort en 2014 :

The Elder Scrolls Online avec Paul Sage puis Rich Lambert comme directeurs artistiques. The Elder Scrolls est devenu un réseau transmédia qui ne regroupe pas seulement des jeux, mais aussi des romans et des éditions de livres fictionnels par exemple.

Les jeux de la série The Elder Scrolls proposent une intrigue principale, mais sont surtout appréciés pour les différentes quêtes annexes, parfois très développées et pour la liberté dans la création et l'interprétation du personnage. Dans *Arena*, le joueur doit retrouver les huit morceaux du bâton du Chaos qui a permis au mage Jagar Tharn de prendre la place de l'empereur Uriel Septim VII et libérer ce dernier. Dans *Daggerfall*, l'empereur charge le personnage joueur de libérer l'esprit du roi Lysandus et de récupérer la clef qui permet de reconstruire Numidium, un immense golem très puissant. Dans *Morrowind*, le personnage-joueur est la réincarnation du héros Nerevar appelée Nerevarine. Après avoir accompli plusieurs épreuves qui prouvent son identité, le héros accomplit son destin et tue la divinité Dagoth Ur qui menaçait le continent. Dans *Oblivion*, le personnage-joueur rencontre l'empereur Uriel Septim VII lorsque ce dernier fuit des assassins par un souterrain dans les prisons. Sachant sa mort inexorable, l'empereur confie au personnage-joueur la tâche de porter l'amulette des rois au chef de sa garde rapprochée, Jauffre. L'absence d'un monarque sur le trône déclenche une invasion de daedra, des créatures maléfiques venant du plan Oblivion. Le personnage-joueur aide donc Jauffre à retrouver le fils illégitime de l'empereur, Martin, et enquête sur les assassins. Il s'agit d'un culte qui vénère Mehrunes Dagon, divinité de la destruction, que le joueur et Martin vainquent à la fin du jeu. Dans *Skyrim*, le personnage-joueur est un enfant de dragon, c'est-à-dire un héros maîtrisant leur puissante langue. Après avoir découvert et fait reconnaître sa nature auprès de l'ordre des Grises-barbes, le personnage-joueur se met en quête d'un moyen pour vaincre Alduin, le dragon dévoreur de mondes.

RÉSEAU TRANSMÉDIA THE ELDER SCROLLS



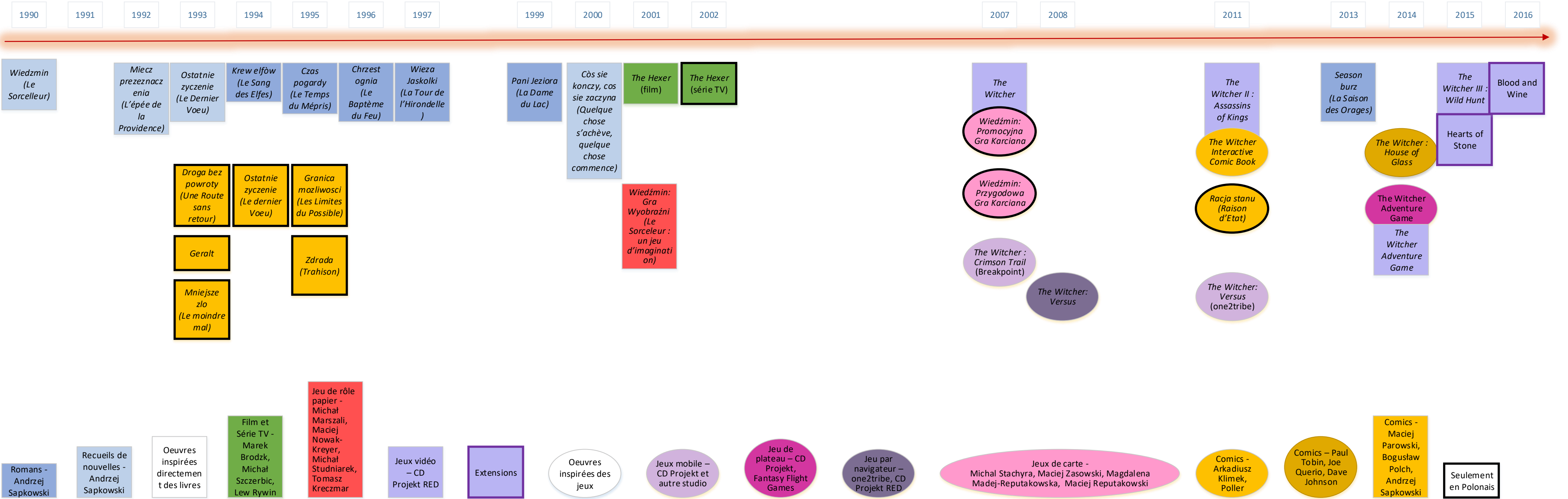
The Witcher

The Witcher est un jeu de rôle sur ordinateur sorti en 2007 et développé par CD Projekt RED qui est le studio de développement de jeux appartenant à CD Projekt. Cette entreprise a débuté par la localisation et la distribution de jeux en Pologne. Elle a été fondée par Marcin Iwinski et Michal Kiciński en 1997 afin de continuer légalement une activité qu'ils pratiquaient déjà depuis 1994. Après l'annulation de leur mission de portage de *Baldur's Gate : Dark Alliance* sur PC, une section de l'entreprise se consacre à la création de jeux. Le projet est d'adapter une série littéraire polonaise à succès : *Wiedźmin* de A. Sapkowski. Cet auteur a d'abord écrit des nouvelles, puis des romans dans cet univers qui a été adapté en comics, en série TV et en jeu de rôle papier avant que la licence soit achetée par un studio polonais de jeu, Metropolis en 1996. L'auteur n'est pas un amateur de jeu vidéo et pense que ce n'est pas un média qui permet de raconter une histoire mais accepte. L'idée initiale était un jeu d'aventure* avec une narration non-linéaire. Cependant, ce studio avait d'autres projets en cours et la licence a été rachetée par CD Projekt en 2002. Il faut 5 ans pour développer le premier jeu et *The Witcher* sort en 2007. Dans les crédits, la « vision du jeu » est attribuée à Michal Kiciński tandis que Jacek Brzezinski est mentionné en tant que chef de projet et Adam Badowski en tant que directeur artistique (« Head of Art »). CD Projekt est aussi connu pour la fondation de GOG en 2008 qui est une plateforme digitale de distribution de jeux qui a été créée pour préserver les jeux anciens. Face au succès de *The Witcher* et malgré quelques problèmes de portage prévu sur console, le deuxième jeu sort en 2011 sous le nom de *The Witcher 2 : Assassins of Kings* et le troisième en 2015 sous le nom *The Witcher 3 : Wild Hunt*. Dans le deuxième opus, Adam Badowski est directeur créatif et Konrad Tomaszkiewicz joue ce rôle dans le troisième. La série se développe et crée son propre réseau transmédia, contenant notamment des comics, des jeux sur internet, un jeu plateau ... Ce réseau figure un univers de fantasy médiévale qui reprend des éléments topiques de la littérature de fantasy (comme les elfes ou la magie) mais distingue par son traitement non manichéen des événements et des personnages fictionnels. Ainsi, les créateurs du jeu adressent leur œuvre à des joueurs adultes autant à cause de la représentation de la violence que des thèmes abordés. Par exemple, la question des définitions du monstre et

de l'humain sont au cœur des œuvres. De plus, la série est connue pour son travail sur les choix donnés au joueur et leurs conséquences.

Poursuivant l'histoire des œuvres de Sapkowski, les jeux racontent les aventures de Geralt, un sorcelleur qui a subi des mutations pour obtenir certains pouvoirs et appartenant à une guilde dont le but est de tuer les monstres. Au début du premier jeu, il a perdu la mémoire qu'il retrouve progressivement en rencontrant ses anciens amis (ce qui permet notamment de faire découvrir son passé aux joueurs qui n'ont pas lu les livres). Il s'agit de démonter le réseau de la Salamandre qui a volé les potions de mutation des sorcisseurs. L'enquête amène à découvrir deux groupes politiques, The Order of the Flaming Rose ou les Squirrels, pour lesquels il est possible de prendre partie. Dans le deuxième jeu, Geralt est accusé de l'assassinat d'un roi et, après s'être échappé de prison, cherche le véritable responsable qui se révèle être un autre sorcelleur, Letho. Très rapidement, le joueur doit faire le choix d'aider Iorveth, un elfe rebelle qui a été trahi par Letho ou Roche, chef des forces spéciales du roi assassiné. Geralt est alors au cœur de conflits politiques dont le point culminant est le rassemblement à Loic Muinn des rois et des sorcières influentes. Lors de ce sommet, Geralt rencontre Letho, à la solde de l'empire ennemi Nilfgaard, qui cherchait à créer le chaos dans les royaumes. Dans le troisième jeu, Geralt cherche à retrouver Ciri, sa fille adoptive qui est chassée par la Wild Hunt, un groupe d'esprits malfaisants. Cette quête l'amène à être mêlé à des événements politiques comme la résistance contre Nilfgaard, le couronnement du nouveau roi de Skellige ou la fuite des mages de Novigrad face à leurs persécutions.

RÉSEAU TRANSMÉDIA THE WITCHER



Fable

Fable est un action-RPG* développé par Big Blue Box Studios, une unité de Lionhead Studio qui est sorti en 2004, édité par Microsoft Game Studios. Lionhead était un studio de développement de jeux créé en 1997. Peter Molyneux, game designer célèbre pour ses god games comme *Populous* ou *Dungeon Keeper*, participe à la fondation de cette compagnie qui a été possible grâce à la vente de Bullfrog, le précédent studio de Molyneux, à Electronic Arts. Après le développement de *Black and White*, Lionhead crée le programme « Satellite » qui permettait à des studios indépendants de bénéficier des départements de l'administration et de la communication de Lionhead pour qu'ils se concentrent sur la création. Big Blue Box, studio créé par des anciens membres de Bullfrog, fait partie de ce programme. Le projet en cours est nommé *Project Ego*, puis *Fable*, qui attire l'attention de Microsoft pour leur console (la Xbox) à cause de la renommée de Molyneux. L'intention première est de créer un monde sur lequel le joueur puisse avoir un impact, comme l'écrivent Dene et Simon Carter dans leur journal de création :

We wanted to create a roleplaying game like no other. The world would be a breathtakingly beautiful place filled with waterfalls, mountains, dense forests, populated with compelling and convincing characters with real personality, people who actually reacted to what you did. We wanted to give the player control of a hero who would adapt to the way they played, who would age, become scarred in battle, who could get tattoos, wear dreadlocks and a dress if the player was so inclined. We wanted each and every person who played our game to have a unique experience, to have their own stories to tell.¹⁰⁵⁸

Les créateurs cherchent aussi à se différencier des autres œuvres de fantasy :

Role-playing games set in fictional, non-technology based environments have had a tendency in the past to stick to the tried and tested 'Dungeons and Dragons' formulae that were initially adapted from the works of Tolkien, and this is something we strongly wanted to avoid. We want our game to look and feel fresh, new and different, which is

¹⁰⁵⁸Dene et Simon Carter, « Developer Diary #1: Out of the Blue », *Lionhead* [en ligne], 14 juin 2002, disponible sur le site d'archive de sites internet *WaybackMachine*.. URL : http://web.archive.org/web/20100226091426/http://www.lionhead.com/fable/fable_devdiary_01.aspx (consulté le 29/05/2018)

« Nous voulions créer un jeu de rôle comme aucun autre. Le monde serait un endroit magnifique à couper le souffle rempli de cascades, de montagnes, de forêts denses, peuplé avec des personnages intéressants et convaincants avec de vraies personnalités, des gens qui réagissent vraiment à ce que vous faites. Nous voulions donner au joueur le contrôle d'un héros qui s'adapterait à sa manière de jouer, qui vieillirait, qui serait blessé au combat, qui pourrait avoir des tatouages, porter des dreadlocks et une robe si le joueur le souhaite. Nous voulions que chaque personne qui a joué à notre jeu ait une aventure unique, qu'il ait ses propres histoires à raconter. » (ma traduction)

why our visual influences have primarily been dark European fairy tales by the Brothers' Grimm (as both Simon and Dene are referred to occasionally).¹⁰⁵⁹

Alors que les autres studios du programme Satellite se sont séparés de Lionhead, Big Blue Box a fusionné avec lui pour résoudre des problèmes financiers. Après un long développement parfois tumultueux (à cause du manque d'organisation), *Fable* est sorti en 2004 et a connu un succès critique et commercial. Pour comprendre cette longue période d'incubation, il faut se pencher un peu plus sur l'identité particulière de Lionhead. Composée de jeunes créateurs passionnés qui ne comptaient pas leurs heures, cette équipe ne suivait pas de planning de développement. Sont restées célèbres les réunions d'échange d'idées du vendredi autant que les fêtes arrosées de Lionhead. Molyneux a une réputation qui permet aussi de comprendre l'histoire de Lionhead. Designer talentueux, il a souvent fait l'annonce publique d'un jeu en lui prêtant des caractéristiques impossibles à réaliser dans la production et inexistantes sur le jeu final. Il est aussi connu pour pousser ses équipes au travail sans relâche. En 2005, une version plus complète de *Fable* est sortie sous le nom de *Fable : The Lost Chapters*. Dans les crédits, la position de directeur n'est pas pourvue. La première équipe à être mentionnée est celle des designers avec, dans l'ordre : Peter Molyneux, Dene Carter, Julian Glover et Richard Ham. Carter et Glover sont présentés comme responsables mais ne sont qu'en deuxième et troisième position dans la liste. Molyneux sera le directeur artistique des deux jeux suivants, jusqu'à sa démission en 2012. En 2006, des difficultés financières (notamment causées par le manque de succès des deux jeux développés en même temps, *Fable : The Movies* et *Black and White 2*) entraînent le rachat de Lionhead par Microsoft, qui avait été un partenaire important dans le développement de *Fable* (et pas Ubisoft comme cela avait été envisagé). Cette évolution n'a pas satisfait tout le monde et la culture Lionhead s'est progressivement étiolée. Le deuxième jeu de la série *Fable*, de nouveau un action-RPG, sorti en 2008, est réalisé par Lionhead Studios et publié par Microsoft Game Studios. Une des grandes directives donnée par Molyneux pour le jeu consiste à attribuer au

¹⁰⁵⁹Dene et Simon Carter, « Developer Diary #4: The Importance of Grass », 13 septembre 2002, disponible sur le site d'archive de sites internet *WaybackMachine*. URL : http://web.archive.org/web/20100226091426/http://www.lionhead.com/fable/fable_devdiary_01.aspx (consulté le 29/05/2018)

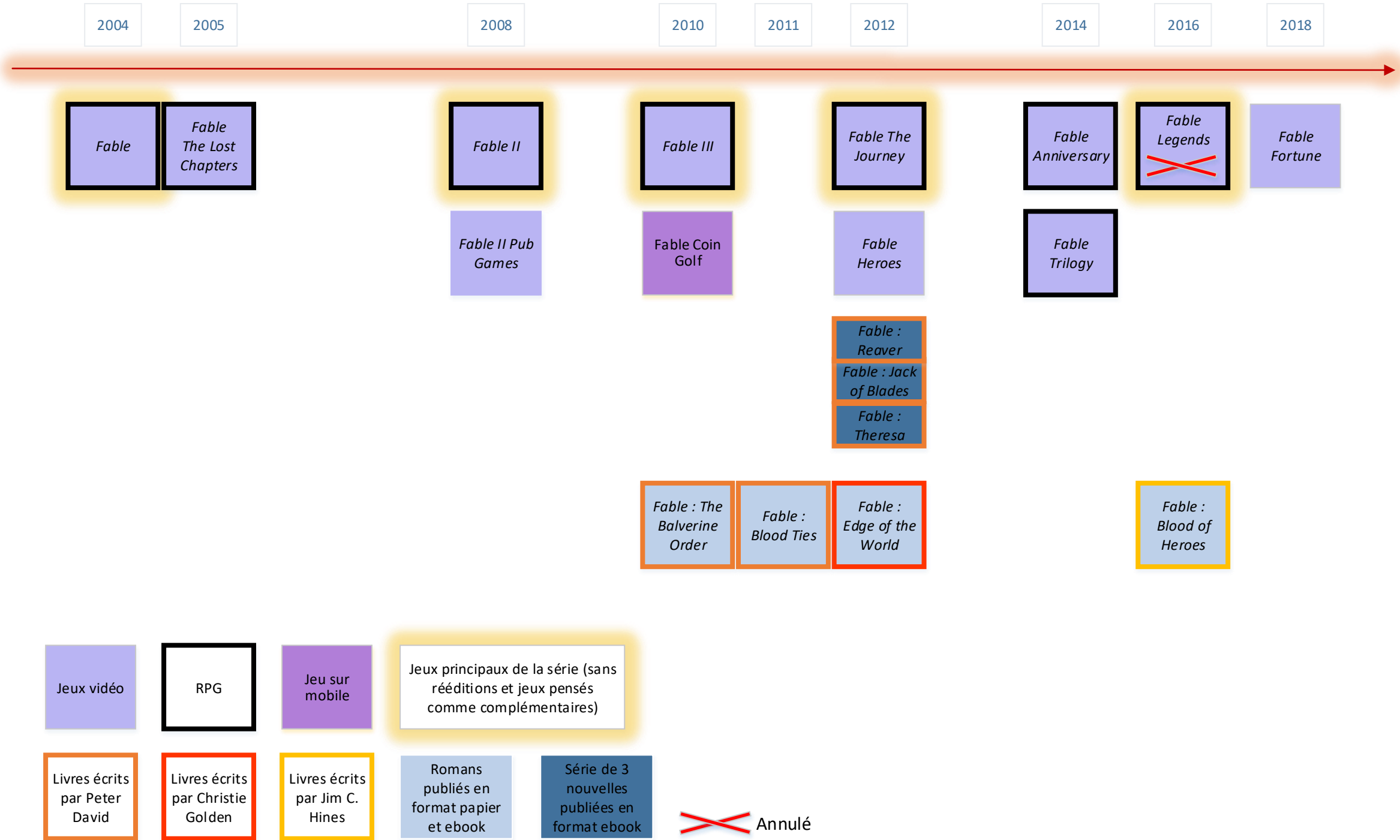
« Les Jeux de rôles qui se passent dans un environnement fictionnel sans technologie ont eu par le passé tendance à rester à la traditionnelle formule de « Donjons et Dragons » qui était à l'origine une adaptation des œuvres de Tolkien, et c'est une chose que l'on voulait vraiment éviter. Nous voulions que notre jeu soit original, nouveau et différent, c'est pourquoi nos inspirations visuelles proviennent principalement des sombres contes de fées européens des Frères Grimm (qui est parfois le nom donné à Simon et Dene). » (ma traduction)

personnage principal un chien qui meurt pendant la partie. Cette idée, basée sur un événement de sa vie, a pour but de rendre le jeu mémorable en procurant des émotions au joueur. *Fable II* a, comme son prédécesseur, connu un succès critique et commercial. Le troisième RPG* de la série *Fable* sort en 2010, deux ans après *Fable II* et cette courte durée s'explique par le respect durant la production des deadlines imposées par Microsoft. En 2012, Peter Molyneux quitte Lionhead car il ne supporte plus de travailler sur la franchise. Peu de temps après, sort *Fable : The Journey*, un jeu de type action-RPG sur rail, qui a connu un succès limité même si la kinect (périphérique de Microsoft qui permet de jouer sans manette) a été utilisée. Bien que les jeux *Fable* soient dans l'ensemble des succès commerciaux, Microsoft refuse le projet d'un *Fable IV* qui aurait représenté une cité à la fin de l'époque victorienne et aurait puisé dans les légendes britanniques. D'une idée de projet nommé Opal a émergé *Fable Legends*, un jeu qui s'inscrit dans la franchise mais s'éloigne du type de jeu précédent car il est coopératif. L'équipe rencontre des difficultés techniques à créer ce type de jeu qui n'est pas sa spécialité. En mars 2016, Microsoft annonce l'annulation de *Fable Legends* et la fermeture de Lionhead afin de se concentrer sur les franchises jeux les plus populaires. En mai 2016, a été communiquée la création d'un nouveau jeu dans la franchise de *Fable*, créé par certains anciens membres de Lionhead dans le nouveau studio Flaming Fowl Studios. Il s'agit d'un jeu de carte *free-to-play* appelé *Fable Fortune* qui est sorti en février 2018, après avoir échoué un financement participatif en 2016.

Fable : The Lost Chapters est l'histoire d'un jeune garçon dont le village est décimé par des bandits. Sauvé par un vieil héros, Maze, le garçon suit l'apprentissage des héros et devient membre de la guilde. Sur les conseils de Maze, le garçon infiltre un camp de bandits et retrouve sa sœur, Theresa, qui est une voyante aveugle. Après avoir vaincu le fameux héros Jack of Blade dans l'arène, le héros apprend qu'il est à l'origine du massacre de son enfance. En essayant de libérer sa mère dont il apprend la survie, le héros se fait capturer et passe un an en prison. Lorsqu'il parvient à s'échapper, il découvre que Maze est à la solde de Jack et a enlevé sa sœur. Le combat contre Maze est suivi d'une confrontation avec Jack of Blade dans laquelle la mère du héros meurt. Le sang de la lignée permet de maîtriser une épée au pouvoir incommensurable, The Sword of Aeons, et le joueur peut choisir de sacrifier Theresa pour l'obtenir. Dans la suite de l'histoire, le personnage-joueur aide un héros nommé Scythe à combattre le mal et récupère une épée

aussi puissante que The Sword of Aeons. Il doit affronter de nouveau Jack of Blades sous la forme d'un dragon et dont l'âme, à la fin du combat, est absorbée par un masque. Le héros peut choisir de porter le masque et de devenir à son tour Jack of Blades. Dans *Fable II*, l'avatar du joueur est un enfant orphelin, Moineau, qui a une sœur et qui rêve de vivre dans le château de Lucien de Fairfax. Après avoir rencontré une bohémienne, Theresa, qui leur conseille de faire un vœu en utilisant une boîte à musique, les enfants sont escortés au château où Lucien les examine puis décide de les tuer. La sœur du protagoniste meurt mais l'avatar du joueur est propulsé par la fenêtre et survit grâce aux soins de la bohémienne, à l'amour du chien qu'il a recueilli et à sa lignée héroïque. Thérèse élève Moineau pendant dix ans jusqu'à ce qu'il devienne adolescent et décide de venger sa sœur. Par la même occasion, il veut contrecarrer les plans de Lucien qui cherche à détruire le pays pour qu'il fasse place à un monde meilleur, en reconstruisant une tour magique, La Flèche Brisée. Le jeune garçon part à la recherche des trois autres héros. Après avoir trouvé le héros de la Force, il assiste à l'enlèvement du héros de la Volonté. Moineau s'engage comme garde dans La Flèche Brisée pour le secourir. Une fois libéré, Moineau trouve le héros de l'Adresse, Reaver, qui est un ancien pirate. Malgré la trahison de ce dernier, les héros unissent leur force dans un rituel, qui est interrompu par l'arrivée de Lucien qui tue le chien de Moineau en visant ce dernier. Après un coma étrange dû au combat, Moineau part affronter Lucien dans la Flèche Brisée où sont retenus les autres héros. Il utilise alors la boîte à musique de son enfance qu'il a retrouvé pour absorber les pouvoirs de Lucien puis le tue. Dans *Fable III*, le joueur dirige le deuxième enfant du héros de *Fable II*, qui est devenu roi. C'est Logan, le fils aîné, qui a hérité du trône et gouverne en tyran. Après s'être enfui du palais et avoir découvert ses pouvoirs, le héros gagne la confiance de différents alliés pour mener à bien une révolution contre Logan, sous la conseils de Theresa. Lors de son voyage dans un pays lointain, le héros découvre qu'une invasion d'une force maléfique est imminente. Après avoir pris le pouvoir, le joueur doit prendre des décisions pour le pays afin de préparer l'arrivée de cette menace. Lors du combat final, le héros doit tuer son mentor qui a été possédé par la force maléfique.

RÉSEAU TRANSMÉDIA FABLE



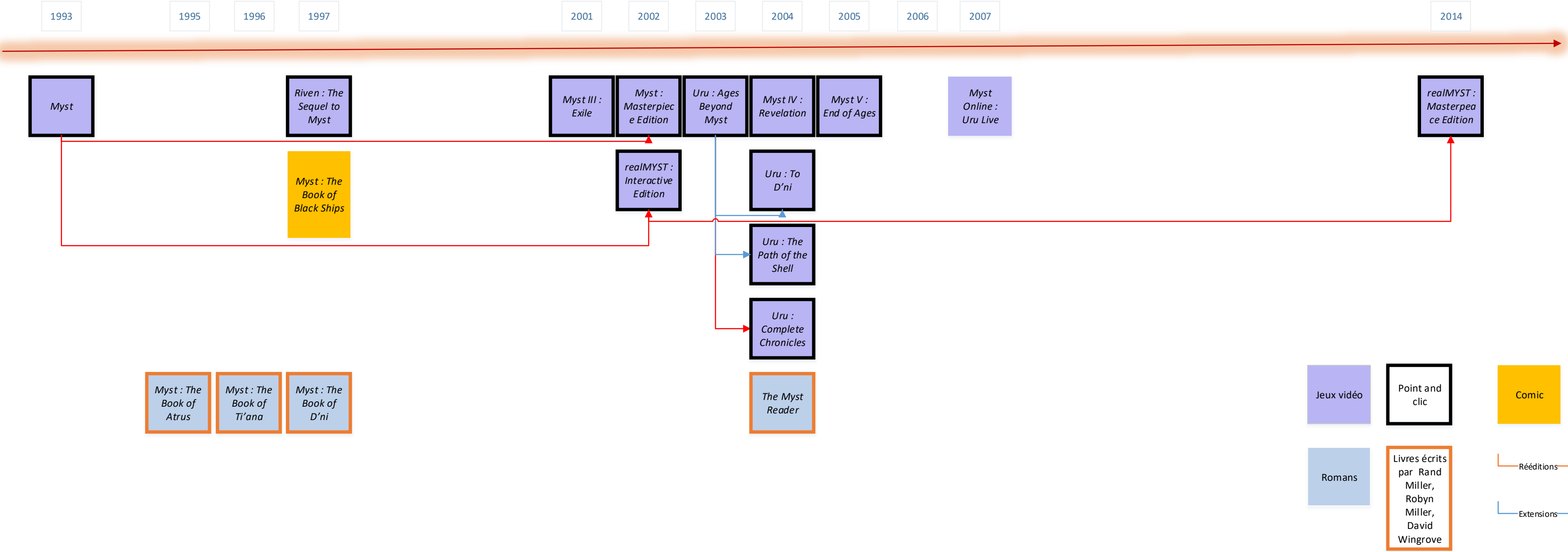
Myst

Myst est un jeu d'aventure* point-and-click* créé par Robyn et Rand Miller. Il a été développé par Cyan, publié par Broderbund et est sorti en 1993. Les jeux créés précédemment par les deux frères étaient destinés aux enfants et ils souhaitaient imaginer un jeu pour un public adulte avec une histoire non-linéaire et des personnages réalistes. Alors que Activision refuse leur projet et que la situation financière est compliquée, Sunsoft leur demande de créer un jeu pour adultes. Les sources d'inspiration étaient notamment *Dungeon and Dragon*, *Zork*, *Star Wars*, *The Chronicles of Narnia* et les œuvres de Jules Verne. En ce qui concerne le gameplay, les frères souhaitaient se concentrer sur le principe d'exploration et que les puzzles soient intégrés dans cette découverte pour paraître naturels. *Myst* a été un succès commercial qui a connu de nombreux portages et deux versions remasterisées. Cinq autres jeux ont développé l'univers de *Myst* : *Riven* (développé par Cyan et sorti en 1997), *Myst III : Exile* (développé par Presto Studio et sorti en 2001), *Uru : Ages Beyond Myst* (développé par Cyan Worlds et sorti en 2003), *Myst IV : Revelation* (développé par Ubisoft et sorti en 2004) et *Myst V : End of Ages* (développé par Cyan Worlds et sorti en 2005). Tous les jeux de la série se basent sur les memes principes ludiques : l'exploration et la résolution de puzzles pour découvrir l'histoire. *Uru : Ages Beyond Myst* est le jeu qui s'éloigne le plus de la forme ludique de la série puisque c'est un jeu multijoueur. Les auteurs ont aussi écrit trois romans pour compléter les histoires dévoilées par les jeux : *Myst: The Book of Atrus* (en 1995), *Myst: The Book of Ti'ana* (en 1996) , and *Myst: The Book of D'ni* (en 1997). Il avait aussi été prévu en 1993 une série de comics publié par Dark Horse Comics mais celle-ci a été rapidement abandonnée car les œuvres ne correspondaient pas aux attentes des deux frères Miller.

Dans les jeux de la série, le joueur incarne l'étranger qui, dans le premier opus, trouve le livre *Myst* et, en le lisant, se retrouve sur une île. Une exploration de l'île permet de trouver dans la bibliothèque deux livres dans lesquels sont enfermés deux frères. Le joueur doit alors résoudre des énigmes pour accéder grâce à des livres à différents univers dans lesquels il trouve des pages manquantes des livres bleus et rouges dans lesquels Sirrus et Achenar sont enfermés. Le joueur a le choix de libérer l'un des

deux, se retrouvant enfermé à sa place ou de toucher le livre vert qui le mène sur D'ni, où Atrus est emprisonné.

RÉSEAU TRANSMÉDIA MYST



Type : rider

Type : rider est un jeu vidéo de plates-formes développé par Agat Films & Cie / Ex Nihilo et édité par Bulkypix et soutenu par Arte. Il est disponible sur smartphones, tablettes et Steam. Il vient d'un projet étudiant des Gobelins débuté en 2007, basé sur le concept de Théo Le Du Fuentes de Cosmographik Studio. Arnaud Colinart, producteur chez AGAT Films / Ex Nihilo, a proposé aux étudiants de faire du concept un réel jeu et plusieurs membres du groupe initial ont accepté. AGAT Films / Ex Nihilo n'avait pas produit de jeu vidéo auparavant et a laissé une grande liberté aux anciens étudiants. Ceux-ci avaient notamment pour ambition de développer l'aspect transmédia du projet et cela a mené à une installation présentée dans différents salons et l'éditeur de niveau sur Facebook (créé par le studio Tataragne Interactive). Le but du jeu est de faire découvrir l'histoire de la typographie et il est souvent décrit comme un game documentaire. Les moments de jeu, où le joueur doit diriger deux points sur des pages aux polices différentes, alternent avec des moments de lecture débloqués par la progression dans le jeu, racontant l'histoire d'un inventeur, d'un ouvrage ou d'une police. Ainsi, la principale difficulté dans la création a été pour les équipes de trouver un équilibre entre sérieux et fun. Sorti en 2013, il rencontre un succès assez important, autant en ce qui concerne la critique que le nombre de téléchargements, pour un jeu aux objectifs raisonnables.

Soul Sacrifice

Soul Sacrifice est un jeu d'action-aventure développé par Comcept, Marvelous AQL et Japan Studio, publié par Sony Computer Entertainment et sorti en 2013 sur la console PS vita. Une version plus complète du jeu est sortie en 2014 sous le nom de *Soul Sacrifice Delta*. Le jeu a connu un succès critique et des ventes correctes en Europe et aux États-Unis, alors qu'au Japon, il a eu énormément de succès. Marvelous AQL est une compagnie formée par le regroupement de Marvelous Entertainment (une multinationale qui produisait à la fois des jeux vidéo, de la musique, des séries télévisuelles et des animations) AQ Interactive (un studio de développement et d'édition de jeux vidéo) et Liveware (spécialisé dans le contenu internet pour téléphones). Japan Studio est une filiale de Sony Interactive Entertainment qui a joué un rôle moindre dans le

développement de *Soul Sacrifice*. Ce jeu est le projet de Keiji Inafune, un ancien membre du studio Capcom, et le studio indépendant Comcept qu'il fonde en 2010 participe à la création du jeu. L'idée de départ était de proposer un jeu d'action et de fantasy qui utiliserait la fonction multijoueur de la PS vita. Keiji Inafune a aussi cherché à développer une réflexion sur le sacrifice (d'une partie du corps, de sa vie, de la vie d'un de ses amis notamment) et a voulu inclure les émotions dans la sensation de jeu, notamment au moment de faire des choix.

Au début du jeu, l'avatar du joueur est emprisonné par le sorcier Magusar et destiné à une mort certaine. La découverte d'un journal, Librom, appartenant à l'occupant précédent de la cellule lui donne une chance de survie. Le livre affirme en effet qu'en lisant les aventures et donc en les revivant, il sera assez fort pour affronter Magusar. Le livre raconte l'histoire difficile d'un sorcier dont le métier est de tuer et qui ne peut pas s'attacher à ceux qui l'entourent.

