



HAL
open science

Les représentations et les effets de la littérature dans The Elder Scrolls

Hélène Sellier

► **To cite this version:**

Hélène Sellier. Les représentations et les effets de la littérature dans The Elder Scrolls. Jeu vidéo et livre, Presses universitaires de Liège, pp.47-65, 2018, 10.4000/books.pulg.2727 . halshs-04613782

HAL Id: halshs-04613782

<https://shs.hal.science/halshs-04613782v1>

Submitted on 17 Jun 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.

Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls*

Hélène Sellier

p. 47-65

FULL TEXT

- 1 La spécificité revendiquée des jeux *The Elder Scrolls*, développés par le studio Bethesda, a toujours été de représenter un monde ouvert et détaillé, depuis que le premier jeu de la série, *Arena*, prévu comme jeu d'action, s'est transformé progressivement en jeu de rôle¹. Pour garantir aux joueurs ce réalisme promis et une sensation de liberté, les jeux proposent notamment de nombreuses quêtes secondaires et le choix d'utiliser des objets très variés (pièces d'armement, ingrédients pour potions, vêtements, clefs...). Les livres sont des objets comme les autres puisqu'ils peuvent être achetés, volés, portés, stockés, utilisés. Pourtant, ils font partie des rares éléments collectionnables qui n'ont pas nécessairement une fonction dans le *gameplay* (au même titre que les chopes et les vêtements non enchantés).
- 2 Cet article interrogera la possibilité d'une adaptation des livres aux spécificités du jeu vidéo en se concentrant sur les textes littéraires. Cette limitation du corpus permet de soulever la question de la fictionnalité. Le joueur qui lit un roman est confronté à plusieurs degrés de fiction (le monde du livre et le monde du jeu) auxquels se rajoute souvent celui de l'histoire racontée dans le livre. La nature fictionnelle de la représentation du champ littéraire est fondamentale dans la compréhension de son rôle dans l'expérience ludique puisque ce statut lui permet d'être porteur d'une conception singulière de la littérature. La littérature n'est pourtant pas constituée comme catégorie a priori de la lecture puisque tous les livres partagent des critères d'apparence, tels que leur aspect usagé. De plus, certains textes peuvent être considérés à la fois comme des ouvrages historiographiques et comme des fictions car il est courant, pour les historiens de Tamriel², d'embellir les faits ou d'utiliser leur imagination pour l'interprétation des événements. La première partie de l'article cherchera à montrer que la représentation de la littérature dans *The Elder Scrolls* renvoie un idéal double de cette pratique culturelle. Il s'agira ensuite de montrer les similitudes entre l'art littéraire représenté et l'art vidéoludique représentant qui construisent le premier comme un moyen de méta-réflexion pour le second. Il faudra enfin s'interroger sur l'identité et la posture du récepteur du livre et sur l'impact sur la représentation de la littérature de son intégration dans un contexte vidéoludique.

Le statut de la littérature

- 3 La caractéristique principale de la représentation de la littérature dans *The Elder Scrolls* est l'association de cette dernière au savoir et à l'éducation, comme dans *The Argonian Account*, où les livres d'un temple abandonné servent à l'instruction d'une tribu. Les fictions sont représentées dans la littérature de Tamriel comme un moyen

d'apprentissage. Ainsi, dans *Feyfolken*, le maître prend une histoire comme exemple et se sert des événements de celle-ci pour tester les facultés de raisonnement de ses élèves. Puisque les fictions sont associées à l'enseignement, il s'agit souvent d'une personne âgée parlant à des enfants, comme dans *The story of Aevan Stone-singer* et *Master Zoarayam's Tale*. Le conteur peut aussi être une figure mystérieuse, comme le vieux Rougegarde de *Olander's hammer*.

