

RESEARCH OUTPUTS / RÉSULTATS DE RECHERCHE

Introduction

Barnabé, Fanny; Dozo, Björn-Olav

Published in:
Jeu vidéo et livre

Publication date:
2015

Document Version
Version créée dans le cadre du processus de publication ; mise en page de l'éditeur ; généralement non rendue publique

[Link to publication](#)

Citation for pulished version (HARVARD):
Barnabé, F & Dozo, B-O 2015, Introduction: un dialogue intermédiaire fructueux. dans *Jeu vidéo et livre*. Culture contemporaine, Presses Universitaires de Liège, Liège.
<<https://books.openedition.org/pulg/2716?lang=en>>

General rights

Copyright and moral rights for the publications made accessible in the public portal are retained by the authors and/or other copyright owners and it is a condition of accessing publications that users recognise and abide by the legal requirements associated with these rights.

- Users may download and print one copy of any publication from the public portal for the purpose of private study or research.
- You may not further distribute the material or use it for any profit-making activity or commercial gain
- You may freely distribute the URL identifying the publication in the public portal ?

Take down policy

If you believe that this document breaches copyright please contact us providing details, and we will remove access to the work immediately and investigate your claim.

Jeu vidéo et livre

sous la direction de Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé

Introduction : un dialogue intermédiatique fructueux

Dans ce livre, nous souhaitons exposer le deuxième volet des résultats d'un chantier de recherche (sur les livres et les jeux vidéo) qui a suscité l'intérêt de nombreux contributeurs, preuve de la vivacité des travaux sur le jeu vidéo et de l'actualité de la thématique des dialogues intermédiatiques. La richesse des sujets abordés par les différents contributeurs nous a incités à regrouper les articles en deux ensembles, afin d'organiser la matière autour de grands axes répartis en deux approches : l'histoire du livre et les *game studies*. Un numéro de la revue *Mémoires du livre / Studies in book culture*, « Livre et jeu vidéo »¹, creuse ainsi le sillon de l'histoire du livre, en offrant une série de contributions qui envisagent des questions générales sur le livre à partir du jeu vidéo (la *gamification* du livre numérique, l'usage du jeu vidéo en didactique des lettres, les possibilités narratives du livre augmenté, les frontières médiatiques du livre, etc.). Le présent ouvrage collectif s'inscrit plutôt, pour sa part, dans le paradigme (ouvert) des *game studies* et propose une série d'études de jeux vidéo qui interrogent le livre et ses frontières narratives ou formelles, en les repoussant ou en les renégociant (récit transmédiatique, complémentarité narrative entre livre et jeu, mobilisation du livre au sein du jeu, sémiotique de l'adaptation en jeu vidéo, etc.). Cette division est, bien sûr, en partie arbitraire et artificielle, et certaines contributions auraient pu être publiées des deux côtés, mais la cohérence respective des deux ensembles est productrice de sens. Il faut néanmoins insister sur le fait que la force du projet tient moins dans la répartition des héritages méthodologiques que dans la mise en commun des regards sur cet objet (les relations entre deux médias) hybride par essence.

Le volume est divisé en quatre sections : une partie sur les représentations (principalement du livre dans le jeu, sauf pour la contribution de Bruno Dupont, qui aborde la représentation du jeu vidéo dans une trilogie de langue allemande) : une sur les transpositions, qui consistent en l'adaptation de propriétés formelles d'un médium par l'autre : une sur les adaptations, domaine dont l'étude bénéficie de jalons antérieurs déjà définis (travaux sur la novélisation² et la narration transmédia³ multi-supports) : enfin, dans la dernière partie consacrée à la création, Jordan Bolay et Éric Chartrand proposent une réflexion sur l'interaction des deux médias au sein de leur pratique créative. Le livre se termine par l'interview d'un concepteur de livres de solution de jeux vidéo.

¹ BARNABÉ F. et DOZO B.-O., dirs, « Livre et jeu vidéo / Book and Videogame », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/index.html>, consulté le 06/01/2015.

² BAETENS J. et LITS M., dir., *La novellisation. Du film au livre / Novelization. From Film to Novel*, Leuven, Leuven University Press, 2004.

³ JENKINS H., *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006.

Cette typologie rapide offre des jalons et permet de sérier les problèmes. En regroupant les contributions en quatre parties, nous proposons également une lecture articulée de ces problématiques. Nous souhaitons ainsi proposer des clés de lecture de cet ensemble riche, voire protéiforme, de manières d'envisager les relations entre jeux vidéo et livres.

1. Représentations, figurations

La première forme de relation entretenue par les médias livresque et vidéoludique qui sera détaillée ici est celle de la figuration⁴. En amont des échanges inter- ou transmédias qui semblent aujourd'hui prendre une place de plus en plus importante dans le paysage culturel, les différents médias s'entrecroisent déjà en se représentant les uns les autres au sein des œuvres qu'ils supportent. À ces représentations sont attribuées diverses fonctions (narratives, esthétiques, structurelles, ludiques, etc.) qui renseignent tant sur les spécificités formelles de chaque médium que sur l'imaginaire et les valeurs qui leur sont associés.

Parmi les très nombreux exemples de figuration de l'objet-livre ou de la littérature dans le jeu vidéo, on peut ainsi observer certaines régularités concernant la fonction que ces représentations occupent dans l'économie générale des œuvres. Le livre peut notamment y jouer un rôle méta-discursif (en représentant une caution pour le médium en quête de légitimité qu'est le jeu vidéo), un rôle de complément (en venant pallier les insuffisances du système ludique, particulièrement dans les œuvres plus datées) ou encore différents rôles narratifs et ludiques. Ces formes et fonctions des figurations du livre au sein du jeu seront ici explorées à travers quatre articles.