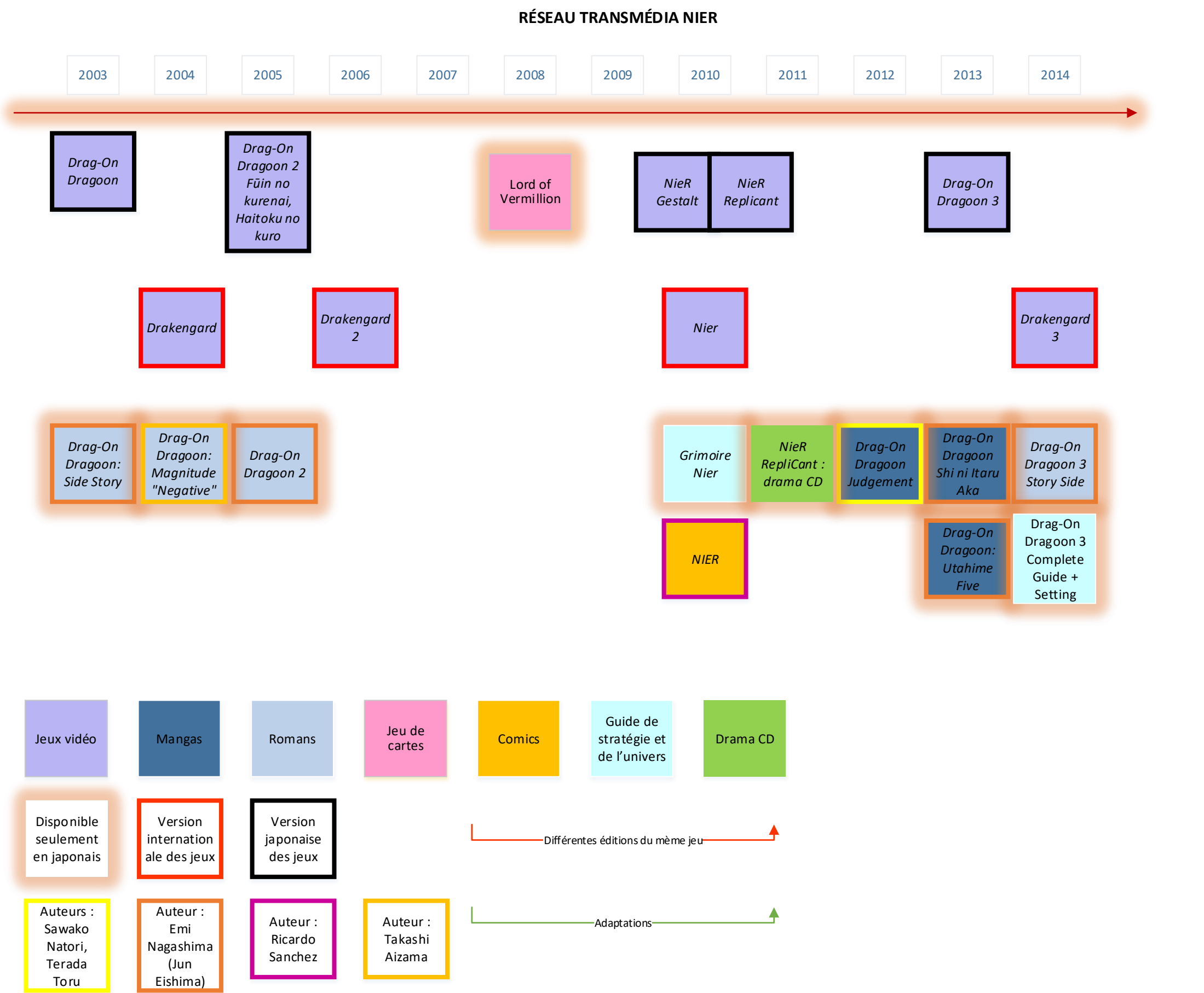
NieR

NieR est un action-RPG sorti en 2010, développé par Cavia, publié par Square Enix (compagnie formée par la fusion entre Enix Corporation et Square Co. qui est connue pour être à l'origine les *Final Fantasy*). Cavia est un studio de jeu vidéo créé en 2000 à Tokyo qui a notamment développé des jeux pour des licences comme Naruto, Dragon Quest ou Ghost in Shell. La compagnie change de nom pour AQ Interactive en 2005, mais une entité nommée Cavia continue le développement du jeu. En 2010, après la sortie de *NieR*, cette entité cesse d'exister et AQ Interactive ne développe plus de jeux vidéo. *NieR* s'inscrit dans la licence connue internationalement sous le nom de *Drakengard*. L'idée originale était de faire un troisième opus de la série, mais la volonté de proposer une suite à une fin alternative du premier opus de la série a entraîné la création d'un spin-off. Les *Drakengard* (Drag-On Dragoon au Japon) sont des jeux de rôle et d'action de dark fantasy. *NieR* se passe dans un monde parallèle à celui de *Drakengard*, 1000 ans après que les personnages principaux du premier jeu y sont arrivés. Les deux premiers jeux sont développés par Cavia, comme *NieR*, tandis que *Drakengard 3* est développé par Access Games. *NieR* s'inscrit non seulement au sein d'une licence mais aussi au sein d'un réseau transmédia puisque des mangas, des comics ou encore des

nouvelles ont été créés pour accompagner les jeux de la série. Tous les éléments pour comprendre le monde et l'histoire ne sont pas donnés dans le jeu (comme la prostitution d'un personnage pour survivre). Yoko Taro, directeur artistique de *NieR* ayant participé à la création des jeux précédents, est responsable de nombreuses idées du jeu et souhaitait garder au centre de l'histoire du jeu la relation entre Nier et Yonah. Il existe deux versions du jeu : dans la première (*NieR Replicant*), il s'agit d'un frère et de sa sœur, dans la seconde (*NieR Gestalt*), il s'agit d'un père et de sa fille. En occident, seule cette seconde version a été commercialisée car elle correspondait aux attentes des joueurs, selon les développeurs. Le jeu a été conçu comme une œuvre qui devait déclencher des émotions, et Yoko Taro raconte qu'il crée son histoire en pensant d'abord à l'émotion qu'il veut créer, puis à la raison de cette émotion (« Une fille meurt. ») et enfin aux causes de l'événement. Le créateur dit s'être inspiré du 11 septembre, notamment parce qu'il estime intéressant que les deux côtés aient été convaincus de faire le bien. D'ailleurs, un des slogans publicitaires lors de la sortie du jeu était : « Nothing is at it seems. » Les critiques ont été mitigées à la sortie du jeu, mais le jeu a eu un succès commercial que n'espéraient pas les développeurs, conscients d'avoir fait un jeu étrange, pour un public adulte. Un DLC proposant un nouveau niveau est sorti la même année que le jeu. La suite de la série est assurée par Platinum Games (un studio essentiellement connu pour les jeux d'action *Bayonetta*) qui sort *NieR : Automata* en 2017.

NieR raconte l'histoire d'un père qui tente de sauver sa fille, Yonah, d'une maladie incurable. Il rencontre plusieurs personnages qui vont l'aider dans cette quête, Grimoire Weiss, un livre qui parle et lui confère des pouvoirs, Kainé, une jeune fille qui cherche à venger la mort de sa grand-mère et Emil, un garçon malheureux car son regard pétrifie tout ce qu'il voit. Le personnage-joueur et ses compagnons se battent contre des Shades, des monstres préférant l'obscurité à la lumière qui attaquent les villageois. Un jour, le village est attaqué par une Shade énorme et le maître des Shades capture Yonah. Le personnage-joueur et ses amis tentent maintenant de la retrouver Yonah mais c'est seulement cinq ans après que des traces du Shadowlord apparaissent. Le personnage-joueur apprend qu'il est un Repliquant, une enveloppe créée à l'image d'un homme. Il y a plus de mille ans, une épidémie dévastatrice a poussé les scientifiques à faire des essais pour séparer l'âme du corps. Afin de survivre, les hommes ont abandonné leur corps et leur âme devait rejoindre des corps fabriqués, les Repliquants. Cependant, au fur et à

mesure du temps, les Repliquants ont développé une conscience et les âmes des hommes, les Shades ont perdu la leur, malgré les efforts du Shadowlord. Ce dernier, à l'origine du Repliquant que dirige le joueur, souhaitait aussi sauver sa fille, en recombinaison l'âme de cette dernière avec le corps de son Repliquant, Yonah. Le joueur ayant toutes les clefs en main, peut choisir entre plusieurs fins, notamment en rejouant une partie du jeu.



Corpus littéraire

No Pasarán : le jeu

Publié en 1996, *No Pasarán : Le Jeu* est le premier roman pour adolescents de Christian Lehmann qui est médecin généraliste mais aussi féru de littérature : il écrit de la fiction pour adultes, enfants et adolescents ainsi que des essais. *No Pasarán : Le Jeu* connaît un succès commercial inattendu et est traduit en anglais. Il devient un classique de la littérature jeunesse et est souvent utilisé par les professeurs de français (notamment dans le cadre de l'étude du fantastique en 4ème ou de l'argumentation). Christian Lehmann explique qu'il a souhaité parler dans son livre de la guerre et montrer aux adolescents la réalité de cette dernière. En 2005 puis en 2012, il écrit la suite du premier roman : *Andreas, le retour* et *No Pasarán, endgame*. En 2012, il réalise aussi une adaptation du roman en bande-dessinée avec Antoine Carrion aux éditions Casterman.

Dans le premier livre, trois adolescents se rendent en voyage scolaire à Londres où ils se voient intimer l'ordre de jouer à un jeu vidéo par le vieux vendeur d'une boutique étrange. Le jeu, nommé L'Expérience Ultime, plonge les adolescents dans les guerres du XXème siècle et leur font vivre les moments atroces de la vie des soldats ou des civils. Malgré les avertissements de Thierry et Eric, Andreas continue à jouer et le premier roman se termine sur sa disparition dans l'époque contemporaine alors qu'il est fait prisonnier lors d'une rafle pendant la seconde guerre mondiale dans le jeu. Après trois ans, Eric et Thierry retrouvent la trace de Andreas en visionnant une cassette. Eric retrouve une vieille version du jeu et essaye de le retrouver. D'autres intrigues parallèles sont traitées, comme l'histoire d'amour-amitié entre Eric et l'amie de son frère Gilles, Elena (qui a été présentée dans le premier tome), le reportage que fait Gilles dans un pays en guerre, le rapport entre Eric et Thierry et leur nouvel ami d'origine maghrébine, Kahled. Le troisième roman répond à certaines questions posées dans les deux premiers : L'Expérience Ultime est moins un jeu qu'une machine à remonter le temps. Andréas est libre dans le Paris occupé de 1942, bien décidé à changer le cours des événements pour le pire et en possession de la disquette du jeu. Eric et Thierry ne peuvent plus rien faire, mais c'est Gilles qui va essayer de l'en empêcher. Lorsque ce dernier meurt dans la réalité contemporaine, il reste coincé dans le jeu et reconstruit sa vie là-bas. Andréas organise

une rafle d'enfants juifs et est décidé à la mener à bien malgré les efforts de Gilles, jusqu'au moment où il reconnaît dans la main d'une petite fille la photo de la famille de sa grand-mère qu'il aimait beaucoup. Cette révélation le fait changer de camp : il protège les enfants et est envoyé en camp de concentration. A la fin du roman, le lecteur comprend qu'il est en fait le vieux monsieur qui donne la disquette aux adolescents au début du premier livre. Dans les trois tomes, les chapitres font alterner les points de vue des personnages. Le premier se concentre principalement sur Eric et Thierry, puisque le point de vue d'Andréas est seulement adopté dans le deuxième et dans le dernier chapitre et que la perspective des personnages secondaires (comme Elena) est rare. Le deuxième et le troisième tome, au contraire, donnent de plus en plus d'importance aux autres personnages : les points de vue de Gilles, Elena ou encore Khaled sont représentés.

Slum City

Jean-Marc Ligny est considéré comme un des grands écrivains de science-fiction français contemporain. Il a notamment écrit *Jihad*, *Les Oiseaux de lumière*, et *Aqua* qui ont été récompensés par des prix littéraires. *Slum City* est le premier roman de la trilogie des Zapmen avec *Le chasseur lent* et *Les guerriers du réel*. Il sert aussi dans la conception du cycle Les Guerriers du réel, publié en 2007 et composé de réécritures de la trilogie des Zapmen. L'auteur s'était déjà intéressé au genre cyberpunk avec *Cyberkiller* (paru en 1992) et *Inner City* (paru en 1993, qui remporte le Grand prix de l'Imaginaire en 1997) mais *Slum City* est destiné à des jeunes lecteurs. Jean-Marc Ligny explique que les thèmes abordés sont les mêmes dans ces romans mais que la forme diffère selon les destinataires. Le lectorat de *Slum City* a été ciblé dès le début de la conception du roman, sur demande du directeur de collection. Il a obtenu le prix Ozone 1997 et ce livre est souvent utilisé en cours de français.

Le titre du roman désigne la banlieue pauvre et dangereuse qui vit à l'écart de la Haute réalité, le cyberspace de Paris. Le lecteur suit une des deux bandes qui s'affrontent dans un jeu en réalité augmentée*. Les ennemis des héros piègent trois d'entre eux en les faisant passer à Slum City où ils rencontrent Ki, une fille redoutée de tous les gangs de la banlieue et Jack, un anarchiste et pirate. C'est dans cette Basse réalité qu'ils apprennent des valeurs et des émotions oubliées comme l'amour et l'entraide. Cette expérience

change leur vie puisque certains décident de rester en Basse réalité et de lutter contre la partition de la société et le cyberspace. Le roman est divisé en deux parties égales. La première qui s'étend jusqu'au septième chapitre raconte la partie de jeu en réalité augmentée*. La seconde se concentrent sur l'expérience de la réalité. Le quinzième et dernier chapitre fonctionne comme un épilogue dans lequel Ligny montre que les relations tissées dans le monde réel sont de vraies amitiés. Le point de vue des adolescents est adopté tout au long du roman, à l'exception du passage qui explique comment le jeu a été piraté pour conduire les joueurs dans une zone dangereuse qui présente les pensées d'un des développeurs.

Golem

Golem, roman de Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail sorti en 2002 est le regroupement de différents tomes d'une série sortie la même année: *Magic Berber*, *Joke*, *Natacha*, *Monsieur William* et *Alias*. Ces romans de jeunesse, publiés chez Pocket Jeunesse, ont été réédités en 2015 dans un seul tome et traduits dans plusieurs langues. Les auteurs ont grandi dans une famille d'artistes et Marie-Aude a soutenu une thèse sur les adaptations de romans classiques pour la jeunesse (« Pauvre Robinson ou pourquoi et comment on adapte les romans classiques au public enfantin » soutenue en 1979 à l'université de Paris IV). L'écriture des romans à trois est comparé par les auteurs à leurs jeux pendant leur enfance.

L'intrigue prend place dans une banlieue contemporaine dont les problématiques comme la délinquance ou le décrochage scolaire tissent la toile de fond du roman. Un ordinateur particulier est récupéré par Majid qui joue au jeu Golem avec son professeur de français, Jean-Hugues. Les avatars des deux joueurs deviennent réels et lorsque une société cherche à récupérer les ordinateurs illégalement, s'engage une confrontation entre cette firme et les élèves de la classe de 5ème 6, accompagnés par deux de leurs professeurs. Avec l'aide d'Albert, créateur du jeu, et des avatars matérialisés, le groupe arrive à contrecarrer les plans de la multinationale malfaisante. Ces aventures permettent à chaque personnage de trouver sa place, dans le monde réel ou dans le monde virtuel.

Le roman est découpé en 5 parties, qui correspondent aux tomes de la série publiée précédemment. Chaque partie est composée de chapitres (entre 14 et 21) qui font

alterner les points de vue des différents personnages. Si Jean-Hugues et Majid sont ceux qui sont le plus souvent privilégiés, le lecteur est parfois invité à suivre les aventures de Lulu, par exemple, qui découvre un avatar réel et tente de l'adopter malgré sa forme monstrueuse.

Only You Can Save Mankind

Only You Can Save Mankind est le premier roman de la série Johnny Maxwell écrite par Terry Pratchett, l'auteur anglais plus connu pour la série de romans de fantasy *Discworld*. Publié en 1992, ce livre a été traduit dans plusieurs langues et a fait l'objet de deux adaptations. La première est une série dramatique radiophonique de trois parties émises par la radio BBC pour la première fois en 1996. La seconde est une adaptation musicale jouée sur scène en 2004 et sortie en CD en 2009. L'origine du livre est le visionnage par Pratchett d'un reportage sur la guerre du golf et une interrogation sur la façon dont les enfants perçoivent cette guerre (notamment en lien avec la représentation de la guerre dans les jeux vidéo). L'écrivain revendique l'hésitation interprétative présente dans le livre à propos des créatures que voit ou imagine Johnny puisqu'il souhaite donner la vision d'un jeune garçon sans l'objectiver. Il faut aussi noter que le livre fait l'objet d'une récupération par les fans (développement du jeu inventé dans le livre¹⁰⁶⁰, projet de film¹⁰⁶¹).

Le roman met en scène Johnny, un adolescent qui se réfugie dans les jeux vidéo et les conversations avec ses amis. Johnny reçoit d'un ami une copie piratée de *Only You Can Save Mankind*, un jeu où il faut tirer sur des vaisseaux extraterrestres pour gagner ; mais ces derniers se rendent et Johnny accepte de les aider à rentrer chez eux. Il demande l'aide d'un autre joueur, Kirsty, qui l'accompagne dans le monde du jeu pour aider la capitaine du vaisseau à contrecarrer les mutineries de ceux qui veulent rester et se battre jusqu'à la mort. Le roman ne dit jamais explicitement s'il s'agit d'un rêve de Johnny ou d'un fait réel comme le laisserait penser la disparition des vaisseaux extraterrestres dans tous les jeux puisqu'il questionne la perception de la réalité. Le récit est ainsi entièrement fait du point de vue de Johnny et les douze chapitres qui composent le roman ne

1060 *Journey to Alpha Centauri (In Real Time)*, Julian Fleetwood, 1998, consultable sur le site *Scratch*, mis en ligne le 12/01/2010 par « jasb », disponible à l'adresse suivante : <https://scratch.mit.edu/projects/840714/> (consulté le 06/06/2018)

1061 *Only You Can Save Mankind The Movie*, Only Film Production, 2008.

correspondent pas aux moments de passage entre la réalité et le monde du jeu, qui prend de plus en plus de place au sein du texte.

Erebos

Erebos est un roman de Ursula Poznanski qui a notamment été journaliste dans une revue médicale, traductrice, rédactrice et web designer avant de s'intéresser à la littérature. Après avoir participé à un concours pour écrire un scénario, elle décide d'écrire des romans dont la plupart sont des œuvres pour la jeunesse. *Erebos* est publié aux éditions Loewe Verlag en 2010 et traduit en français par Sylvie Roussel pour les éditions Bayard jeunesse sous le titre *Sous haute dépendance*. Ce livre a été traduit dans plusieurs langues, notamment en anglais par Judith Pattinson aux éditions Allen & Unwin. Cette édition a bénéficié d'un trailer vidéo¹⁰⁶². Il obtient aussi le prix de la littérature de jeunesse allemande « Deutscher Jugendliteraturpreis » en 2011. En ce qui concerne la réception de l'œuvre, il faut noter qu'*Erebos* est l'objet d'un wiki^{*1063}.

Poznanski imagine un jeu vidéo, Erebos, qui circule de façon secrète dans un collège et qui demande aux joueurs de mener des actions dans la réalité qui sont de plus en plus dangereuses et illégales, comme empoisonner un professeur qui cherche à découvrir ce qui perturbe les élèves. Quand Nick se fait exclure du jeu et voit son meilleur ami avoir un accident de vélo inexpliqué, il décide de mener l'enquête avec ses amis. Le jeu se révèle être la création d'un game designer qui s'est suicidé car une compagnie pour laquelle il travaillait lui avait volé la paternité d'un principe de jeu révolutionnaire. Le jeu a alors pour but la mort du chef de cette entreprise, mais Nick et ses amis empêchent les joueurs sous l'emprise du jeu de commettre le meurtre.

Le roman est divisé en 34 chapitres. Les deux premiers tiers du roman racontent la manière dont le jeu captive Nick. Le chapitre 21 marque le moment de son expulsion et le début de la seconde partie du roman qui se concentre sur la compréhension des fonctionnements du jeu. L'ensemble de ces chapitres emploient un narrateur extradiégétique en focalisation interne pour suivre le point de vue de Nick, mais le roman est aussi ponctué par la présence au sein du roman de cinq courts textes énigmatiques et

1062Annick Press, « Erebos book trailer », *Youtube* [en ligne], 31 janvier 2012. URL : https://www.youtube.com/watch?v=Tqenx_QkLl4 (consulté le 06/06/2018)

1063Site collaboratif réalisé sur Wikia, présent en ligne depuis 2013. URL : http://de.erEBos.wikia.com/wiki/Erebos_Wiki (consulté le 06/06/2018)

écrits à la première personne qui s'avèrent être des extraits du journal intime du créateur du jeu. Ils fonctionnent à la fois comme des indices et créent un effet de curiosité sous-jacent à l'intrigue principale.

Ready Player One

Ready Player One est le premier roman de Ernest Cline paru en 2012 et qui est devenu un best-seller. L'auteur est connu pour être le scénariste du film *Fanboys* sorti en 2009 qui fait référence à Star Wars. Ce roman qui met en scène la culture vidéoludique reprend certains codes de cette culture. Un site web lui est dédié sur lequel sont visibles les actualités (rééditions, traductions, adaptations ...) mais aussi des productions de fans (œuvres graphiques, comics, cosplay ...). Le site internet a une place importante dans la réception puisqu'il s'agit d'un site différent du blog de l'auteur. De plus, lors de la première publication du roman, il a fait l'objet d'un concours imitant celui auxquels se confrontent les protagonistes : une chasse aux *Easter Eggs*. Il s'agissait de trouver un URL caché dans le roman qui menait à un jeu sur Facebook (créé par Richard Garriott, le très célèbre game designer des *Ultima*, aussi connu sous le nom de Lord British). Une fois le jeu achevé, il s'agissait de battre le record du monde sur le jeu *Joust*. Le prix, remis lors d'une des émissions de télévision X-Play, était une voiture De Lorean, en référence au film *Back to the Future*. Le roman est donc au centre d'un réseau transmédia qui s'agrandit encore aujourd'hui puisqu'une adaptation cinématographique dirigée par Spielberg est sortie en 2018.

Ready Player One raconte les aventures de Wade, un adolescent vivant en 2044 dans un monde chaotique. A la mort du game designer de OASIS, le jeu le plus joué au monde, un concours est lancé : pour devenir son héritier, il faut résoudre de nombreuses énigmes cachées au sein du jeu. Le lecteur suit la progression de Wade et de ses amis dans cette chasse à l'*Easter Egg* et leurs tentatives pour contrecarrer la réussite d'une multinationale qui n'hésite pas à employer des moyens illégaux pour prendre l'avantage, comme des meurtres réels. C'est seulement avec l'aide combinée de tous les joueurs que Wade et ses amis parviennent à résoudre la dernière énigme. Le roman est composé de 39 chapitres et de trois parties, appelées level 1, 2 et 3 suivant la dénomination vidéoludique. La première explique le fonctionnement de l'univers et est marquée par la réussite de la

première énigme. La deuxième commence au moment où le personnage prend la décision d'abandonner la réalité pour se consacrer entièrement à sa quête virtuelle. La troisième partie marque au contraire le retour à la réalité, qui constitue le moyen trouvé par Wade pour accéder à la dernière énigme. Ainsi, paradoxalement, le « niveau » le plus compliqué est celui qui confronte le joueur à des enjeux politiques dans le monde réel.

You : a novel

You : a novel est un roman de Austin Grossman, paru en 2013. L'auteur est écrivain mais aussi game designer. Il a notamment travaillé sur *System Shock*, *Deus Ex*, *Clive Barker's Undying* et *Dishonored*. Son livre est dédié « à tous ceux qui font des jeux » et il s'inspire de son expérience personnelle pour faire un portrait de l'industrie du jeu vidéo. *You* est son second roman, après *Soon I Will Be Invincible*, qui avait connu un succès critique. L'auteur a voulu, en racontant le développement d'un jeu, s'interroger sur le médium, mais a cherché à rendre son livre à la fois intéressant pour les joueurs et compréhensible pour les novices. Un site web présente les jeux fictionnels de la compagnie inventée par Grossman, Black Art Games.

Le roman commence lorsque Russell renonce à son avenir d'avocat pour rejoindre ses anciens meilleurs amis dans leur entreprise de création de jeu, Black Arts Games. Mais son travail de game designer n'est pas l'idéal qu'il avait rêvé : son ami le plus doué, Simon, est mort et manque cruellement ; un des fondateurs de Black Arts décide de fonder sa propre compagnie ; un bug court dans les jeux de la compagnie et menace non seulement l'avenir de l'entreprise mais l'équilibre du monde financier (comme Russell va progressivement le découvrir). Se plonger dans les anciens jeux et essayer de comprendre mieux Simon et les circonstances de sa mort apparaît pour Russell comme la seule solution pour résoudre le bug et être en paix avec soi-même.

Le roman est découpé en sept parties : Part I : The Ultimate Game / Part II : The First Age of the world / Part III : The Second Age of the world / Part IV : The Third Age of the world / Part V : Clandestine, or the spy who loved you / Part VI : The Solar Age / Part VII : Endgame. Ces titres ne font pas seulement référence au fonctionnement d'un jeu vidéo (endgame) pour donner l'idée d'une évolution, mais reprennent aussi la

construction du monde vidéoludique représenté (plusieurs âges). En effet, le personnage se sert de ces références fictionnelles pour donner un sens et une cohérence à sa vie.

Lucky Wander Boy

Lucky Wander Boy est le premier roman, publié en 2003 aux éditions Peguins, de Daniel Brett Weiss (ou D.B. Weiss) qui est plus connu en tant que scénariste. Il a travaillé sur des projets abandonnés, comme une adaptation cinématographique de *Halo* ou un prequel de *I Am Legend*, mais aussi sur la série *Game of Thrones*. Sur le site présentant le roman, il revendique une culture vidéoludique en soulignant avoir joué sur une Intellivision dans son enfance. Le livre a été traduit en français par Héloïse Esquié et publié en 2012 aux éditions Sonatine sous le titre *Video Games*. Le livre a été écrit pour tous les lecteurs, pas seulement les joueurs, selon l'auteur.

Dans *Lucky Wander Boy*, Adam Pennyman est employé dans une société de développement de jeu, mais, passionné de jeux vidéo, il écrit aussi un Catalogue des jeux obsolètes qui regroupe des informations et des analyses de jeux d'arcade des années 80. En les analysant (politiquement, philosophiquement ...), il cherche aussi à se comprendre lui-même, puisque les jeux ont eu une influence énorme sur lui. Un jeu en particulier est le centre de son obsession : Lucky Wander Boy dont l'achèvement et la compréhension sont devenus le but pour Adam. Le roman montre ainsi non seulement l'échec de deux relations amoureuses de Adam mais aussi son échec professionnel puisqu'il quitte la compagnie sans avoir réellement contribué à un projet.

Le roman est découpé en trois parties qui reprennent les trois mots du titre. Alors que le récit est fait par un narrateur intradiégétique en focalisation interne qui structure les préoccupations du personnage autour du jeu vidéo, la structure insiste sur l'importance des événements de sa vie amoureuse. La première partie se termine alors que la première relation est en train de se détériorer et qu'Adam rencontre celle dont il va désormais être amoureux, Clio. De même, la fin de la deuxième partie correspond au moment où Adam commence à douter de cette histoire d'amour et qu'il refuse tout contact avec Clio. La structure aide ainsi le lecteur à ne pas se perdre dans les élucubrations du personnage sur les jeux vidéo et de comprendre l'impact de son obsession dans sa vie.

Bedlam

Bedlam est un roman de Christopher Broockmyre publié en 2013 et réédité en 2014. L'auteur est un romancier écossais qui est connu pour ses œuvres sur le journalisme d'investigation. Le roman a été créé en parallèle à un jeu vidéo, qui était l'origine du projet. Après son roman *Pandaemonium*, qui faisait référence à *Doom*, Broockmyre a été contacté par RedBedlam, un studio de jeu, pour contribuer au prochain projet de la compagnie. L'idée initiale était de s'interroger sur le rôle des jeux dans la vie, leurs influences sur les relations et la façon dont les jeux ont évolué. Pour se différencier de *Tron* notamment, l'histoire n'a pas été envisagée autour du personnage principal mais autour du monde fictionnel du jeu vidéo. Le romancier s'est inspiré des jeux vidéo des années 1990, notamment *Quake 2*, pour lesquels le joueur devait avoir une capacité de projection, d'imagination. Il cite aussi *Snow Crash* de Neal Stephenson pour son modèle de monde virtuel. Le roman a permis de soulever des fonds pour la réalisation du jeu qui est sorti en octobre 2015 sur Steam. Le jeu, qui a eu un succès critique mitigé, reprend l'univers du roman mais le joueur ne dirige pas son personnage principal. Le jeu a eu un succès critique mitigé.

Le roman raconte l'histoire de Ross qui est employé dans une compagnie qui commercialise des répliques virtuelles de personnes décédées. Convaincu que l'entreprise dans laquelle il travaille ignore les conséquences de ce procédé pour les répliques virtuelles, Ross effectue le transfert sa conscience. Lorsqu'il se réveille dans un jeu vidéo, il ne garde aucun souvenir de ceci et pense qu'il doit s'échapper du monde virtuel. Il rencontre d'autres personnes dans le même cas qui traversent les différents jeux formant le multivers et finit par découvrir sa nature de copie informatique. Il doit aussi faire face à la menace de disparition du monde virtuel : un programme est chargé d'effacer les mondes ludiques et les copies. A l'aide de son double réel et de sa fille, qui s'est clonée dans le monde virtuel, il assure la préservation du multivers et la liberté de ses citoyens. Le Ross virtuel doit alors accepter de vivre dans l'univers ludique, sachant qu'il existe une version de lui dans le monde réel dont il a les souvenirs.

Le roman est divisé en trois parties qui évoquent à la fois un écran de chargement dans un jeu vidéo (« Now Loading... ») et un programme informatique (« File 1 of 3 »). Les titres renvoient à la fois au point de vue de la version de Ross qui est enfermé dans

des jeux vidéo et celle du Ross réel qui tente de hacker le programme de la compagnie pour laquelle il travaillait. La séparation entre les parties correspondent à deux révélations pour le personnage et pour le lecteur : la première est que Ross peut passer d'un jeu vidéo à un autre et la seconde sur sa condition de copie digitale.

This is not a game

This is not a game, est le premier roman dans la série qui met en scène Dagmar Shaw et utilise les ARG*, de Walter Jon Williams. Publié par Orbit Books en 2010, il est traduit en français par Jean-Daniel Brèque la même année et publié aux éditions L'Atalante dans la collection « Insomniaques et ferroviaires ». L'auteur est un écrivain dont les genres de prédilection sont les romans historiques, la science-fiction et les nouvelles. Il a aussi écrit l'histoire de certains jeux vidéo comme le RPG* *Privateers and Gentlemen* (Fantasy Games Unlimited, 1983) ou l'ARG* *Last Call Poker* (42 Entertainment, 2005). Il revendique donc son appartenance au monde du jeu vidéo, bien qu'il distingue clairement le travail pour réaliser un roman et celui pour un jeu.

Dans *This is not a game*, Williams a voulu se concentrer sur la façon dont les ARG* brouillent la distinction entre réalité et monde du jeu. Une scénariste de jeu se trouve bloquée à l'autre bout du monde, puis est touchée par une série de meurtres et utilise le réseau de joueurs qui s'est créé pour un de ses jeux pour l'aider résoudre ce mystère. Le roman est divisé en trois actes, mais le second et le troisième fonctionnent ensemble. Le premier acte sert à expliquer le principe des ARG* aux lecteurs et montre la manière dont les communautés de joueurs peuvent être utilisées pour des motifs extérieurs au jeu. En ce sens, il sert d'introduction aux suivants. La séparation entre l'acte 2 et l'acte 3 correspond au moment où le personnage découvre l'identité du meurtrier et décide d'un plan pour le neutraliser.

For the Win

For the Win est le deuxième roman de Cory Doctorow dans la catégorie « Young Adult », publié en 2010 par les éditions Tor Books. L'auteur est un romancier mais aussi journaliste et blogueur qui est devenu un personnage des cultures médiatiques (apparition

dans la bande-dessinée en ligne *xkcd* de Randall Munroe, le roman *Ready Player One*, le jeu vidéo *Kingdom of Loathing* (Asymmetric Publications, 2003)... et qui est connu pour sa défense de la gratuité des œuvres. *For the Win* a la particularité d'être disponible en ligne gratuitement et de dépendre du droit Creative Commons. Le roman est aussi disponible sous la forme d'un livre audio. Cory Doctorow explique qu'il n'a pas seulement voulu écrire une histoire mais aussi parler du monde contemporain (notamment de l'économie) et inciter les lecteurs à poursuivre la réflexion après la lecture du roman. L'auteur se concentre particulièrement sur l'économie et l'organisation sociale permise par le numérique à travers le problème du gold-farming dans les jeux vidéo. S'il a fait des recherches extensives sur le sujet, il s'inspire aussi de son expérience personnelle de joueur pour décrire les sensations de jeu.

Dans le roman, le lecteur suit en parallèle l'évolution d'un adolescent passionné de jeux vidéo qui s'émancipe de ses parents en gagnant sa vie dans les jeux, de jeunes chinoises qui se battent dans le jeu pour gagner leur vie et dans le monde réel pour de meilleures conditions de travail et d'un ancien doctorant qui arrive à analyser mathématiquement la valeur de la monnaie virtuelle. Leurs chemins vont se croiser dans leur quête de reconnaissance, de liberté et d'autonomie. Le roman est divisé en trois parties : « The gamers and their games, the workers at their work », « Hard work at play », « Ponzi ». Comme le suggère le titre, la première partie, dont le décor principal est la banlieue d'une ville américaine, représente le monde du jeu et le monde du travail comme deux univers différents. Elle se termine lorsque l'adolescent s'émancipe de ses parents en travaillant pour une compagnie de jeu vidéo au sein de l'univers virtuel. La seconde partie, qui se déroule principalement en Asie, montre les différentes formes de travail au sein des univers virtuels ainsi que leurs significations politiques et sociales. Elle finit sur la résolution des travailleurs de ne pas se laisser faire par les grandes compagnies qui les emploient et leurs stratégies sont l'objet de la dernière partie.

Corpus Simsi

Chloé Delaume est le nom de plume de Nathalie Dalain, romancière mais aussi performeuse française. Son œuvre est essentiellement autofictionnelle et thérapeutique car elle se dit marquée par le meurtre de sa mère par son père et le suicide de ce dernier

devant elle, lorsqu'elle avait dix ans. Elle fait des études de lettres et publie son premier roman, *Les Mouffettes D'Atropose*, en 2000. Son pseudonyme mêle deux références littéraires (*L'Écume des Jours* et *Larve et l'Aume*). Si ses écrits proviennent d'une réflexion sur elle-même, Chloé Delaume pense néanmoins la littérature comme un moyen de créer une expérience poétique et un engagement politique. Elle fait une littérature expérimentale dont l'histoire n'est pas la composante principale. Le roman *Corpus Simsi* est publié en 2003 et s'inscrit dans un ensemble d'œuvres plus vaste. Le personnage de Chloé Delaume est déjà présent dans le roman *La Vanité des Somnambules*, dans lequel elle s'installe dans un corps humain. L'exploration de Chloé Delaume des problématiques du virtuel et de la fiction (notamment la fiction de soi) à partir du jeu *Les Sims* s'est aussi faite dans un blog et dans des performances pendant lesquelles elle jouait son personnage dans l'univers virtuel, accompagnée de musique.

Corpus Simsi raconte le passage du personnage de fiction Chloé Delaume dans le jeu de simulation *Les Sims*. Elle décrit tous les aspects de sa vie de personnage de jeu vidéo et d'être de fiction et la compare avec la vie réelle. La structure de *Corpus Simsi* est complexe. Elle comporte une introduction qui n'est pas intitulée comme telle, neuf parties identifiées, un épilogue (Epilogorrhée) et une série d'annexes. Ce découpage semble suggérer le développement d'une intrigue ou d'un raisonnement. Les parties font références à des versions successives d'un même logiciel (V. 1.0 Configuration du personnage / V. 1.1 Investissement de l'espace / V. 1.2 Le temps / V.1.3 Les besoins / V.1.4 Le langage / V.1.5 Apprentissage des capacités / V.1.6 Le travail / V. 1.7 Les animaux domestiques / V.1.8 La communauté de l'assaut / V.1.9 La mort). En ce sens, une lecture linéaire est proposée. Cependant, le titre de ces parties rappellent un manuel d'utilisation, voire un wiki qu'il faudrait consulter sporadiquement, selon ses besoins. Les annexes contribuent aussi à délinéariser la lecture. Le « mémosims » qui se calque sur le modèle du jeu de carte propose au lecteur de découper le livre pour pouvoir l'utiliser. La présentation des dessins « Christian Lacroix Sims collection 2004 » invite à consulter de nouveau les illustrations du livre. De la même manière, l'explication du « Projet Corpus Simsi » qui fait apparaître un nouveau narrateur qui se présente comme l'écrivaine (et plus le personnage) ainsi que la page de remerciements et crédits donnent une clef de lecture supplémentaire qui invite à la relecture et viennent encore complexifier le fonctionnement de l'autofiction. Enfin, après la page comprenant les informations sur

l'édition, qui marque habituellement la clôture du livre, *Corpus Simsi* comporte des illustrations qui demandent au lecteur de retourner le livre pour les voir dans le bon sens. La structure de l'œuvre de Chloé Delaume reflète en ce sens le caractère expérimental de son travail.