- 4 La dimension didactique de la littérature se double du caractère initiatique de la transmission d'une histoire, comme le sous-entend le narrateur de *The dubious tale of the cristal-tower* : « cette histoire m'a été racontée pour la première fois lorsque j'étais un nouvel étudiant à la Tour de Cristal sur l'Archipel de l'automne. [...] je l'ai raconté à d'autres nouveaux à la Tour dans le même esprit »³. La transmission du récit marque l'accession au statut d'étudiant. Le caractère douteux des faits, souligné par le narrateur, n'enlève aucune valeur au rituel de la narration. La communication d'une histoire revêt alors un caractère sacré (lorsqu'elle est transmise de génération en génération, par exemple) et est accompagnée d'un mode de narration spécifique : « ceci est une histoire qui a été léguée dans ma famille depuis sa génération jusqu'à la mienne. Peut-être qu'elle est seulement apocryphe, mais quand on me l'a racontée, elle était murmurée de telle façon qu'elle devait être prise au sérieux »⁴, explique le narrateur de *The Asylum Ball*.
- 5 Comme le laissent supposer les exemples ci-dessus, la littérature de Tamriel est à la fois orale et écrite. Le passage à l'écrit est souvent justifié par la volonté de faire perpétuer les histoires, de transmettre un héritage. Dans *The Asylum Ball*, le narrateur explique qu'il écrit car il n'a pas d'enfants à qui raconter des événements tenus secrets par son ancêtre. Il faut noter que l'auteur de cet ouvrage, Waughin Jarth, est un des écrivains de Tamriel pour lequel le joueur dispose d'un nombre important d'œuvres dans plusieurs jeux différents (*Daggerfall*, *Morrowind*, *Oblivion*, *Skyrim*). Il emblématise ainsi la progression de la littérature écrite dans Tamriel.
- 6 En effet, malgré la place importante de la littérature orale, notamment grâce à la reconnaissance sociale du statut des bardes par le collège qui leur est dédié, la représentation de la littérature insiste sur la coexistence entre les récits oraux et les fictions écrites. Cette particularité contribue à dépeindre une littérature de grande diffusion.
- 7 En ce qui concerne la littérature orale, la position de conteur n'est pas seulement adoptée par les bardes : les histoires sont transmises de bouche à oreille. Ainsi, les textes mettent en scène un groupe d'amis ou une famille dont l'un des membres prend la parole pour raconter une histoire, cherchant à retranscrire une pratique sociale fictive. La légende de Vernaccus et Bournalor, qui donne son titre à un ouvrage, est racontée par un homme qui cherche « à offrir à [son] ami une histoire inspirante dans un moment de besoin »⁵. La posture de conteur est parfaitement assumée et l'histoire en elle-même est toujours précédée d'une annonce du sujet ou des protagonistes. Par exemple, un père Khajiit⁶ enjoint ses enfants à s'asseoir autour du feu en leur disant qu'il va « leur raconter comment notre Dro'Zira est devenu le plus grand de tous les Khajiit »⁷. La

littérature est représentée comme accessible à tous non seulement dans la réception, mais aussi dans la propagation des histoires. La symbolisation d'un changement dans le passage à l'écrit n'altère pas la construction de cette vision idéale de la littérature.