Le texte de Jérôme-Olivier Allard (« Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo »), tout d'abord, prend le parti d'étudier la représentation vidéoludique du livre sous l'angle de la narration : comment cet objet narratif par excellence s'intègre-t-il à un récit vidéoludique caractérisé par son interactivité (donc sa malléabilité) et sa profonde intermédialité : L'auteur répond à cette question à travers une série d'études de cas qui mettent au jour plusieurs fonctions narratives pouvant être assumées par « l'objet-livre intraludique ». L'analyse du jeu indépendant *Gone Home* révèle ainsi une utilisation de l'écrit comme « élém[en]t embrayeu[r] servant à initier, puis à faire évoluer l'intrigue ». Par l'imaginaire narratif qui lui est associé, le livre en vient donc à fonctionner, dans cet exemple, comme un indice du récit qui, en délimitant précisément la narration au sein de l'espace ludique, en facilite la manipulation par le joueur. La mention des jeux *Civilization* et *Dragon Age : Origins* permet ensuite à l'auteur de mettre en avant la fonction encyclopédique du texte vidéoludique, celui-ci constituant dès lors un outil de conservation. Ce rôle de « transmission des connaissances » rempli par le livre peut, en outre, être le vecteur d'une ouverture de l'univers ludique, comme le montrent les exemples de *Baldur's Gate* et *The Elder Scrolls V : Skyrim*. Dans ces œuvres, le joueur a en effet la possibilité de consulter des ouvrages contenant des informations sur le monde fictionnel mais qui ne sont pas nécessairement en lien avec l'intrigue principale. Ces « fragments relativement autonomes de récits » sont des brèches dans l'univers vidéoludique qui construisent autant de possibles narratifs. Le cas du jeu *Alan Wake* permet, quant à lui, d'interroger la fonction ludique du récit porté par les livres et d'envisager la place de la lecture au sein du jeu. Enfin, l'analyse de *Braid* en tant que « structure labyrinthique » révèle une utilisation du livre à la fois ludique et narrative puisque la lecture et l'interprétation sont,

⁴ Sur ce concept, voir les travaux du Gremlin (<http://legremlin.org>), par exemple GREMLIN, dir., *Fictions du champ littéraire*, Montréal, coll. « Discours social », vol. XXXIV, 2010.

dans cette œuvre, des enjeux ludiques à part entière (le jeu met autant à l'épreuve les compétences de *joueur* du récepteur que ses compétences de *lecteur*).

L'utilisation de la figure du livre pour construire un « monde ouvert » et une pluralité d'expériences ludiques est également abordée dans l'article d'Hélène Sellier : « Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls* ». Plus qu'à l'objet-livre, c'est à la représentation du champ littéraire en contexte vidéoludique que s'intéresse l'auteure, en prenant pour corpus la série de jeux de rôle *The Elder Scrolls*. Dans un premier temps, l'analyse des textes disséminés au sein des jeux permet de caractériser la manière dont la littérature est figurée dans cet univers : celle-ci comporte une forte dimension didactique, voire initiatique : elle n'est pas limitée aux textes écrits, mais admet également nombre de productions orales : elle est envisagée comme une pratique essentiellement collective (les textes mettent en avant le rôle des différents acteurs du champ : scribes, éditeurs, critiques, etc.) : enfin, elle est présentée comme un phénomène culturel de grande diffusion et comme une pratique non élitiste, accessible à tous. Ainsi représentée, la littérature dans *The Elder Scrolls* évoque donc fortement la culture populaire contemporaine et – sous certains aspects – le jeu vidéo lui-même. C'est en tout cas l'hypothèse qu'explore l'auteure dans un second temps de l'article, où sont mis en avant divers points communs entre le jeu et les textes qui y sont représentés. Le livre, en tant que représentation de l'activité littéraire, aurait donc ici une fonction méta-réflexive, celle d'offrir « un cadre où le jeu vidéo peut se penser en se confrontant à la littérature ». Enfin, l'externalité de ce discours porté par les livres intraludiques pousse l'auteure à s'interroger sur la manière dont l'activité de lecture peut ou non s'intégrer au jeu. L'analyse des textes montre alors une certaine adaptation de la littérature au contexte ludique, au *gameplay* : les ouvrages sont généralement brefs, ce sont des objets manipulables, parfois intégrés à des quêtes, etc. La littérature dans *The Elder Scrolls* viendrait donc enrichir la multiplicité des expériences ludiques possibles en offrant au joueur un autre mode d'engagement dans le jeu, engagement pouvant même prolonger la partie hors du cadre de l'œuvre.

Parallèlement à ces réflexions, c'est d'un point de vue conjointement narratif et ludique que l'article de Julien Lalu (« Le livre dans le *Role Playing Game* : un objet multifonctionnel ») étudie la représentation du livre dans le jeu de rôle. L'analyse prend pour objets principaux deux cas exemplaires : les jeux *The Elder Scrolls V : Skyrim* (cinquième opus de la série examinée ci-dessus) et *Ni no Kuni : La vengeance de la sorcière céleste*. Leur confrontation révèle deux grandes fonctions exercées par le médium livresque : celle de vecteur d'apprentissage et celle d'outil de mémoire. Le livre est pourvoyeur d'enseignement, tout d'abord, car il sert l'évolution progressive de l'avatar (évolution qui, dans les jeux de rôle, constitue le fondement du *gameplay*) : il peut lui octroyer de nouvelles capacités, permettre la conception de nouveaux objets, etc. En somme, la valeur « sérieuse » traditionnellement associée au médium livresque est mise au service du dispositif ludique puisque sa seule apparition permet de résumer le processus d'acquisition d'une compétence : le livre ne constitue pas ici un indice du récit, mais de l'apprentissage. Cet objet est, ensuite, un outil de mémoire en ce qu'il peut servir à compiler et à conserver l'ensemble des connaissances sur l'univers fictionnel du jeu. Plus qu'une sauvegarde, le livre permettrait une transmission – qu'il s'agisse de connaissances, d'un pouvoir, ou encore d'une morale. Combinant ces deux rôles, le médium livresque en contexte vidéoludique aurait, en conclusion, une fonction générale de médiation : à la fois élément narratif et ludique, outil de conservation (fixant les contenus) et de personnalisation (lorsqu'il ne s'intègre pas à la trame principale), servant de lien