Annexe 2 : Sources internet utilisées dans le travail quantitatif

Constitution du corpus étendu vidéoludique

(Sites consultés le 01/02/2014 pour la dernière fois)

Le travail de recensement des jeux vidéo a été effectué à partir de deux sites collaboratifs qui disposaient de listes largement renseignées permettant de faire un état du paysage vidéoludique à l'instant de la recherche. D'un côté, le site *All Game Guide* est une base de données collaborative et anonyme qui a été en ligne de 1998 à 2014 et qui appartient à la compagnie américaine RhythmOne (auparavant AllMedia Network). Il a été privilégié par rapport à des sites similaires dans la mesure où Dominic Arsenault a fourni dans sa thèse une critique de son système générique. De l'autre, le site Wikipédia est une encyclopédie en ligne populaire et collaborative, lancée en 2001, qui appartient à l'organisation à but non lucratif Wikimedia Foundation.

All Game

URL : <http://www.allgame.com>

Wikipédia

- Catégories

« Dungeon crawler video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Dungeon_crawler_video_games

« Hack and slash role-playing game »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Hack_and_slash_role-playing_games

« Point and click adventure games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Point-and-click_adventure_games

« Shoot'em ups »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Shoot_'em_ups

« Stealth video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Stealth_video_games

« Survival video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Survival_video_games

- Chronologies

« Chronology of 4X video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_4X_video_games

« Chronology of artillery video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_artillery_video_games

« Chronology of city-building video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_city-building_video_games

« Chronology of god video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_god_video_games

« Chronology of grand strategy video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_grand_strategy_video_games

« Chronology of massively multiplayer online strategy video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_massively_multiplayer_online_strategy_video_games

« Chronology of real-time strategy video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_real-time_strategy_video_games

« Chronology of real-time tactics video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_real-time_tactics_video_games

« Chronology of roguelike video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_roguelike_video_games

« Chronology of turn-based tactics video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/Chronology_of_turn-based_tactics_video_games

- Listes

« List of arcade video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_arcade_video_games

« List of beat'em ups »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_beat_%27em_ups

« List of console adventure video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_console_adventure_games

« List of fighting games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_fighting_games

« List of gun games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_gun_games

« List of free massively multiplayer online games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_free_massively_multiplayer_online_games

« List of freeware first-person shooters »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_freeware_first-person_shooters

« List of graphic adventure video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_graphic_adventure_games

« List of massively multiplayer online games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_massively_multiplayer_online_games

« List of maze video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_maze_video_games

« List of MMORPGs »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_MMORPGs

« List of multiplayer browser games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_multiplayer_browser_games

« List of novels based on video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_novels_based_on_video_games

« List of party video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_party_video_games

« List of puzzle video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_puzzle_video_games

« List of platform game series »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_platform_game_series

« List of role-playing video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_role-playing_video_games

« List of simulation video games »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_simulation_video_games

« List of third-person shooters »

URL : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_third-person_shooters

Constitution du corpus étendu littéraire

(Sites consultés le 01/02/2015 pour la dernière fois)

Le travail de recensement des œuvres littéraires a été effectué à partir de sources différentes. Deux sites collaboratifs de recensement et de critique de livres par des amateurs ont constitué le socle du travail. Le premier est francophone : Babelio, créé en 2007, permet d'enregistrer les bibliothèques personnelles qu'il est possible de partager avec les autres utilisateurs. Lancé la même année, le second est anglophone : Goodreads permet de noter des livres. Parallèlement, ont été consultés trois sources de contextes variés. Il s'agit d'abord d'une page du site web du Guardian, journal britannique de gauche fondé en 1821. Ensuite a été utilisé un extrait du site d'un diffuseur-distributeur de littérature jeunesse important au Canada (Messagerie ADP). Enfin, je me suis appuyée sur un site fondé en 2009 (Lietje) regroupant des comptes-rendus critiques d'ouvrages récents de littérature jeunesse, rédigés par un groupe de recherche nommé PRALIJE et ancré à l'université de Lyon.

ADP Pedago

« Les jeux vidéos et la littérature jeunesse : les ouvrages de références et les romans »

URL : <http://adp-pedago.com/2014/01/17/les-jeux-videos-et-la-litterature-jeunesse-les-ouvrages-de-references-et-les-romans/>

Babelio

« Livres classés jeux vidéo »

URL : <https://www.babelio.com/livres-/jeux-video/10657>

Goodreads

« Books about video games and virtual reality »

URL : https://www.goodreads.com/list/show/19921.Books_About_Video_Games_and_Virtual_Reality

« Video games »

URL : <https://www.goodreads.com/genres/video-games>

Lietje

« Archive par mot-clef : jeux vidéo »

URL : <http://www.lietje.fr/tag/jeux-video/>

The Guardian

« Ten Books every gamer should read »

URL : <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2013/dec/11/ten-books-every-gamer-should-read>

Annexe 3 : Liste des œuvres du corpus étendu

Corpus vidéoludique

Titre	Développeur	Date_EUR	Date_AN	Date_JPN
Dark Souls	From Software	2011	2011	2011
Dark Souls 2	From Software	2014	2014	2014
Dragon Age: Origins	BioWare	2009	2009	
Dragon Age II	BioWare	2011	2011	
Dragon Age Inquisition	BioWare	2014	2014	
Nervewinter nights	BioWare	2002	2002	
Mass Effect	BioWare	2007	2007	
Baldur's Gate	BioWare	1999	1998	
Baldur's Gate II : Shadows of Amn	BioWare	2000	2000	
Everquest	Verant Interactive	1999	1999	
Tales of Vesperia	Namco Tales Studio	2009	2008	2008
Bioshock	2K Games	2007	2007	2008
Bioshock 2	2K Marin	2010	2010	2010
Bioshock Infinite	Irrational Games	2013	2013	2013
Dishonored	Arkane Studios	2012	2012	2012
The Bard's Tale	Interplay Production	1985	1985	
Lord of the Ring : War in the North	Snowblind Studios	2011	2011	
Kingdom of Hearts	Square Enix, Jupiterh.a.n.d.	2002	2002	2002
Nier	Cavia	2010	2010	2010
Final Fantasy Tactics A2 : Grimoire of the Rift	Square Enix	2008	2008	2007
The Witcher	CD Projekt	2007	2007	
The Witcher 2 : Assassins of Kings	CD Projekt	2011	2011	
The Last of us	Naughty Dog	2013	2013	2013
Divine Divinity	Larian Studios	2002	2002	
Divinity Original Sin	Larian Studios	2014	2014	
Dragon Commander	Larian Studios	2013	2013	
Alone in the Dark	Infogrames	1992	1992	
Diablo	Blizzard North	1998	1998	1998
Diablo II	Blizzard North	2000	2000	2000
Diablo III	Blizzard Entertainment	2012	2012	2012
Armies of Magic	Disney Interactive	2011	2011	
Sacred	Ascaron Entertainment	2004	2004	
Sacred 2 : Fallen Angel	Ascaron Entertainment	2008	2008	
Deus Ex	Ion Storm Inc.	2000	2000	
Deus Ex : Invisible War	Ion Storm Inc.	2004	2003	2004
Deus Ex : Human Revolution	Eidos Montreal	2011	2011	2011
Fable	Big Blue Box (Original) Lionhead Studios (Lost Chapters/Anniversary)	2004	2004	2004
Fable II	Lionhead Studios	2008	2008	2008
Fable III	Lionhead Studios	2010	2010	2010
The Elder Scrolls III : Morrowind	Bethesda Game Studios	2002	2002	2002
The Elder Scrolls IV : Oblivion	Bethesda Game Studios	2006	2006	2006
The Elder Scrolls V : Skyrim	Bethesda Game Studios	2011	2011	2011
The Elder Scrolls Online	ZeniMax Online Studios	2014	2014	2014
The Elder Scrolls II : Daggerfall	Bethesda Softworks	1996	1996	1996
Dungeon Siege	Gas Powered Games	2002	2002	2002
Dungeon Siege II	Gas Powered Games	2005	2005	2005
Dungeon Siege III	Obsidian Entertainment	2011	2011	2011
Assassin's Creed	Ubisoft Montreal	2007	2007	2007
Alan Wake	Remedy Entertainment	2010	2010	2010
Borderlands	Gearbox Software	2009	2009	2009
Command and Conquer : Tiberium Alliances	EA Phenomic	2012	2012	
Gabriel Knight	Sierra On-Line	1993	1993	
Guild Wars	ArenaNet	2005	2005	
Halo : combat evolved	Bungie	2001	2001	2001
Hellgate London	Flagship Studios	2007	2007	
Hitman absolution	Square Enix	2012	2012	2013
King's Quest II : Romancing the Throne	Sierra On-Line	1985	1985	
Metal Gear Solid 2	Konami CE Japan	2002	2001	2001
Metro 2033	4A Games	2010	2010	
Rage	Id Software	2011	2011	
Resident Evil	Capcom	1996	1996	1996
Resistance	Insomniac Games	2006	2006	
Betrayal at Krondor	Dynamix	1993	1993	
RuneScape	Jagex Games Studio	2001	2001	2001
Stalker: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	2007	2007	
Silent Hill series	Konami CE Tokyo	1999	1999	1999
Uncharted	Naughty Dog	2007	2007	2007
Unreal	Epic MetaGames, Digital Extremes	1998	1998	
World of Warcraft	Blizzard Entertainment	2004	2004	

DC Universe Online	Sony Online Entertainment	2011	2011	
Monkey Quest	Behaviour Interactive	2011	2011	
Club Penguin	Walt Disney Internet Group	2005	2005	
Illyriad	Illyriad Games Ltd	2011	2011	
Space Heroes Universe !	Bubble Gum Interactive	2011	2011	
MapleStory	Wizet	2002	2002	
Runes of magic	Runewaker Entertainment	2009		
Terra Militaris	Snail Game	2010		
Travian	Travian Games	2004	2004	2004
Urban Dead	Kevan Davis	2005		
Fragoria	Rusoftware	2013	2013	
Eve Online	CCP Games	2003	2003	
Fallen Earth	Reloaded Productions	2009	2009	
Age of Empire Online	Robot Entertainment, Gas Powered Games	2011	2011	
Dawn of fantasy	Reverie World Studios	2011	2011	
Saga	Silverlode Interactive	2008	2008	
War of Legends	Ultizen	2010	2010	
Fantage	Fantage.com, Inc.	2008	2008	
Fly for Fun	Gala Lab Corp	2005	2005	2005
Habbo	Sampo Karjalainen, Aapo Kyrölä	2003	2010	
Second Life	Liden Research	2003	2003	
Toontown Online	Disney Interactive, Schell Games		2004	2003
Kaneva	Kaneva, LLC	2004	2004	
Wizard 101	KingsIsle Entertainment	2009	2008	
The 4th coming	Vircom Interactive, Dialsoft	1999	1999	
9Dragons	JoongWon Games		2011	
Adventure Quest Worlds	Artix Entertainment	2008	2008	
Age of conan : unchained	Funcom	2008	2008	
Age of Wulin	Suzhou Snail Electronic Co., Ltd.	2013	2013	
Aion	Aion Team Development Dept	2009	2009	2009
AIKA Online	JoyImpact	2009	2009	
Allods online	Astrum Nival		2010	
Anarchy online	Funcom	2001	2001	
Asda Story	MaxOn Soft Corp	2008	2008	2008
Ashen Empires	Doug Gesler (Zarquon), David Reese, Bill Money (OneEye), Denis Loub	2003	2003	
Asheron's Call	Turbine Entertainment Software	1999	1999	
Atlantica Online	NDOORS Corporation	2010	2008	2008
Cabal online	ESTsoft Corp.	2006	2008	
Champions online	Cryptic Studios		2009	
Concerto gate	Square Enix, Ponsbic		2008	2007
Dofus	Ankama Games	2004		
Dragonica	Gravity Games	2009	2010	2010
Earth Eternal	Turnout Ventures	2009	2009	
Emil chronicle online	Headlock	2005	2005	
Entropia Universe	MindArk	2003	2003	
Eternal lands	Radu Privantu	2003	2003	
Fiesta online	Ons On Soft	2007	2007	
Godswar Online	IGG	2009	2009	
Istaria : Chronicles of the Gifted	Virtrium LLC	2003	2003	
Lego Universe	The Lego Group	2010	2010	
Lineage	NCSOFT	1998	1998	
The Lord of Rings online	Turbine, Inc.	2007	2007	
Lunia: Record of Lunia War	allm	2011	2008	
Mabinogi	devCAT	2010	2008	2005
Metin2	Ymir Entertainment	2004	2004	
Mortal online	Star Vault	2010	2010	
Mytheon	Petroglyph Games		2011	
Neverwinter	Cryptic Studios	2013	2013	
Nexus : The kingdom of the winds	Nexon		1998	
Neo Steam	JoyImpact		2009	
Pirates of the burning sea	Flying Lab Software, Portalus Games	2008	2008	
Pirates of the Caribbeans Online	Disney Interactive		2007	
PlanShift	Atomic group		2002	
Ragnarok online	Gravity	2004	2003	
Regnum online	NGD Studios	2007	2007	
Requiem : memento mori	Gravity		2008	
Rift	Trion Worlds	2011	2011	
Rohan : Blood Feud	YNK Korea		2008	
ROSE online	Triggersoft, Gravity Interactive, Inc., Faith Inc.		2005	2005
Rusty Hearts	Stairway Games		2011	2010
Secret of the solstice	DNC Entertainment		2008	
The secret world	Funcom	2012	2012	
Seal Online	Grigon Entertainment / YNK Games		2007	
Shin Megami Tensei: Imagine	Cave		2008	2007
Spiral Knights	Three Rings Design		2011	2011

Tabula Rasa	Destination Games	2007	2007	
Tales of Eternia online	Namco, Dwango			2006
Tales of Pirates	MOL	2007	2007	2007
The exiled realm of arborea	Bluehole Studio	2012	2012	2011
Tibia	CipSoft	1997	1997	
Trickster online	Ntreev Soft		2006	
Twelve sky	Alt1		2007	
Uncharted waters online	Koei Tecmo	2010	2010	2005
Vindictus	devCAT	2011	2010	2011
Vendetta online	Guild Software			2004
Wakfu	Ankama Games	2012	2012	
Wonderland online	Chinese Gamer International	2011	2011	2011
Wonderking online	To Win Games	2012		2002
World of Darkness	White wolf studio			
Cyber Nations	Kevin Marks	2006	2006	2006
Dungeon fighter online	Neople		2010	2006
Dungeon and Dragon online	Turbine	2006	2006	
Jade Dynasty	Beijing Perfect World	2009	2009	
Poxnora	Octopi Media Design, Sony Online Entertainment		2006	
Rumble fighter	WeMade Entertainment, NimoniX		2007	
Talisman online	Mira Game	2007	2007	2007
Forumwarz	Crotch Zombie Productions	2008	2008	2008
8Realms	Jagex Games Studio	2011	2011	2011
Castle Marrach	Skotos	2001	2001	2001
Doomlord	Beholder Kft.	2009	2009	2009
Fallen London	Failbetter Games	2009	2009	
eRepublik	George Lemnar, Alexis Bonte	2008	2008	
Grendel's Cave	Grendel Enterprises	1998	1998	
Kingdom of loathing	Asymmetric Publications	2003	2003	
Twilight heroes	Quirkz Media	2007	2007	
Urban rivals	Boostr	2006	2006	
Wasteland	Interplay Productions	1988	1988	
Nethack	The NetHack DevTeam	1987	1987	
Earthbound	ApeHAL Laboratory		1995	1994
Shining Force II	Sonic! Software Planning	1994	1994	1993
The Book of unwritten tales	King Art	2009		
Eternal Darkness: Sanity's Requiem	Silicon Knights	2002	2002	2002
The Pioneer Trail	Zynga East	2010	2010	2010
Europa 1400	4HEAD Studios		2002	
Ni no Kuni	Level-5	2013	2013	2011
Witchery 101	Meteor Games LLC	2013	2013	2013
Myst	Cyan	1993	1993	1993
The Sims	The Sims Studio, Maxis	2000	2000	2000
Clive Barker's Undying	DreamWorks Interactive	2001	2001	
The Legend of Zelda	Nintendo	1986	1986	1986
The wolf among us	Telltale Games	2013	2013	2013
Lone survivor	Superflat Games	2013	2013	
Amnesia: the dark descent	Frictional Games	2010	2011	
Outlast	Red Barrels	2013	2013	
Type : rider	Ex Nihilo	2013		
Might and magic	New World Computing	1986	1986	
Lone wolf	Forge reply	2013		
Blood Oath	Big Fish	2010		
Anarchy online	ZQgames	2013	2013	
Book of Ra	Novomatic AG	2011	2011	
Grand Chase	KOG Studios		2008	2005
Eden Eternal	X-Legend		2011	2010
Dragonica	Gravity Games	2009	2010	2010
Journey of a roach	Kobold games	2013		
Cardmon Hero	Redbana	2011		
Lego Super Marvel Heroes	TT Games	2013	2013	2015
Ultima VII	Origin Systems	1992	1992	
Dragon Quest IX	Level-5, Square Enix	2010	2010	2009
The Ancient Art of War at Sea	Evryware	1987	1987	
War in Middle Earth	Melbourne House	1988	1988	
Populous	Bullfrog	1989	1989	
J. R. R. Tolkien's Riders of Rohan	Beam Software Pty., Ltd., Papyrus Design Group, Inc.	1991	1991	
Stronghold	Stormfront Studios	1993	1993	
The Ancient Art of War in the Skies	Evryware	1993	1993	
World of warcraft	Blizzard Entertainment	2004	2004	2004
Age of Empire II : The Age of Kings	Ensemble Studios	1999	1999	
Battle Nations	Z2Live	2011	2011	
Magic and Mayhem	Mythos Games	1998	1999	
Tanktics	DMA Design		1999	
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog Entertainment		1999	

Warlords Battlecry	SSG		2000	
Age of Empires II: The Conquerors	Ensemble Studios	2000	2000	
Tzar: The Burden of the Crown	Haemimont Games	2000	2000	
Stronghold	Firefly Studios	2001	2001	
Cossacks: European Wars	GSC Game World	2001	2001	
Warlords Battlecry II	SSG		2002	
Grimgrimoire	Vanillaware, Nippon Ichi	2007	2007	2007
Heroes of Mana	Square Enix, Brownie Brown	2007	2007	2007
Soul Sacrifice	Marvelous AQL, SCE Japan Studio Concept	2013	2013	2013
RuneScape	Jagex Games Studio	2001	2001	2001
Wonderbook, a book of spell	SCE London Studio	2012	2012	2013
Everquest	Sony Online Entertainment	1999	1999	1999
Fire emblem awakening	Intelligent Systems, Nintendo SPD	2013	2013	2012
Deus Ex	Ion Storm	2000	2000	
Alone in the dark	Infogrames	1992	1992	
Gabriel Knight : The Beast Within	Sierra On-Line	1993	1993	
Star Ocean Till the End of Time	tri-Ace	2003	2004	2004
Gothic 2	Piranha Bytes	2002	2004	
Off	Mortis Ghost	2008	2011	
Goldeneye	Rare	1997	1997	1997
Rainbow Six : Vegas II	Ubisoft Montreal	2008	2008	
Demolition Man	Acclaim Entertainment	1995	1995	
Megaman	Capcom	1987	1987	
La Tale	Actoz Soft		2008	2007
Alberto and the Great Blue Emblem				
Age of Chivalry :	Team Chivalry	2007	2007	
Ghoul Patrol	LucasArts	1994	1994	1995
Michigan : Report from Hell	Grasshopper Manufacture	2005	2005	2004
Final Fantasy Crystal Chronicle: Echoes of Time	Square Enix	2009	2009	2009
Kingdom Hearts	Square Enix	2002	2002	2002
Angry Librarian	Sandy Games	2012	2012	2012
Star Ocean 2 : The Second Story	tri-Ace	2000	1999	1998
The Spiteful Dead	Xisthuos			
Time Hollow	Tenky	2009	2008	2008
Lunar : Silver Star Story Complete	Game Arts / Japan Art Media		1999	1996
Pokemon : Black and White	Game Freak	2011	2011	2010
Ultima VI	Origin Systems	1990	1990	
The Legend of Zelda : Link's Awakening	Nintendo EAD	1993	1993	1993
Boktai II	Konami	2005	2004	2004
Laxius Force	Aldorlea Games	2001	2001	2001
Suikoden	Konami	1995	1995	1995
Arcane Legends	Spacetime Studios			
Final Fantasy IX	Square	2001	2000	2000
Legend of Dragoon	SCEI	2001	2000	1999
Mario's Time Machine	The Software ToolworksRadical Entertainment		1993	
Silver	Infogrames	2000	1999	
Elsword	KOG Studios	2013	2011	2010
Anachronox	Ion Storm	2001	2001	
Dark Seed	Incentive Software	1993	1992	
Fallout III	Bethesda Game Studios	2008	2008	2008
The longest journey	Funcom	2000	2000	
Castlevania	Konami	1987	1987	1987
Clock Tower 3	Capcom	2003	2003	2002
Spore Galactic Adventures	Maxis	2009	2009	
One	Visual Concepts	1997	1997	1997
Final Fantasy III	Square	1990	1990	1990
Freaky Flyers	Midway Games	2003	2003	
Katawa shoujo	Four Leaf Studios	2012	2012	
Gray Matter	Wizarbox	2011	2011	
True Love	Software House Parsley	1999	1999	1995
Harvest Moon	Pack-In-Video		1996	1996
Ben Jordan VII	Grundislav Games	2008	2008	
Leisure Suit Larry: Pocket Party	Sierra Entertainment, High Voltage Software, Team17, Replay Games	2005	2005	
Megaman Legends	Capcom Production Studio 2	1998	1998	1997
Postal II: The Shadow of the Templars	Running with Scissors	2003	2003	
Broken Sword	Revolution Software	1998	1996	
Baiten Kaitos	tri-Crescendo, Monolith Soft	2005	2004	2003
Robotrek	Quintet, Ancient		1994	1994
Betrayal at Krondor	Dynamix		1993	
Castlevania : Lords of Shadow	MercurySteam, Kojima Productions	2010	2010	2010
Divinity II : Ego Draconis	Larian Studios	2009	2010	
Eldritch	Minor Key Games	2013	2013	
Royal Trouble	Big Fish game	2013	2013	
Wild Arm Alter Code F	Media.Vision	1996	1996	
Amnesia: The Dark Descent	Frictional Games	2010	2010	

Dark Ages	Nexon, KRU Interactive	1999	1999	
Ghost Hunters	The Oliver twins	1987		
Thief II	Looking Glass Studios	2000	2003	
Titan Quest	Iron Lore Entertainment		2006	
Trapped Dead	Headup Games	2011	2011	
Adventure Quest	Artix Entertainment	2002	2002	
American Mc Gee's Alice	Rogue Entertainment	2000	2000	
The Witch's House	Fummy	2012	2012	
Cthulhu Saves the World	Zeboyd Games	2010	2010	
Scratches	Nucleosys	2007	2006	
Serena	Senscape	2014	2014	
Great Invasions	AGEod	2005		
Last scenario	SCF	2010		
Middle-earth: Shadow of Mordor	Monolith Productions	2014	2014	2014
Last scenario	EA Phenomic	2009	2009	
Dante's Inferno	Visceral Games	2010	2010	2010
Demise: Rise of the Ku'tan	Artifact Entertainment	1999	1999	
Dragon's Crown	Vanillaware	2013	2013	2013
Dragonheart: Fire & Steel	Funcom	1996	1996	1997
Evil Dead: Regeneration	Cranky Pants Games	2005	2005	
God of War	SCE Santa Monica Studio	2005	2005	2005
God of War: Ghost of Sparta	Ready at Dawn,SCE Santa Monica Studio	2010	2010	2010
God of War III	SCE Santa Monica Studio	2010	2010	2010
Ninja Gaiden	Team Ninja	2004	2004	2004
Ultima online	Origin Systems, Electronic Arts, Mythic Entertainment, Broadsword	1997	1997	1997
The Final Fantasy Legend	Square		1990	1989
Final Fantasy Legend II	Square		1991	1990
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Matrix Software, Square Enix	2010	2010	2009
Wizardry Online	Gamepot	2013	2013	
Path of Exile	Grinding Gear Games	2013	2013	
Monster Hunter 3 Ultimate	Capcom Production Studio 1	2013	2013	2011
Monster Hunter 4	Capcom	2015	2015	2014
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Blueside	2008	2008	2007
Dragon's Prophet	Runewaker Entertainment	2013	2013	2013
Dragon's Dogma	Capcom	2012	2012	2012
Darksiders II	Vigil Games	2012	2012	2012
Anno 1602	Max Design	2000	1998	
Fate of the Pharaoh	Cateia Games			
A Kingdom for Keflings	NinjaBee	2008	2008	
Taboo: The Sixth Sense	Rare		1989	
Timon & Pumbaa's Jungle Games	Tiertex	1998	1995	
Rumble Fighter : Revolution	Nimonix			
Mario Party 4	Hudson Soft	2002	2002	2002
Mario Party DS	Hudson Soft	2007	2007	2007
Paper Mario: Sticker Star	Nintendo Intelligent Systems, Vanpool	2012	2012	2012
Mario Party 6	Hudson Soft	2005	2004	2004
Paper Mario: The Thousand Year Door	Intelligent Systems	2004	2004	2004
Tekken 4	Namco	2002	2002	2002
Super Smash Bros.	HAL Laboratory, Sora Ltd. Game Arts, Bandai Namco Games	1999	1999	1999
Super Smash Bros. for Nintendo 3DS	Bandai Namco Games	2014	2014	2014
Gauntlet Dark Legacy	Midway Games West	2001	2001	2002
Golden Axe II	Sega	1992	1991	1991
Double Dragon Advance	Million, S-NEO, Paon		2003	2004
Dungeon Inquisitor	AIPioneer	2012	2012	
Medieval Apocalypse	Obumo Games	2014	2014	
Jamestown: Legend of the Lost Colony	Final Form Games	2011	2011	
Book Towers	Tapps Games	2014	2014	
Romance of the Three Kingdoms IV	Koei/Inis		1995	1994
Dungeon Keeper	Bullfrog Productions		1997	
Warlords: Battlecry	SSG	2000	2000	
Dungeon Keeper 2	Bullfrog Productions		1999	
Chibi-Robo!	Skip Ltd. Nintendo	2006	2006	2005
Jones in the Fast Lane	NextPhase Software	2014	2014	
The Sims 2	Maxis	2004	2004	
The Sims 3	The Sims Studio	2009	2009	
Chaos League	Cyanide	2004	2005	
DartMUD	Jonathan "Desla" Clemens, project community	1991	1991	
Minecraft	Mojang	2011	2011	
Goat Simulator	Coffee Stain Studios	2014	2014	
Discovery: In the Steps of Columbus	Impressions Games	1992	1992	
High Seas Trader	Impressions Games	1995	1995	
Veronica and the Book of Dreams	BD Studio Games	2014	2014	
Dizzy – The Ultimate Cartoon Adventure	Oliver Twins	1987	1987	
Banjo-Kazooie	Rare Ltd.	1998	1998	
Blades of Time	Gaijin Entertainment	2012	2012	2012

Kameo: Elements of Power	Rare	2005	2005	2006
Kingsley's Adventure	SCE Studio Liverpool	1999	1999	
Trine	Frozenbyte	2009	2009	2009
Rayman Brain Games	Aqua Pacific	2000	2001	
Sly 3: Honor Among Thieves	Sucker Punch Productions	2005	2005	2010
The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon	Étranges Libellules	2008	2008	
Spyro: Attack of the Rhynocs	Digital Eclipse	2003	2003	
Tomb Raider: Chronicles	Core Design	2000	2000	2011
Aquapazza: Aquaplus Dream Match	Examu		2012	2011
Barbarian: The Ultimate Warrior	Palace Software	1987	1987	
BlazBlue: Calamity Trigger	Arc System Works	2010	2008	2008
Night Warriors: Darkstalkers' Revenge	Capcom	1996	1996	1995
Mortal Kombat	Midway GamesAcclaim Entertainment	1992	1992	1992
Scarlet Weather Rhapsody	Twilight Frontier, Team Shanghai Alice	2008	2008	2008
Battle Fantasia	Arc System Works	2009	2008	2007
Mace: The Dark Age	Atari Games, Midway Games	1997	1997	
Zatch Bell! Mamodo Battles	Eighting		2005	2005
Kensei: Sacred Fist	Konami Computer Entertainment Tokyo	1998	1998	1998
Game of Thrones Ascent	Disruptor Beam	2013	2013	
The King of Spades	InEvoWare	2013	2013	
Myst Online: Uru Live	Cyan Worlds	2007	2007	
The House of the Dead 2	Wow Entertainment	1999	1999	1999
Anvil of Dawn	DreamForge Intertainment	1995	1995	
The Binding of Isaac	Headup Games	2011	2011	
Class of Heroes 2	Acquire, Zero Div		2009	2008
Dungeon Hack	DreamForge Intertainment	1993	1993	
Lands of Lore: The Throne of Chaos	Westwood Studios	1993	1993	
Legend of Grimrock	Almost Human Ltd.	2012	2012	
Stonekeep	Interplay Entertainment	1995	1995	
Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds	Looking Glass Technologies	1993	1993	1995
Amnesia: A Machine for Pigs	The Chinese Room	2013	2013	
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Headfirst Productions	2005	2005	
Dying for Daylight	Nikitova Games	2011	2011	
DayZ	Dean "Rocket" Hall	2012	2012	
Dead Rising	Capcom Production Studio 1	2006	2006	2006
Deadlight	Tequila Works	2012	2012	2012
The Evil Within	Tango Gameworks	2014	2014	2014
Nanashi no Game: Me	Epics	2009	2009	2009
Red Book Puzzle Solving	TheRexman221	2014	2014	
Dark Alleys: Penumbra Motel	Big Fish Games	2012		
Return to Mysterious Island	Kheops Studio	2014	2014	
Terraria	Re-Logic	2013	2013	2013
The Dark Mod	Broken Glass Studios	2012	2012	
Family Guy Video Game!	High Voltage Software	2006	2006	2006
Watch Dogs	Ubisoft Montreal	2014	2014	2014
Thief: Deadly Shadows	Ion Storm	2004	2004	
Lucius	Shiver Games	2012	2012	
Robin Hood: The Legend of Sherwood	Spellbound Entertainment	2002	2002	
Sherlock Holmes: The Awakened	Frogwares	2007	2007	
Shinobido: Way of the Ninja	Acquire	2006		2005
Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Silicon Knights	2004	2004	2004
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	KCEJ	2004	2004	2004
Metal Gear Solid: Portable Ops	Kojima Productions	2006	2006	2006
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot	Kojima Productions	2008	2008	2008
Metal Gear Solid: Peace Walker	Kojima Productions	2010	2010	2010
Azure Dreams	Konami	1998	1998	1997
Dark Cloud 2	Level-5	2003	2003	2002
Dark Cloud	Level-5	2001	2001	2000
Dungeons of Dredmor	Gaslamp Games	2011	2011	
Tales of Maj'Eyal	Nicolas "DarkGod" Casalini	2009	2009	
Spelunky	Derek Yu, Andy Hull	2009	2009	
Red Dead Redemption	Rockstar San Diego[	2010	2010	2010
Dead Space 2	Visceral Games	2011	2011	
Duke Nukem 3D: Age of Evil	Benjamin Richard "Yahtzee" Croshaw	2003	2003	
Heretic II	Raven Software	1998	1998	
Max Payne	Remedy Entertainment	2001	2001	
Road Not Taken	Spry Fox	2014		
PowerSlave	Lobotomy Software	1996	1996	1996
Incunabula	Avalon Hill	1984	1984	
Master of Magic	Simtex	1994	1994	
Imperialism II: Age of Exploration	Frog City Software	1999	1999	
Age of Wonders	Triumph Studios, Epic MegaGames	2000	1999	
Age of Wonders III	Triumph Studios, Epic MegaGames	2014	2014	
Disciples: Sacred Lands	Strategy First	1999	1999	
Heroes of Might and Magic II: The Succession	New World ComputingCyberlore Studios	1996	1996	

Heroes of Might and Magic III	New World Computing	1999	1999	
Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest	New World Computing	1995	1995	
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	Triumph Studios	2002	2002	
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	2002	2002	
Disciples II: Dark Prophecy	Strategy First	2002	2002	
Heroes of Might and Magic V	Nival Interactive	2006	2006	
Europa Universalis III	Paradox Development Studio	2007	2007	
Disciples III: Renaissance	Akella	2010	2010	
Elemental: War of Magic	Stardock	2010	2010	
Crusader Kings II	Paradox Development Studio	2012	2012	
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	2008	2008	
The Temple of Elemental Evil	Troika Games		2003	
Wasteland 2	inXile Entertainment, Obsidian Entertainment	2014	2014	
Warhammer: Dark Omen	Mindscape	1998	1998	
Myth: The Fallen Lords	Bungie	1998	1997	
Valkyria Chronicles	Sega	2008	2008	2008
Fighting Fantasy: The Warlock of Firetop Mountain	Big Blue Bubble		2009	
Magical Drop	Data East	1995	1995	
Puzzle Quest 2	Infinite Interactive	2010	2010	
Amazing Alex	Rovio Entertainment	2012	2012	
The 7th Guest	Trilobyte	1993	1993	
Agatha Christie: Evil Under the Sun	AWE Productions	2007	2007	
Amerzone	Microïds	1999	1999	
Broken Sword: The Sleeping Dragon	Revolution Software	2003	2003	2004
Cate West: The Vanishing Files	Gamenauts	2008	2009	
Clock Tower	Human Entertainment	1998	1998	1996
Dracula: Resurrection	Index+	2000	2000	
Dracula 2: The Last Sanctuary	Wanadoo, Canal+ Multimedia	2000	2001	
Adventures in Castleville Legends	Zynga	2014	2014	
Frankenstein: Through the Eyes of the Monster	Amazing Media	1995	1995	
Lost: Via Domus	Ubisoft Montreal	2008	2008	
The Lost Cases of Sherlock Holmes : The Case of the Dog	Mythos Software	1992	1992	
Sherlock Holmes versus Jack the Ripper	Frogwares	2009	2009	
Machinarium	Amanita Design	2009	2009	
Mansion of Hidden Souls	System Sacom		1993	1993
Necronomicon: The Dawning of Darkness	Wanadoo Edition, Cryo Interactive	2001	2001	
Phantasmagoria	Sierra On-Line/Kronos Digital Entertainment	1995	1995	1997
Shadow of Memories	Konami Computer Entertainment Tokyo	2001	2001	2001
Shadowgate (remake)	ICOM Simulations, Inc.	2014	2014	
Shadowgate 64: Trials of the Four Towers	Infinite Ventures	1999	1999	1999
Sherlock Holmes: Consulting Detective	ICOM Simulations		1991	
Sherlock Holmes: Crimes & Punishments	Frogwares	2014	2014	
SilverLoad	Millennium Interactive	1995	1995	
Simon the Sorcerer	Adventure Soft	1993	1993	
The Testament of Sherlock Holmes	Frogwares	2012	2012	
Zack & Wiki: Quest for Barbaros' Treasure	Capcom	2008	2007	2007
Professor Layton and the Unwound Future	Level-5	2010	2010	2008
Professor Layton and the Last Specter	Level-5	2011	2011	2009
Professor Layton and the Diabolical Box	Level-5	2009	2009	2007
The Curse of Monkey Island	LucasArts	1998	1997	
Alpha Polaris	Turmoil Games	2011	2011	
Dark Tales : Edgar Allan Poe's The Black Cat	Big Fish games	2010	2010	
Black Mirror II: Reigning Evil	Cranberry Production	2009	2009	
Black Mirror III: Final Fear	Cranberry Production	2011	2011	
The Dark Eye - Chains of Satinav	Daedalic Entertainment	2012		
Darkness Within: In Pursuit of Loath Nolder	Zoetrope Interactive	2007	2007	
Dream Chronicles	KatGames	2007	2007	
Dream Chronicles 2: The Eternal Maze	KatGames	2008	2008	
Dream Chronicles: The Book of Air	KatGames	2010	2010	
Dream Chronicles: The Book of Water	KatGames	2011	2011	
Dream Chronicles: The Chosen Child	KatGames	2009	2009	
Hamlet or The Last Game Without MMORPG	Fmif2000	2010	2010	
Igor: Objective Uikokahonia	Pendulo Studios	1994	1994	
King's Quest VI	Sierra Entertainment	1992	1992	
Limbo of the Lost	Majestic Studios	2007	2008	
Mortville Manor	Lankhor	1987	1987	
The Moment of Silence	House of Tales	2004	2005	
Adventure Chronicles: The Search For Lost Treasures	Gogii	2012	2012	
Death Under Tuscan Skies: A Dana Knightstone Mystery	Boomzap	2011	2011	
Tass Times in Tonetown	Interplay Productions, Brainwave Creations	1986	1986	
Zak McKracken and the Alien Mindbenders	Lucasfilm Games	1988	1988	
Indiana Jones and The Last Crusade: The Graphic Adventure	Lucasfilm Games	1989	1989	
Manhunter 2: San Francisco	Evryware	1989	1989	
Quest for Glory: So You Want to Be a Hero	Sierra On-Line	1989	1989	
The Colonel's Bequest	Sierra On-Line	1989	1989	