- 8 Comme la littérature orale, qui n'est pas seulement transmise par des figures officielles, les textes ne sont pas réservés à une élite. Les livres sont facilement accessibles aux habitants de Tamriel. Mélangée aux autres livres indifféremment, la littérature est disponible autant dans les bibliothèques publiques, comme The Arcanaeum (*Skyrim*), et privées, comme celle que l'extension *Heartfire* permet de construire, que chez les marchands de livres comme First Edition (*Oblivion*). Au cœur de la peinture idyllique que font les jeux *The Elder Scrolls* de la littérature se trouve l'idée qu'elle doit faire partie de la vie quotidienne d'une majorité.
- 9 La variété des genres représentés permet aussi d'y voir un phénomène culturel de grande diffusion. Sont présents dans le monde fictionnel autobiographies, récits de voyages, lettres, nouvelles humoristiques, mythes et légendes, contes et fables, récits d'horreur, récits historiques, récits réalistes, romans d'aventure, parodies, histoires d'amour, et les genres de l'argumentation, de la poésie et du théâtre. Il faut noter que les modalités de narration sont identiques aux modèles contemporains de la culture de masse.
- 10 La représentation de la littérature dans Tamriel emprunte donc ses caractéristiques à la fois aux cultures médiatiques et populaires contemporaines (comme son accessibilité) et au statut du livre au Moyen Âge. En effet, comme la littérature pré-moderne, la littérature « tamrielle » est construite sur la réutilisation des mêmes histoires. Les réappropriations, caractéristiques de la littérature orale, se retrouvent dans la littérature écrite. L'auteur fictionnel de *Divad the Singer*, Destri Melarg, souligne par exemple que « sa source [...], l'auteur, suggérait »⁸ une certaine interprétation du récit sans l'explicitier. L'ensemble de *The tales of the ancient dwemer* est composé de réécritures de contes anciens, selon l'éditeur qui critique les ouvrages d'un certain Marobar Sul⁹.
- 11 Ainsi, dans le monde fictionnel, l'auteur n'est pas la seule figure associée au travail littéraire. Les scribes, notamment (bien que leurs noms soient parfois mentionnés, comme Artis Dralen, qui travaille pour la maison Redoran et retranscrit *Deathbrand*) sont décrits comme effectuant un travail de production systématique, à l'opposé du travail créatif des auteurs. Les activités attribuées aux scribes sont la transcription, la traduction ou la compilation de textes dans le but de leur transmission. Par exemple, la préface de *The Epic of the Grey Falcon* précise que le texte a été « transcrit par Anido Jhone, archéologue royal » et « découvert et traduit d'après un tome ancien »¹⁰. La littérature est donc représentée dans son élaboration progressive. Une figure essentielle dans le processus de création du livre à Tamriel est l'éditeur, dont la présence est régulièrement suggérée dans le paratexte (par exemple, *Knightfall* est écrit par Jaren Aethelweald et « publié par Kirellian Odrenius »¹¹). Ces notes sont constituées de remarques subjectives sur l'œuvre de l'écrivain, de commentaires critiques sur les implications culturelles du texte et ses origines ou de détails concernant la publication. Le paratexte de *Chimarvamidum* permet d'illustrer les deux premiers cas puisque

l'éditeur juge que l'auteur fait preuve de peu d'érudition¹² et puisqu'il commente l'avancée technique de la société dwemer¹³. L'ensemble de l'œuvre de Marobar Sul, *Ancient Tales of the Dwemer*, dont *Chimarvamidum* fait partie, est publiée comme un tout et comprend de nombreux et vastes commentaires éditoriaux dont le premier revient sur la stratégie éditoriale : « j'étais réticent à publier les œuvres de Marobar Sul mais quand la maison d'édition de l'université de Gwylim m'a demandé de publier cette édition, j'ai décidé d'en faire l'opportunité de mettre les choses au clair une fois pour toutes »¹⁴.

- 12 La littérature fictionnelle est donc présentée comme un travail collectif et une relation entre plusieurs figures : auteur, scribe, traducteur, éditeur pour la création de l'œuvre mais aussi lecteur pour la réception. L'activité lectoriale est représentée, par exemple, dans la figure spécifique du critique littéraire. Des remarques dans le paratexte fictionnel portent à l'occasion sur l'histoire littéraire ou sur la structure du texte, comme cette note du bibliothécaire : « les contes de Kieran dont on a une trace se divisent en trois catégories : le cycle Bois, le cycle Châteaux et Rois et un cycle sans nom de récits ardents [...] La structure illustre la forme hélicoïdale »¹⁵.
- 13 Le statut de la littérature dans *The Elder Scrolls* semble donc retranscrire un idéal double de cette activité : elle se doit d'être une occupation collective et accessible quotidiennement à tous, comme les cultures populaires contemporaines. Pourtant, ce caractère de grande diffusion n'altère pas, dans cette représentation idyllique, la qualité des histoires qui doivent être porteuses d'un enseignement.