entre différentes étapes d'apprentissage ou de progression (lorsqu'il sert de sauvegarde), le livre semble ouvrir, au sein du jeu, un espace intermédiaire.

L'étude des multiples fonctions attribuées au médium livresque dans le jeu vidéo se poursuit dans l'article de Benjamin Peuch (« Livré à soi-même : interfaces et interférences textuelles dans *Amnesia : The Dark Descent* »), qui quitte toutefois le jeu de rôle pour s'intéresser au genre du *survival horror*. L'analyse détaillée du jeu *Amnesia : The Dark Descent* démontre en effet un recours massif à la figure du livre, présent à tous les niveaux de l'œuvre bien que sous différentes formes : en tant qu'intertexte (l'œuvre contient diverses références littéraires), en tant qu'objet manipulable ou décor (dans les nombreuses bibliothèques), ou encore en tant que fragment textuel que le joueur est invité à recomposer⁵. Or cette omniprésence du texte pose la question des rapports entre jeu et lecture, dans le sens où la seconde activité peut aller à l'encontre des impératifs du *survival horror* (genre horrifique qui vise à maintenir le joueur dans une tension continue). Elle constitue en effet une pause dans le jeu et demande un investissement au récepteur qui s'éloigne d'un engagement performatif. La fonction du livre n'est toutefois pas envisagée par l'auteur comme une « interférence », mais plutôt comme une « interface » entre le joueur et l'univers ludique, complexifiant la manière dont celui-ci peut être exploré et autorisant même des appropriations faites en dehors du jeu.

Enfin, en regard de ces quatre premiers textes, l'article de Bruno Dupont (« "Un roman pour la génération Commodore 64". Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extralebende* Constantin Gillies ») vient clore l'analyse des procédés de figuration en étudiant, cette fois, la représentation du jeu vidéo dans la littérature. À travers l'examen de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies, Dupont interroge la possible émergence d'un nouveau genre littéraire s'adressant prioritairement à un public de joueurs : la *gamer-littérature*. En effet, dans *Extraleben*, le jeu vidéo a un impact tant narratif (il est le cadre et le moteur de l'action) que formel (le style des œuvres se fait régulièrement « encyclopédique », intégrant à l'intrigue quantité d'informations factuelles sur l'histoire du jeu vidéo ou de l'informatique). La représentation du jeu vidéo sert donc ici de vecteur à la définition d'une certaine culture ludique, pour laquelle les protagonistes, Kee et Nick, jouent le rôle de représentants : « ce roman affirme l'existence d'une culture de l'ordinateur et la canonise lui-même par le fait qu'il en traite inlassablement ». L'analyse du paratexte de la trilogie ainsi que celle des stratégies de l'éditeur et de la posture assumée par l'auteur corroborent l'existence de cette revendication culturelle en mettant au jour l'omniprésence des références au jeu vidéo, à son histoire et à l'imaginaire qui lui est associé. L'article se conclut sur une mise en perspective d'*Extraleben* avec d'autres ouvrages similaires (eux aussi centrés sur le jeu vidéo et présentant la même structure narrative, le même type de personnages, etc.), dans lesquels émerge également l'affirmation critique de l'existence d'une « culture gamer ».

En somme, si la figure du livre dans le jeu vidéo semble exercer une fonction médiatrice, ouvrant la porte à divers modes de réception et d'exploration des univers ludiques, la figure du jeu pourrait elle aussi exercer une fonction transformatrice sur la littérature en lui ouvrant de nouveaux possibles en termes de représentations.

⁵ Si l'on a vu que le livre pouvait fonctionner comme un signe, un indice de la narration, sa tendance récurrente à se morceler dans le jeu (à apparaître sous forme de pages, de notes, d'ouvrages incomplets) peut être interprétée comme une adaptation aux spécificités du récit vidéoludique : la fragmentation et la dispersion de l'objet-livre laissent effectivement davantage de place à l'action organisatrice et interprétative du récepteur.

2. Transpositions

Les échanges entre jeu vidéo et livre ne se limitent toutefois pas à l'importation de contenus et de représentations : chaque médium peut également s'inspirer d'un autre en lui empruntant ses propriétés formelles (ou, du moins, en tentant de les reproduire). C'est le cas, par exemple, lorsqu'un jeu calque sa structure sur la matérialité du livre (en divisant son contenu en pages, par exemple⁶) ou s'inspire de formes et de genres littéraires (le jeu d'aventure s'est notamment pensé, dans un premier temps, comme un prolongement de la littérature⁷). À l'inverse, le médium livresque peut également reproduire les mécanismes vidéoludiques : certains « livres augmentés » comportent ainsi des éléments de *gameplay*⁸, tandis que certaines liseuses ou applications de lecture pour ouvrages numériques accueillent des systèmes de « défis » et de « récompenses » visant une *gamification* de l'expérience de lecture⁹. Cette transposition ne se limite d'ailleurs pas au livre numérique : l'éditeur Volumique s'est, pour exemple, donné pour but de reproduire divers principes de *gameplay* en usant de la matérialité du support livresque. Leur *Livre qui voulait être un jeu vidéo* peut ainsi

produire une suite de notes que vous devrez reproduire uniquement en tournant les pages (à chaque page correspond une note). Ce principe est inspiré du célèbre jeu Simon. Le texte peut aussi vous demander d'aller en moins de quatre secondes à une page précise; si vous ne relevez pas le défi, le livre cessera de communiquer avec vous pendant vingt minutes...¹⁰