The Legacy: Realm of Terror	Magnetic Scrolls	1993	1993	
Noctropolis	Flashpoint Productions	1994	1994	
The 11th Hour	Trilobyte	1995	1995	
Ripley's Believe It or Not!: The Riddle of Maste	Sanctuary Woods		1995	
Azrael's Tear	Intelligent Games		1996	
Monty Python & the Quest for the Holy Grail	7th Level	1996	1996	
Zork Nemesis	Zombie LLC		1996	
Zork: Grand Inquisitor	Activision		1997	
Voodoo Kid	Infogrames	1997	1997	
John Saul's Blackstone Chronicles	Legend Entertainment, Red Orb Entertainment		1998	
Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood o	Sierra On-Line	1999	1999	
The Crystal Key	Earthlight Productions	2000	2000	
The Cameron Files: Secret at Loch Ness	Galilea	2001	2001	
Nibiru: Age of Secrets	Future Games		2005	
Aura II: The Sacred Rings	Streko-Graphics Inc.	2007	2007	
Azada: Ancient Magic	Big Fish Studios	2008	2008	
Azada	Big Fish Studios	2007	2007	
Chronicles of Mystery: The Scorpio Ritual	City Interactive	2008	2008	
Dracula: Origin	Frogwares	2008	2008	
Dracula 3: The Path of the Dragon	Kheops Studio	2008	2008	
Art of Murder: Hunt for the Puppeteer	City Interactive		2009	
The Sea Will Claim Everything	Jonas & Verena Kyratzes	2012	2012	
Dracula 4: The Shadow of the Dragon	Koalabs Studio	2013	2013	
The Vanishing of Ethan Carter	The Astronauts	2014	2014	
Anna's Quest: Vol 1 - Winfriede's Tower	Daedalic Entertainment	2014	2014	
Ark of Time	Trecision S.p.A.	1997	1997	
Haunted Halls: Green Hills Sanitarium	ERS G-Studio	2011	2011	
Abandoned: Chestnut Lodge Asylum	Lazy Turtle Games	2012	2012	
Ultima III: Exodus	Richard Garriott	1983	1983	
Questron II	Strategic Simulations, Inc.	1988	1988	
The Bard's Tale II: The Destiny Knight	Interplay Productions	1986	1986	
Dragon Quest III	Chunsoft	1988	1988	
Dragon Warrior VII	Heartbeat, ArtePiazza		2001	2000
Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King		2006	2005	2004
The Faery Tale Adventure	MicroIllusions	1987	1987	
Heroes of Might and Magic I	New World Computing		1995	
Might and Magic IX: Writ of Fate	New World Computing		2002	
Might and Magic VIII: Day of the Destroyer	New World Computing	2000	2000	
Might & Magic X : Legacy	Limbic Entertainment	2014	2014	
Might and Magic VII: For Blood and Honor	New World Computing	1999	1999	
Ultima IV: Quest of the Avatar	Origin Systems	1995	1995	
Ultima IX: Ascension	Origin Systems	1999	1999	
Ultima V: Warriors of Destiny	Origin Systems	1988	1988	
Ultima VIII: Pagan	Origin Systems	1994	1994	
Ultima Underworld: The Stygian Abyss	Blue Sky Productions	1992	1992	1993
Wizardry V: Heart of the Maelstrom	Sir-Tech Software, Inc.	1988	1988	1990
Ys I: Ancient Ys Vanished	Nihon Falcom	1987	1987	
Ys II: Ancient Ys Vanished – The Final Chapter	Nihon Falcom	1988	1988	
Faria: A World of Mystery and Danger!	Game Arts		1991	1989
The Bard's Tale III: Thief of Fate	Interplay Productions	1988	1988	
Secret of Mana	Square	1993	1993	1993
Fire Emblem: The Sacred Stones	Intelligent Systems	2005	2005	2004
Fire Emblem: Radiant Dawn	Nintendo SPD, Intelligent Systems	2008	2007	2007
Fire Emblem: Rekka no Ken	Nintendo SPD, Intelligent Systems	2004	2003	2003
Sword of Mana	Square Enix, Brownie Brown	2004	2003	2003
Children of Mana	Square Enix, Nex Entertainment	2007	2006	2006
Mysteries of Magic Island	Perfect Future Studio	2010	2010	
Spectromancer – Gathering of Power	Three Donkeys LLC	2008	2008	
The Ninja Warriors	Natsume	1994	1994	1994
Realms of Arkania: Blade of Destiny	Attic Entertainment Software	1993	1993	1993
The Legend of Zelda: A Link to the Past	Nintendo EAD	1992	1992	1991
The Legend of Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo EAD	2005	2004	2004
The Legend of Zelda: A Link Between Worlds	Nintendo EAD	2013	2013	2013
The Legend of Zelda: Oracle of Ages	Capcom, Flagship	2001	2001	2001
The Legend of Zelda: The Minish Cap	Capcom	2004	2005	2004
The Legend of Zelda: Twilight Princess	Nintendo EAD	2006	2006	2006
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	Nintendo EAD	2007	2007	2007
Link: The Faces of Evil	Animation Magic	1993	1993	1993
Dark Sun: Wake of the Ravager	Strategic Simulations, Inc.	1994	1994	
Shining Force CD	Sonic! Software Planning	1995	1995	1994
Quest 64	Imagineer	1998	1998	1999
Chrono Cross	Square Product Development Division 3		2000	1999
Tales of Symphonia	Namco Tales Studio	2004	2004	2003
Tales of Phantasia	Wolf Team, Namco Tales Studio, Mineloder Software	2006	2006	1995
Fallout: New Vegas	Obsidian Entertainment	2010	2010	2010

Fallout 3	Bethesda Game Studios	2008	2008	2008
Fallout	Interplay Entertainment	1997	1997	
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel	Micro Forté	2001	2001	
Persona 3	Atlus	2006	2007	2008
Persona 4	Atlus	2009	2008	2008
Breath of Fire	Capcom	1994	1994	1993
Breath of Fire III	Capcom	1998	1998	1997
Grandia III	Game Arts		2006	2005
Grandia II	Game Arts	2001	2000	2000
Grandia Xtreme	Game Arts		2002	2002
Skies of Arcadia	Overworks, Eyeworks Gaming	2001	2000	2000
Vagrant Story	Square Product Development Division 4	2000	2000	2000
Golden Sun: Dark Dawn	Camelot Software Planning	2010	2010	2010
Golden Sun: The Lost Age	Camelot Software Planning	2003	2003	2002
Jade Cocoon 2	Genki	2002	2001	2001
Legend of Legaia	Contrail	2000	1999	1998
Lufia: The Legend Returns	Neverland	2001	2001	2001
Lunar: Eternal Blue	Game Arts, Studio Alex		1995	1994
Magi Nation	Interactive Imagination		2001	2002
Tactics Ogre: The Knight of Lodis	Quest		2002	2001
Nox	Westwood Studios	2000	2000	
Vampire: The Masquerade – Redemption	Nihilistic Software	2000	2000	
Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura	Troika Games	2001	2001	
Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor	Stormfront Studios	2001	2001	
Shadow Hearts	Sacnoth	2002	2001	2001
Shadow Hearts: Covenant	Nautilus	2005	2004	2004
Shadow Hearts: From the New World	Nautilus	2007	2006	2005
Gothic	Piranha Bytes	2001	2001	
Kingdom Hearts II	Square Enix Product Development Division 1	2006	2006	2005
Luminous Arc	imageepoch	2007	2007	2007
Atelier Annie: Alchemists of Sera Island	Gust		2009	2009
Atelier Escha & Logy: Alchemists of the Dusk	Gust	2014	2014	2013
Atelier Rorona: The Alchemist of Arland	Gust	2010	2010	2009
Star Ocean: The Last Hope	tri-Ace	2009	2009	2009
Two Worlds II	Reality Pump	2010	2011	
Folklore	Game Republic	2007	2007	2007
Eschalon: Book I	Basilisk Games	2007	2007	
.hack//Infection	CyberConnect2	2004	2003	2002
.hack//Mutation	CyberConnect2	2004	2003	2002
.hack//Outbreak	CyberConnect2	2004	2003	2002
.hack//Quarantine	CyberConnect2	2004	2004	2003
Wild Arms 3	Media.Vision, Contrail	2003	2002	2002
Wild Arms	Media.Vision	1998	1997	1996
Shining Soul II	Nextech, Grasshopper Manufacture	2004	2004	2003
Icewind Dale	Black Isle Studios	2000	2000	
Mistmare	Arxel Tribe		2003	
The Temple of Elemental Evil	Troika Games	2003	2003	
Makai Kingdom: Chronicles of the Sacred Tom	Nippon Ichi Software	2005	2005	2005
Radiata Stories	tri-Ace		2005	2005
Rogue Galaxy	Level-5, SCE Japan Studio	2007	2007	2007
Blue Dragon	Mistwalker, Artoon	2007	2007	2006
Risen 3: Titan Lords	Piranha Bytes	2014	2014	
Eternal Poison	Flight-Plan		2008	2008
Infinite Undiscovery	Tri-Ace	2008	2008	2008
Luminous Arc 2	imageepoch	2009	2008	2008
Jade Empire	BioWare		2005	2005
The Last Remnant	Square Enix	2009	2009	2009
Xenoblade Chronicles	Monolith Soft, Nintendo SPD, Monster Games	2011	2012	2010
The Last Story	Mistwalker, AQ Interactive	2012	2012	2011
Riven	Cyan	1997	1997	
Myst III: Exile	Presto Studios	2001	2001	2001
Uru: Ages Beyond Myst	Cyan Worlds	2003	2003	
Myst IV: Revelation	Ubisoft Montreal	2004	2004	
Myst V: End of Ages	Cyan Worlds	2005	2005	

Corpus littéraire

Titre	Auteur	Editeur	Date
Arcade	Robert Maxxe	Pan Books	1984
Atlantyx	Chase Dalton	Thomas Nelson	2009
Augmented Dreams	Stephen B. Kagan	Createspace	2013
Bedlam	Christopher Brookmyre	Orbit	2013
Caverns of Socrates	Dennis L. McKiernan	Roc	1995
Corpus Simsi	Chloé Delaume	Edition Léo Sherer	2008
Dans l'œil de Lynx	Laurent Quessi	Rageot	2013
Deadly Pink	Vivian Vande Velde	Harcourt	2012
Doomed	Tracy Deeb	Walker Childrens	2013
Eagle Strike	Anthony Horowitz	Walker Books	2003
E-Machination	Arthur Ténor	Seuil	2013
Endgame : Voluntary Eradicators	Nenia Campbell	Amazon	2012
Epic	Conor Kostick	The O'Brien Press Ltd	2004
Erebos	Ursula Poznanski	Loewe	2010
Fantasy in Death	Nora Roberts	Putnam Adult	2010
For the Win	Cory Doctorow	Tor Teen	2010
Gamer Girl	Mari Mancusi	Dutton Juvenile	2008
Genesis Alpha	Rune Michaels	Atheneum Books for Young Readers	2007
Golem	Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail	Pocket Jeunesse, Paris	2002
Halting state	Charles Stross	Ace Hardcover	2002
Heir Apparent	Vivian Van Velde	Harcourt	2002
Invitation to the Game	Monica Hughes	Aladdin Paperbacks, New York	1990
Insignia	S.J Kincaid	Tegen Books	2012
L'envol du dragon	Jeanne-A Debats	Syros	2011
Le jeu continue après ta mort	Daniel Magnin	Publinet	2013
Ben X	Nic Balthazar	Uitgeverij Averbode	2001
Ghost in the machine	Mercedes Lackey	Tor Books	2010
Killobyte	Anthony Piers	Putnam Pub Group	1993
Lucky Wander Boy	DB Weiss	Plume	2003
La boutique du chinois	Jacques Vénuleth	La Farandole	1993
La lumière blanche	Karim Ressouni-Demigneux	Rue du monde	2011
Le Dernier monde	Florence Jenner Metz	Alice	2014
Le jeu vidéo de Ratus	Jeanine et Jean Guion	Hatier Jeunesse	2011
Metagame	Sam Landstrom	Smashwords	2009
No pasaran, le jeu	Christian Lehmann	L'école des loisirs	1996
Andreas, le retour	Christian Lehmann	L'école des loisirs	2005
No pasaran, Endgame	Christian Lehmann	L'école des loisirs	2012
Omnitopia Dawn	Diane Duane	Daw Hardcover	2010
Only you can save mankind	Terry Pratchett	Doubleday, London	1992
Otherland	Tad Williams	Legend Books	1996
Playing Tyler	TL Costa	Strange Chemistry	2013
The restoration game	Hen MacLeod	Orbit	2010
Ready player one	Ernest Cline	Century Random House	2011
Reamde	Neal Stephenson	Altantic Books et USA HarperCollins Publisher	2011
Schooled	Christa Charter	Amazon	2012
Inner City	Jean-Marc Ligny	Hachette jeunesse	1992
Cyberkiller	Jean-Marc Ligny	J'ai lu	1993
Slum city	Jean-Marc Ligny	Hachette jeunesse	1996
Slum online	Hiroshi Sakurazaka	Hayakawa Publishing	2005
Terminal Park	François Sautereau	Flammarion	1997
The Imperium game	KD Wentworth	Mass Market Paperback	1993
Echo's Revenge : The Ultimate Game	Sean Austin	Smashwords	2012
This is not a game	Walter J. Williams	Orbit	2009
Un cas comme Karine	Florent Martinez	Kirographaires	2011
Virus L.I.V.3 ou la mort des livres	Christian Grenier	Hachette Jeunesse	1998
Warrior Girl	Matt Lazar et Amanda Thomas	Boston Avenue Media	2012
You	Austin Grossman	Mulholland Books	2013
Zendegi	Greg Egan	Night Shade Books	2010
Feyland : The Dark Realm	Anthea Sharp	Createspace	2012
Wyrm	Mark Fabi	Mass Market Paperback	1998

Annexe 4 : Extrait des bases de données réalisées sous LibreOffice Base

Cette annexe présente des extraits des deux bases de données concernant les œuvres des corpus étendus vidéoludique et littéraire. L'ensemble des champs remplis est visible, mais tous ne se sont pas révélés pertinents. Une explication de certains champs, lorsque le titre n'est pas explicite, suit les extraits.

Base de données du corpus vidéoludique étendu

ID	Titre	Titre2	Developeur	Date_EUR	Date_AN	Date_JPN	Editeur_EUR
0	Dark Souls		From Software	2011	2011	2011	Namco Bandai Games
1	Dark Souls 2		From Software	2014	2014	2014	Namco Bandai Games
2	Dragon Age: Origins		BioWare	2009	2009		Electronic Arts
3	Dragon Age II		BioWare	2011	2011		Electronic Arts
4	Dragon Age Inquisition		BioWare	2014	2014		Electronic Arts
5	Nervewinter nights		BioWare	2002	2002		Infogrames
6	Mass Effect		BioWare	2007	2007		Electronic Arts, Microsoft Game Studios
7	Baldur's Gate		BioWare	1999	1998		Interplay, Black Isle Studios
8	Baldur's Gate II : Shadows of Amn		BioWare	2000	2000		Interplay, Black Isle Studios
9	Everquest		Verant Interactive	1999	1999		Sony Online Entertainment
10	Tales of Vesperia	Teiruzu Obu Vesuperia	Namco Tales Studio	2009	2008	2008	Namco Bandai Games, Atari

ID	Comics2	Manga2	BD2	Titre_nov	Date_nov	Lieu_nov	Editeur_nov
0	FALSE	FALSE	FALSE				
1	FALSE	FALSE	TRUE	Dark Souls II Into the Light	2014		From Software / Namco Bandai Games
2	FALSE	FALSE	FALSE	Dragon Age	2011		IDW Publishing
3	FALSE	FALSE	TRUE	Dragon Age Silent Grove	2009		Tor Books
4	FALSE	FALSE	FALSE				
5	FALSE	FALSE	FALSE	Neverwinter Nights : Gc Tie In	2001		Wizards of the Coast
6	FALSE	FALSE	FALSE	Mass Effect : Revelation / Mass Effect : Ascension / Mass Effect: Retribution / Mass Effect: Decep	2007		Del Rey Books
7	FALSE	FALSE	FALSE	Baldur's Gate	1999		TSR
8	FALSE	FALSE	FALSE				
9	FALSE	FALSE	FALSE	The Blood Red Harp / Truth and Steel / The Ocean of Steel	2006		Mass Market Paperback
10	FALSE	TRUE	FALSE	Tales of Vesperia	2009		

ID	Editeur_AN	Editeur_JPN	Genre	Explication	Connaissance	Univers	Culture
0	Namco Bandai Games	From Software	Role-Playing	Se revendique action-RPG	Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
1	Namco Bandai Games	From Software	Role-Playing	Se revendique action-RPG	Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
2	Electronic Arts		Role-Playing	Se revendique RPG	Oui	Fantasy	TRUE
3	Electronic Arts		Role-Playing	Se revendique RPG	Oui	Fantasy	TRUE
4	Electronic Arts		Role-Playing	Se revendique RPG	Oui	Fantasy	TRUE
5	Infogrames		Role-Playing	Se revendique RPG	Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
6	Electronic Arts, Microsoft Game Studios		Role-Playing		Oui	SF	TRUE
7	Interplay, Black Isle Studios		Role-Playing		Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
8	Interplay, Black Isle Studios		Role-Playing		Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
9	Sony Online Entertainment		Role-Playing		Oui mais pas joué	Fantasy	TRUE
10	Namco Bandai Games	Namco Bandai Games	Role-Playing	Se revendique RPG	Oui mais pas joué	Fantasy	FALSE

ID	Justification	Nombre	Exact	Interaction	Lisibles	Manuscrit	Relie	Abime	Main	Symboles	Notes	Inclusion
0	Suite de Demon's Souls	10	1	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
1	Suite de Demon's Souls	10		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
2	Importance de la fanbase	50		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE
3	Importance de la fanbase	51		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE
4	Importance de la fanbase	51		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE
5	http://nwn.wikia.com/wiki/	50	16	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
6		10		TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE
7	http://en.wikipedia.org/wi	50		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE
8	http://en.wikipedia.org/wi	50		TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE
9	http://fr.wikipedia.org/wiki	51	374	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE
10		10		TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE

ID	Auteur_nov	Intertextualite
0		FALSE
1	Robert Williams, Andi Ewington, Simon Coleby	FALSE
2	Orson Scott Card	FALSE
3	David Gaider	FALSE
4		FALSE
5	Mikhael Mikalean, Phillip Athens	TRUE
6	Dre Karpshyn, William Arterius	FALSE
7	Philip Athans	TRUE
8		FALSE
9	Elaine Cunningham / Thomas Reid / Stewart Wieck	FALSE
10	Kadokawa Shoten	FALSE

Signification des champs équivoques

Date_EUR, Date_AN, Date_JNP : Dates de parution des jeux en fonction des continents

Culture : Statut de canon dans la culture vidéoludique

Nombre : Nombre de livres manipulables

Notes, Inclusion : Inclusion des notes dans le nombre de livres manipulables

Forme : Relations entre la forme du jeu et une forme littéraire

Base de données du corpus littéraire étendu

ID	Titre	Auteur	Renseignements	Reconnaissance	Justification	Date	Langue	Editeur1	Editeur2
0	Arcade	Robert Maxxe		FALSE		1984	Anglais	Pan Books	BPCC Group
1	Atlantyx	Chase Dalton		FALSE		2009	Anglais	Thomas Nelson	
2	Augmented Dreams	Stephen B. Kagan		FALSE		2013	Anglais	Createspace	
3	Bedlam	Christopher Brookmyre	Scénariste jv Bedlam	TRUE	Ses oeuvres ont gagné plusieurs prix.	2013	Anglais	Orbit	Orbit, 2014
4	Caverns of Socrates	Dennis L. McKiernan		FALSE		1995	Anglais	Roc	Roc, 1996
5	Corpus Simsi	Chloé Delaume		TRUE	Plusieurs études universitaires sur ses oeuvres.	2008	Français	Edition Léo Sherer	
6	Dans l'œil de Lynx	Laurent Quessi		FALSE		2013	Français	Rageot	
7	Deadly Pink	Vivian Vande Velde		FALSE		2012	Anglais	Harcourt	
8	Doomed	Tracy Deebis		FALSE		2013	Anglais	Walker Childrens	
9	Eagle Strike	Anthony Horowitz		TRUE		2003	Anglais	Walker Books	
10	E-Machination	Arthur Ténor		FALSE		2013	Français	Seuil	

ID	Public	Auteur_pu	Justification1	Editeur_pu	Justification2	Lecteurs_pu	Justification3	Serie	Extension	Jeu	Site	Univers
0	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	SF
1	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Futur Proche
2	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	SF
3	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	SF
4	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Futur Proche
5	Non Classé	FALSE		FALSE		FALSE		FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	Réalisme Magique
6	Adolescents	TRUE	http://www.actu	TRUE	http://www.ricoc	TRUE	http://www.ricoc	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain
7	Adolescents	TRUE	http://www.vivi	TRUE	Published July	TRUE	http://www.go	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	Futur Proche
8	Adolescents	FALSE	http://tracy-dee	TRUE	Walker Children	TRUE	http://www.go	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain
9	Adolescents	TRUE	http://www.alex	TRUE	http://www.alex	TRUE	http://www.go	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain
10	Adolescents	TRUE	http://arthurten	TRUE	Seuil jeunesse	TRUE	http://www.ricoc	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain

ID	Creation	Production	Economie	Reception	Pratiques	Addiction	Sociabilite	Monde	Virtual	Materiel	Un	Plusieurs	Type
0	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	Jeu d'arcade
1	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	
2	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	
3	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	
4	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	
5	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	Les Sims
6	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	
7	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	
8	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	
9	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	
10	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	

ID	Ligne	Action	Adventure	Fighting	Puzzle	Role-Playing	Shooter	Simulation	Sports	Strategy	Univers2
0	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	SF
1	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Fantasy
2	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Fantasy
3	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	Fantasy / Monde contemporain / SF
4	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Fantasy
5	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain
6	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	Fantasy / Monde Contemporain
7	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Fantasy
8	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Autre
9	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Mythologie
10	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	Monde Contemporain

ID	Axiologie	Bon	Mauvais	Neutre	Avis	Identite	Aventures	Policier	SF	Analyse	Importance1	Importance2	Importance3	Importance4
0	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	Bon / Mauvais	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
1	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	Mauvais	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
2	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE		FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE
3	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE		FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
4	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE		FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
5	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	Bon	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
6	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	Bon	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
7	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE		TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE
8	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE		TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE
9	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE		FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE
10	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE		TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE

ID	Lieu	Evenement	Declencheur	But	Elucidation	Personnage	Adjuvant	Opposant	Intertextualite	Ecriture	Ecriture2
0	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	
1	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	
2	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	
3	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	Textes caractéristiques(ex : Loading)
4	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	
5	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	TRUE	Images du jeu dans le livre.
6	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	
7	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	
8	TRUE	FALSE	TRUE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	
9	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	
10	TRUE	FALSE	TRUE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	FALSE	TRUE	FALSE	

Signification des champs équivoques

Editeur2 : Éditeur et année de publication de l'édition de travail

Auteur_pu, Editeur_pu, Lecteurs_pu : Stratégies de classement du public

Un, Plusieurs : Nombre de jeux représentés

Ligne : Jeu en ligne

Univers2 : Univers du jeu représenté

Importance1, 2, 3, 4 : Évaluation de l'importance du jeu dans l'intrigue /

Écriture : Influence du jeu vidéo sur l'écriture de l'œuvre littéraire

Exemples de requêtes en SQL

<i>Principales commandes utilisées</i>	<i>Fonctions</i>
SELECT	Sélectionner les entrées d'un champ
SELECT COUNT	Compter
FROM	Sélectionner dans une table
WHERE	Choisir un champ
TRUE / FALSE	Champ booléen
AND	Ajouter un champ

Exemple 1 : compter le nombre de jeux qui présentent des livres avec lesquels on peut interagir.

```
SELECT COUNT ( "Titre" ) FROM "Livres_dans_jv" WHERE "Interaction" = TRUE
```

Exemple 2 : compter le nombre de jeux qui présentent des livres manipulables et lisibles.

```
SELECT COUNT ( "Titre" ) FROM "Livres_dans_jv" WHERE "Interaction" = TRUE  
AND "Lisibles" = TRUE
```

Exemple 3 : compter le nombre de RPG qui présentent des objets-livres

```
SELECT COUNT ( "Titre" ) FROM "Livres_dans_jv" WHERE "Interaction" = TRUE  
AND "Genre" = 'Role-Playing'
```

Exemple 4 : lister l'ensemble des œuvres vidéoludiques, leur développeur et leurs années de parution en fonction du continent

```
SELECT "Titre", "Developeur", "Date_EUR", "Date_AN", "Date_JPN" FROM  
"Livres_dans_jv"
```

Exemple 5 : compter les œuvres vidéoludiques parus entre 1984 et 1994

```
SELECT COUNT( "Titre" ) FROM "Jeux_dans_livres" WHERE ( ( ( "Date_EUR" <=  
"Date_JPN" OR "Date_JPN" IS NULL ) AND ( "Date_EUR" <= "Date_AN" OR  
"Date_AN" IS NULL ) ) AND ( "Date_EUR" >= 1984 AND "Date_EUR" <= 1994 ) )  
OR ( ( ( "Date_AN" <= "Date_JPN" OR "Date_JPN" IS NULL ) AND ( "Date_AN" <=  
"Date_EUR" OR "Date_EUR" IS NULL ) ) AND ( "Date_AN" >= 1984 AND  
"Date_AN" <= 1994 ) ) OR ( ( ( "Date_JPN" <= "Date_AN" OR "Date_AN" IS NULL )  
AND ( "Date_JPN" <= "Date_EUR" OR "Date_EUR" IS NULL ) ) AND ( "Date_JPN"  
>= 1984 AND "Date_JPN" <= 1994 ) )
```

Annexe 5 : Quelques points de repère dans l’histoire contemporaine du jeu vidéo et de la littérature

La chronologie suivante ne cherche pas à présenter une histoire exhaustive et ne prétend pas que les œuvres littéraires et vidéoludiques ainsi que les événements sélectionnés sont plus importants que certains qui ne sont pas mentionnés. Elle a pour but de présenter brièvement le contexte autour des œuvres du corpus restreint, afin de comprendre les formes des représentations intermédiatiques par rapport à une évolution technique et esthétique des médias. C’est pourquoi les œuvres s’inscrivent majoritairement dans la culture médiatique et que certains pans de la culture littéraire ne sont pas évoqués.

Légende

* : œuvre du corpus restreint

(r) : œuvre mentionnée dans les romans du corpus restreint

(jv): œuvre mentionnée dans les jeux vidéo du corpus restreint

Décennie	Culture vidéoludique	Culture littéraire
1900		1900 <i>The Wizard of Oz</i> (Baum)
1920		1926 <i>Call of Cthulhu</i> (Lovecraft) (jv)
1940		1944 <i>Le jardin aux sentiers qui bifurquent</i> (Borges)
1950	1958 <i>Tennis for two</i> (Higinbotham)	1950 <i>The Chronicles of Narnia</i> (Lewis) (jv) 1951 <i>Fahrenheit 451</i> (Bradbury)
1960	1962 <i>Spacewar</i> (Russell)	1963 <i>Marelle</i> (Cortazár) 1962 <i>The Man in the High Castle</i> (K Dick) 1965 <i>Dune</i> (Herbert) (jv) 1967 <i>Un conte à votre façon</i> (Queneau)

		1966 <i>Rocannon's world</i> (Le Guin) 1968 <i>A wizard of Earthsea</i> (Le Guin)
1970	1971 <i>Computer Space</i> (Syzygy Engineering) 1972 Première génération de consoles, Magnavox Odyssey <i>Pong</i> (Atari) 1974 Premier stockage des informations dans une puce ROM Premier magazine de jeux vidéo <i>Dungeon and Dragon</i> (Gygax & Arneson) (jeu de rôle papier) 1975 Premier usage d'un microprocesseur 1977 Premier crash économique Premier scrolling dans les quatre directions Deuxième génération de consoles – Atari 2600 1978 <i>Space Invaders</i> (Nishikado) 1979 <i>Adventure</i> (Atari) (premier easter egg) <i>The Cave of Time</i> (Bantam) <i>Tunnels & Trolls</i> (St. Andre) <i>Zork</i> (Infocom) (r)	1970 <i>Nine Princes in Amber</i> (Zelazny) <i>L'anneau-monde</i> (Niven) <i>Les Seigneurs de la guerre</i> (Klein) 1972 <i>The God Themselves</i> (Asimov) 1973 <i>Rendez-vous with Rama</i> (C Clarke) 1974 <i>Glas</i> (Derrida) <i>Carrie</i> (King) 1976 <i>The Adventure of You on Sugar Cane Island</i> (Packard) <i>Interview with the Vampire</i> (Rice) 1977 <i>Le Désert du monde</i> (Andrevon) <i>The Shining</i> (King) 1979 <i>The Neverending story</i> (Ende) <i>The Cave of Time</i> (Packard) <i>Journey under the sea</i> (Montgomery) <i>The Hitchhiker's Guide to the Galaxy</i> (Adams) <i>Kindred</i> (Butler)
1980	1980 Age d'or des salles d'arcade Début du discours sur la violence des jeux vidéo <i>Pac-Man</i> (Namco) (r) <i>Ultima</i> (Origins System) 1981 <i>Donkey Kong</i> (Nintendo) (r) <i>Castle Wolfenstein</i> (Muse Software) (r) Commodore 64 1982 <i>Joust</i> (Williams Electronics) (r) <i>E.T. the Extra-Terrestrial</i> (Atari) 1983	Phénomène de concentration des maisons d'édition 1981 <i>Red Dragon</i> (Harris) <i>Sommeil de sang</i> (Brussolo) 1982 <i>The Warlock of Firetop Mountain</i> (Livingstone & Jackson) 1983 <i>Pet Semetary</i> (King) (jv) <i>The colour of magic</i> (Pratchett) 1984 <i>Neuromancer</i> (Gibson) <i>Millenium</i> (Varley) 1985

	Deuxième crash économique (trop de jeux peu finis) Développement des ordinateurs à la maison 1984 <i>King's Quest : Quest of the Crown</i> (Sierra) <i>Tetris</i> (Pajitnov) (r) 1985 Troisième génération de consoles – NES <i>Super Mario Bros</i> (Nintendo) <i>The Bard's Tale</i> (Interplay) 1986 <i>The Legend of Zelda</i> (Nintendo) (r) <i>Castlevania</i> (Konami) <i>Metroid</i> (Nintendo) 1987 Quatrième génération de consoles – Megadrive CD-ROM 1988 Développement des conventions (Première Game Developers Conference) 1989 GameBoy	<i>The Handmaid's tale</i> (Atwood) <i>The Mystery of Echo Lodge</i> (Foley) <i>Ender's game</i> (Card) <i>Walking on Glass</i> (Banks) 1984 <i>Lone Wolf</i> (Dever) 1986 <i>The Song of Distant Earth</i> (Clarke) Développement de l'audiobook aux Etats-Unis 1987 <i>Afternoon, a story</i> (Joyce) <i>Watchmen</i> (Moore) 1989 <i>Hyperion</i> (Simmons)
1990	Utilisation de l'expression « Génération Nintendo » 1990 Super NES <i>Sim City</i> (Maxis) <i>Final Fantasy</i> (Squaresoft) (USA) (r) <i>The secret of Monkey Island</i> (Lucasfilm Games) Popularisation des séries et adaptations 1991 Développement des jeux en ligne, les MUD <i>Sonic the Hedgehog</i> (Sega) (r) <i>The Legend of Zelda : A Link to the Past</i> (Nintendo) <i>Sid Meier's Civilization</i> (MicroProse) 1993 <i>Myst</i>* (Cyan) (record des ventes des jeux sur ordinateur jusque 2002)	Déclin des livres-dont-vous-êtes-le-héros* Développement du mouvement steampunk 1990 <i>Good Omens</i> (Pratchett & Gaiman) 1992 <i>Only You can save mankind</i>* (Pratchett) <i>Victory Garden</i> (Quin-Harkin) 1991 <i>Jurrassic Park</i> (Crichton) 1993 <i>I have said nothing</i> (Douglas) <i>Les guerriers du silence</i> (Bordage) 1994 <i>Delirium</i> (Oliver) 1995 <i>Six Sex Scenes</i> (Eisen) <i>The Golden Compass</i> (Pullman)