Littérature fictionnelle et jeu vidéo

- 14 Concernant la construction de la figure de l'auteur, la littérature fictionnelle partage des ressemblances plus poussées avec un médium particulier des cultures médiatiques : le jeu vidéo. Le statut de l'écrivain, au sein du monde fictif de *The Elder Scrolls*, figure clairement une période de transition : si, pour la majorité des textes, l'écrivain est anonyme dans le monde de la fiction, la construction de figures d'auteur se fait par la mention de quelques modèles emblématiques, comme le personnage Waughin Jarth. De plus, le paratexte du texte fictionnel est utilisé par les développeurs du jeu pour défendre l'idée de la singularité du style de chaque auteur. Par exemple, on peut lire dans celui de *Sacred Witness* : « même si le texte était à l'origine publié anonymement, l'identité de l'auteur n'a jamais été l'objet de sérieux doutes. Ceux qui sont familiers de l'œuvre du poète Enric Milnes reconnaîtront la cadence familière et le style de *Sacred Witness* dans des livres tels que *The Alik'r* »¹⁶. Ainsi, malgré les pseudonymes, les « vrais » auteurs fictionnels sont identifiés, comme Marobar Sul, qui semble être un avatar de Gor Felim, selon un éditeur¹⁷. Dans le monde de Tamriel, être auteur devient un métier rémunéré et certains affirment publier leurs histoires dans le but de gagner de l'argent¹⁸. Les écrivains revendiquent aussi le statut d'auteur dans leurs textes en s'affirmant comme poètes¹⁹ ou en soulignant l'existence de leurs autres œuvres²⁰. Ces éléments composent une vision de l'auctorialité que certains développeurs défendent pour les créateurs de jeux vidéo²¹. Dans la quête d'identité et de reconnaissance des

auteurs littéraires fictionnels, on retrouve la volonté de ces auteurs de jeux vidéo de s'affirmer en tant qu'individus créateurs plutôt que membres inconnus d'une équipe. Cet aspect de la représentation de la littérature serait alors l'héritage direct des premiers *easter eggs* qui cachaient le nom des développeurs dans le jeu²².

- 15 Le lien entre la littérature fictionnelle de *The Elder Scrolls* et le jeu vidéo passe aussi par la variabilité attribuée au récit littéraire grâce à une représentation de la chaîne du livre qui rappelle la contingence fondamentale du jeu due à son interactivité. Le cas de *Kolb and the dragon* est particulièrement intéressant puisqu'il s'agit d'un « livre dont vous êtes le héros », c'est-à-dire que le lecteur doit faire des choix et se référer à des numéros qui correspondent à ceux-ci pour continuer l'histoire. Cette forme de fiction écrite est souvent comparée aux jeux vidéo dans la mesure où ils fonctionnent tous les deux grâce aux décisions du récepteur. La présence de ce type de livre dans la littérature de Tamriel atteste d'une volonté de rapprocher les deux arts en insistant sur la part active de la lecture.
- 16 Le livre offre alors un cadre où le jeu vidéo peut se penser en se confrontant à la littérature. En effet, il a été attribué à la littérature tamrielle un caractère méta-réflexif. On a déjà souligné la fréquence de la représentation dans les textes fictionnels de l'acte de raconter une histoire. Il est aussi possible d'analyser le cas des œuvres qui questionnent le moyen de transmission oral des histoires. Par exemple, le narrateur de *The arrowshot woman* joue sur les attentes du lecteur concernant la véracité de l'histoire qu'il raconte. Au début du texte, il précise qu'il tient « cette histoire d'une source sûre, d'un bon et honnête ami, dont l'ami a été témoin de l'incident »²³ et qu'elle est vraie, même si elle paraît « fantastique »²⁴. Il raconte ensuite qu'une femme, qui prétendait avoir été touchée par une flèche, pressait ses mains derrière sa tête en croyant retenir son cerveau alors que le médecin découvre qu'il s'agit de pâte à biscuits. Le caractère inattendu de la chute vient du double sens du mot fantastique (surnaturel et incroyable), mais aussi l'attribution de l'histoire à une vague connaissance, ce qui est généralement la marque d'une histoire irrationnelle. Ce caractère méta-réflexif du texte n'a pas seulement une importance dans la construction d'un idéal particulier de la littérature mais peut être pensé comme un moyen, pour les créateurs, de réfléchir aux enjeux du jeu vidéo. Certains commentaires métatextuels s'appliquent particulièrement au texte dans lequel ils sont contenus, tels que les remarques désobligeantes du prologue de *Fools' Ebony*, qui ne cessent de critiquer la qualité de la pièce et l'intérêt des scènes passées. D'autres, au contraire, ont un caractère plus général. Lorsque l'ami du conteur dans *Bone* lui demande de ne pas « embellir » l'histoire et de ne pas « la faire plus longue que ce qu'elle doit être »²⁵, il est possible d'y voir les caractéristiques d'une bonne histoire, qui peuvent s'appliquer tant à la forme littéraire qu'à la forme numérique. Ce texte fait aussi allusion au rôle de l'auteur (« je dois choisir ce qu'il faut révéler et ce qu'il faut cacher »²⁶, affirme le conteur) et aux différentes réactions des récepteurs (critiques, rires d'approbation, dégoût suite à une description horrible...). La fin de *Feyfolken* mérite d'être mentionnée par rapport à cette question de la réception puisque le sage qui vient de raconter une histoire à ses élèves conclut : « comme fin appropriée à cette histoire d'un scribe et de sa plume maudite [...] je vais vous laisser lire celui-ci comme vous le