Or ce type de transposition d'un code à l'autre semble trouver un terrain d'exécution privilégié dans les rapports que le jeu vidéo entretient non plus avec le livre en général mais, spécifiquement, avec la bande dessinée. En raison – probablement – de sa dimension graphique, ce médium n'est pas seulement utilisé par le jeu vidéo comme un objet ou un réservoir de thématiques et d'univers, mais aussi comme un ensemble de propriétés formelles potentiellement transposables en contexte ludique. De même, les codes vidéoludiques peuvent également être utilisés pour renouveler le langage de la bande dessinée. Ces deux formes d'influences sont ici étudiées à travers deux articles.

La transposition de caractéristiques formelles d'un médium à l'autre est, tout d'abord, conceptualisée par Gabriel Tremblay-Gaudette et Diego La Manna sous le terme de « transécriture » dans leur article « Quand la bande dessinée se prête au jeu (vidéo) ». Partant de ce cadre théorique, les auteurs s'intéressent à trois cas de bandes dessinées qui traduisent dans leurs formes certaines

⁶ C'est notamment le cas du jeu *L'Album Secret de l'Oncle Ernest* (Lexis Numérique, Emme, 1998), analysé par Cédric Chauvin et Emmanuelle Jacques dans leur article « Le jeu vidéo, entre livre-monde et livre augmenté : *Myst*, *L'Album de l'oncle Ernest*, *Book of spells* », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024775ar.html>, consulté le 20/11/2014.

⁷ Voir à ce sujet l'étude de LESSARD J., « Livre, film ou monde interactif ? Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024781ar.html>, consulté le 20/11/2014.

⁸ Divers exemples sont développés par Florence Rio dans son article : « Le livre augmenté : pour une innovation technique et narrative », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024782ar.html>, consulté le 20/11/2014.

⁹ Pour une analyse détaillée de ce phénomène, voir le texte de JAHJAH M., « L'utilisation de la "gamification" dans la stratégie des acteurs du livre numérique : le cas Kobo », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024774ar.html>, consulté le 20/11/2014.

¹⁰ Une vidéo de démonstration est disponible sur la page de présentation de l'ouvrage : « Le livre qui voulait être un jeu vidéo », sur *Les éditions volumiques*. URL : <http://volumique.com/v2/portfolio/video-game-book/>, consulté le 22/12/2014.

spécificités vidéoludiques et qui, ce faisant, tiennent un discours (parfois critique) sur le jeu vidéo. La première (*Daybreak* de Brian Ralph), s'inspire du genre vidéoludique qu'est le *survival horror* notamment en reproduisant une perspective à la première personne (les auteurs parlent de « lecture avatariale ») et en « intégrant au récit un personnage d'acolyte-guide faisant office de tutoriel ». Les deux œuvres suivantes (*Ganges #2* et *Fight or Run : Shadow of the Chopper*, de Kevin Huizenga) jouent, quant à elles, avec les codes du jeu de combat en empruntant au genre certains objets sémiotiques et en les travestissant (les barres de vie et le menu de sélection de l'avatar dans le cas de *Ganges #2*, les fiches de description des personnages dans *Fight or Run : Shadow of the Chopper*). Ces emprunts auraient pour principal effet de « dénarrativiser » l'univers des bandes dessinées et de livrer un discours critique sur le genre du jeu de combat (en ironisant sur ses éventuelles velléités narratives). Les procédés de « transécriture » ne se contentent donc pas, selon Tremblay-Gaudette et La Manna, de renouveler les modalités de réception d'une œuvre : ils sont également profondément réflexifs, dans le sens où ils produisent un discours sur le médium auquel ils empruntent.

L'article de Philippe Paolucci, ensuite – intitulé « La représentation de la bande dessinée dans le jeu vidéo : l'exemple de *Comix Zone* et *XIII* » – adopte la perspective inverse en étudiant la récupération du langage bédéique par le jeu vidéo. Après un état de la question détaillé sur les rapports entretenus par les deux médias et sur leurs points de parenté, l'auteur explore en profondeur deux cas de jeux exploitant les codes de la bande dessinée. L'exemple de *Comix Zone* (jeu narratif l'histoire d'un dessinateur de *comics* aspiré à l'intérieur de son œuvre tandis que l'antagoniste de cette dernière se retrouve en position d'auteur) permet à Paolucci d'éclairer la manière dont le contexte ludique vient bouleverser les structures sémantiques et énonciatives de la bande dessinée, notamment via l'« actorialisation » de certaines instances énonciatives. L'interversion entre auteur et personnage qui se trouve au fondement du jeu peut, en outre, apparaître comme une mise en abyme de principe même de l'interactivité, c'est-à-dire comme un discours sur le fondement du jeu vidéo fait à travers le prisme de la bande dessinée. L'analyse du jeu de tir en vue subjective *XIII*, dans un second temps, révèle une utilisation du langage bédéique mettant ce dernier au service de la performance ludique : le recours à la bande dessinée peut ici venir souligner et récompenser les actions du joueur. Dans ces deux études de cas, la bande dessinée ne fonctionne donc pas – contrairement au livre – comme un symbole chargé de prestige et de légitimité culturelle mais plutôt comme un code exploitable d'un point de vue ludique.