	9.8 billion de dollars de vente pour l'industrie du jeu vidéo au monde <i>Doom</i> (id Software) (r) <i>Fifa</i> (Extended Play Productions) (r) 1994 Cinquième génération de consoles – Playstation Difficultés économiques du secteur : déclin de Sega <i>The Elder Scrolls : Arena*</i> (Bethesda Softworks) <i>Oddworld</i> (Oddworld Inhabitants) <i>Warcraft</i> (Blizzard) <i>System Shock</i> (Looking Glass) (r) 1996 Nintendo 64 <i>The Elder Scrolls II : Daggerfall*</i> (Bethesda Softworks) <i>Alone in the Dark</i> (Infogrames) <i>Tomb Raider</i> (Core Design) <i>Starcraft</i> (Blizzard) <i>Pokemon Bleu et Rouge</i> (Game Freaks)(r) <i>Resident Evil</i> (Capcom) 1997 Nintendo Game Boy Color <i>Grand Theft Auto</i> (Rockstar) (r) <i>Final Fantasy VII</i> (Squaresoft) 1998 <i>Metal Gear Solid</i> (Konami) <u>1999</u> Sega Dreamcast <i>Silent Hill</i> (Konami) (r) Développement des mods* créés par les joueurs	<i>Assassin's apprentice</i> (Hobb) <i>Quibbling</i> (Guyer) <i>The Time Ships</i> (Baxter) 1996 <i>No Pasaran*</i> (Lehmann) <i>Inner City</i> (Ligny) <i>Slum City*</i> (Ligny) <i>A game of throne</i> (Martin) <i>Sunshine 69</i> (Rabyd) 253 (Ryman) <i>The Night's Dawn Trilogy</i> (Hamilton) <i>The Diamond Age</i> (Stephenson) 1997 <i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i> (Rowling) 1998 <i>La Tour Sombre</i> (King) 1999 Fondation de Electronic Literature Organisation Déclin de la littérature hypertextuelle
2000	Démocratisation d'internet Développement d'un discours sur la valeur artistique du jeu vidéo Apparition de communautés en ligne Premières réflexions autour du serious game Structuration du champ autour de trois pôles : technologie, culturel, marketing 2000 Sixième génération de consoles – Playstation 2	Poids du GAFA dans l'économie du livre Développement des éditeurs indépendants Augmentation des e-books 2000 <i>House of Leaves</i> (Danielewski) 2002 Entrée de la littérature de jeunesse dans les programmes scolaires en France <i>Golem*</i> (Murail)

<i>Deus Ex</i> (Ion Storm) <i>The Sims</i> (Maxis)(r) 2001 Xbox / Gamecube Grand Theft Auto III (Rockstar) Ico (Team Ico) <i>Halo : Combat Evolved</i> (Bungie) (r) Expansion du format du free-to-play* 2002 <i>The Elder Scrolls III : Morrowind</i>* (Bethesda Softworks) 2003 <i>Star Wars : Knights of the Old Republic</i> (BioWare) Développement des jeux sur téléphone (création de King) 2004 PSP (Japon) / Nintendo DS <i>Fable</i>* (Lionhead) <i>Assassin's Creed</i> (Ubisoft) (r) <i>World of Warcraft</i> (Blizzard) 2005 Septième génération de console – Xbox 360 Développement de la pratique du let's play <i>Shadow of the Colossus</i> (Team Ico) <i>Guitar Hero</i> (Harmonix) 2006 Wii / PS3 <i>The Elder Scrolls IV : Oblivion</i>* (Bethesda Softworks) <i>League of Legends</i> (Riot Games) <i>Flow</i> (Thatgamecompany) 2007 <i>The Witcher</i>* (CD Projekt RED) <i>Bioshock</i> (2K Boston) <i>Mass effect</i> (BioWare) <i>Portal</i> (Valve) 2008 <i>Fable II</i>* (Lionhead) 2009 <i>Flower</i> (Thatgamecompany) <i>Demon's Souls</i> (From Software) Développement des jeux indépendants (<i>Minecraft</i>) et des jeux casual (<i>Angry Birds</i>)	2003 <i>Corpus Simsi</i>* (Delaume) <i>Lucky Wander Boy</i>* (Weiss) 2004 Lancement de Google Books <i>La horde du contrevent</i> (Damasio) 2005 <i>Andreas, le retour</i>* (Lehmann) <i>Twilight</i> (Meyer) (jv) Production d'imprimés en diminution 2006 <i>Fablehaven</i> (Mull) 2007 Kindle 2009 <i>Gagner la guerre</i> (Jaworski)

2010	2010 Intensification de la pratique de l'esport (professionnalisation des joueurs) Logique de patrimonialisation du jeu vidéo <i>Fable III</i> (Lionhead) (r) <i>NieR</i> (Cavia) <i>Heavy Rain</i> (Quantic Dream) 2011 <i>The Elder Scrolls V: Skyrim*</i> (Bethesda Game Studios) (r) <i>The Witcher 2: Assassins of Kings*</i> (CD Projekt RED) 2012 Huitième génération de console – Wii U Financement participatif pour le casque de réalité virtuelle Oculus Rift <i>Journey</i> (Thatgamecompany) 78.872 million de dollars de vente pour l'industrie du jeu vidéo au monde 2013 <i>Type: Rider*</i> (Ex Nihilo) <i>Soul Sacrifice*</i> (Marvelous AQL) 2014 PS 4, Xbox One <i>The Elder Scrolls Online*</i> (Zenimax Online) Controverse du Gamergate 2015 <i>The Witcher 3: Wild Hunt*</i> (CD Projekt RED) 2016 <i>Pokemon Go</i> (Niantic)	Développement de l'audiobook en France 2010 <i>Erebos*</i> (Poznanski) <i>This is not a game</i> (Williams) Ipad 2011 <i>Composition 1</i> (Marc Saporta) <i>Ready Player One*</i> (Cline) <i>For the Win*</i> (Doctorow) <i>Luminous Airplanes</i> (LaFarge) 2012 <i>No Pasaran, endgame*</i> (Lehmann) 2013 <i>Bedlam*</i> (Broockmyre) <i>You*</i> (Grossman)

Annexe 6 : Traductions du premier recueil de nouvelles de la série The Witcher écrit par Sapkowski

- 1993 ***Ostatnie życzenie*** – superNOWA (première édition)
- 1995 *Ostatnie życzenie* – superNOWA
- 1996 *Последното желание* – AST
- 1999 *Poslední přání* – Leonardo
- 2000 *Ostatnie życzenie* – superNOWA
- 2002 *El último deseo* – Bibliopolis
- 2003 *Le dernier vœu* – Bragelonne
- 2004 *Ostatnie życzenie* – superNOWA
- 2005 *Le dernier vœu* – Pocket
Raganius – Eridanas
O Último Desejo – Livros do Brasil
- 2007 *The Last Wish* – Gollancz **Sortie du RPG The Witcher (Cd Projekt RED)**
El último deseo – Bibliópolis
Der letzte Wunsch – Deutscher Taschenbuch Verlag
- 2008 *Le dernier vœu* – Bragelonne
The Last Wish – Hachette Book Group
The Last Wish – Orbit Books
The Last Wish – Gollancz
Последното желание – ИнфоДАР
Последното желание – Act
Poslednja Želja – IPS Media
El último deseo – Alamut
- 2009 *El último deseo* – Alamut
- 2010 *Ostatnie życzenie* – superNOWA
The Last Wish – Gollancz
Il guardiano degli innocenti – Nord
Viimeinen toivomus – WSOY
- 2011 *Poslední přání* – Leonardo
Le dernier vœu – Milady
O Último Desejo – WMF Martins Fontes
O Último Desejo – Editorial Presença
Viimane soov – Tiritamm
De Laatste Wens – De Vliegende Hollander
Den sista önsknigen – Coltso
El último deseo – Bibliópolis
El último deseo – Alamut
Az utolsó kívánság – PlayON Magyarország
- 2012 *Poslednja Želja* – Čarobna knjiga
Sorceleur – Bragelonne
Der letzte Wunsch – Helmut Lingen Verlag
Il guardiano degli innocenti : La saga dello strigo Geralt – Casa Editrice Nord
Останні бажання
The Last Wish – Gollancz
Le dernier vœu – Milady
- 2013 *Η τελευταία ευχή* – Σελήνη
Последното желание – Астрель
- 2014 *The Last Wish* – Orion Publishing Group
Последното желание – AST
De laatste wens en het zwaard der voorzienigheid – Luitingh-Sijthoff
Ostatnie życzenie – superNOWA

Bibliographie

Les parties suivantes regroupent de manière thématique les ouvrages de théorie cités dans la thèse et ceux qui ont nourri la réflexion de manière moins directe mais qui restent essentiels aux sujets abordés. La section « Corpus » présente les œuvres du corpus restreint qui a été élaboré à partir d'un corpus étendu analysé au sein d'une base de donnée présentée en Annexe 3.

Corpus restreint

Œuvres littéraires

- Broockmyre Christopher, *Bedlam*, [2013], London : Orbit Books, 2014
- Cline Ernest, *Ready Player One*, [2011], London : Arrow Books, 2012
- Delaume Chloé, *Corpus Simsi*, Montreuil : Léo Scheer, 2003
- Doctorow Cory, *For The Win*, [2010], London : HarperVoyager, 2011
- Grossman Austin, *You*, [2013], London : Mulholland Books, 2014
- Lehmann Christian, *No Pasarán, le jeu*, [1996], Paris : L'école des loisirs, 2013
- Lehmann Christian, *Andreas, le retour*, [2005], Paris : École des loisirs, 2013
- Lehmann Christian, *No Pasarán, endgame*, Paris : École des loisirs, 2012
- Ligny Jean-Marc, *Slum City*, Paris : Hachette, 1996
- Murail Elvire, Lorris et Marie-Aude, *Golem*, [2002], Paris : Pocket jeunesse, 2003
- Poznanski Ursula, *Erebos*, trad. de l'allemand par Judith Pattinson, Crows Nest : Allen & Unwin, 2012
- Pratchett Terry, *Only You Can Save Mankind*, [2010], London : Random House Children, 2013 [1992]
- Weiss D.B, *Lucky Wander Boy*, New York : Plume, 2003
- Williams Walter Jon, *This is not a game*, [2009], London : Orbit Books, 2010

Œuvres vidéoludiques

The Elder Scrolls

- The Elder Scrolls: Arena*, Bethesda Softworks, MS-DOS (disque), 1994
- The Elder Scrolls II: Daggerfall*, Bethesda Softworks, MS-DOS (disque), 1996
- The Elder Scrolls III: Morrowind*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Windows (Steam), 2002
- The Elder Scrolls IV: Oblivion*, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks/2K Games, Windows (Steam), 2006

The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, Windows (Steam), 2011

The Elder Scrolls Online, Zenimax Online Studios, Bethesda Softworks, Windows (disque), 2014

The Witcher

The Witcher, CD Projekt Red, Atari/CD Projekt, Windows (disque), 2007

The Witcher 2: Assassins of Kings, CD Projekt Red, CD Projekt, Windows (disque), 2011

The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt RED, CD Projekt, Windows (GOG), 2015

Fable

Fable : The Lost Chapters, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, Windows (Steam), 2005 [2004]

Fable II, Lionhead Studios, Microsoft Game Studios, Xbox 360 (disque), 2008

Fable III, Lionhead, Microsoft Game Studios, Xbox 360 (disque), 2010

Myst

realMyst : Masterpiece Edition, Cyan, Red Orb Entertainment, Windows (Steam), 2014 [1993]

NieR

NieR : Gestat, Cavia, Square Enix, Xbox 360 (disque) 2010

Soul Sacrifice, Marvelous AQL / SCE Japan Studio / Comcept, Sony Computer Entertainment, PS Vita (version dématérialisée), 2013

Type: Rider, Agat Films & Cie - Ex Nihilo, BulkyPix/ Arte, Android (play store), 2013

Œuvres des réseaux transmédiâs étudiées

The Elder Scrolls

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls V : Skyrim – The Skyrim Library, Vol. I : The Histories*, London : Titan Books, 2015.

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls V : Skyrim – The Skyrim Library, Vol. II : Man, Mer, and Beast*, London : Titan Books, 2016.

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls V : Skyrim – The Skyrim Library, Vol. III : The Arcane*, London : Titan Books, 2016.

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls Online – Tales of Tamriel, Vol. I : The Land*, London : Titan Books, 2015.

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls Online – Tales of Tamriel, Vol. II : The Lore*, London : Titan Books, 2015.

ZeniMax Media Inc., *The (Improved) Emperor's Guide to Tamriel*, livre faisant partie de l'édition Imperial de *The Elder Scrolls Online*, 2014.

The Witcher

Sapkowski Andrzej, *Sword of Destiny (Miecz Przeznaczenia)*, [1992], London : Gollancz, 2015

Sapkowski Andrzej, *The Last Wish (Ostatnie życzenie)*, [1993], London : Gollancz, 2007

Sapkowski Andrzej, *Blood of Elves (Krew elfów)*, [1994], London : Gollancz, 2008

Sapkowski Andrzej, *Time of Contempt (Czas pogardy)*, [1995], London : Gollancz, 2013

Sapkowski Andrzej, *Baptism of Fire (Chrzest ognia)*, [1999], London : Gollancz, 2016

Sapkowski Andrzej, *The Tower of the Swallow (Wieża Jaskółki)*, [1997], London : Gollancz, 2016

Sapkowski Andrzej, *The Lady of the Lake (Pani Jeziora)*, [1999], London : Gollancz, 2016

Sapkowski Andrzej, *Season of Storms (Sezon burz)*, [2013], London : Gollancz, 2018

Bedlam

Bedlam : the game, Redbedlam, KISS Limited, 2015

NieR

Grimoire NieR -Project Gestalt & Replicant System, Square Enix, 2010

Théorie

Puisque cette thèse a l'ambition d'utiliser des théories littéraires et des concepts des Game Studies pour étudier à la fois les œuvres littéraires et les œuvres vidéoludiques, j'ai choisi de les regrouper au sein de cette bibliographie dont les catégories recoupent les deux champs de recherche.

Histoires du livre, du jeu vidéo et de la littérature hypertextuelle

Aarseth Espen, « Nonlinearity and Literay Theory », in *Hyper/ Text/ Theory*, Landow George (dir), Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1994.

Archibald Samuel, *Le texte et la technique : la lecture à l'heure des médias numériques*, Montréal : Le Quartanier, 2009.

Autié Dominique, *De la page à l'écran : pour accompagner l'évolution de l'écrit sur les nouveaux supports de l'information*, Toulouse : Intexte éditions, 2003.

Bakhtine Mikhaïl, *François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris : Gallimard, 1982.

Barbier Frédéric, *Histoire du livre en occident*, Paris : Armand Colin, 2012.

Bell Alicia, *The possible worlds of hypertext fiction*, Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2010.

Berry Vincent, Communication « Jeux (vidéo) et apprentissages : contours d'une problématique », Université Catholique de Louvain, le 4 novembre 2011.

Besson Anne, « Magie du numérique : l'ordinateur comme boîte à merveilles », in *Formes contemporaines de l'imaginaire informatique*, Komodo 21, Plate-forme d'édition électronique du RIRRA 21, 2016. URL : <http://komodo21.fr/magie-numerique-lordinateur-boite-a-merveilles/> (consulté le 17/04/2019)

Bolter Jay David, *Writing space : computers, hypertext and the electronic writing space*, Mahwah : Erlbaum, 1991.

Bonenfant Maude et Genvo Sébastien, « Une approche située et critique du concept de gamification », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 2 : *Questionner les mises en forme ludiques du web : gamification, ludification et ludicisation*, 2014. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/286> (consulté le 14/02/2019)

Bon François, *Après le livre*, Paris : Seuil, 2011.

Bouchardon Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris : Lavoisier, 2009.

Burgers Elizabeth, « Understanding interactive fictions as a continuum : reciprocity in experimental writing, hypertext fiction and video games », Thèse de doctorat, sous la direction de Kaye Mitchell, Université de Manchester, 2015.

Bourdieu Pierre et Chartier Roger, « La lecture : une pratique culturelle », in *Pratiques de la lecture*, Roger Chartier (dir.), Paris : Editions Payot et Rivages, 2003.

Bruno Pierre, « Vers un modèle structuralo-constructiviste de la communication littéraire », Texte adapté de la thèse *Vie et mort d'un genre : le livre interactif en*

- France 1983/1989*, sous la direction d'Alain Viala, Paris III-Sorbonne Nouvelle, 1993.
URL: <http://b4p5.free.fr/index.php?option=content&task=view&id=39> (consulté le 21/02/2019)
- Cario Erwan, *Start : la grande histoire des jeux vidéo*, Paris : éditions de La Martinière, 2013.
- Chartier Roger, *Le livre en révolutions*, Paris : Les Éditions Textuel, 1997.
- Chartier Roger, « Figures du livre : Du livre au lire », in *Pratiques de la lecture*, Roger Chartier (dir.), Paris : Editions Payot et Rivages, 2003.
- Clément Jean, « Fiction interactive et modernité », *Littérature*, n° 96, décembre 1994.
- Colville Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal : le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal : étude de cas dans un centre de sciences*, thèse de doctorat, sous la direction de Christophe Genin, Université Paris I, 2016.
- Compagnon Antoine, *Le démon de la théorie : littérature et sens commun*, Paris : Points, 1998.
- Cosmos A.M, « Sadistic Lovers : Exploring Taboos in Otome Games », in *Digital Love : Romance and Sexuality in Video Games*, Heudi McDonald (dir.), Boca Raton : CRC Press, 2018.
- Davies Owen, *Grimoires*, New York : Oxford University Press, 2009.
- Derfoufi Mehdi, « Décentrer l'histoire du jeu vidéo ? », *L'autre Côté* [en ligne]. URL : <https://delautrecoite.org/2018/02/28/une-autre-histoire-du-jeu-video/> (consulté le 28/02/2019)
- Donovan Tristan, *Replay : the history of video games*, Hove : Yellow Ant Media, 2010.
- Fabre, Daniel « Des lecteurs ordinaires. Le livre et sa magie », in *Pratiques de la lecture*, Roger Chartier (dir.), Paris : Editions Payot et Rivages, 2003.
- Fichez Elisabeth et Noyer Jacques, *La construction sociale de l'univers des jeux vidéo*, Édition du Conseil Scientifique de l'Université Charles de Gaulle- Lille 3, CEGES, 2001
- Gefen Alexandre, « La littérature contemporaine face au numérique », dans *Les Mutations de la lecture*, Olivier Bessard-Banquy (dir.), Bordeaux : Presses universitaires de Bordeaux, 2012.
- Genvo Sébastien, *Penser la formation et les évolutions du jeu sur support numérique*, Mémoire d'habilitation à diriger les recherches, Université de Lorraine, 2014, URL : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=445> (consulté le 14/02/2019)
- Hayles Katherine, *Writing machines*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2002.
- Hills Matt, « An extended Foreword: From fan doxa to toxic fan practices? », *Participations, Journal of Audience & Reception Studies* [en ligne], vol.15, mai 2018, URL : <http://www.participations.org/Volume%2015/Issue%201/7.pdf> (consulté le 08/02/2019)
- Hasegawa Kazumi , « Falling in love with history: Japanese girls' otome sexuality and queering historical imagination », in *Playing with the Past: Digital Games and the*

- Simulation of History*, M. W. Kapell et A. B. Elliot (dir.), New-York : Bloomsbury, 2013.
- Hyeshin Kim, « Women's games in Japan: Gendered identity and narrative construction », *Theory, Culture & Society*, vol. 26, 2009.
- Ichbian Daniel, *La saga des jeux vidéo*, Cergy : Pix'N Love Editions, 2012.
- Jeanneret Yves, « Sémiotique de l'écriture », entretien vidéo en ligne, Archives audiovisuelles de la recherche. URL : https://www.canal-u.tv/video/fmsh/semiotique_de_l_ecriture.28783 (consulté le 20/02/2019)
- Juul Jesper, *A casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, London : The MIT Press, 2010.
- Johannot Yvonne, *Tourner la page : Livre, rites et symboles*, Grenoble : Éditions Jérôme Millon, 1988.
- Kirkpatrick Graeme, *The Formation of Gaming Culture in UK Gaming Magazines, 1981-1995*, Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2015.
- Kline Stephen, Dyer-Witford Nick et Peuter Greig, *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montreal & Kingston: McGill-Queen's University Press, 2003.
- Freyheit Matthieu, « Un coup de dé jamais n'abolira la lecture! *Les livres dont vous êtes le héros* et la matérialisation de lire », communication lors du colloque *La littérature de jeunesse dans le jeu des cultures matérielles et médiatiques : Circulation, adaptations, mutations*, organisé par Mathilde Lévêque et Matthieu Letourneux, Université Paris 13, 24-26 septembre 2014. URL : https://www.youtube.com/watch?v=PcoI77_qogw (consulté le 21/02/2019)
- Labarre Alfred, *Histoire du livre*, Paris : PUF, 1970.
- Lafrance Jean-Paul, *Les jeux vidéo, à la recherche d'un monde meilleur*, Paris : Hermes Science Publications, 2006.
- Lalu Julien, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, sous la direction de Jérôme Grévy, Université de Poitiers, 2018.
- Landow George, *Hypertext 3.0 : Critical Theory New Media in an Era of Globalization*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 2006.
- Lejeune Philippe, *Cher écran ... Journal personnel, ordinateur, internet*, Paris : Seuil, 2000.
- Marghescu, Mircea *Pourquoi la littérature?*, Paris, Kimé, 2014.
- Marseille Jacques et Eveno Patrick (dir.), *Histoire des industries culturelles en France, XIXème – XXème siècle*, Paris : ADHE Editions, 2002.
- Maître Andy, « Entre dénonciation et éloge de la «Nintendomanie»: les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, Suisse, du 5 au 7 octobre 2017.

- Mauco Olivier, *Jeux vidéo, problèmes publics, régulations privées : Histoire socio-politique des dispositifs de contrôle des contenus*, Thèse de doctorat, sous la direction de Frederique Matonti, Université Paris-1, 2012.
- Mauco Olivier, *Jeux vidéo : hors de contrôle ? Industrie, politique, morale*, Paris : Play Editions, 2014.
- Melot Michel, *Livre*, Paris : L'œil neuf éditions, 2006.
- Mollier Jean-Yves, *La lecture et ses publics à l'époque contemporaine : essai d'histoire culturelle*, Paris : PUF, 2001.
- Monchamp Jocelyn, *Le Dépôt légal des jeux vidéo*, mémoire d'étude, diplôme de conservateur des bibliothèques, sous la direction de Benoît Epron, Villeurbanne, Enssib, 2014. URL : <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/64150-le-depot-legal-des-jeux-%20video.pdf> (consulté le 17/04/2019)
- Moretti Franco, « The Slaughterhouse of Literature », in *Distant Reading*, Londres, New-York : Verso, 2013.
- Morris Lucy, « Love Transcends All (Geographical) Boundaries The Global Lure of Romance Historical Otome Games and the Shinsengumi », in *Digital Love : Romance and Sexuality in Video Games*, Heudi McDonald (dir.), Boca Raton : CRC Press, 2018.
- Nyssen Hubert, *Du texte au livre : les avatars du sens*, Paris : Nathan, 1993.
- Ong Walter J., *Oralité et écriture, La technologie de la parole*, [1982], Paris : Les Belles Lettres, 2014.
- Piault Fabrice, *Le livre : la fin d'un règne*, Paris : Stock, 1995.
- Michaël Perret « « Parlons-en de ces problèmes » : la configuration de l'addiction et de la violence dans les jeux vidéo immersifs dans Temps Présent », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, Suisse, du 5 au 7 octobre 2017.
- Rabot Cécile, « Pour une histoire des représentations du livre et de la lecture. Une galerie de portraits d'Hommes au(x) livre(s) à travers les siècles », *Acta Fabula* [en ligne], vol. 9, n° 1, janvier 2008. URL : <https://www.fabula.org/acta/document3810.php> (consulté le 12/02/2019)
- Raessens Joost, « The ludification of culture », in *Rethinking gamification*, Mathias Fuchs, Sonia Fizek, Paolo Ruffino, Niklas Schrape (dir.), Luneburg: Hybrid Publishing Lab, 2014.
- Roose Philippe, *Histoire des consoles de jeu de salon*, Toulouse : Editions Cepaduès, 2011.
- Rouet François, *Le livre, mutations d'une industrie culturelle*, Paris : La documentation française, 2007.
- Sanchez Frédéric, *Encyclopédie des jeux vidéo*, Paris : Chiron éditeur, 2008.
- Schyder Peter (dir.), *L'Homme-livre : des hommes et des livres, de l'Antiquité au XXe siècle*, Paris : Orizons, 2007.
- Souchier Emmanuel, *De la littérature combinatoire aux Livres dont vous êtes le héros*, Paris : LFEEP, 1988.

Taylor Emily, « Dating-Simulation Games : Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture », *Southeast Review of Asian Studies*, vol. 29, 2007. URL : <https://pdfs.semanticscholar.org/f789/057922bcbf331d205e6b68647e9b5fe1a42c.pdf> (consulté le 16/03/2019)

Ter Minassian Hovig . « Les jeux vidéo : un patrimoine culturel ? », in *Géographie et cultures*, Paris : L'Harmattan, 2012. URL : https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00832148/PDF/Les_jeux_videos_un_patrimoine_culturel_version_rA_visA_e.pdf (consulté le 20/02/2019)

Thérenty Marie-Eve, « Pour une poétique historique du support », *Romantisme* [en ligne], n° 143, 2009. URL : <https://www.cairn.info/revue-romantisme-2009-1-page-109.htm> (consulté le 20/02/2019)

Vaillant, Alain *L'histoire littéraire*, Paris : Armand Colin, 2010.

Viala Alain, *La culture littéraire*, Paris : PUF, 2009.

Wolf Mark (dir.), *The Videogame explosion : a history from PONG to Playstation and beyond*, Londres : Greenwood Press, 2008.

Intermédialité et cultures médiatiques

Aïrn Olivier, « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », *Terminal* [en ligne], n° 122 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/558> (consulté le 17/04/2019)

Alexandre-Bidon Danièle, « Activités ... quotidiennes et culture ... matérielle ? », *Questes* [en ligne], n° 15, septembre 2008. URL : <http://journals.openedition.org/questes/4118> (consulté le 17/04/2019)

Azuma Hiroki, *Génération Otaku : les enfants de la postmodernité*, [2001], Paris : Hachette Littérature, 2008

Baetens Jan, *La novellisation : du film au roman*, Bruxelles : Les impressions nouvelles, 2008.

Baetens Jan, « Etudes Culturelles et analyse médiatique : Autour du concept de remédiation », *Recherches en communication* [en ligne], n° 31, 2009. URL : <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/6351/6041> (consulté le 17/04/2019)

Baetens Jan, *Pour le roman-photo*, Bruxelles, Paris : Les Impressions Nouvelles, 2010.

Bahuaud Myriam, « Transmedia storytelling : quand l'histoire se conçoit et se construit comme une licence », *Terminal* [en ligne], n° 122, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/552> (consulté le 17/04/2019)

Balzerani Margherita, « Déjouer le jeu. Réappropriation et détournement de l'univers de jeux vidéo dans la création contemporaine », *L'évolution psychiatrique*, vol. 71, n° 3, 2006.

Baroni Raphael, « Le récit dans l'image : séquence, intrigue et configuration », in *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Bernard Guelton (dir.), Paris : L'Harmattan, 2013.

- Blanchet Alexis, *Des Pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Cergy : Pix'and'love éditions, 2010.
- Blanchet Alexis, « L'adaptation de cinéma en jeux vidéo : des synergies intermédiatiques aux fictions quantiques », in *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Simonnot Brigitte (dir.), Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010.
- Blanchet Alexis, « A statistical analysis of the adaptation of films into video games, » *Ina* [en ligne], 2011. URL : <http://www.inaglobal.fr/en/video-games/article/statistical-analysis-adaptation-films-video-games> (consulté le 17/04/2019)
- Blanchet Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris : Armand Colin, 2012.
- Besson Rémi, « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », *HAL* [en ligne], 2014. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01012325/> (consulté le 17/04/2019)
- Bogost Ian, *Unit Operations : an approach to videogame criticism*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Bolter Jay David et Grusin Richard, *Remediation : understanding new media*, Cambridge et Londres : MIT Press, 1999.
- Boyer Elsa, « Cut-scenes : l'image entrecoupée », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Elsa Boyer, Elie During, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Madeleine Aktypi, Erwan Higuinen (dir.), Montrouge : Bayard, 2012.
- Cisneros James, « Remains to be Seen. Intermediality, Ekphrasis, and Institution », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, 2007.
- Cléder Jean, « Ce que le cinéma fait de la littérature », *Fabula* [en ligne], n° 2, décembre 2006. URL : <http://www.fabula.org/lht/2/cleder.html> (consulté le 17/04/2019)
- Cléder Jean, *Entre littérature et cinéma : les affinités électives*, Paris : Armand Colin, 2012.
- Cran Rona, *Collage in twentieth-century art, literature, and culture : Joseph Cornell, William Burroughs, Frank O'Hara and Bob Dylan*, Franham – Burlington : Ashgate, 2014.
- David Coralie, « Le jeu de rôle sur table « une forme littéraire intercréative de la fiction? », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 6 : *L'art en jeu ou le jeu de l'art*, 2013. URL : <http://sdj.revues.org/682> (consulté le 17/04/2019)
- Dalleu Estelle, « Le jeu vidéo... un art de l'impur », *Radar* [en ligne], n° 2 : *Quand l'art compose avec ses hiérarchies*, 2017. URL : <https://revue-radar.fr/livraison/2/article/14/le-jeu-video-un-art-de-limpur> (consulté le 07/03/2019)
- Di Crosta Marida, « Stratégies narratives transmédias : Des pratiques scénaristiques transversales », *Terminal* [en ligne], n° 112 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/571> (consulté le 19/04/2019)
- Elleström Lars, « The modalities of media : a model for understanding intermedial relations », in *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, Lars Elleström (dir.), Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2012.

- Elkington Trevor, « Too many cooks : media convergence and self-defeating adaptations », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009.
- Fagerjord Anders et Storsul Tanja, « Questioning Convergence », in *Ambivalence Towards Convergence : Digitalization and Media Change*, Tanja Storsul et Dagny Stuedahl, Göteborg, Sweden : Nordicom, 2007.
- Gaudreault André, « Variations sur une problématique », *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), Montréal : Nota Bene, 1998.
- Gaudreault André et Marion Philippe, « Transécriture et médiatique narrative : l'enjeu de l'intermédiarité », in *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), Montréal : Nota Bene, 1998.
- Gaudreault André et Marion Philippe, « Un média naît toujours deux fois », *Sociétés et représentations*, n° 9 : *La croisée des médias*, 2000.
- Gervais Bertrand, « Torsions, distorsions ou comment adapter une méprise de lecture », in *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), Montréal : Nota Bene, 1998.
- Glevarec Hervé, « La fin du modèle classique de la légitimité culturelle », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.
- Glevarec Hervé, *La Culture à l'ère de la diversité*, La Tour d'Aigues : Editions de l'Aube, 2013.
- Grandjean Guillaume, « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Essai de game design comparé : The Legend of Zelda et The Binding of Isaac », *Le Pardaillan. Revue de littératures populaires et cultures médiatiques*, n° 2 : *Le jeu*, 2017.
- Grishakova Marina, « Intermedial metarepresentations », in *Intermediality and storytelling*, Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan (dir.), Berlin : De Gruyter, 2010.
- Groensteen Thierry, « Fictions sans frontières », in *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), Montréal : Nota Bene, 1998.
- Groensteen Thierry, « Le processus adaptatif », in *La transécriture : pour une théorie de l'adaptation*, André Gaudreault et Thierry Groensteen (dir.), Montréal : Nota Bene, 1998.
- Guelton Bernard, « Repérer et jouer la fiction entre deux médias », in *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédiarité*, Bernard Guelton (dir.), Paris : L'Harmattan, 2013.
- Guilet Anaïs, *Pour une littérature cyborg : L'hybridation médiatique du texte littéraire*, thèse de doctorat, sous la direction de Vincent Gervais et Denis Mellier, Université du Québec et Université de Poitiers, 2013.
- Herzogenrath Bernd, « Travels in Intermedia[lity] : an introduction », in *Travels in intermedia[lity] : Reblurring the boundaries*, Bernd Herzogenrath (dir.), Dartmouth : Dartmouth College Press, 2012.

- Higgins Dick, *Horizons : the Poetics and Theory of the Intermedia*, Carbondale : Southern Illinois University Press, 1984.
- Hutcheon Linda, *A theory of adaptation*, London, New-York : Routledge, 2006.
- Jenkins Henry, *Textual Poachers : Television fans and participatory culture*, New York, Routledge, « Studies in culture and communication », 1992.
- Jenkins Henry, *La culture de la convergence : des médias au transmédia* [*Convergence Culture : where new and old media collide*, 2006], Paris : Armand Colin, 2013.
- Jenkins Henry, « La licorne origami contre-attaque : réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling », *Terminal* [en ligne], n° 112 : *Le Transmedia Storytelling*, 2013. URL : <http://journals.openedition.org/terminal/455> (consulté le 17/04/2019)
- Jenkins Henry, Ford Sam et Gree Joshua, *Spreadable Media : Creating Value and meaning in a Networked Culture*, New York : NYU Press, 2013.
- Julien Marie-Pierre et Rosselin Céline, *La Culture matérielle*, Paris : La Découverte, 2005.
- Kawasaki Takuto and Ikura Yoshiyuki, « Ranobe kyara wa taju sakuhin sekai no yume o miru ka? » [Do light novel characters dream of a world of multiple works?], in *Raito noberu kenkyu josetsu*, Ichianigiri Hirotaka and Kume Yoriko (dir.), Tokyo: Seikyusha, 2009.
- Krichane Sélim, *La caméra-imaginaire : Jeux vidéo et modes de visualisation*, Genève : Georg, 2018.
- Kustritz Anne, « Interactivité, resémantisation, et plaisirs de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 10, 2017. URL : <https://journals.openedition.org/rfsic/2672> (consulté le 19/04/2019)
- Krzywkowski Isabelle, *Machines à écrire : Littérature et technologies du XIXe au XXIe*, Grenoble : ELLUG, 2010.
- Lits Marc, « Arsène Lupin ou la diffraction transmédiatique », *De l'écrit à l'écran*, Jacques Migozzi (dir.), Limoges : Pulim, 2000.
- Lits Marc, « La culture médiatique ou la contamination de la culture par les médias », in *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques 1860-1940*, Jean- Yves Mollier, Jean François Sirinelli, François Vallotton (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2006.
- Letourneux Matthieu, « Le devenir livre des jeux et jouets », in *La ronde des jeux et des jouets : Harry, Pikachu, Superman et les autres*, Gilles Brougère (dir.), Paris : Autrement, 2008.
- Letourneux Matthieu, « Hybridité iconotextuelle et hybridité ludo-narrative dans les parties racontées de White Dwarf », in *Hybridations : Les rencontres du texte et de l'image*, Laurent Gerbier (dir.), Tours: Presses Universitaires François-Rabelais, 2014.
- Letourneux Matthieu, « Introduction – la littérature au prisme des sérialités », *Belphegor* [en ligne], n°14, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/belphegor/794> (consulté le 05/03/2019)

- Letourneux Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris : Seuil, 2017.
- Lelièvre Edwige, « Art Game », in *100 Notions pour l'art numérique*, Marc Veyrat (dir.), Paris : Les Editions de l'Immatériel, 2015.
- Macé Éric, « Mouvements et contre-mouvements culturels dans la sphère publique et les médiacultures », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.
- Macé Éric, *Les imaginaires médiatiques. Une sociologie postcritique des médias*, Paris : Éditions Amsterdam, 2006.
- Maigret Eric et Macé Eric, « Introduction », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.
- Maigret Eric, « Après le choc des cultural studies », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.
- Maigret Eric, « Esthétiques des médiacultures », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.
- Maigret Eric, « Bande dessinée et postlégitimité », in *La bande dessinée : une médiaculture*, Eric Maigret et matteo Stefanelli (dir.), Paris : Armand Colin, 2012.
- Maigret Eric, « Du signifiant flottant au transmédia storytelling, ou le retour aux stratégies », *Terminal* [en ligne], n° 122 : *Le transmédia storytelling*, 2013. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/536> (consulté le 17/04/2019)
- Maigret Eric, « Penser la convergence et le transmédia : avec et au-delà Jenkins », in *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Henri Jenkins, Paris : Armand Colin, 2013.
- Maigret Eric, *Sociologie de la communication et des médias*, Paris : Armand Colin, 2015.
- Manovich Lev, *The Language of New Media*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2001.
- Martel Kareen, « Les notions d'intertextualité et d'intratextualité dans les théories de la réception », *Protée*, vol. 33, n° 1, printemps 2005.
- McLuhan Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Cambridge et Londres : MIT Press, 1994
- Méchoulan Eric, « Intermédialités : le temps des illusions perdues », *Intermédialités* [en ligne], n°1, 2^e trim., 2003. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2003-n1-im1814473/1005442ar/> (consulté le 17/04/2019)
- Méchoulan Eric, « Intermédialité : ressemblances de famille », *Intermédialités* [en ligne], n° 16, Automne 2010, URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2010-n16-im1514743/1001965ar/> (consulté le 17/04/2019)
- Migozzi Jacques, « Fictions transmédiatiques : du rhizome au réseau », *De l'écrit à l'écran*, Jacques Migozzi (dir.), Limoges : Pulim, 2000.