voulez »²⁷. La liberté du lecteur est présentée comme fondamentale et rappelle la liberté du joueur qui est si chère à Bethesda.

Le statut de la lecture dans la pratique de jeu

- 17 Malgré le rapprochement de la littérature et du jeu vidéo, les différences de réception des deux médias forcent à s'interroger sur le statut de la lecture dans la pratique de jeu et sur les enjeux d'une adaptation des livres aux spécificités du jeu vidéo.
- 18 Pour cela, il faut clarifier l'identité du « lecteur » et comprendre à qui le texte s'adresse : au joueur en pleine partie, à l'avatar qu'il contrôle, à un lecteur déconnecté du jeu : Le « contrat ludique » qui est passé par le joueur au moment où il prend la manette dans les mains établit une identification entre le personnage et lui, selon Frédéric Dajez²⁸. Le lecteur modèle est alors une figure double : à la fois le personnage et le joueur.
- 19 Tous les textes font référence à des réalités de Mundus²⁹, comme les différentes races ou l'existence des Daedras³⁰. Puisque leur présence n'est pas expliquée, le texte s'adresse au lecteur-personnage qui connaît ces réalités. La littérature est aussi beaucoup plus vaste pour le personnage que pour le joueur car certains textes font référence à des livres auxquels le dernier n'a pas accès. Ainsi, le personnage de Gryf Mallon, dans *A dance in fire*, est un poète et érudit qui, deux fois dans l'œuvre, entretient le personnage principal de textes anciens qu'il traduit ou étudie comme « the Mnoriad Pley Bar », « Meh Ayleidion » ou « Dansir Gol ». Même si *A dance in fire* est une œuvre de fiction, l'existence de ces textes sur Mundus est possible ou avérée (pour le deuxième).
- 20 Le texte s'adresse aussi directement au joueur. Par exemple, le paratexte de *Death Blow of Abernanit* est constitué d'annotations d'un poème faites par un « sage » fictionnel, Geocrates Varnus qui explicite notamment les allusions et les métaphores du poète. Dans ce cas, le commentaire n'a pas seulement pour fonction de créer une représentation riche et complète de la littérature, mais aussi d'aider concrètement à la lecture. Comme les tutoriels qui aident le joueur à comprendre les mécanismes du jeu, la lecture du personnage oriente celle du joueur qui est guidé dans sa compréhension. La littérature de Tamriel fait alors partie des « différentes constructions présentes dans le discours qui visent à impliquer le joueur » et construit ainsi la posture du « joueur modèle impliqué », selon les catégories de Bernadette Nélide-Mouniapin³¹.
- 21 Dans la mesure où la temporalité de la lecture (visible particulièrement dans l'exemple précédent puisque la complexité du texte demande une activité de déchiffrement et de compréhension) n'est pas la même que celle du jeu, il est possible de se demander si le texte s'adresse toujours à un joueur en pleine partie, ou à un lecteur qui aurait fait une pause dans le jeu. La liberté laissée aux joueurs par rapport à leurs interactions avec l'univers rend impossible la conceptualisation d'un unique statut du lecteur de livres fictionnels. En effet, il faut souligner que la littérature dans *The Elder Scrolls* a la particularité de pouvoir être lue à des moments très différents. Puisque le livre peut être trouvé à plusieurs endroits du jeu et lu à n'importe quel moment, les processus de réception sont très différents. Les connexions entre l'univers ludique et la littérature sont