3. Adaptations

La troisième partie de cet ouvrage se penche sur la circulation entre médias, non plus des formes, mais des contenus, puisqu'elle se consacre aux phénomènes – bien connus de la recherche actuelle – que sont l'adaptation et la narration transmédia. Selon Jenkins, la différence entre ces deux types d'échange tiendrait dans le fait qu'au sein d'une fiction transmédia, chaque médium ne se contente pas de décliner une même histoire (comme c'est le cas dans l'adaptation), mais participe à construire un pan inédit de l'univers à l'aide de moyens spécifiques¹¹. Malgré cette distinction (qui n'est d'ailleurs pas toujours aussi nette : certaines œuvres nées de l'adaptation peuvent enrichir l'univers via une forme ou un contenu original), les deux phénomènes ont en commun de mettre au

¹¹ Pour plus de détails, voir JENKINS H., *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, New York, New York University Press, 2006, pp. 95-96.

jour les contraintes et les potentialités propres aux différents médias mobilisés à travers la manière dont ils accueillent la fiction.

C'est ce type d'éclairage que proposent les sept textes rassemblés ici en prenant pour objet tantôt l'adaptation d'œuvres littéraires en jeux vidéo (et en s'interrogeant sur « ce qu'il reste du livre dans l'œuvre vidéoludique »), tantôt celle de jeux en livres (comment ces « novélisations » s'articulent-elles aux jeux d'origine :), ou encore en étudiant l'écriture transmédiatique (quels rôles complémentaires y jouent les médias livresque et vidéoludique :).

La première de ces trois subdivisions (à savoir l'adaptation de livres en jeux) s'ouvre sur l'article de Jean-Charles Ray, intitulé « Explorer l'ombre : *Metro 2033*, entre texte et jeu vidéo », et consacré au jeu vidéo *Metro 2033*, dérivé du roman de Dimitry Glukhovsky. L'hypothèse défendue par l'auteur est que, derrière les divergences dans la manière dont les deux médias représentent une même intrigue (dues, par exemple, au transfert d'une histoire linéaire dans un contexte interactif), ceux-ci suscitent toutefois des expériences de lecture – sinon similaires – du moins comparables et cohérentes. La mise en parallèle des deux œuvres s'articule, dans l'article, autour de trois points de comparaison. Le premier n'est autre que la construction de l'univers représenté, compris comme « architecture signifiante » (comment les différents espaces du livre et du jeu s'articulent-ils et comment cette organisation fait-elle sens :). La deuxième mise en perspective concerne la nature des interactions proposées par chacune des œuvres. Si ces interactions s'intègrent majoritairement dans le registre de l'hostilité, leur traitement est, en effet, différent dans les deux versions : tandis que l'identité narrative des personnages est, dans le jeu, déterminée par des impératifs de *gameplay*, le livre met en scène le contact avec l'altérité de manière plus ambivalente. Enfin, la comparaison prend pour troisième axe le parcours du personnage principal (en se centrant principalement sur le motif de l'apprentissage) et démontre comment les deux œuvres jouent sur la position spécifique de leur récepteur (lecteur témoin pour l'une, joueur responsabilisé pour l'autre). Le *gameplay*, en somme, semble ici conférer au jeu une cohérence autre que celle du roman – conversion qui n'est pas sans conséquence au niveau éthique.

Suivant le même type de questionnements, l'article de 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 ») s'intéresse à l'adaptation du cycle argonautique d'Apollonios de Rhodes en un jeu vidéo d'action-RPG : *Rise of the Argonauts*. Ici également, la perspective adoptée pour comparer les deux œuvres ne se limite pas à des considérations narratives mais prend plutôt comme point focal la question du paysage et de sa représentation¹². L'analyse s'articule autour de trois topographies spécifiques. La première, l'île de *Rise of the Argonauts* nommée Kythra, est comparée à l'île de Lemnos telle qu'elle est décrite chez Apollonios de Rhodes : ces deux espaces sont rapprochés en raison de la place qu'ils occupent dans la diégèse et de la manière dont ils sont caractérisés dans le jeu comme dans l'œuvre littéraire (leur commune dimension « chthonienne », par exemple). Dans

¹² Ce choix – qui rappelle l'attention portée par Jean-Charles Ray aux différents « espaces » de *Metro 2033* – est à lui seul révélateur du caractère profondément signifiant de la dimension spatiale des jeux vidéo : celle-ci semble bien constituer une clef d'entrée opératoire pour aborder le médium vidéoludique, comme en témoignent notamment les travaux de Jenkins (JENKINS H., « Game Design as Narrative Architecture », dans WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN P., *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 118-130) et ceux de Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian (voir leur projet ANR « Ludespace », <http://citeres.univ-tours.fr/spip.php?article1267>, ou encore leur ouvrage collectif : *Les jeux vidéo comme objet de recherche*. Paris, Lecture>Play, 2010).

cette première forme de transposition, l'île apparaît comme un point de passage permettant d'ouvrir un dialogue entre deux médias, mais aussi entre deux temporalités hétérogènes. Un parallèle est ensuite établi entre l'île vidéoludique de Saria et la presque-île littéraire Cyzique, toutes deux construites comme des espaces de rencontre avec l'altérité barbare : l'adaptation du livre au jeu n'équivaut pas ici à la simple transposition d'un paysage, mais bien à la création d'un espace où se superposent plusieurs imaginaires paysagers¹³ et où la matière antique est rendue « coprésente » au monde contemporain. Enfin, l'article s'arrête – en mobilisant notamment le concept de topoiétique – sur la fictionnalisation du paysage de Delphes au sein du jeu vidéo : ce procédé permet en effet d'user d'un stéréotype de paysage grec antique, facilement reconnaissable par le joueur, tout en le renouvelant par la fiction (le site y est, entre autres, insularisé). Ce faisant, le jeu vidéo représenterait une « ouverture des possibles » pour l'œuvre originale puisqu'il suscite, via un « *effet-retour* », une relecture productrice du texte antique, avec pour effet de rendre cette matière vivante.