- Mollier Jean-Yves, « Culture de masse », in *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli, Christian Delporte (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2010.
- Moser Walter, « L'interartialité : pour une archéologie de l'intermédialité », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, 2007.
- Müller Jürgen, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinemas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, n° 2-3, 2000.
- Müller Jürgen, « Vers l'intermédialité. Histoires, positions et options d'un axe de pertinence », *Médiamorphoses*, n° 16, 2006.
- Müller Jürgen, « Séries culturelles audiovisuelles, ou : Des premiers pas intermédiatiques dans les nuages de l'archéologie des médias », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, 2007.
- Müller Jürgen et Froger Marion, « Introduction : Intermédialité et socialité », in *Intermédialité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, 2007.
- Natkin Stéphane, « Les jeux de demain : télévision ou cinéma interactif », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Peeters Benoît, « Le roman-photo », in *L'aventure des images : de la bande dessinée au multimédia*, François Schuiten et Benoît Peeters (dir.), Paris : Editions Autrement, 1996.
- Peyron David, *Culture Geek*, Limoges : FYP éditions, 2013.
- Picard Martin, *Pour une esthétique du cinéma transludique, Figures du jeu vidéo et de l'animation dans le cinéma d'effets visuels du tournant du XXIème siècle*, thèse de doctorat, sous la direction de Livia Monnet et de Bernard Perron, Université de Montréal, 2009.
- Picard Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 6 : *L'art en jeu ou le jeu de l'art*, 2016. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/712> (consulté le 12/03/2019)
- Piegay-Gros Nathalie, *Introduction à l'intertextualité*, Paris : Dunod, 1996.
- Rabau Sophie, *L'intertextualité*, Paris : Garnier-Flammarion, 2002.
- Rajewsky Irina, « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédialités* [en ligne], n° 6, automne 2005. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> (consulté le 17/04/2019)
- Ryan Marie-Laure, « Fiction, Cognition and Non-Verbal Media », in *Intermediality and storytelling*, Marina Grishakova et Marie-Laure Ryan (dir.), Berlin : De Gruyter, 2010.
- Ryan Marie-Laure, « Digital Narrative: Negotiating a Path between Experimental Writing and Popular Culture », *Comparative Critical Studies* [en ligne], vol. 13,

- Edinburgh University Press, 2016. URL : <https://www.euppublishing.com/doi/pdfplus/10.3366/ccs.2016.0209> (consulté le 20/02/2019)
- Samoyault Tiphaine, *L'intertextualité : mémoire de la littérature*, Paris : Nathan Université, 2001.
- Schröter Jens, « Four Models of Intermediality », in *Travels in intermedia[lity] : Reblurring the boundaries*, Bernd Herzogenrath (dir.), Dartmouth : Dartmouth College Press, 2012.
- Sharp John, *Works of games : On the aesthetics of games and art*, Cambridge : the MIT Press, 2015.
- Sirinelli Jean-François, « Conclusion », in *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques 1860-1940*, Jean- Yves Mollier, Jean François Sirinelli, François Vallotton (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2006.
- Stalker Phillipa Jane, *Gaming In Art: A Case Study Of Two Examples Of The Artistic Appropriation Of Computer Games And The Mapping Of Historical Trajectories Of 'Art Games' Versus Mainstream Computer Games*, mémoire de master, Université de Witwatersrand, Johannesburg, 2005. URL : <http://wiredspace.wits.ac.za/handle/10539/1749> (consulté le 12/03/2019)
- Steinberg Marc, *Anime's media mix : Franchising toys and characters in Japan*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2012.
- Steinberg Marc, « Condensing the Media Mix : Multiple Possible Worlds in 'The Tatami Galaxy' », *Revue canadienne d'études cinématographiques/Canadian Journal of Film Studies*, vol. 21/2, Octobre 2012.
- Sztulman Paul, « Les explorateurs d'abîmes », in *Voir les jeux vidéo. Perception, construction, fiction*, Elsa Boyer, Elie Durning, Emmanuel Siety, Paul Sztulman, Madeleine Aktypi, Erwan Higuinen (dir.), Montrouge : Bayard, 2012.
- Trémel Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de monde*, Paris : PUF, 2001.
- Vallotton François, « Culture médiatique », in *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli, Christian Delporte (dir.), Paris : Presses Universitaires de France, 2010.
- Wolf Werner, « Intermediality Revisited. Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », in *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspden, et Walter Bernhart (dir.), Amsterdam, Atlanta : Rodopi, 2002. URL : <https://cursointermedialidade.files.wordpress.com/2014/08/wolf.pdf> (consulté le 17/04/2019)
- Wolf Werner, « The Relevance of Mediality and Intermediality to Academic Studies of English Literature », in *Mediality / Intermediality*, Martin Heusser, Andreas Fischer et Andreas H. Jucker (dir.), *Spell*, vol. 21, 2008.
- Zabban Vinciane, « Retour sur les Game Studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*, n° 173-174, 2012.

Littérature et jeu vidéo

- Allard Jérôme-Olivier, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- André Laury-Nuria et Lécole Solnychkine Sophie, « Le paysage antique des *Argonautiques* à *Rise of the Argonauts* : un mythe épique, du livre au jeu vidéo », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Bazile Julien, « Ludoformer Lovecraft : Sunless Sea comme mise en monde du mythe de Cthulhu », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018.
- Berry Vincent, « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Cavallaro Dani, *Anime and the Visual Novel : Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson et Londres : McFarland, 2010.
- Chauvin Cédric et Jacques Emmanuelle, « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : Myst, L'Album de l'oncle Ernest, Book of spells », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Condis Megan Amber, « Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky "Canon" of White Masculinity », *Journal of Modern Literature*, Vol. 39, n° 2, 2016.
- Detweiler Robert, « Games and Play in Modern American Fiction », *Contemporary Literature*, vol. 17, n° 1, 1976.
- Dupont Bruno, « Un roman pour la génération Commodore 64. Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies. », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Dupont Bruno, « L'ordinateur dans la littérature allemande du tournant du millénaire (1990-2010) », thèse de doctorat, sous la direction de Bjorn Olav-Dozo, Université de Liège (Belgique), 2018.
- Ensslin Astrid, *Literary gaming*, Cambridge et Londres : MIT Press, 2014.
- Grandjean Guillaume, « Jeu vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers les *Figures* (Hommage à Gérard Genette) », Colloque « Littératures du jeu vidéo », organisé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz, ENS, 15 et 16 juin 2018.
- Grine Esteban, « Du jeu vidéo au manga : les cas du nekketsu et de l'isekai dans la mise en récit des mécaniques vidéoludiques », Colloque « Littératures du jeu vidéo », organisé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz, ENS, 15 et 16 juin 2018.
- Jahjah Marc, « L'utilisation de la « gamification » dans la stratégie des acteurs du livre numérique : le cas Kobo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.

- Kuehl John, « The ludic Impulse in Recent American Fiction », *The Journal of Narrative Technique*, vol. 16, n° 3, 1986.
- Lalu Julien, « Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Lessard Jonathan, « Livre, film ou monde interactif ? Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Letourneux Matthieu, « Un cas limite de narrativité : la novellisation de jeux vidéo », in *La Novellisation, du film au livre*, Jan Baetens et Marc Lits (dir.), Leuven : Leuven University Press, 2004.
- Mauger Vincent, « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Morisset Thomas, « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Paoluci Philippe, « La représentation de la bande-dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de Comic Zone et de XIII », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Peuch Benjamin, « Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans *Amnesia : The Dark Descent* », in *Jeu vidéo et livre*, Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), Liège : Bebooks, 2015.
- Ray Jean-Charles, *Les systèmes de la peur. Approche transmédiatique de l'horreur dans la littérature et le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Tiphaine Samoyault et Bernard Perron, Université Paris 3 Sorbonne Nouvelle et Université de Montréal, 2017.
- Ringot Martin, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires*, n° 2017-3, juin 2018. URL : <https://journals.openedition.org/itineraires/3948> (consulté le 15/03/2019)
- Rio Florence, « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Rioux Philippe, « En quête de capitaux : formes et hésitations du livre d'art de jeux vidéo », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Solinski Boris, « A la marge de la lecture et du ludique : les livres-jeux », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 7 : *Les marges du jeu*, 2017. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/777> (consulté le 21/02/2019)
- Tyminska Marta, « Visual Novel : From literature to gaming », communication lors de la conférence *5th English Literary Meeting*, Bydgoszcz, 2014.
- Würtz Siegfried, « Du pixel sur la planche : enjeux théoriques de l'appropriation de la bande dessinée par le jeu vidéo », communication lors du colloque *Littératures du jeu vidéo*, organisé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz, ENS, 15 et 16 juin 2018.

Etudes sur le corpus

- Aronstein Susan et Thompson Jason, « Coding the Grail: "Ready Player One's" Arthurian Mash-Up », *Arthuriana*, vol. 25, n° 4, 2015.
- Chauvin Cédric et Jacques Emmanuelle, « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : Myst, L'Album de l'oncle Ernest, Book of spells », *Mémoire du livre*, Vol. 5, n° 2 : *Livre et jeu vidéo*, printemps 2014.
- Condis Megan Amber, « Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky "Canon" of White Masculinity », *Journal of Modern Literature*, vol. 39, n° 2, 2016.
- Daurat Vincent, *Les représentations littéraires dans le jeu vidéo NieR*, mémoire de Master, sous la direction d'Irène Langlet, Université de Limoges, 2016.
- Delaume Chloé, « S'écrire, mode d'emploi », in *Autofiction(s)*, Claude Burgelin, Isabelle Grell et Roger-Yves Roche (dir.) colloque de Cerisy 2008, Lyon : Presses universitaires de Lyon, 2010.
- Ducas Sylvie, « Fiction auctoriale, postures et impostures médiatiques : le cas de Chloé Delaume, 'personnage de fiction' », *Le temps des médias* [en ligne], n° 14, 2010. URL : <https://www.cairn.info/revue-le-temps-des-medias-2010-1-page-176.htm?contenu=article> (consulté le 28/02/2019)
- Guilet Anaïs, « Lire le jeu vidéo : jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », in *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Simonnot Brigitte (dir.), Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010.
- Hamaide-Jager Eléonore, « Les grandes guerres du XXe siècle dans *No pasarán* le jeu de Christian Lehmann : écrire et réécrire l'histoire pour les adolescents, du roman à la bande dessinée », in *Ecrire l'histoire pour la jeunesse, Amnis* [en ligne], n° 16, 2017, URL : <https://journals.openedition.org/amnis/3012#tocto1n3> (consulté le 13/02/2019)
- Michaud Thomas, *La réalité virtuelle : de la science-fiction à l'innovation*, Paris : L'Harmattan, 2018.
- Nordstrom Justin, « A pleasant place for the world to hide : Exploring themes of Utopian Play in *Ready Player One* », *Interdisciplinary literary Studies*, vol. 18, n° 2, 2016.
- Piva Marika, « Cybervariation autour de la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », in *Internet est un cheval de Troie, Fabula* [en ligne], 2017. URL : <http://www.fabula.org/colloques/document4173.php> (consulté le 17/04/2019)
- Reyns-Chikuma Christian, « Du ludisme engagé de certaines fictions sur les jeux vidéo », in *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles*, Anne Besson, Nathalie Prince et Laurent Bazin (dir.), Rennes : PUR, 2016.

Cultural Studies / Sociologie

- Bourdieu Pierre, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris ; Les Editions de Minuit, 1979.
- Bourse Michel et Yucel Halime, *Les cultural studies : essai*, Paris : L'Harmattan, 2015.

- Carruthers Fiona, « Fanfic is Good for two things – Greasing Engines and killing brain cells », *Participations* [en ligne], vol. 1, n° 2, mai 2004. URL : http://www.participations.org/volume%201/issue%202/1_02_carruthers_article.htm (consulté le 17/04/2019)
- Cervulle Maxime et Quemener Nelly, *Cultural Studies : théories et méthodes*, Paris : Armand Colin, 2015.
- Debray Régis, *Cours de médiologie générale*, Paris : Gallimard, 1991.
- De Certeau Michel, *L'invention du quotidien*, Paris : Gallimard, 1990 [1980].
- Glevarec Hervé, Macé Eric, Maigret Eric (ed), *Cultural studies : anthologie*, Paris : Armand Colin, 2008.
- Kurtritz Anne, « Interactivité, resémantisation et plaisir de la primauté ontologique : les œuvres de fans comme centre du récit », *Revue française des sciences de l'information et de la communication* [en ligne], n° 10, 2017. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/2672?lang=en> (consulté le 17/04/2019)
- Mattelart Armand et Neveu Eric, « Cultural Studies' stories : La domestication d'une pensée sauvage », *Réseaux*, n° 80, CNET, 1996.
- Mattelart Armand et Neveu Eric, *Introduction aux Cultural Studies*, Paris : La découverte, 2003.
- Neveu Erik, « Généalogie des Cultural Studies », in *Cultural Studies : genèse, objets, traductions*, Actes du colloque organisé par la Bpi le vendredi 20 mars 2009 au Centre Pompidou, Éditions de la Bibliothèque publique d'information/Centre Pompidou, 2010.
- Van Damme Stéphane, « Comprendre les Cultural Studies: une approche d'histoire des savoirs », *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, n° 51- 4bis, 2004.

Humanités numériques

- Berra Aurélien, « Faire des humanités numériques », in *Read/ Write Book 2 : Une introduction aux humanités numériques*, Marseille : OpenEdition Press, 2012. URL : <https://books.openedition.org/oep/238> (consulté le 17/04/2019)
- Burnard Lou, « Du literary and linguistic computing aux digital humanities : retour sur 40 ans de relations entre sciences humaines et informatique », in *Read/ Write Book 2 : Une introduction aux humanités numériques*, Marseille : OpenEdition Press, 2012. URL : <https://books.openedition.org/oep/242> (consulté le 17/04/2019)
- Citton Yves, « Humanités numériques : Une médiapolitique des savoirs encore à inventer », *Multitudes* [en ligne], n° 59, 2015/2. URL : <https://www.cairn.info/revue-multitudes-2015-2-page-169.htm> (consulté le 17/04/2019)
- Dacos Marin, Mounier Pierre, « Humanités numériques : État des lieux et positionnement de la recherche française dans le contexte international », Rapport de recherche, Institut français, 2015. URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01228945/document> (consulté le 17/04/2019)
- Doueïhi Milad, *Pour un humanisme numérique*, Paris : Editions du Seuil, 2011.

- Gefen Alexandre, « Les enjeux épistémologiques des humanités numériques », *Socio* [en ligne], n° 4, 2015. URL : <https://journals.openedition.org/socio/1296> (consulté le 17/04/2019)
- Liu Alan « Imagining the New Media Encounter », in *A Companion to Digital Literary Studies*, \, Suans Schreibman et Ray Siemens (dir.), Oxford : Blackweek, 2008. URL : <http://www.digitalhumanities.org/companionDLS/> (consulté le 17/04/2019)
- Schreibman Susan, Siemens Ray, et Unsworth John, « The Digital Humanities and Humanities Computing : An Introduction », in *A Companion to Digital Humanities*, Suans Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth (dir.), Oxford : Blackweek, 2004. . URL : <http://www.digitalhumanities.org/companion/> (consulté le 17/04/2019)

Stéréotypes / préjugés

- Amossy Ruth, *Les Idées Reçues. Sémiologie du stéréotype*, Paris : Nathan, 1991.
- Amossy Ruth et Herschberg Pierrot Anne, *Stéréotypes et clichés*, Paris : Armand Colin, coll. « 128 », 2014.
- Angenot Marc, 1889. *Un état du discours social*, Québec : Editions du Préambule, 1989.
- Barthes Roland, *Mythologies*, Paris : Seuil, 1957.
- Dufays Jean-Louis, *Stéréotype et lecture*, Liège : Mardaga, 1994.
- Greimas Algridas et Joseph Courtés, *Sémiotique, Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, article "Motif", Paris : Hachette, 1969
- Riffaterre Michael, « Fonction du cliché dans la prose littéraire », in *Essais de stylistique structurale*, Paris : Falmarion, 1970.
- Walbrou Sonny, « Le corps du joueur et l'écran traversé : récurrences et circulation d'un motif », *ReS Futurae* [en ligne], n° 12, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1680> (consulté le 15/02/2019)

Théories de la fiction, mondes possibles, mondes fictionnels

- Caboche Elsa, *Fictions-mondes. Les univers inventés dans des œuvres métafictionnelles en littérature et en bande dessinée (XXème XXIème siècle)*, thèse de doctorat, sous la direction de Denis Mellier, Université de Poitiers, 2017.
- Besson Anne, *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Editions, 2015.
- Caïra Olivier, *Définir la Fiction : Du roman au jeu d'échec*, Paris : Editions de l'EHESS, 2011.
- Caïra Olivier, « Ourobores : Explorer les virtualités des mondes fictionnels après le tournant diégétique », *Revue critique de Fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9 : *Fiction et virtualité(s)*, 2014. URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.07> (consulté le 05/03/2019)
- Cohn Dorrit, *Le propre de la fiction*, Paris : Seuil, 2001.

- Dauphragne Antoine, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », in *Les formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse*, *Strenae* [en ligne], 2011/2. URL : <http://strenae.revues.org/312> (consulté le 17/04/2019)
- Dolezel Lubomir, *Heterocosmica : Fiction and Possible Worlds*, Baltimore : The John Hopkins University Press, 1998
- Dolezel Lubomir, « Récits contrefactuels du passé », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Escola Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Genette Gérard, *Fiction et diction*, Paris : Seuil, 1991.
- Genette Gérard, *Nouveau Discours du récit*, Paris : Seuil, 1983.
- Hamburger Kate, *Logique des genres littéraires*, Paris : Seuil, 1986.
- Lavocat Françoise, « L'œuvre littéraire est-elle un monde possible ? » texte à paraître dans *Problèmes de Théorie littéraire*, Sylvie Patron (dir.), *Fabula* [en ligne], 2009. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?L%27œuvre_litt%26eacute%3Braire_est-elle_un_monde_possible%3F (consulté le 17/04/2019)
- Lavocat Françoise, « Les genres de la fiction. État des lieux et proposition », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Jourde Pierre, *Géographies imaginaires de quelques inventeurs de mondes au XXème siècle : Gracq, Borges, Michaux, Tolkien*, Paris : Éditions José Corti, 1991.
- Gefen Alexandre, « L'usage des mondes », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Macé Marielle, « Le total fabuleux : les mondes possibles au profit du lecteur », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Menoud Lorenzo, *Qu'est-ce que la fiction ?*, Paris : Éditions Vrin, 2005.
- Murzilli Nancy, « La fiction ou l'expérimentation des possibles », *Fabula* [en ligne], 2002. URL : <http://www.fabula.org/effet/interventions/11.php> (consulté le 17/04/2019)
- Murzilli Nancy, « De l'usage des mondes possibles en théorie de la fiction », in *La philosophie de David Lewis*, Klesis, Revue philosophique, 2012/24.
- Pavel Thomas, *L'Univers de la fiction*, Paris : Seuil, 1988.
- Ronan Ruth, *Possible Worlds in Literary Theory*, Cambridge : Cambridge University Press, 1994.
- Ronan Ruth, « Des mondes possibles au-delà du principe de vérité », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Ryan Marie-Laure, « Cosmologie du récit : Des mondes possibles aux univers parallèles », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.

- Ryan Marie-Laure, « Possible Worlds », *The Living Handbook of Narratology*, 2012.
URL : <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds> (consulté le 17/04/2019)
- Saint-Gelais Richard, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », in *La Théorie littéraire des mondes possibles*, Françoise Lavocat (dir.) Paris : CNRS Éditions, 2010.
- Saler Michael, *As if : modern enchantment and the literary pre-history of virtual reality*, Oxford : Oxford University Press, 2012.
- Searle John , « Le statut logique du discours de la fiction », Sens et expression, Paris : Editions de Minuit, 1982.
- Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?* Paris : Seuil, 1999.
- Walton Kendall, *Mimesis as make-believe : On the foundation of the representational Arts*, Cambridge : Harvard University Press, 1990.
- White Hayden, *The Content of the Form : Narrative Discourse and Historical Representation*, Baltimore et Londres : The John Hopkins University Press, 1987.

Histoire / récit / narration

- Aarseth Espen, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press, 1997.
- Aarseth Espen, « Quest as Post-Narrative Discourse » in *Narrative across media : The languages of Storytelling*, Marie-Laure Ryan (dir.), Lincoln : University of Nebraska Press, 2004.
- Aarseth Espen, « Genre Trouble », in *First person : New media as Story, Performance and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Amato Etienne Armand, « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Arsenault Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique*, mémoire, Université de Montréal, 2006. URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf> (consulté le 17/04/2019)
- Audet René, « La narrativité est affaire d'évènement », in *Jeux et enjeux de la narrativité dans les pratiques contemporaines*, René Audet et al., Paris : Dis Voir, 2006.
- Barnabé Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire de Master, sous la direction de Björn-Olav Dozo, université de Liège, 2012.
- Barnabé Fanny et Delbouille Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/958> (consulté le 17/04/2019)

- Bjork Staffan et Holopainen Jussi, « Games and Design patterns », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Bouju Emmanuel (dir.), *L'engagement littéraire*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2005.
- Bragge Johanna et Storgårds Jan, « Profiling academic research on digital games using text mining tools », *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference* [en ligne], 2007 URL : <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/094.pdf> (consulté le 17/04/2019)
- Baroni Raphaël, *La tension narrative : suspense, curiosité et surprise*, Paris : Seuil, 2007.
- Bordwell David et Thomson Kristin, *L'art du film : une introduction*, De Boeck, 1999.
- Bourassa Renée, *La fiction hypermédiate : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*, thèse de doctorat, sous la direction de Johanne Villeneuve et Bertrand Gervais, Université du Québec à Montréal, 2008.
- Cayatte Rémi, « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte? », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/936> (consulté le 17/04/2019)
- Chauvin Simon, Donnart Jean-Yves, Levieux Guillaume, Natkin Stéphane, « An Out-of-Character Approach to Emergent Game Narratives », communication lors de la conférence *Foundations of Digital Games 2014*, Ft. Lauderdale. URL : https://www.researchgate.net/publication/263050048_An_Out-of-Character_Approach_to_Emergent_Game_Narratives (consulté le 20/03/2019)
- Cheilan Sandra, *Poétique de l'intime. Proust, Woolf et Pessoa*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2015.
- Church Doug, « Formal Abstract Design Tools » in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press , 2006.
- Crawford Chris, « Interactive Storytelling », in *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2003.
- Dalleu Estelle, « Jeu vidéo et science-fiction >> de mode texte en code texte », *ReS Futurae* [en ligne], n° 12, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1680> (consulté le 15/02/2019)
- Denis Benoît, *Littérature et engagement*, Paris : Seuil, 2000.
- Dubbelman Teun, « Narrative Game Mechanics », Communication au colloque *Interactive Storytelling: 9th International Conference on Interactive Digital Storytelling*, Los Angeles, 15 au 18 novembre 2016. URL : https://www.researchgate.net/publication/309365249_Narrative_Game_Mechanics (consulté le 21/02/2019)

- Eskelinen Markku, « The Gaming situation », *Game Studies* [en ligne], vol. 1, n° 1, juillet 2001. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> (consulté le 17/04/2019)
- Frasca Gonzalo, « Ludology meets narratology : Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> (consulté le 17/04/2019)
- Frasca Gonzalo, « Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology », in *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2003.
- Frasca Gonzalo, *Play the Message : Play, Game and Videogame Rhetoric*, thèse de doctorat, sous la direction de Espen Aarseth, Université de Copenhague, 2007.
- Fuller Mary et Jenkins Henry, « Nintendo and new world travel writing : a dialogue », in *Cybersociety : computer-mediated communication and community*, Steven G. Jones (dir.), Thousand Oak : Sage Publications, 1995.
- Gasparini Philippe, *Autofiction : une aventure du langage*, Paris : Editions du Seuil, 2008.
- Genette Gérard, *Figures II*, Paris : Seuil, 1969.
- Genvo Sébastien, « Introduction : L'expression vidéoludique », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Genvo Sébastien, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat, sous la direction de Jacques Walter, Université Paul Verlaine, Metz, 2006. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/these_sebastien_genvo.pdf (consulté le 29/09/2018)
- Genvo Sébastien, « L'art du *game design* : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication lors du colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, 2008. URL : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94> (consulté le 29/09/2018)
- Genvo Sébastien, « Comprendre et développer le potentiel expressif », *Hermès*, vol. 62, n° 1, 2012.
- Genvo Sébastien, « Defining and designing expressive games: the case of Keys of a gamespace », *Exploring the Frontiers of Digital Gaming, Kinephanos* [en ligne], avril 2016. URL : <https://www.kinephanos.ca/2016/defining-and-designing-expressive-games/> (consulté le 21/02/2019)
- Grell Isabelle, *L'autofiction*, Paris : Armand Colin, 2014.
- Guardolia Emmanuel, « L'histoire que nous faisons vivre au joueur : la structure ludonarrative », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Guillomont (de) Aymeric, « Les jeux dont vous êtes le héros : analyse sémio-actantielle des jeux vidéo en solo », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Groensteen Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris : Presses universitaires de France, 1999.

- Groensteen Thierry, *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée*, vol. 2, Paris : Presses universitaires de France, 2011.
- Herman David, « Toward a Transmedial Narratology », in *Narrative across media : The languages of Storytelling*, Marie-Laure Ryan (dir.), Lincoln : University of Nebraska Press, 2004.
- Jarvinen Aki, *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*, thèse de doctorat, sous la direction de Mikko Lehtonen et Frans Mäyrä, Université de Tampere, 2008.
- Jackobson Roman, « Linguistique et poétique », in *Essais de linguistique générale*, Paris : Editions de Minuit, 1963.
- Jenkins Henry, « Game design as narrative architecture », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Juul Jesper, *A clash between Game and Narrative : A thesis on computer games and interactive fiction*, mémoire, Université de Copenhague, 1999. URL : <https://www.jesperjuul.net/thesis/> (consulté le 29/09/2018)
- Juul Jesper, « What computer games can and can't do », *Digital Arts and Culture conference*, Bergen, 2000. URL : <http://www.jesperjuul.net/text/wcgacad.html> (consulté le 29/09/2018)
- Juul Jesper, « Games telling stories », *Game Studies* [en ligne], vol. 1, n° 1, juillet 2001. URL : <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> (consulté le 29/09/2018)
- Juul Jesper, *Half-real : video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2005.
- Juul Jesper, « Without goals : on open and expressive games », in *Videogame, player, text*, Barry Atkins and Tanya Krzywinska (dir.), Manchester : Manchester University Press, 2007.
- Langlet Irène, « Transfictionnalité en régime non narratif », in *La fiction, suites et variations*, Richard Saint-Gelais (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- Laurel Brenda, *Computers as theater*, Paris : Addison-Wesley Publications, 1993.
- Leblanc Marc, « Tools for creating dramatic game dynamics », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Letourneux Matthieu, « Les univers de fiction des jeux vidéo », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Mäyrä Frans, « The Quiet Revolution : three Thesis for the future of game studies », *DIGRA* [en ligne], 2005. URL : <http://www.digra.org/hc4-frans-mayra-the-quiet-revolution-three-theses-for-the-future-of-game-studies/> (consulté le 29/09/2018)
- Mäyrä Frans, « Getting into the Game : doing multidisciplinary game studies », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009 .

- Mauger Vincent, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/985> (consulté le 21/02/2019)
- Menoud Lorenzo, « La fiction augmentée, une analyse de la narration mixte », in *Images et récits. La fiction à l'épreuve de l'intermédialité*, Bernard Guelton (dir.), Paris : L'Harmattan, 2013.
- Montembeault Hugo et Perron Bernard, « La Focalis-action : Des savoirs narratifs aux savoirs vidéoludiques », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/897> (consulté le 29/09/2018)
- Moran Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1010> (consulté le 21/02/2019)
- Mpondo-Dicka Patrick, « Les scènes cinématiques in les jeux vidéo : analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Mora Patrick, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/897> (consulté le 29/09/2018)
- Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 1997.
- Nélide-Mouniapin Bernadette, « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Neitzel Britta, « Narrativity in Computer Games », in *Handbook of computer game studies*, Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2011.
- Nitsche Michael, *Video game spaces : image, play, and structure in 3D game worlds*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2008.
- Pluvinet Charline, *L'auteur déplacé dans la fiction : configurations, dynamiques et enjeux des représentations fictionnelles de l'auteur dans la littérature contemporaine*, thèse de doctorat, sous la direction de Emmanuel Bouju, Université Rennes 2, 2009.
- Ruffel Lionel, « Un réalisme contemporain : les narrations documentaires », *Littérature* [en ligne], n° 166, 2012/2, Paris : Armand Colin, URL : <https://www.cairn.info/revue-litterature-2012-2-page-13.htm> (consulté le 29/09/2018)
- Ryan Marie-Laure, *Possible worlds, Artificial intelligence and narrative theory*, Bloomington : Indiana University Press, 1991.
- Ryan Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore : The Johns Hopkins University Press, 2001.

- Ryan Marie-Laure, « Will new media produce new narratives ? », in *Narrative across Media*, Marie-Laure Ryan (e\dir.), Lincoln : University of Nebraska Press, 2004.
- Ryan Marie-Laure, *Avatars of Story*, Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- Ryan Marie-Laure, « Media and Narrative », *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London, New-York : Routledge, 2007.
- Ryan Marie-Laure, « La transfictionnalité dans les médias », in *La fiction, suites et variations*, Richard Saint-Gelais (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- Ryan Marie-Laure, « Beyond ludus : narrative, videogames, and the split of digital textuality », in *Videogame, player, text*, Barry Atkins and Tanya Krzywinska (dir.), Manchester : Manchester University Press, 2007.
- Ryan Marie-Laure, « Space », in *The living handbook of narratology* [en ligne], 2012/2014. URL : <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space> (consulté le 29/09/2018)
- Ryan Marie-Laure et Thon Jan-Noël « Introduction » in *Storyworlds across Media*, Marie-Laure Ryan et Jan-Noël Thon (dir.), Lincoln : University of Nebraska Press, 2014.
- Salen Katie et Zimmerman Eric, *Rules of Play : Game Design fundamentals*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2003.
- Saint-Gelais Richard, *Fictions Transfuges : la transfictionnalité et ses enjeux*, Paris : Seuil, 2011.
- Schaeffer Jean-Marie, « Narration visuelle et interprétation », in *Time, narrative and the fixed image*, Mireille Ribière et Jan Baetens (dir.), Amsterdam, Atlanta : Rodopi, 2001.
- Simonet-Tenant Françoise et Coudreuse Anne, « Préambule », *Pour une histoire de l'intime et de ses variations. Itinéraires Littérature, textes, cultures*, Françoise Simonet-Tenant et Anne Coudreuse (dir.), Paris: L'Harmattan, 2009. URL : <https://itineraires.revues.org/574> (consulté le 29/09/2018)
- Therrien Carl, « Le jeu vidéo : point de vue sur la narratologie », *Artifice* [en ligne], 2006. URL : <http://www.webbynerd.com/artifice/dossierarchives/148.html> (consulté le 29/09/2018)
- Trépanier-Jobin Gabrielle et Couturier Alexane, « L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/950> (consulté le 29/09/2018)
- Vilain Philippe, *L'autofiction en théorie*, Chatou : les éditions de la Transparence, 2009.
- Zimmerman Eric, « Narrative, Interactivity, Play and games : Four Naughty Concepts in Need of discipline », in *First person : New media as Story, Performance and Game*, Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.

Théories de la réception

- Amato Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat, dirigée par Jean-Louis Weissberg, Université Paris 8, 2008. URL : http://www.omnsh.org/sites/default/files/amato_these_jeu_video_2008.pdf (consulté le 29/09/2018)
- Arsenault Dominic, « Dynamic range : measuring player freedom and its narrative possibilities in resource-driven games », colloque international « 5th Symposium on Art and Multimedia: Metanarrative(s)? », Universidad de Barcelona, 28-29 janvier 2005. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06278.28202.pdf> (consulté le 29/09/2018)
- Arsenault Dominic et Perron Bernard, « In the frame of the magic circle : the circles of gameplay », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009. Bartle Richard, « Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who suit MUDs », *The Journal of Virtual Environments*, Vol 1, 1996. URL : <http://mud.co.uk/richard/hcds.htm> (consulté le 29/09/2018)
- Barnabé Fanny, *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764> (consulté le 29/09/2018)
- Beau Frank, « Une figure du double numérique : l'avatar, Entretien avec Oriane Deseilligny », in *Identités numériques : Expressions et traçabilité*, Jean-Paul Fourmentraux (dir.), Paris : CNRS Editions, 2015.
- Berry Vincent, « Une cyberculture ludique collaborative et paradoxale », *Médiamorphoses* [en ligne], n° 22 : *Les jeux vidéo un bien culturel ?*, Paris : INA/Armand Colin, 2008. URL : http://documents.irevues.inist.fr/bitstream/handle/2042/28245/2007_19_55.pdf?sequence=1 (consulté le 29/09/2018)
- Berry Vincent, *L'expérience virtuelle : Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2012.
- Boutet Manuel, « Des jeux adultes ? Corporéités et sociabilités dans les cyberespaces ludiques », in *La pratique du jeu vidéo – réalité ou virtualité?*, Mélanie Roustan (dir.), Paris : L'Harmattan, 2003.
- Burn Andrew, « Playing roles », in *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn and Gareth Schott (dir.), Cambridge : Polity, 2006.
- Caïra Olivier, « Les dimensions multiples de l'engagement ludique », *Sciences du jeu*, n° 10 : *A quoi nous engage le jeu*, 2018, URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1149> (consulté le 05/03/2019)
- Calleja Gordon, *In-Game*, Cambridge : MIT Press, 2011.
- Carr Diane, « Play and Pleasure », in *Computer Games: Text, Narrative and Play*, Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn and Gareth Schott (dir.), Cambridge : Polity Press, 2006.