- alors multiples et l'interprétation très libre. Par exemple, le livre qui déclenche la quête « Red Eagle » dans *Skyrim* peut être effectivement lu à plusieurs moments : avant la quête, au moment de découverte du livre, pendant la quête ou après la quête. Mais la différence de réception réside principalement dans la possible lecture préalable de *Legends of Skyrim* : ce livre donne en effet des informations concernant le personnage Red Eagle. S'il a été lu avant *The Legend of Red Eagle*, le lecteur de ce dernier ne découvre donc pas entièrement les événements.
- 22 Cette variété des postures du lecteur permet de comprendre que l'activité de lecture est fondamentalement modifiée par son inclusion dans un contexte vidéoludique. La littérature tamrielle a ainsi des caractéristiques stylistiques notables, comme la brièveté de ses textes. Bien que parfois divisés en parties et cherchant à imiter la forme romanesque (comme *Poison song*), les plus longs restent de la taille d'une longue nouvelle réelle. D'ailleurs, les fictions réalistes reprennent souvent les traits des nouvelles comme la narration d'un événement précis, la présence de personnages assez peu développés, une chute en guise de fin. Ce que recouvre le terme « lire » est aussi différent lorsqu'il s'agit de la lecture d'un livre inclus dans un jeu vidéo. En effet, lorsque l'avancement du jeu (la réalisation d'une quête par exemple) nécessite pour le joueur de « lire » le livre, il s'agit concrètement pour lui de cliquer sur le bouton qui permet d'ouvrir le livre ou de le posséder dans son inventaire, et pas réellement de déchiffrer et comprendre le texte. Cette double signification de l'acte de lecture pose le problème de l'homogénéité de l'expérience proposée au joueur.
- 23 Les développeurs de *The Elder Scrolls* ont manifestement tenté d'adapter les livres aux spécificités du jeu vidéo. Lire est compris comme une action ludique et les livres sont inclus dans le *gameplay*³². Les livres fictionnels (et notamment la littérature fictionnelle) sont effectivement compris dans le système des quêtes. Par exemple, la quête « Rare gifts » dans *Skyrim* demande au joueur de trouver *The Songs of the Alchemists* et *Night Falls on Sentinel*. Avant de lire les textes de littérature, le joueur les utilise. Le premier contact du joueur avec la littérature se fait alors par l'intermédiaire du *game system*. Les actions demandées dans les quêtes relatives aux livres consistent à les (re)trouver, les voler, les transmettre, les traduire ou les lire. Les livres servent aussi, dans une logique de *gameplay*, à acquérir ou à développer une faculté comme *Ice and Chitin* pour l'armure légère dans *Skyrim*. Il faut alors distinguer trois catégories de livres, qui ont été fondées au cours du développement des jeux : les livres fonctionnels qui servent pour les quêtes, les livres de compétences et les livres communs qui n'ont pas d'utilité dans le *gameplay*.
- 24 Cependant, tous ces textes contribuent à l'homogénéisation de l'expérience dans la mesure où ils sont un vecteur du développement de l'univers. Par exemple, les légendes et les mythes permettent de donner une profondeur aux croyances de la population de Tamriel. Le mythe *The Story of Aevan Stone-singer* raconte l'origine de la tribu des Skaal et un des conflits entre leur dieu, the All-Maker et son antagoniste, the Adversary. Le joueur devenu lecteur n'est jamais confronté à un monde complètement différent de celui dont il fait l'expérience par le jeu. Dans la littérature tamrielle, il n'y a pas de *fantasy*, de fantastique ou de science-fiction. Le surnaturel (qui a une définition autre