L'adaptation de livre en jeu n'est toutefois pas toujours – comme dans les deux précédentes études – le fait des développeurs et ne s'inscrit pas nécessairement dans une entreprise commerciale : elle peut également être le fait des joueurs. C'est à ce phénomène que s'intéresse Christophe Duret dans son article : « Écosystème transtextuel et jeux de rôle participatifs en environnement virtuel : le sociogramme de "l'ordre naturel" dans les jeux de rôle goréens ». L'auteur y prend pour objet les jeux de rôle organisés par les amateurs au sein de l'environnement en ligne *Second Life* et inspirés des *Chroniques de Gor*, romans de science-fiction écrits par John Norman. Après avoir défini les « jeux de rôle participatifs en environnement virtuel » et, plus spécifiquement, les jeux de rôle goréens, l'auteur décrit les « postures interprétatives antagonistes » que mobilisent les joueurs vis-à-vis de la thèse des romans (les utilisateurs se divisant en deux communautés : ceux scrupuleusement fidèles au texte d'origine, les joueurs « *By the Books* », et ceux prenant davantage de libertés dans leurs interprétations et introduisant dans le jeu des éléments extérieurs, les « *Gor Evolved* »). Le jeu de rôle est ensuite envisagé comme une « extension » du roman, alimenté par cette œuvre fondatrice mais également par une multitude d'autres textes dépassant les seules *Chroniques* : les théories de Genette sont alors mobilisées pour définir l'expérience vidéoludique des joueurs comme prenant place dans un « écosystème transtextuel ». Enfin, le concept de « sociogramme » est utilisé pour décrire la manière dont la thèse du roman (la « loi de l'ordre naturel ») détermine cet écosystème mais aussi la structure sociale des joueurs, la structure formelle du jeu et l'univers ludique. Envisager les jeux de rôle goréens dans les relations qu'ils entretiennent avec des textes de natures très diverses permet ainsi à l'auteur de mettre au jour le rôle significatif joué par les amateurs dans la construction d'un univers transmédiatique.

Prenant le contrepied de ces premiers travaux, les trois textes suivants se penchent, quant à eux, sur l'adaptation d'univers vidéoludiques sous forme de livres – autrement nommée « novélisation » ou encore « novellisation ». Dans son article « Romans, mythes et fictions du monde d'Azeroth : des exhausteurs de jeu », Vincent Berry étudie les romans inspirés du MMORPG¹⁴ *World of Warcraft* en tant que « produits dérivés » parmi d'autres (jeux de cartes, figurines, etc.) qui participent à étendre l'univers vidéoludique. Ces objets ne sont toutefois pas abordés sous une perspective économique, mais sous celle des discours émis par les consommateurs (comment

¹³ Notons que cet agencement de motifs puisés dans divers répertoires n'est pas sans rappeler la notion de « base de données » développée par Azuma au sujet des productions culturelles postmodernes (AZUMA H., *Génération Otaku. Les enfants de la postmodernité*, Paris, Hachette Littératures, 2008).

¹⁴ *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*.

intègrent-ils ces produits dans leurs pratiques :). L'article s'attache, dans un premier temps, à décrire la logique d'expansion de l'univers de *Warcraft* (qui se développe non seulement sur différents jeux mais aussi sur différents supports) et à la resituer dans son contexte tant culturel (notamment via la notion de « transmédiation ») qu'industriel (en tant que « stratégie de saturation »). Dans un second temps, l'analyse des discours des joueurs permet d'envisager la lecture de romans (entre autres extensions du jeu) comme une partie intégrante de leur expérience ludique, prolongeant le jeu hors de son espace premier, l'alimentant (d'où le concept d'« exhausteurs de jeu ») et ne pouvant être compris et évalués qu'en fonction d'elle. Enfin, ces livres sont pensés comme prenant sens dans une architecture plus vaste que celle de l'univers étendu du jeu : le genre de la *fantasy* (certains joueurs faisant remonter la genèse de leur imaginaire à Tolkien, par exemple) ou, plus largement encore, la fiction dans son ensemble, vers laquelle le jeu comme les romans ne sont « qu'une entrée parmi d'autres ».

Cette étude trouve un prolongement dans l'article de Catherine Magalhaes (« Romans et MMORPG : influence et complémentarité au travers de l'exemple des séries *World of Warcraft* et *Guild Wars* ») qui, comme son titre l'indique, prend pour objet les novélisations de MMORPG et, plus spécifiquement, les cas de *World of Warcraft* et *Guild Wars*. Les adaptations livresques ne sont pas ici abordées sous l'angle de leur réception (comme c'était le cas chez Berry), mais plutôt sous celui de leurs contraintes de production et du rapport qu'elles entretiennent avec le jeu dont elles sont issues. Un premier point met en avant la parenté qui existe entre les deux MMORPG et la littérature en soulignant les divers emprunts thématiques et structurels qu'ils font au genre de la *fantasy* – complétant donc par un point de vue plus formaliste les analyses des discours de joueurs proposées dans l'article précédent. La suite de l'étude se penche plus spécifiquement sur les novélisations et en détaille le contexte de production (qui s'écarte des standards de la littérature légitime, notamment par sa remise en question du statut de l'auteur et de la création) ainsi que le rapport à la langue et au style (la forme des romans n'aurait pas pour but de traduire l'expérience que les joueurs font du jeu, le *play*, mais plutôt de faire état du *game*). Envisageant ensuite ces ouvrages comme faisant partie d'un tout fictionnel cohérent, l'article s'attache à identifier les différentes fonctions qui leur sont assignées au sein des franchises et à les exemplifier (annoncer le futur d'un jeu, établir une continuité, garder la trace d'un état de l'univers qui va être modifié par une mise à jour,...). En dernier lieu sont abordées les contraintes liées au passage du médium vidéoludique au médium livresque, avec pour conséquence de souligner le rôle « instituant » du second (les romans viendraient assurer la « pérennité dénaturée » des univers ludiques).