- Chen Jenova, « Flow in games (and everything else) », *Communications of the ACM*, vol. 50, n° 4, avril 2007. En ligne : <http://www.jenovachen.com/flowingames/p31-chen.pdf> (consulté le 29/09/2018)
- Chevrel Yves, « Les études de réception », in *Précis de littérature comparée*, Paris : PUF, 1989.
- Costikyan Greg, « I have no word and I must design », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- Csikszentmihalyi Mihaly, *The psychology of Optimal Experience*, *Journal of Leisure Research*, n° 24, 1990.
- Dajez Frédéric « La figurine interfacée à propos de l'Odysée d'Abe », in *L'image actée : scénarisation numérique*, Pierre Barboza et Jean-Louis Weissberg (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Eco Umberto, *L'œuvre ouverte*, Paris : Seuil, 1965.
- Eco Umberto, *Lector in Fabula ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris : Grasset, 1985.
- Eco Umberto, *Les limites de l'interprétation*, Paris : Grasset, 1992.
- Ermi Laura et Mäyrä Frans, « Fundamental Components of the Gameplay Experience : Analysing Immersion », *Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference* [en ligne], 2005. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf> (consulté le 29/09/2018)
- Flawinne Virginie, *L'oeil vidéoludique et le nouveau flâneur*, mémoire de master, Université de Liège, 2007. URL : http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/sic_00726285/document (consulté le 29/09/2018)
- Genvo Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du "play design" », Colloque « Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles », Québec, 2008. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/wp-content/uploads/2012/03/play_design.pdf (consulté le 29/09/2018)
- Genvo Sébastien, « Penser les évolutions des jeux vidéo au prisme des processus de ludicisation », *Nouvelle revue d'esthétique*, n° 11, 2013/1. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-13.htm#> (consulté le 29/09/2018)
- Gervais Bertrand, *A l'écoute de la lecture*, Montréal : VLB éditeur, 1993.
- Gregersen Andreas et Gordal Torben, « Embodiment and interface », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009.
- Griner Esteban, « Être Seul(e) sur une île, témoin de son apprentissage », communication lors du colloque *Entre le jeu et le joueur : écarts et médiations*, Université de Liège, 25 et 26 octobre 2018 . URL: <https://hal.univ-lorraine.fr/hal-01886185v2/document> (consulté le 21/02/2019)

- Hermetet Anne-Rachel et Salado Régis, « Introduction », *L'esprit créateur*, vol. 49, n° 1 : *Les Etudes de la réception en France*, 2009.
- Iser Wolfgang, *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles : Mardaga, 1976.
- Jarvinen Aki, « Understanding video games as emotional experiences », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009.
- Jennett Charlene, Cox Anna, Cairns Paul, Dhoparee Samira, Epps Andrew, Tijs Tim, Walton Alison, « Measuring and defining the experience of immersion in Games », *International Journal of Human-Computer Studies*, vol. 66, n° 9, 2008
- Jouve Vincent, *L'effet personnage dans le roman*, Paris : PUF, 1992.
- Juul Jesper, *The Art of Failure*, Cambridge et Londres : The MIT Press, 2013.
- King Geoff et Krzywinska Tanya, « Gamespaces : exploration and virtual presence in game-worlds », *Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference* [en ligne], 2003. URL : <http://www.digra.org/digital-library/publications/gamespaces-exploration-and-virtual-presence-in-game-worlds/> (consulté le 29/09/2018)
- Lombard Matthew et Ditton Theresa, « At the Heart of It All : The concept of Presence », *Journal of Computer Mediated Communication* [en ligne], vol. 3, n° 2, 1997. URL : <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.1997.tb00072.x/full> (consulté le 29/09/2018)
- Mabillot Vincent, « Points d'action et points de vue, artifices de la perméabilité entre réel et symbolique illustrés dans la mise en scène de trois jeux vidéo : Tomb Raider, Myst et Duke Nukem 3D », actes du séminaire « L'action sur l'image : pour l'élaboration d'un vocabulaire critique », 2000. URL : <http://hypermedia.univ-paris8.fr/seminaires/semaction/seminaires/txt99-00/05text.htm> (consulté le 29/09/2018)
- Mateas Michael et Sern Andrew, « Interaction and narrative », in *Game design reader : a rules a play anthology*, Katie Salen et Eric Zimmerman (dir.), Cambridge et Londres : The MIT Press, 2006.
- McGonigal Jane, « “This is not a game” : Immersive Aesthetics and Collective Play », *Digital Arts & Culture 2003 Conference Proceedings* [en ligne], Melbourne, mai 2003. URL : <https://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-jane-this-is-not-a-game.pdf> (consulté le 29/09/2018)
- McMahan Alison, « Immersion, Engagement and Presence : a method for analysing 3-D Vido Games », in *The Video Game Theory Reader*, Mark J.P Wolf et Bernard Perron (dir.), New-York : Routledge, 2003.
- Montembeault Hugo et Dor Simon, « A quoi pensent les archives de la jouabilité ? Une approche historiographique de l'expérience vidéoludique », *Conserveries mémorielles* [en ligne], n° 23 : *Que pense le jeu vidéo ?*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/cm/3171> (consulté le 06/003/2019)
- Morisset Thomas, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs* [en ligne], n° 10, 2013. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/495> (consulté le 05/03/2019)

- Morisset Thomas, « Les jeux vidéo ou la dépense des images », communication lors de la journée d'étude *Jeu vidéo : singularités d'un Art de l'écran*, Université de Strasbourg, 9 et 10 avril 2015.
- Myers David, « The video game aesthetics : play as form », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009.
- Papale Luca, « Beyond identification : defining the relationships between player and avatar », *Journal of Games criticism* [en ligne], 2014. URL : <http://gamescriticism.org/articles/papale-1-2/> (consulté le 29/09/2018)
- Perron Bernard, « Jeu vidéo et émotions », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Picard Michel, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris : Éditions de Minuit, 1986.
- Picard Michel, *Lire le temps*, Paris : Éditions de Minuit, 1989.
- Pool Steven, *Trigger Happy : Video Games and the Entertainment revolution*, New-York : Arcade Publishing, 2000.
- Przybylski Andrew, Rigby Scott, Ryan Richard, « A Motivational Model of Video Game Engagement », *Review of General Psychology* [en ligne], vol. 14, n° 2, 2010. URL : http://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2010_PrzybylskiRigbyRyan_ROGP.pdf (consulté le 29/09/2018)
- Retaux Xavier, « Immersion, présence et jeux vidéo », in *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Ringot Martin, « Comment pense le jeu vidéo ? », *Conserveries mémorielles* [en ligne], n° 23 : *Que pense le jeu vidéo ?*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/cm/3650> (consulté le 06/03/2019)
- Rufat Samuel et Ter Minassian Hovig, « Espace et jeu vidéo », in *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Rufat Samuel et Ter Minassian Hovig (dir.), Paris : Questions théoriques, 2011.
- Ruggill, Judd Ethan et McAllister Ken, *Gaming matters : art, science, magic and the computer medium*, Tuscaloosa : The University of Alabama Press, 2011.
- Salen Katie et Zimmerman Eric, « Game Design and Meaningful Play », in *Handbook of computer game studies*, Joost Raessens et Jeffrey Goldstein (dir.), Cambridge et Londres : MIT Press, 2005.
- Schmeink Lars, « “Scavenge, Slay, Survive” : The Zombie Apocalypse, Exploration, and Lived Experience in DayZ », *Science Fiction Studies*, vol. 43, n° 1, mars 2016.
- Schoenau-Fog Henrik, « The Player Engagement Process – An Exploration of Continuation Desire in Digital Games », *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference* [en ligne], 2011. URL : <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/11307.06025.pdf> (consulté le 29/09/2018)
- Schoenau-Fog Henrik, *Hooked! Player Engagement in Digital Games as a Driver in Interactive Storytelling, Learning Scenarios and Teaching*, thèse de doctorat, sous la

- direction de Lise Kofoed, Université de Aalborg, 2012. URL : http://vbn.aau.dk/files/198116612/PhD_Henrik_Schoenau_Fog.pdf (consulté le 29/09/2018)
- Sutton-Smith Brian, *The Ambiguity of Play*, Cambridge : Harvard University Press, 1997.
- Seetser Penelope et Wyeh Peta, « GameFlow: A Model for Evaluating Player Enjoyment in Games », *Computers in Entertainment (CIE) - Theoretical and Practical Computer Applications in Entertainment*, Vol 3, 2005.
- Therrien Carl, *Illusion, Idéalisaton, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse de doctorat, Université du Québec à Montréal, sous la direction de Vincent Gervais, 2001. URL : <http://www.archipel.uqam.ca/4087/> (consulté le 29/09/2018)
- Triclot Matthieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Zones, 2011.
- Triclot Matthieu, « Comprendre le jeu par le geste : essais de rythmanalyse », communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5 au 7 octobre 2017. URL : <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/> (consulté le 21/03/2019)
- Triclot Matthieu, « Dedans, dehors et au milieu : les espaces du jeu vidéo », in *Espaces et temps des jeux vidéo*, Hovig Ter Minassian, Samuel Rufat et Samuel Coavoux, Saint-Just-la-Pendue : Chirat, 2012.
- Triclot Matthieu, « Le mythe de l'immersion », *Projections* [en ligne], n° 35, janvier 2015. URL : <http://www.passeursdimages.fr/Le-mythe-de-l-immersion.html?lang=fr>. (consulté le 29/09/2018)
- Westecott Emma, « The Player Character as Performing Object », *Proceedings of the 2009 DiGRA International Conference* [en ligne], 2009. URL : <http://www.digra.org/digital-library/publications/the-player-character-as-performing-object/> (consulté le 29/09/2018)
- Wolf JP Mark, « Assessing Interactivity in Video Game Design », *Mechademia 1 : Emerging Worlds of Anime and Manga*, décembre 2006.
- Zimmerman Eric, « Gaming literacy », in *The Video Game Theory Reader 2*, Mark J.P. Wolf et Bernard Perron (dir.), London, New-York : Routledge, 2009.

Genres

- Adam Jean-Michel, *Genres de récits. Narrativité et généricité des textes*, Louvain-la-Neuve : L'Harmattan-Academia, 2011.
- Alvarez Julien, Djaouti Damien, Jessel Jean-Pierre, Méthel Gilles, « Morphologie des jeux vidéo », *Ludoscience*, 2007. URL : http://www.ludoscience.com/files/ressources/h2ptm07_morphologie_des_jeux.pdf (consulté le 28/02/2019)
- Alvarez Julian et Djaouti Damien, *Introduction aux Serious game*, Paris, :L > P, 2010.
- Alvarez Julian, Djaouti Damien et Jessel Jean-Pierre, « Classifying Serious Games : the G/P/S model », dans *Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches*, Patrick Felicia (dir.) IGI

- Global, 2011, URL : <http://www.ludoscience.com/EN/diffusion/537-Classifying-Serious-Games-The-GPS-Model.html> (consulté le 13/02/2019)
- Arsenault Dominic, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, thèse de doctorat, sous la direction de Bernard Perron, Université du Québec à Montréal, 2011. URL : <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/handle/1866/5873> (consulté le 29/09/2018)
- Baroni Raphael et Macé Marielle, *Le savoir des genres*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2006.
- Burn Andrew et Carr Diane, « Defining game genres », in *Computer games : text, narrative and play*, Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn, Gareth Schott (dir.), Cambridge : Polity Press, 2006.
- Canvat Karl, « Pragmatique de la lecture : le cadrage générique », *Fabula* [en ligne], 2007. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Genres_et_pragmatique_de_la_lecture (consulté le 29/09/2018)
- Genette Gérard, « Introduction à l'architexte », in *Théorie des genres*, Paris : Seuil, 1986.
- Letourneux Matthieu, « Le genre comme matrice transfictionnelle », in *La Fiction, suites et variations*, R. Audet, R. Saint-Gelais (dir), (actes du colloque La transfictionnalité, Québec, Université du Québec, 4-6 mai 2005), Québec et Rennes : Nota Bene et les Presses Universitaires de Rennes, 2007.
- Letourneux Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in *Le Game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Sébastien Genvo (dir.), Paris : L'Harmattan, 2006.
- Letourneux Matthieu, « Le genre comme pratique historique », *Belphégor* [en ligne], n° 14, 2016. URL : <https://belphegor.revues.org/732#entries> (consulté le 29/09/2018)
- Macé Marielle, *Le genre littéraire*, Paris : Flammarion, 2004.
- Macé Marielle, « Connaître et reconnaître un genre littéraire », communication introductive lors du colloque *Compétences, reconnaissance et pratiques génériques*, organisé par R. Baroni et M. Macé, Lausanne, 26 et 27 novembre 2004 et Paris, 21 et 22 avril 2005, *Fabula* [en ligne], 2007. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Conna%26icirc%3Btre_et_reconna%26icirc%3Btre_un_genre_litt%26eacute%3Braire (consulté le 29/09/2018)
- Perron Bernard, « Le Survival Horror : marquer la culture vidéoludique avec un écran de chargement », Communication lors du colloque *Penser (avec) la culture vidéoludique*, Université de Lausanne, 5 au 7 octobre 2017. URL : <http://wp.unil.ch/colloquejv2017/> (consulté le 28/02/2019)
- Schaeffer Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris : Seuil, 1989.

Fictions de genres et de jeunesse

- Allard Yvon, *Paralittératures*, Montréal : La centrale des bibliothèques, 1979.
- Baudou Jacques, *La science-fiction*, Paris : PUF, 2003.
- Baudou Jacques, *La fantasy*, Paris : PUF, 2005.

- Besson Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris : CNRS éditions, 2004.
- Besson Anne, *La fantasy : 50 questions*, Paris : Klincksieck, 2007.
- Beyron Violaine, « Introduction et enjeux de la littérature pour jeunes adultes dans le paysage éditoriale français », *A l'Epreuve*, n° 3 : *Genre et enjeux de légitimation*, 2016.
URL : <http://alepreuve.org/content/introduction-et-enjeux-de-la-litt%C3%A9rature-pour-jeunes-adultes-dans-le-paysage-%C3%A9ditorial> (consulté le 06/01/2019)
- Bleton Paul, « Paralittérature : entre sérialité et innovation », in *Le roman populaire en questions*, Jacques Migozzi (dir.), Limoges : Presses Universitaires de Limoges, 1995.
- Bleton Paul, « Présentation », *Etudes littéraires* [en ligne], vol. 30, n° 1 : *Récit paralittéraire et culture médiatique*, automne 1997. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/etudlitt/1997-v30-n1-etudlitt2261/501183ar/> (consulté le 17/04/2019)
- Bleton Paul, *Ça se lit comme un roman policier... : comprendre la lecture sérielle*, Montréal : Les Editions Nota Bene, 1999.
- Boileau-Narcejac, *Le roman policier*, Paris : PUF, 1994.
- Boyer Alain-Michel, *La Paralittérature*, Paris : PUF, 1992 .
- Boyer Alain-Michel, *Les Paralittératures*, Paris : Armand Colin, 2008.
- Bréan Simon, *La science-fiction en France : théorie et histoire d'une littérature*, Paris : Presses de l'université Paris-Sorbonne, 2012.
- Bruno Pierre, *Existe-t-il une culture adolescente ?*, Paris : In Press éditions, 2001.
- Bruno Pierre, *La littérature pour la jeunesse : Médiologie des pratiques et des classements*, Dijon : Editions universitaires de Dijon, 2010.
- Colson Raphaël et Ruaud Jean-François, *Science-fiction : les frontières de la modernité*, Saint-Laurent-d'Oingt : Mnemos, 2008.
- Couegnas Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris : Seuil, 1992.
- Eco Umberto, *De Superman au surhomme*, Paris : Éditions Grasset et Frasnelle, 1993.
- Fondanèche Daniel, *Le roman policier*, Paris : Ellipses, 2000.
- Fondanèche Daniel, *Paralittératures*, Paris : Vuibert, 2005.
- Frigerio Vittorio, « La paralittérature et la question des genres », in *Le roman populaire en questions*, Jacques Migozzi (dir.), Limoges : Presses Universitaires de Limoges, 1995.
- Goimard, Jacques *Critique du merveilleux et de la fantasy*, Paris : Univers Poche, 2003.
- Grivel Charles, « Populaire, infiniment parlant », in *Le roman populaire en questions*, Jacques Migozzi (dir.), Limoges : Presses Universitaires de Limoges, 1995.
- Grivel Charles, « De la couverture illustrée du roman populaire », in *Productions du populaire*, Jacques Migozzi et Philippe Le Guern (dir.), Limoges : Presses universitaires de Limoges, 2002.

- Honneger Thomas, « (Heroic) Fantasy and the Middle Ages – Strange Bedfellows or an Ideal Cast? », in *Pourquoi le Moyen Age ? Quel Moyen Age ?*, *Itinéraires*, vol. 3, 2010.
URL : <http://itineraires.revues.org/1817> (consulté le 12/07/2017)
- Jourde Pierre, *La littérature sans estomac*, Paris : L'esprit des péninsules, 2002.
- Langlet Irène, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris : Armand Colin, 2006.
- Langlet Irène, « La collection éditoriale dans l'expérience de lecture », in *Cycles et collection*, Anne Besson, Vincent Ferré et Christophe Pradeau (dir.), Paris : L'Harmattan, 2008.
- Lartet-Geffard Josée, *Le roman pour ados : une question d'existence*, Paris : Éditions du Sorbier, 2005.
- Letourneux Matthieu, « Le roman d'aventures, un récit de frontières », *Littérature de jeunesse, incertaines frontières*, Isabelle Nières-Chevrel (dir.), Paris : Gallimard Jeunesse, 2005.
- Letourneux Matthieu, « La littérature de jeunesse et culture médiatique », in *La littérature de jeunesse en question*, Nathalie Prince (dir.), Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2009.
- Letourneux Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture de masse, entre recyclage et réinvention », in *L'Avenir du livre de jeunesse*, Cécile Boulaire, Claudine Hervouet et Matthieu Letourneux (dir.), Paris : BNF, 2010.
- Letourneux Matthieu, *Le roman d'aventures 1870-1930*, Limoges : Pulim, 2010.
- Letourneux Matthieu, « Les Formes de la fiction dans la culture pour la jeunesse », *Strenae. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance* [en ligne], n° 2, 2011.
URL: <http://strenae.revues.org/264> (consulté le 29/09/2018)
- Martin Marie-Claire et Serge, *Quelle littérature pour la jeunesse ?*, Paris : Klincksieck, 2009.
- Michon Jacques, « La collection littéraire et son lecteur », in *Paratextes. Études aux bords du texte*, Calle-Gruber Mireille et Zawiska Elisabeth (dir.), Paris : L'Harmattan, 2000.
- Migozzi Jacques, *Boulevard du populaire*, Limoges : Presses universitaires de Limoges et du Limousin, 2005.
- Migozzi Jacques, « Littérature populaire, littérature de masse », article du *Dictionnaire d'histoire culturelle de la France contemporaine*, Christian Delporte, Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli (dir.), Paris : PUF, 2010.
- Millet Gilbert et Labbé Denis, *La science-fiction*, Paris : Belin, 2001.
- Nières-Chevel Isabelle, *Littérature de jeunesse, incertaines frontières*, Paris : Gallimard Jeunesse, 2005.
- Nières-Chevel Isabelle, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris : Didier Jeunesse, 2009.
- Parmentier Patrick, « A mauvais genres, mauvais lecteurs ? », in *Les Mauvais genres*, Jacques La Mothe (dir.), Les Cahiers des Paralittératures 3, Actes du colloque organisé

- au Centre Culturel canadien de Paris les 23 24 et 25 novembre 1989, Liège : éditions du CLPCF, 1989.
- Prince Nathalie, « Introduction », in *La littérature de jeunesse en question(s)*, Nathalie Prince (dir.), Rennes : Presses universitaires de Rennes, 2009. URL : <https://books.openedition.org/pur/39706> (consulté le 29/09/2018)
- Prince Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris : Armand Colin, 2010.
- Reuter Yves, « Littérature / Paralittérature », in *Les Mauvais genres*, Jacques La Mothe (dir.), Les Cahiers des Paralittératures 3, Actes du colloque organisé au Centre Culturel canadien de Paris les 23 24 et 25 novembre 1989, Liège : éditions du CLPCF, 1989.
- Reuter Yves, *Le roman policier*, Paris : Nathan, 1997.
- Robine Nicole, « Guimauves et violences : des lectures et des lecteurs sans statut ni références », in *Les Mauvais genres*, Jacques La Mothe (dir.), Les Cahiers des Paralittératures 3, Actes du colloque organisé au Centre Culturel canadien de Paris les 23 24 et 25 novembre 1989, Liège : éditions du CLPCF, 1989.
- Rochat Yannick et Tricot Matthieu, « Les réseaux de personnages de science-fiction : échantillons de lectures intermédiaires », *Res Futurae* [en ligne], n°10, 2017. URL: <http://journals.openedition.org/resf/1183> (consulté le 27/02/2019)
- Rolland Annie, *Qui a peur de la littérature ado ?*, Paris : Éditions Thierry Magnier, 2008.
- Saint-Gelais Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Montréal : éditions Nota Bene, 1999.
- Thaller Danielle et Jean-Bart Alain, *Les Enjeux du roman pour adolescents : Roman historique, roman-miroir, roman d'aventures*, Paris : L'Harmattan, 2002.
- Todorov Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris : Seuil, 1970.
- Tortel Jean, « Qu'est-ce que la paralittérature ? », in *La Paralittérature*, Noël Arnaud, Francis Lacassin et Jean Tortel (dir.), Paris : Hermann, 2012.
- Vanoncini André, *Le roman policier*, Paris : PUF, 2002.

Réflexivité

- Allain Sébastien, « Métalepses du récit vidéoludique et reviviscence du sentiment de transgression », *Sciences du jeu* [en ligne], n° 9 : *Du ludique au narratif. Enjeux narratologiques des jeux vidéo*, 2018. URL : <https://journals.openedition.org/sdj/909> (consulté le 17/04/2019)
- Baron Christine, « Réflexivité et définition du fait littéraire », *Fabula* [en ligne], avril 2007. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?R%26acute%3Bflexivit%26acute%3B_et_d%26acute%3Bfinition_du_fait_litt%26acute%3Braire (consulté le 29/09/2018)
- Bazin Laurent, « A la croisée des possibles : métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9 : *Fiction et virtualité(s)*, 2014. URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.04> (consulté le 29/09/2018)

- Bonello Krista et Giappone Rutter, « Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games », *Game Studies* [en ligne], vol. 15, juillet 2015. URL : http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k (consulté le 29/09/2018)
- Bréan Simon, « Des états fictionnels superposés ? Virtualités des artefacts narratifs de la science-fiction », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9 : *Fiction et virtualité(s)*, 2014. URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.08> (consulté le 29/09/2018)
- Cohn Dorrit, « Métalepse et mise en abyme », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Correard Nicolas, Ferré Vincent et Teulade Anne, « Introduction », in *L'Herméneutique fictionnalisée. Quand l'interprétation s'invite dans la fiction*, Nicolas Correard, Vincent Ferré et Anne Teulade (dir.), Paris : Classique Garnier, 2015.
- Dällenbach Lucien, *Le récit spéculaire*, Paris : Seuil, 1977.
- Demoulin Laurent, « Vers une typologie de la réflexivité », in *Étendues de la réflexivité*, Céline Latawe, Eleni Mouratidou et Valérie Stiénon (dir.), MethIs, vol. 3, Liège : Presses universitaires de Liège, 2010.
- Devoize Jeanne, « Champs d'exploration de la réflexion métatextuelle », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, Laurent Lepaludier (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002.
- Fludernik Monika, « Changement de scène et mode métaleptique », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Genette Gérard, « De la figure à la fiction », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Hutcheon Linda, *Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox*, Londres : Methuen, 1984.
- Jannidis Fotis, « Metareference in Computer Games », in *Metareference across Media : Theory and Case Studies*, Werner Wolf, Katharina Bantleon et Jeff Thoss (dir.), Amsterdam, New York : Rodopi, 2009.
- Kindt Tom, « L'art de violer le contrat - une comparaison entre la métalepse et la non-fiabilité narrative », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Kimek Sonja, « Fantasy Fiction in Fantasy Fiction: Metareference in the Otherworld of the Faërie », in *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media : Forms, Functions, Attempts at Explanation*, Werner Wolf (dir.), Amsterdam, New-York : Rodopi, 2011.
- Langlet Irène, « Imaginaire du créateur et storytelling métaleptique », *Revue critique de fixxion française contemporaine* [en ligne], n° 9 : *Fiction et virtualité(s)*, 2014. URL : <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.03> (consulté le 09/10/2018)
- Lepaludier Laurent, « Introduction », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, Laurent Lepaludier (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002.

- Lepaludier Laurent, « Fonctionnement de la métatextualité : procédés métatextuels et processus cognitifs », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, Laurent Lepaludier (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002.
- Maziarczyk Grzegorz, « Print Strikes Back : Typographic Experimentation in Contemporary Fiction as a Contribution to the Metareferential Turn », in *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media : Forms, Functions, Attempts at Explanation*, Werner Worlf (dir.), Amsterdam, New-York : Rodopi, 2011.
- Meyer-Minnermann Klaus, « Un procédé narratif qui “produit un effet de bizarrerie” : la métalepse littéraire », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Pier John, « Métalepse et hiérarchies narratives », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Ryan Marie-Laure, « Logique culturelle de la métalepse ou la métalepse dans tous ses états », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Saint-Armand Denis, « Réflexivité », *Le lexique Socius*, A Glinoe et Denis Saint-Amant (dir.), 2015.
- Schaeffer Jean-Marie, « Esthétique spéculative et hypothèses sur la réflexivité en art », in *Littérature, modernité, réflexivité*, Jean Bessière et Manfred Schmeling 9dir.), Paris : Honoré Champion, 2002, p. 15.
- Schaeffer Jean-Marie, « Métalepse et immersion fictionnelle », in *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, John Pier et Jean-Marie Schaeffer (dir.), Paris : EHESS, 2005.
- Sohier Jacques, « Les fonctions de la métatextualité », in *Métatextualité et métafiction : théories et analyses*, Laurent Lepaludier (dir.), Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2002.
- Waugh Patricia, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, London, New-York : Routledge, 1984.
- Wessler Eric, *La littérature face à elle-même : l'écriture spéculaire dans l'œuvre de Samuel Becket*, Amsterdam : Rodopi, 2009.
- Wolf Werner, « Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions », in *Metareference across Media : Theory and Case Studies*, Werner Wolf, Katharina Bantleon et Jeff Thoss (dir.), Amsterdam, New York : Rodopi, 2009.
- Wolf Werner, « Is there a metareferential turn, and if so, how can it be explained », in *The Metareferential Turn in Contemporary Arts and Media : Forms, Functions, Attempts at Explanation*, Werner Worlf (dir.), Amsterdam, New-York : Rodopi, 2011.

Théorie des textes possibles et questionnements sur la recherche-crédation

- Bayard Pierre, *Comment améliorer les œuvres ratées ?*, Paris : Editions de Minuit, 2000.
- Bayard Pierre, *Comment parler des livres que l'on n'a pas lus ?*, Paris : Le Grand Livre du mois, 2006.

- Boulay Béranger, « Trois aspects du possibles », *Fabula* [en ligne], 2013. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Aspects_du_possible (consulté le 29/09/2018)
- Butor Michel, « La critique et l'invention », in *Répertoire III*, Paris : Editions de Minuit, 1968.
- Escola Marc, « Le chêne et le lierre », in *La théorie des textes possibles*, Marc Escola (dir.) Amsterdam : Rodopi, 2012.
- Charles Michel, *L'arbre et la source*, Paris : Seuil, 1985.
- Bouchardon Serge, *La Valeur heuristique de la littérature numérique*, mémoire d'habilitation à diriger des recherches, Université de Technologie de Compiègne, 2012. URL : <http://www.costech.utc.fr/CahiersCOSTECH/IMG/pdf/bouchardon-hdr.pdf> (consulté le 16/03/2019)
- Boutet Danielle, « La création de soi par soi dans la recherche-crétion : comment la réflexivité augmente la conscience et l'expérience de soi », *La place de la mobilisation des résultats de la recherche dans les approches inductives*, Vol. 5, n° 1, 2018. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/approchesind/2018-v5-n1-approchesind03621/1045161ar.pdf> (consulté le 16/03/2019)
- Dubois Jacques, « Pour une critique-fiction », in *L'invention critique*, Nantes : Éditions Cécile Default, 2004.
- Giacco Grazzia, *Recherche-crétion et didactique de la création artistique*, Louvain-la-Neuve : EME Editions, 2018.
- Gosselin Pierre et Le Coquiec Eric (dir.), *La recherche création. Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec : Presses de l'Université du Québec, 2006.
- Rabau Sophie, « Projet de la case aveugle ou Pour une théorie potentielle », *Fabula* [en ligne], 2008. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Th%26acute%3Borie_litt%26acute%3Braire_et_possibles_d%27%26acute%3Bcriture (consulté le 29/09/2018)
- Rabau Sophie, « Note sur la notion de « culture rhétorique »chez Michel Charles », *Fabula* [en ligne], 2012. URL : http://www.fabula.org/atelier.php?Note_sur_la_notion_de_%26laquo%3B_culture_rh%26acute%3Btorique_%26raquo%3B_chez_Michel_Charles (consulté le 29/09/2018)
- Rabau Sophie, *B comme Homère : l'invention de Victor B.*, Toulouse : Anacharsis, 2016.
- Renucci Franck et Réol Jean-Marc (dir.), *L'artiste, un chercheur pas comme les autres, Hermès* [en ligne], n° 72, 2015. URL : <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2015-2.htm> (consulté le 16/03/2019)
- Sicard Monique (dir.), *Chercheurs ou artistes ? : entre art et science, ils rêvent le monde*, Paris : Autrement, 1995.
- Zimmerman Laurent (dir.), *Pour une critique décalée. Autour des travaux de Pierre Bayard*, Nantes : Éditions Cécile Default, 2010.