Replaçant le phénomène des novélisations dans le contexte plus large des jeux d'influence entre médias et d'une dynamique de production « multi-supports », Prisca Grignon vient compléter ces deux premiers travaux par trois études de cas dans son article « Les novélisations de jeux vidéo : un lien entre les multiples supports des univers fictionnels intermédiaires ». L'analyse des adaptations romanesques du *survival horror Resident Evil*, tout d'abord, révèle l'existence d'une « esthétique intermédiaire » qui dépasse la seule relation entre livre et jeu vidéo : les novélisations portent effectivement la trace d'un intertexte cinématographique très visible (à l'image des jeux de la série *Resident Evil*, eux-mêmes très influencés par le cinéma). L'étude d'une novélisation du jeu *Atlantis, secrets d'un monde oublié*, ensuite, permet d'évoquer la fonction de « complément narratif » attribuée au livre mais aussi de présenter un cas peu commun d'adaptation relevant d'un véritable projet d'auteur. En troisième lieu, Grignon se penche sur les adaptations des jeux *Warcraft* et *StarCraft* (tous développés par Blizzard Entertainment) pour retracer les jeux

d'influences complexes qui s'y exercent : ces romans contiennent effectivement de nombreuses références aux œuvres dont ils sont issus (certaines mécaniques ludiques y sont retraduites) ainsi qu'à des « textes fondateurs » se voulant à la base d'un monde (l'œuvre de Tolkien, déjà citée, mais aussi les textes bibliques, par exemple). Ces analyses débouchent sur une réflexion plus transversale concernant la manière dont les novélisations contribuent à construire un univers fictionnel cohérent bien que transmédiatique : cette forme narrative aurait une parenté certaine avec le jeu et développerait chez les récepteurs un rapport à l'univers lui-même ludique, participatif et interactif.

Enfin, l'inscription des rapports entre livre et jeu vidéo dans le contexte plus large de l'intermédialité – déjà amorcée ponctuellement par les articles précédents – trouve son aboutissement dans l'article de Charlotte Bertrand : « L'univers expansif dans *The Walking Dead*, de la bande dessinée au jeu vidéo. Une intermédialité à l'œuvre ». Celui-ci se penche en effet sur la fiction transmédia *The Walking Dead* (née dans une série de *comic books* puis développée en série télévisée, en romans et en jeux vidéo) : l'analyse approfondie de l'adaptation vidéoludique développée par Telltale Games et sa mise en perspective avec les autres productions de la franchise permettent à l'auteure d'y déceler la construction d'une réflexion sur l'intermédialité à travers le rappel constant et la mise en scène des autres médias. Une première partie de l'article s'attache ainsi à mettre au jour, dans le jeu, l'existence de diverses références à la bande dessinée (inspiration tantôt revendiquée, tantôt niée, mais en somme toujours problématisée), à la série télévisée (dont les codes sont au cœur du *game design* tout en étant réinventés par les impératifs ludiques) ainsi qu'au médium vidéoludique lui-même (le jeu « interroge également sa propre généricité »). Ces figurations de l'intermédialité sont ensuite envisagées comme participant à une stratégie globale de perturbation de l'horizon d'attente du récepteur – stratégie également perceptible à d'autres niveaux (thématique, idéologique, formel) de la bande dessinée comme du jeu. Une telle perte de repères, en contribuant à susciter un mode de lecture distancié et critique, constituerait une ouverture vers l'instance réceptrice : c'est le lecteur qui, en circulant au sein du réseau d'œuvres, construirait la fiction transmédia en tant qu'ensemble. Articulant les différentes propriétés de l'œuvre de Telltale Games (son hybridation formelle, la manière dont elle fait « éclater les frontières médiatiques »), l'article s'attache, finalement, à établir la réflexivité du jeu en tant qu'œuvre et en tant que composante d'un espace transmédiatique. Ainsi, la représentation du transmédia portée par le jeu est celle d'un dispositif qui déconstruit méthodiquement ses spécificités médiatiques, au profit notamment de l'identification d'un univers autonome.

4. Création

La dernière partie de l'ouvrage donne la parole à trois créateurs, qui se sont prêtés au jeu de la réflexion sur les rapports et interactions entre les deux médias.

Jordan Bolay, dans une contribution en anglais intitulée « Videogames, their Textual Objects, and the Importance of a Multi-Modal Narrative », revient sur le rôle des *booklets* (ou livrets accompagnant les jeux, avant la quasi-disparition de ceux-là lors de la dématérialisation de ceux-ci). Bolay plaide pour la continuation d'une longue tradition de complémentarité entre médias, en particulier du point de vue de la narration. Il examine différents cas de jeux voyant leur univers fictionnel enrichi grâce à des *booklets*, qui racontent l'histoire au sein de laquelle le jeu prend place. Il étudie ainsi *F-Zero*, *StarCraft II* et *Skyrim*, dont les « textual objects complement and contextualize their game's narratives ». Il interroge aussi les limites d'un récit fondé sur un seul médium et les

possibilités alternatives de narration multimédia. Enfin, Bolay revient, dans une démarche réflexive, sur son propre travail pour le jeu *Anathema*.

Éric Chartrand, qui a travaillé notamment sur *Mass Effect 3* et *Dead Space 2*, s'interroge dans son article « Des livres, des jeux et des hommes : est-ce que les jeux vidéo peuvent nous faire pleurer : » sur la capacité des jeux vidéo à susciter différents types d'émotions, en particulier des émotions « froides », autres que l'excitation, la colère, etc. L'article s'ouvre sur une réflexion sur les mondes fictifs et la théorie des mondes possibles, pour préciser que ces mondes peuvent, notamment, « devenir un lieu de connaissance et d'expériences immersives », telles que des « expériences émotives tout aussi *réelles* et importantes que les émotions provenant de notre monde sensible et empirique dit *réel* ». Après avoir rappelé les définitions de Marshall McLuhan des médias chauds et froids, Chartrand s'interroge : « est-ce possible, lors d'une expérience médiatique de haute définition, d'être "acteur" dans l'univers fictif tout en conservant les propriétés d'un médium froid pouvant stimuler l'imaginaire, comme le fait un roman : » L'analyse de *Myst* sert alors de fil rouge.

Il semble plus facile de « suggérer un monde plus vaste, plus grand, plus complet qu'il ne l'est concrètement » avec des mots, parce que le langage, pourrait-on dire, est le filtre commun pour rendre compte de toute expérience, fictionnelle ou non. L'apport d'autres types de traces, moins intégrées dans l'expérience commune¹⁵, complique peut-être les choses, détourne l'attention de l'histoire elle-même pour la focaliser sur le médium. Les mots, au contraire, parce qu'ils semblent proches de la langue commune, se font oublier : on ne pense plus à eux lorsqu'ils font « vivre » au lecteur une intrigue. L'effet de réel produit dépend d'une rhétorique particulière, qui doit avant tout se rendre invisible pour fonctionner. L'exemple d'*Ico*, analysé par Chartrand, renforce cette impression de devoir recourir à un médium froid pour titiller l'imagination du lecteur, à un médium qui n'est pas constamment en train de montrer ou prouver sa propre existence, de mettre en scène l'innovation ou les qualités de son dispositif. L'auteur précise : « sa facture visuelle est belle mais simple, sans effets visuels superflus, montrant un penchant pour la basse résolution plutôt que la haute résolution des jeux de l'époque. Cette basse définition rend le monde d'*Ico* plus froid, plus propre à stimuler l'imaginaire qu'un jeu techniquement plus avancé ». Pour susciter des émotions comme la tristesse, Éric Chartrand propose donc de rendre le joueur « passif et réceptif émotivement tout en s'inscrivant dans l'action du jeu ». De la sorte, écrit-il, sa reconnaissance indiscutable comme forme d'art pourrait enfin advenir.

La démarche des éditeurs de guides de jeu, livres à mi-chemin entre la « soluce » et le beau livre (d'art, justement) pourrait aller dans ce sens : ces livres se rapprochent de la manière dont sont constitués les catalogues d'exposition et tendent ainsi à légitimer l'objet qu'ils mettent en exergue. Il nous semblait important, dans un ouvrage qui interroge les liens entre jeu vidéo et livre, de

¹⁵ On pourrait voir dans la course technologique au photoréalisme une volonté de supprimer le filtre interprétatif (interprétation due tant à l'auteur qui crée ces traces qu'au lecteur qui les reçoit) en proposant une manière de rendre compte du récit la plus effacée possible, étant donné qu'elle tendrait à se confondre avec l'expérience perceptive commune. Néanmoins, on constate que le photoréalisme est généralement l'occasion d'insister (surtout dans le discours d'escorte) sur le dispositif technique permettant cette représentation, et donc de mettre en évidence l'artificialité de ces traces. On pourrait postuler que c'est dû à la nouveauté et qu'une fois ces capacités techniques largement diffusées, elles se feront oublier, prenant le chemin inverse du cinéma d'animation, qui exhibe l'artificialité de ses images, comme le montre Dick Tomasovic dans son ouvrage *Le corps en abîme. Sur la figurine et le cinéma d'animation* (Pertuis, Rouge Profond, 2006).

présenter cette démarche. Nous nous sommes donc entretenus avec Nicolas Decerf, qui travaille pour la maison d'édition Piggyback¹⁶, spécialisée dans les guides officiels de quelques grosses licences contemporaines du jeu vidéo. Il évoque l'élaboration de ces guides du point de vue du créateur, pointant les objectifs poursuivis, les difficultés rencontrées et les réalisations qui l'ont marqué.

*

* *

Ce livre, malgré sa taille et sa complémentarité avec le dossier de la revue *Mémoires du livre*, n'épuise pas les relations entre ces deux médias. Il pointe au contraire une série de pistes à approfondir (les relations entre bande dessinée et jeu vidéo, par exemple, semblent riches à explorer, forts des réflexions menées au sein des deux articles de ce volume). Il propose aussi des approches fondées sur des exemples particulièrement stimulants (les cas de novellisations, entre autres), qui seraient à insérer dans des projets systématiques plus vastes, visant à rendre raison des rapports historiques et structurels entre médias. Ce type de démarche systématique est à notre sens la prochaine étape à laquelle les chercheurs devront s'atteler. Parions que le champ de recherche a encore de beaux jours devant lui.

¹⁶ Piggyback.com, <http://www.piggyback.com/fr/>, consulté le 21/08/2015.