Table des figures

Figure 1 : Propriétés des livres manipulables dans les jeux du corpus étendu.....	39
Figure 2 : Répartition des mécanismes de jeu.....	40
Figure 3 : Répartition des univers fictionnels.....	40
Figure 4 : Différents aspects des jeux vidéo dans le corpus littéraire étendu.....	41
Figure 5 : Genres des jeux représentés.....	42
Figure 6 : Univers des jeux représentés.....	42
Figure 7 : Répartition du corpus étendu et du corpus restreint au cours du temps.....	51
Figure 8: Types d'intermédialité.....	70
Figure 9 : Couverture. Pratchett, <i>Only You Can Save Mankind</i> , Corgi Books, 2013.....	128
Figure 10 : Murail, Couverture. <i>Golem</i> , Pocket Jeunesse, 2002.....	128
Figure 11 : Couverture. Lehmann, <i>No Pasarán</i> , L'école des loisirs, 2013.....	128
Figure 12 : Couverture. Pratchett, <i>Only You Can Save Mankind</i> , Corgi Children, 1993.	131
Figure 13 : Couverture. Poznanski, <i>Erebos</i> , Loewe Verlag, 2010.....	131
Figure 14 : Dos de la boîte. <i>Morrowind</i> , édition pour Xbox, 2002.....	131
Figure 15 : Typographie. Lehmann, <i>No Pasarán</i> , 2013, p. 118.....	132
Figure 16 : Gardien. Ligny, <i>Shum City</i> , p. 13.....	133
Figure 17 : Écran Game Over. Pratchett, <i>Only You Can Save Mankind</i> , p. 212.....	134
Figure 18 : Écran New Game. Pratchett, <i>Only You Can Save Mankind</i> , p. 215.....	134
Figure 19 : Couverture. Cline, <i>Ready Player One</i> , Arrow Books, 2010.....	138
Figure 20 : Couverture. Weiss, <i>Lucky Wander Boy</i> , Plume, 2003.....	138
Figure 21 : Couverture. Grossman, <i>You</i> , Mulholland Books, 2014.....	138
Figure 22 : Quatrième de couverture. Cline, <i>Ready Player One</i> , Arrow Books, 2010....	139
Figure 23 : Jeu de fantasy. Grossman, <i>You</i> , p. 196.....	142
Figure 24 : Introduction. Origins System, <i>Ultima V : Warriors of Destiny</i> , 1988.....	142
Figure 25 : Jeu de science-fiction. Grossman, <i>You</i> , p. 312.....	142
Figure 26 : Introduction. Looking Glass Technologies, <i>System Shock</i> , 1994.....	142
Figure 27 : « Clandestine ». Grossman, <i>You</i> , p. 259.....	143
Figure 28 : Couverture. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , Léon Scheer, 2003.....	153
Figure 29 : Quatrième de couverture. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , Léon Scheer, 2003.....	153
Figure 30 : Visage. <i>Animal Man</i>	155

Figure 31 : Non-anniversaire. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , 2003, p. 35.....	158
Figure 32 : Magazine. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , 2003, p. 19.....	159
Figure 33 : Nénuphar. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , 2003, p 4-5.....	159
Figure 34 : Journée. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , 2003, p. 30-31.....	160
Figure 35 : Commandes informatiques. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , 2003, p. 9.....	161
Figure 36 : Exploration. Zenimax Online Studios, <i>The Elder Scrolls Online</i> , 2014.....	169
Figure 37 : Objet-livre. Zenimax Online Studios, <i>The Elder Scrolls Online</i> , 2014.....	170
Figure 38 : Objet-livre « True Heirs of the Empire ». Zenimax, <i>TESO</i> , 2014.....	171
Figure 39 : Objet-livre « The Art of Seduction ». Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	172
Figure 40 : Couverture. Bethesda Studios, <i>Morrowind</i> , édition pour PC, 2002.....	176
Figure 41 : Couverture. Bethesda Studios, <i>Oblivion</i> , édition pour Xbox, 2006.....	176
Figure 42 : Couverture. Zenimax Online Studios, <i>The Elder Scrolls Online</i> , 2014.....	176
Figure 43 : Couverture. Bethesda Studios, <i>Arena</i> , édition PC, 1994.....	177
Figure 44 : Couverture. Bethesda Studios, <i>Arena</i> , édition PC, 2005.....	177
Figure 45 : Édition collector Xbox. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	177
Figure 46 : Gameplay. Brainseed Factory, <i>Typoman</i> , 2016.....	183
Figure 47 : Gameplay. Bento Studio, <i>Unworded</i> , 2016.....	183
Figure 48 : Garamond. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, <i>Type: rider</i> , 2013.....	184
Figure 49 : Clarendon. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, <i>Type: rider</i> , 2013.....	185
Figure 50 : Gothic. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, <i>Type: rider</i> , 2013.....	185
Figure 51 : Futura. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, <i>Type: rider</i> , 2013.....	186
Figure 52 : Didot. Agat Films & Cie - Ex Nihilo, <i>Type: rider</i> , 2013.....	187
Figure 53 : Introduction. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	198
Figure 54 : Livre. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	198
Figure 55 : Myst. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	198
Figure 56 : Lettre. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	198
Figure 57 : The Mechanical Age. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	199
Figure 58 : The Channelwood Age. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	199
Figure 59 : Absorption. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	202
Figure 60 : Chute. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	203
Figure 61 : Couverture. Broockmyre, <i>Bedlam</i> , Orbit Books, 2014.....	204
Figure 62 : Chargement. Marvelous AQL / SCE / Comcept, <i>Soul Sacrifice</i> , 2013.....	204

Figure 63 : Combat. Marvelous AQL / SCE / Comcept, <i>Soul Sacrifice</i> , 2013.....	209
Figure 64 : Boss. Marvelous AQL / SCE / Comcept, <i>Soul Sacrifice</i> , 2013.....	209
Figure 65 : Exploration. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	210
Figure 66 : Combat. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	210
Figure 67 : Objet-livre. Larian Studios, <i>Divine Divinity</i> , 2002.....	237
Figure 68 : Objet-livre. Obsidian, <i>Pillars of Eternity 2: Deadfire</i> , 2018.....	237
Figure 69 : Saint-Augustin, Livre II, <i>Retractations ; Commentaires sur les lettres aux Galates et aux romains</i> , Reichenau, 2e quart du IXe siècle, BnF, manuscrits.....	237
Figure 70 : Objet-livre "Of Fjori and Holgeir". Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	237
Figure 71 : Mage. Larian Studios, <i>Divinity: Original Sin</i> , 2014.....	238
Figure 72 : Miriel. Intelligent Systems, <i>Fire Emblem Awakening</i> , 2012.....	238
Figure 73 : Cyrus. Square Enix, Octopath traveler, 2018.....	238
Figure 74: Icône de la classe mage. Bethesda Studios, <i>Morrowind</i> , 2002.....	239
Figure 75 : Objet-livre « The Elder Scroll ». Bethesda Studios, <i>Obivion</i> , 2006.....	241
Figure 76 : Cinématique The Elder Scroll. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	241
Figure 77 : Hermeus Mora. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011, extension "Dragonborn"..	242
Figure 78 : Journal de quête. Zenimax, <i>TESO</i> , 2014.....	249
Figure 79 : Journal de quête. Bethesda Studios, <i>Morrowind</i> , 2002.....	250
Figure 80 : Barde. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	253
Figure 81 : Objet-livre. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	253
Figure 82 : Sirène en combat. Marvelous AQL / SCE / Comcept, <i>Soul Sacrifice</i> , 2013.	265
Figure 83 : « Message of an old friend ». CD Projekt RED, <i>The Witcher 3</i> , 2015.....	267
Figure 84 : Littérature populaire. Bioware, <i>Dragon Age : Inquisition</i> , 2014.....	272
Figure 85 : Roméo et Juliette. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	273
Figure 86 : Hamlet. CD Projekt RED, <i>The Witcher 3</i> , 2015.....	273
Figure 87 : Cinématique d'introduction. Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	275
Figure 88 : « Prison Escape ». Lionhead Studios, <i>Fable : The Lost Chapters</i> , 2005.....	277
Figure 89 : Livre-dont-vous-êtes-le-héros. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	280
Figure 90 : Livre-dont-vous-êtes-le-héros. Bethesda Studios, <i>Skyrim</i> , 2011.....	280
Figure 91: Théâtre. Zenimax, <i>TESO</i> , 2015, "The Circus of Cheerful Laughter".....	283
Figure 92 : « The Missing Play », Lionhead Studios, <i>Fable III</i> , 2010.....	284
Figure 93 : Théâtre. Cd Projekt RED, <i>The Witcher 3</i> , 2015, "The Play's the thing".....	285

Figure 94 : Narrateur. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	287
Figure 95 : Métalepse. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	287
Figure 96 : Achenar. Cyan, <i>realMyst</i> , 2014.....	290
Figure 97 : Avatars. Delaume, <i>Corpus Simsi</i> , p. 16-17.....	314
Figure 98 : Travail de Game Designer. Grossman, <i>You</i> , 2013, p. 202-203.....	321
Figure 99 : Liste créatures. Grossman, <i>You</i> , 2013, p. 134.....	322
Figure 100 : Boîte du jeu. Pratchett, <i>Only You Can Save Mankind</i> , 2013, p. 2.....	327
Figure 101 : Gameplay. Namco, <i>Pac-Man</i> , 1980, version NES.....	343
Figure 102 : Pac-man. RedBedlam, <i>Bedlam : the game</i> , 2015.....	343
Figure 103 : Level Design. RedBedlam, <i>Bedlam : the game</i> , 2015.....	344
Figure 104 : Design rétro. RedBedlam, <i>Bedlam : the game</i> , 2015.....	345
Figure 105 : E-mail. RedBedlam, <i>Bedlam : the game</i> , 2015.....	346
Figure 106 : Livre intradiégétique. ZeniMax Media Inc., <i>The (Improved) Emperor's Guide to Tamriel</i> , partie de l'édition Imperial de <i>The Elder Scrolls Online</i> , 2014, p. 5..	349
Figure 107 : Pamphlets. Bethesda Softworks, <i>The Elder Scrolls Online – Tales of Tamriel, Vol. I : The Land</i> , London : Titan Books, 2015, p. 76.....	350
Figure 108 : Pamphlet. CD Projekt RED, <i>The Witcher 2: Assassins of Kings</i> , 2011.....	351
Figure 109 : Tolkien. CD Projekt, <i>The Witcher 2: Assassins of Kings</i> , 2011.....	353
Figure 110 : Lecture. « The RPG Chick », Chaîne Youtube « Let's Read Skyrim Books », Vidéo "Let's Read Mixed Unit Tactics", 2012.....	366
Figure 111 : Texte introductif. Tale of Tale, <i>Bientôt l'été</i> , 2013.....	383
Figure 112 : Phrases. Tale of Tale, <i>Bientôt l'été</i> , 2013.....	383
Figure 113 : Échecs. Tale of Tale, <i>Bientôt l'été</i> , 2013.....	385
Figure 114 : Décisions en dialogue. CD Projekt, <i>The Witcher 3</i> , 2015.....	385
Figure 115 : Mode texte. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	388
Figure 116 : Mode texte. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	388
Figure 117 : Mode texte. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	388
Figure 118 : Mode texte. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	388
Figure 119 : Travail esthétique. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	390
Figure 120 : Dislocation. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth".....	390
Figure 121 : Shoot-them-up. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, Boss "Halua".....	391
Figure 122 : Film d'horreur. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "Emil's Manoir".....	391

Figure 123 : Plateforme. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "Aerie"	391
Figure 124 : Formes artistiques. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth"	393
Figure 125 : Déplacement. Infocom, <i>Zork</i> , 1980.....	395
Figure 126 : Déplacement. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth"	395
Figure 127 : Déplacement. Cavia, <i>NieR</i> , 2010, "The Forest of Myth"	395
Figure 128: Flowchart. Beemoov, <i>Moonlight Lovers</i> , route 4, chapitre 4.....	406
Figure 129: Extrait d'un flowchart. Beemoov, <i>Moonlight Lovers</i> , route 4, chapitre 9....	406

Lexique

Achievement : Récompense vidéoludique qui ne se manifeste pas par un objet en jeu mais par une distinction paraludique qui n'a pas d'effet sur la progression future.

Avatar/Personnage-joueur : Expressions qui renvoient à l'objet virtuel que contrôle le joueur.

ARG : Acronyme (Alternate Reality Games) qui désigne les jeux en réalité alternée, qu'il ne faut pas confondre avec les jeux en réalité augmentée. Les seconds utilisent une technologie pour que le monde réel soit augmenté d'informations virtuelles. Par exemple, dans *Pokemon Go* (Niantic, 2016), les créatures peuvent être affichées à l'écran en surimpression de l'environnement réel. Les premiers désignent au contraire un genre de jeu qui se base sur l'écriture transmédia. Des indices sont donnés aux joueurs à travers différents médias (sms, publicités télévisuelles, sites internet...) pour qu'ils résolvent des énigmes et découvrent une histoire. Ils reposent ainsi sur la collaboration au sein des communautés de joueurs. L'esthétique de ce jeu cherche à brouiller les frontières entre fiction et réalité. Souvent utilisés comme promotion pour un autre produit, les ARG sont coûteux à mettre en place et donc rares.

Art game : Genre vidéoludique qui regroupe des productions qui se revendiquent comme des œuvres d'art et qui proposent un regard critique sur la société ou une innovation formelle.

Bible : Document utilisé pendant la production d'un jeu vidéo pour regrouper toutes les informations sur l'univers fictionnel du jeu.

Casual Game : Jeu dont les mécanismes sont simples et le gameplay répétitif, favorisant les sessions de jeu courtes. Ils nécessitent la plupart du temps un coût et un temps de production limités et sont souvent développés sur téléphone portable, tablette ou navigateur internet. Cette expression est souvent utilisée dans un discours de hiérarchisation des pratiques vidéoludiques qui insiste sur la validité de certains genres,

comme les FPS* ou les RPG*, dont les œuvres sont plus longues et demandent un engagement important de la part du joueur.

Cel-shading : Technique visuelle qui permet de donner un aspect crayonné non-réaliste.

Cliffhanger : Élément narratif placé en fin d'épisode qui crée un effet de suspense afin d'assurer que le récepteur ait envie de connaître la suite.

Complétionnisme : Forme de jeu qui consiste à vouloir obtenir ou connaître tous les éléments possibles.

Cover system : Mécanique ludique particulièrement présente dans les jeux de tir (shooters) qui permet au joueur de s'abriter des tirs ennemis derrière certains éléments de décors et parfois de riposter de cette position. Cet élément de jeu favorise notamment une approche stratégique du combat.

E-sport : Pratique vidéoludique où plusieurs joueurs s'affrontent dans une compétition réglementée souvent présentée comme un spectacle.

Flavor text : Texte qui donne des informations narratives sur un objet ou un personnage, et qui est présenté en marge des instructions ludiques.

FPS : Abbréviations de First Person Shooter qui désigne un genre vidéoludique. Le joueur dispose d'une arme qui permet de tirer à distance et voit le monde virtuel à travers les yeux de l'avatar. Dans la plupart des cas, il s'agit de jeux de combat, mais certains jeux, comme *Portal* (Valve Corporation, 2007), utilisent différemment les caractéristiques du genre.

Free-to-play : Modèle économique du jeu vidéo dans lequel le logiciel est gratuit d'utilisation mais comprend une structure ludique et narrative qui pousse à l'achat d'éléments optionnels. La monnaie virtuelle permet par exemple de réduire le temps

passé à jouer pour obtenir un élément du jeu ou de connaître la suite de l'histoire plus vite.

Game designer : Corps de métier du jeu vidéo qui travaille à la création de la structure ludique du jeu. Cependant, dans les équipes restreintes, le game designer est aussi souvent chargé de la partie narrative du jeu.

Gameplay : Expérience des règles par le joueur.

Goodies : Dérivé du terme anglais “goods” désignant un produit, un goodies est un objet réel qui est dérivé d'un jeu vidéo. Il s'agit à la fois d'un objet promotionnel et d'un objet de collection.

Jeu AAA ou triple A : Catégorie employée dans l'industrie du jeu vidéo pour désigner les productions qui disposent d'un budget important et d'une large campagne publicitaire. Ils sont souvent opposés aux jeux indépendants. Récemment, l'expression “jeu AA” a commencé à émerger pour une classe de jeux vidéo intermédiaire. Ces désignations ont pour effet de déterminer un horizon d'attente pour les joueurs, à la fois en terme de qualité et de niveau de finition du produit, mais aussi en ce qui concerne le prix.

Jeu d'aventure : Genre vidéoludique qui se caractérise par l'importance accordée à l'histoire et dont le système ludique repose sur l'exploration et la résolution de puzzles.

Jeu indépendant : Genre vidéoludique. L'adjectif désigne à l'origine un mode de production du jeu vidéo. Alors que la plupart des jeux sont créés par un studio de développement puis commercialisés par un éditeur, qui se charge à la fois d'apporter un financement au studio, mais aussi de gérer le marketing et la distribution, certains studios sont autonomes et gèrent l'ensemble de la chaîne de production, sans passer par cette instance. Si, au départ, l'indépendance est celle du studio, le sens du terme a évolué et il porte maintenant sur l'œuvre. Un jeu “indé” est aujourd'hui un jeu qui cherche à se démarquer des grosses productions, en proposant une innovation stylistique ou technique. On note une persistance de l'imaginaire d'une équipe réduite et passionnée disposant

d'un budget limité, bien que certains jeux dis "indé" soient produits par des acteurs majeurs de l'industrie et bénéficient de financements importants. C'est alors leur esthétique qui permet de les ranger dans cette catégorie. L'expression est fortement liée au débat sur le caractère artistique des jeux vidéo, les jeux "indé" étant souvent cités comme preuve des possibilités expressives du média.

Jeu en réalité augmentée : Jeu qui utilise une technologie qui permet d'insérer des éléments virtuels en 3D à un environnement réel vu sur un écran. Dans le jeu *Pokémon Go* (Niantic, 2016), c'est l'appareil photo du téléphone qui permet de capter les images du monde réel sur lesquelles les créatures vidéoludiques viennent se surimposer.

Lead : Chef d'équipe dans l'industrie du jeu vidéo. Puisque la production dans le jeu vidéo est divisée en plusieurs pôle (code, game design, graphisme, test, communication notamment), chaque équipe dispose d'un "lead".

Level Design : Discipline au sein de la production d'un jeu vidéo qui consiste à la réalisation du monde virtuel, c'est-à-dire des niveaux du jeu. Elle consiste notamment à la disposition des éléments visuels pour qu'ils aient une cohérence avec le système ludique du jeu et son aspect narratif.

Livres-dont-vous-êtes-le-héros : Genre littéraire aussi désigné sous le nom de livres-jeux et qui vient du titre d'une collection créée en 1984 par Folio Junior. Particulièrement développé dans les années 1980 et 1990, il se caractérise par une structure non-linéaire qui dépend des choix du lecteur.

Lore : Terme employé à la fois par les joueurs et les professionnels pour désigner le fonctionnement d'un univers fictionnel, en particulier ses lois physiques, sa géographie, son histoire. En jeu, elle est distillée à travers différents éléments narratifs (dialogues, objets-livres lisibles, codex...). Lors de la production, elle est souvent consignée dans un document de synthèse appelé Bible.

Mod : Abréviation de modification. Ce terme désigne un programme informatique créé par un joueur qui permet d'altérer un jeu existant pour rajouter des fonctionnalités. Certains studios encouragent cette pratique d'appropriation en mettant à disposition des fans les outils nécessaires tandis que d'autres tentent de l'interdire.

Otome game : Type de Visual Novel qui vise un public féminin et dont le principe est le développement d'une relation amoureuse.

PEGI : Système européen de classification des jeux vidéo qui permet de donner une idée du contenu du jeu afin de déterminer pour quel public il est approprié. Par exemple, un jeu PEGI 16 ne peut pas contenir de scène de torture.

Playtest : Phase de production d'un jeu vidéo dans laquelle on vérifie si le fonctionnement effectif du jeu correspond à ce qui avait été décidé. Il s'agit alors de repérer les bugs et les éléments qui nécessitent d'être retravaillés pour améliorer le résultat final.

PNJ : Acronyme de Personnage non-joueur qui désigne les personnages contrôlés par l'ordinateur, par opposition à l'avatar.

Point-and-click : Forme du jeu d'aventure qui se définit par l'interactivité fonctionnelle : le joueur interagit avec le logiciel par le biais de la souris pour déplacer son avatar, examiner des objets...

Rogue-like : Genre vidéoludique dont les représentants s'inspirent des mécanismes de jeu de *Rogue* (Mochaël Toy, Glenn Wichmann et Ken Arnold, 1980), en particulier la génération procédurale des niveaux.

RPG : Acronyme de Role-Playing Game. Ce terme est utilisé en anglais et en français (en parallèle de « jeu de rôle ») pour désigner un genre vidéoludique qui s'inspire des jeux de rôle sur table et qui se caractérise principalement par la présence importante d'éléments narratifs (monde fictionnel, quêtes principales et secondaires) et par un système ludique

de matérialisation de l'expérience (sous la forme d'arbre de compétences, par exemple). Dans la culture vidéoludique, on distingue souvent les wRPG et les jRPG. La première catégorie est née en Occident et se caractérise narrativement par une liberté laissée au joueur dans la création du personnage et une histoire à embranchement. La seconde catégorie est née au Japon et propose de suivre l'histoire d'un personnage déjà écrite.

Teaser : Message promotionnel qui prend la forme de vidéos ou de communiqués textuels, par exemple, et qui a pour but de donner envie d'en savoir plus pour pousser à l'achat ou de créer l'attente du produit.

Shoot-them-up : Genre vidéoludique qui repose sur le mécanisme ludique de tirer sur de nombreuses cibles en mouvements et qui désigne souvent des jeux en deux dimensions où le joueur contrôle un vaisseau dans l'espace.

Visual novel : Genre médiatique narratif. A l'écran, les dialogues sont illustrés par un décor et des personnages. L'intérêt du genre vient notamment du fait que le joueur dispose de différents choix de réponses qui influencent l'histoire. De plus, de nombreux visual novels ont une dimension érotique.

Walkthrough : Guide qui aide le joueur à progresser dans le jeu. Il peut s'agir d'un livret, d'un site internet, d'une vidéo... Les conseils permettent par exemple au joueur de débloquer une situation, de connaître les conséquences de ses choix ou de savoir comment développer son avatar le plus efficacement possible. Un walkthrough se différencie d'un playthrough. Alors que le premier met en évidence la structure du jeu de manière claire, souvent sous forme d'instructions, le second correspond à une découverte "naïve" de l'œuvre.

Wiki : Site internet qui est une base de données complétée collectivement. Au sein du jeu vidéo, les wikis sont souvent élaborés par les fans qui y consignent les éléments du jeu : ses règles, sa lore, ses quêtes, les PNJ, les objets ...

3D: Jeu en trois dimensions qui permet au joueur de déplacer l'avatar sur trois axes, simulant notre perception de la réalité. Au contraire, un jeu en 2D limite les mouvements à l'axe vertical et l'axe horizontal.

Table des matières

Sommaire.....	9
Avertissement.....	11
Introduction.....	13
Partie I Délimiter l'objet.....	27
Chapitre 1 Définition du corpus : un problème de taille.....	29
1 Constitution d'un corpus étendu.....	29
2 Choix des critères d'analyse.....	33
3 Analyse du corpus étendu.....	38
4 Délimitation du corpus restreint.....	43
Chapitre 2 Positionnement théorique et méthodologique.....	57
1 Les médias littérature et jeu vidéo.....	57
1.1 Média.....	57
1.2 Culture médiatique.....	60
1.3 Intermédialité.....	66
1.4 Culture de la convergence.....	74
1.5 Transmedia storytelling, media-mix, cross-media.....	79
1.6 Littérature, jeux vidéo, cinéma.....	83
1.7 Légitimité culturelle.....	86
2 Les formes littéraires et vidéoludiques.....	89
2.1 Structures ludiques et narratives.....	90
2.1.1 Approches ludologiques et narratologiques.....	90
2.1.2 Fictions mimétiques et axiomatiques.....	93
2.1.3 Histoire et récit dans un jeu vidéo.....	95
2.2 La réception dans l'œuvre : généricité, immersion, métaréférence.....	104
2.2.1 Lecteur/ joueur modèle.....	104
2.2.2 Effet de généricité.....	107
2.2.3 Effet d'immersion.....	109
2.2.4 Effet de réflexivité.....	113
2.3 Vers des œuvres possibles.....	119
Partie II Logiques d'autonomie des cultures littéraire et vidéoludique.....	123

Chapitre 3 Des genres de représentations intermédiatiques.....	125
1 A chaque lecteur son jeu vidéo.....	126
1.1 La littérature <i>casual</i>	126
1.2 La littérature <i>gamer</i>	136
1.3 La littérature <i>indé</i>	151
2 A chaque joueur sa littérature.....	167
2.1 Le jeu vidéo narratif.....	167
2.2 Le jeu vidéo poétique.....	182
Chapitre 4 Recyclage des stéréotypes.....	191
1 Littérature et jeu vidéo : des fictions-mondes.....	193
1.1 Des territoires fictionnels.....	195
1.2 L'immersion.....	200
1.3 Le sentiment de présence.....	205
2 La mauvaise réputation du jeu vidéo.....	211
2.1 « Les jeux vidéo font perdre le sens de la réalité. ».....	212
2.2 « Jouer aux jeux vidéo est une addiction. ».....	223
2.3 « Le jeu vidéo, c'est pour les <i>geeks</i> . ».....	227
2.4 « Les jeux vidéo rendent violent ».....	231
3 Le snobisme littéraire.....	235
3.1 « La littérature, c'est vieux et ennuyant. ».....	235
3.2 La sacralité de la littérature.....	240
3.3 Le savoir littéraire.....	246
Partie III Logiques de divergence des cultures littéraire et vidéoludique.....	259
Chapitre 5 L'adolescence du jeu vidéo.....	261
1 Le jeu vidéo, une culture du <i>fun</i>	261
1.1 Des jouets mythologiques.....	262
1.2 Des <i>Easter Eggs</i> littéraires.....	266
1.3 Une forme carnavalesque.....	269
2 Le jeu vidéo, une littérature 2. 0.....	279
2.1 Idéal du récit interactif.....	279
2.2 Fantasma de l'art total.....	289
Chapitre 6 La maturité de la littérature.....	293

1 Mode d'emploi des expériences vidéoludiques.....	294
1.1 Romans de formation du jeu vidéo.....	294
1.2 Poétiques de l'intime vidéoludique.....	304
2 Documentaire de la production des jeux vidéo.....	319
2.1 Romans de l'artiste.....	319
2.2 Textes informatifs : du roman à thèse au <i>thriller</i>	329
Partie IV Logique de contact des cultures littéraire et vidéoludique.....	339
Chapitre 7 Frictions dans les réseaux transmédiés.....	341
1 Du côté de la production : chaos, conflits, échecs.....	341
1.1 Des rapports de force.....	342
1.2 Une question de valeurs.....	347
1.3 Des conflits auctoriaux.....	351
2 Du côté de la réception : désordre, cacophonie, revendications.....	362
2.1 Des réceptions multiples.....	362
2.2 Les productions fanesques : marges ou nœuds du réseau transmédia ?.....	365
Chapitre 8 Hybridations, germes d'une évolution médiatique.....	373
1 Renouvellement de la littérature et du jeu vidéo.....	375
1.1 Reconfigurations.....	376
1.2 Réactualisations.....	386
2 Un nouveau média, le visual novel.....	398
Conclusion.....	415
Annexes.....	419
Annexe 1 : Présentation détaillée des œuvres du corpus restreint.....	419
Annexe 2 : Sources internet utilisées dans le travail quantitatif.....	452
Annexe 3 : Liste des œuvres du corpus étendu.....	456
Annexe 4 : Extrait des bases de données réalisées sous LibreOffice Base.....	466
Annexe 5 : Quelques points de repère dans l'histoire contemporaine du jeu vidéo et de la littérature.....	471
Annexe 6 : Traductions du premier recueil de nouvelles de la série The Witcher écrit par Sapkowski.....	477
Bibliographie.....	479
Table des figures.....	517

Lexique.....	523
Table des matières.....	531

Erratum

Malgré le soin apporté à la rédaction, cette thèse comporte certaines coquilles que cet erratum s'applique à corriger.

p. 20	« aller de pair »	au lieu de	« aller de paire »
p. 22	« Ursula Poznanski »	—	« Ursual Poznanski »
p. 29	« Margaret Cohen »	—	« Magaret Cohen »
p. 30	« réaliser les recherches sur Internet »	—	« réaliser recherches »
n. 49	« sur son carnet »	—	« dans sur son carnet »
p. 33	« dates »	—	« date »
p. 43	« ne se sont pas révélés »	—	« ne sont pas révélés »
p. 48	« entre-aide »	—	« entraide »
p. 49	« ce qui s'explique »	—	« qui s'explique »
p. 53	« peut être questionnée »	—	« peut-être questionnée »
p. 62	<i>Idem.</i>		
n. 75	« Bertrand Gervais »	—	« Vincent Gervais »
n. 100	« dans la suite de cette thèse »	—	« dans la suite de cet article »
p. 66	« à l'université de Montréal »	—	« à université de Montréal »
n. 106	« partage disciplinaire strict »	—	« partage disciplinaire stricte »
p. 75	« c'est-à-dire la volonté »	—	« c'est-à-dire avec la volonté »
	« mais aussi retrouver »	—	« mais aussi de retrouver »
	« au sein de représentations »	—	« au sein représentations »
p. 76	« quelquefois »	—	« quelque fois »
p. 77	« la théorie des médias »	—	« la théories des médias »
p. 82	<i>Fictions transfuges</i>	—	<i>Fictions Transfuges</i>
p. 83	« toujours »	—	« tout le temps »
p. 84	« Sélim »	—	« Sélime »
p. 85	« sont souvent montrés »	—	« son souvent montrés »
p. 90	« il n'en est pas de même »	—	« il n'est pas de même »
p. 91	« Caillois »	—	« Callois »
p. 92	« approach »	—	« apporach »
	« believe »	—	« beleive »
n. 211	« Renée Bourassa »	—	« Bourassa Renée »
p. 100	« intrigue »	—	« intigue »
n. 223	« obviously »	—	« obisouly »
n. 237	« design »	—	« desgin »
	« rules of play »	—	« a rules a play »
p. 106	« Barnabé construit la notion de »	—	« Barnavé construit celle de »
p. 110	« est volontiers liée à des productions »	—	« est volontiers à des productions »
p. 111	« s'épanouit aussi bien dans les fictions »	—	« s'épanouit aussi bien les fictions »
p. 113	« auto-ficti »	—	« anto-fiction »
p. 114	« sa participation aux systèmes »	—	« sa participation aux système »
p. 115	« renverra à »	—	« renverra pour »
	« la réflexivité est composée en partie »	—	« la réflexivité est en grande partie »
p. 118	« des métafictions »	—	« des métafiction »
n. 324	« aspect du possible »	—	« aspects du possibles »
p. 129	« qui sont censés être »	—	« qui sont sensés être »
p. 130	« qui d'autre ? »	—	« qui d'autre? »
p. 135	« se caractérise »	—	« caractérise »
p. 138	« est liée à »	—	« est liée »
	« des créneaux »	—	« des crénaux »
	« voir Figure »	—	« voire Figure »
p. 144	« sont mises sur le même plan »	—	« sont mises au même plan »
p. 148	« Journal of Association »	—	« Journal of tAssociation »
p. 150	« référence littéraire dont la légitimation »	—	« référence littéraire qui la légitimation »
p. 152	« le monde des Sims »	—	« le monde de Sims »
	« consiste en l'adoption »	—	« consiste à l'adoption »
	« détone par rapport à »	—	« dénote de celle »
p. 156	« espérée par Adam »	—	« espérée de Adam »
	« un album »	—	« aun album »
	« sous le label »	—	« sous la label »

p. 163	« l'essor de la non-linéarité »	au lieu de	« l'essor de non-linéarité »
n. 438	« <i>The Elder Scrolls</i> »	—	« <i>The Elder Scrolls</i> »
p. 168	« une tentative pour »	—	« une tentative de »
n. 450	« Lulien Lalu »	—	« Lalu Julien »
p. 175	« alchimie »	—	« achimie »
p. 179	« s'influencent mutuellement et vont »	—	« s'influence mutuellement vont »
p. 181	« a priori »	—	« à priori »
p. 182	« sachant que »	—	« sachant »
	« encore ? »	—	« encore? »
n. 489	« titre d'un article »	—	« titre de un article »
p. 188	« expériences tout aussi accessibles »	—	« expériences toutes aussi accessibles »
p. 189	« logiques commerciales »	—	« logiques commerciales »
n. 522	« <i>Zork I : The Great Underground Empire</i> »	—	« <i>Zork : The Great Underground Empire</i> »
n. 545	« parle par exemple de l'absorption »	—	« parle par exemple le l'absorption »
p. 202	« Philip »	—	« Philipth »
p. 203	« son décor »	—	« son décore »
p. 206	« à la suite des recherches »	—	« à la suite les recherches »
p. 207	« et du plaisir de l'indétermination »	—	« et plaisir de l'indétermination »
p. 209	« affrontrer des monstres »	—	« affronter des montres »
n 563	« <i>Temps présent</i> »	—	« Temps présent »
p. 212	« ce qu'explique Jean-Marie »	—	« ce qu'explique, Jean-Marie »
	« met en parallèle avec »	—	« met en parallèle à »
	« qui en découle »	—	« qui s'en découlent »
p. 213	« Le nouveau média »	—	« Lenouveau média »
n. 569	« <i>La Libre</i> »	—	« La Libre »
p. 227	« caractéristiques du média »	—	« caractérisques média »
n.614	« J.P. Mark »	—	« J.P Mark »
n. 615	<i>Idem.</i>		
p. 228	« la nécessité pour les chercheurs d'avoir »	—	« la nécessité des chercheurs à avoir »
p. 229	« incompréhension [...] par le joueur »	—	« incompréhension [...] du joueur »
p. 230	« personne de chaire »	—	« personne de chaire »
p. 232	« les 2 ^{ème} et 3 ^{ème} tomes »	—	« le 2 ^{ème} et 3 ^{ème} tomes »
	« <i>Soldiers of Fortune</i> »	—	« <i>Solider of Fortune</i> »
p. 233	« mélange de... et de [...] »	—	« mélange de [...] et à [...] »
p. 234	« attitude prescriptive »	—	« attitude prescriptive »
p. 235	« ennuyeux »	—	« ennuyant »
p. 236	<i>Idem.</i>		
n. 642	« réfléchit à la manière »	—	« réléchi à l amanière »
p. 237	« livres historiques »	—	« livres hsitoriques »
p. 238	« Moyen Âge »	—	« Moyen-Age »
	« ne correspondent pas à son usage »	—	« ne correspondent pas son usage »
p. 241	« <i>Oblivion</i> » et « <i>Dawnguard</i> »	—	« <i>Oblivion</i> » et « <i>Dawnguard</i> »
p. 242	« le statut particulier »	—	« la statut particulier »
p. 246	« une attitude »	—	« un attitude »
p. 249	« s'adressant à un public [...]d'amateurs »	—	« s'adressant un à public [...] d'amateur »
p. 256	« le technologique »	—	« le techonologique »
p. 262	« le jeu vidéo naît »	—	« le jeu vidéo est nait »
p. 265	« est proche de »	—	« s'inscrit est proche »
	« sont repris et développés »	—	« sont sont repris et sont développés »
p. 267	« auquel est confronté le joueur »	—	« auquel est confronté »
p. 273	« elle développe »	—	« elle développer »
p. 277	« la lecture par un garde de sa poésie »	—	« la lecture d'un garde de sa poésie »
	« les PNJ* demandent au héros »	—	« ils demandent au héros »
p. 278	« consiste en la juxtaposition »	—	« consiste à la juxtaposition »
n.717	« ton désir »	—	« ton desir »
n. 721	« Online »	—	« Onlin »
p. 284	« la pièce de Morley perdue par les acteurs »	—	« la pièce perdue de Morley par les acteurs »
p. 285	« de ne pas le faire »	—	« ne de pas le faire »
p. 295	« enjeux antisémites »	—	« enjeux antisémitisme »
	« Edmond »	—	« Esmond »
p. 298	« romans publiés dans »	—	« romans publié dans »
p. 299	« le savoir transmis »	—	« le savoir transmi »
p. 300	« l'intertextualité »	—	« l'intextualité »

p. 301	« la question laissée en suspens »	au lieu de	« la question laissée en suspend »
p. 307	« elle est ici littérale puisque »	—	« elle correspond ici à puisque Adam »
n. 809	« Fanny Barnabé »	—	« Barnabé Fanny »
n. 812	« Hideo Kojima »	—	« hideo kojima »
p. 322	« Charline Puvinet »	—	« Charline Pluvet »
	« s’amorce aux XVIIIe »	—	« s’amorce aux XVIIIe »
p. 323	« Gregarious Games »	—	« Geragrious Games »
n. 817	« Ursula »	—	« Ustrula »
p. 326	« l’apprentissage par Russel de son art »	—	« l’apprentissage Russel de son art »
	« Mankind »	—	« Mandkind »
p. 328	« <i>Only you Can Save Mankind</i> »	—	« Only You Mankind »
	« taken from a different version »	—	« takent from a version »
p. 329	« les romans [...] sont »	—	« les romans [...] est »
p. 332	« si cette manière de présenter le jeu vidéo »	—	« si la manière de définir le JV est inédite »
p. 334	« comme une série de modèles »	—	« comme des modèles »
p. 337	« terre gaste »	—	« désert »
p. 341	« des systèmes dans lesquels les médias »	—	« des ensembles dans lesquels »
p. 342	« en partie été financé »	—	« en parti été financé »
p. 358	« en fonction du rapport »	—	« par rapport au rapport »
n. 887	« des ruines elfiques »	—	« des ruines elfique »
n. 888	« <i>Fictions transfuges</i> »	—	« <i>Fictions Transfuge</i> »
n. 890	« était là en premier »	—	« était la en premier »
p. 363	« il n’y en eut plus »	—	« il n’y en eut plus »
p. 364	« to know its adapted text »	—	« to know is adapted text »
n. 909	« <i>Final Fantasy</i> »	—	« Final Fantasy »
p. 370	« <i>Fable</i> »	—	« Fable »
p. 371	« une partie distincte »	—	« une partie à part entière »
n. 946	« <i>Finnegans Wake</i> »	—	« Finnegans Wake »
p. 377	« tournures spécifiques »	—	« tournure spécifiques »
n. 949	« le doit de faire »	—	« le droit le faire »
p. 378	« lui en parle »	—	« le confronte »
p. 382	« consiste en l’adoption »	—	« consiste à l’adoption »
	« <i>Lucky Wander Boy</i> »	—	« Luck Wander Boy »
p. 379	« the mirror floated »	—	« the mirror foated »
p. 381	« lui-même »	—	« lui même »
	« Seule la ligne [...] peut]	—	« Seule la ligne [...] peuvent »
n. 969	« un flot de vin rouge »	—	« une flot de vin rouge »
n. 987	« Tous étincillant dans »	—	« Tous étincellants dans »
n. 988	« se défit progressivement »	—	« commença à se craquer »
p. 392	« la cohérence narrative qui existe »	—	« la cohérence narrative qu’il existe »
n. 991	« communauté de fans »	—	« communauté de fan »
p. 393	« le double apport que cette partie du jeu »	—	« le double apport cette partie du jeu »
	« le rapport entre machine et »	—	« le rapport en machine et »
p. 394	« commente ce bonus »	—	« commente sur ce bonus »
	« <i>NieR</i> »	—	« Nier »
p. 404	« mais les deux sont liés »	—	« mais son liés »