- dans Mundus puisque l'existence des dieux est avérée) ne trouve sa place que dans le merveilleux des contes et des mythes ou dans des histoires d'horreur.
- 25 La littérature sert aussi à construire la posture ludique par rapport à la fiction. Des « marqueurs conventionnels de fictionnalité » présents dans la littérature permettent au joueur de s'inscrire dans une situation de « feintise ludique partagée »³³ pour reprendre la thèse de Jean-Marie Schaeffer, qui démontre que la fiction ne consiste pas à tromper le récepteur sur la réalité de ce qui lui est présenté mais au contraire à clairement marquer ces représentations comme des leurres pour s'assurer de sa complicité. Le joueur note les éléments qui marquent la fictionnalité de l'univers, s'en amuse et s'implique d'autant plus dans le monde fictif. Par exemple, dans *The adventures of Elsaf Erol*, tous les noms de personnages font référence à l'invention, l'artifice : Eslaf Erol est, en lisant de droite à gauche False Lore : Lahpyrcopa, Apocryphal : Ytluaf, Faulty : Laernu, Unreal... Même le nom de l'auteur (Reven) peut se transformer sur le modèle de ceux des personnages (Never). Le joueur qui décode ces jeux de mots accorde sa connivence au jeu.
- 26 Malgré les efforts d'hybridation du jeu et du livre, les natures différentes des deux médias rendent impossible une totale uniformité de l'expérience.
- 27 La littérature présente des formes de fiction statiques qui contrastent avec l'interactivité du jeu vidéo. Jérôme Leroux souligne qu'il est impossible d'adapter une narration linéaire au jeu vidéo « sous peine de contraindre les joueurs à devenir des lecteurs/spectateurs et non plus des joueurs »³⁴. Introduire de la littérature dans le jeu, c'est alors offrir la possibilité au joueur d'un changement de posture. Comme les cinématiques, qui, selon Patrick Mpondo-Dicka, « [libèrent] le joueur de l'obligation volontaire [et] restaurent sa capacité à arrêter de jouer sans que le jeu ne s'arrête », donc lui permettent « de conserver intact le plaisir du jeu »³⁵, la lecture constitue une parenthèse dans l'expérience de jeu et une expérience esthétique indépendante.
- 28 Le plaisir de lecture ne résulte pas simplement du fond, de l'histoire racontée, élément qui est aussi présent dans certains jeux vidéo, mais aussi de la forme, du travail sur l'esthétique du texte. *The Sage* est ainsi intéressant par sa structure : le début et la fin du texte sont constitués de descriptions d'un vieil homme près du feu très similaires, tandis que la partie centrale, qui commence à l'évocation des souvenirs de cet homme, est la narration de sa vie. L'auteur a aussi notamment prêté attention aux sonorités puisque les consonnes des mots constituant l'énumération décrivant le feu font référence aux craquements du bois qui brûle : « *crackle, snap, hiss... Flicker, bright, dim...* »³⁶ (« crépité, casse, siffle... vacille, brillant, faible... »). Un autre exemple peut être pris dans la nouvelle *Palla*. Les premiers mots correspondent à l'objet principal de l'histoire et l'amour du narrateur, qui n'est pas une héroïne morte depuis longtemps, comme il le pensait au début, mais la créature qu'elle combattait : « Palla. Pal La ». Ces mots traduisent déjà la folie et l'obsession du narrateur qui reprend cette même forme à la fin de l'histoire lorsqu'il rencontre la créature, donnant le sentiment de complétude au lecteur. La littérature est alors pensée comme un moyen de proposer au lecteur une expérience complémentaire et différente de l'activité ludique à laquelle il est habitué, tout en ne

séparant pas totalement cette nouvelle pratique de celle que le joueur cherchait au départ.

- 29 La littérature dans le jeu n'a pas pour but de désorienter le joueur. Si la lecture et le jeu sont des activités différentes, l'œuvre cherche à garder une cohérence en adaptant la lecture à l'œuvre vidéoludique dans une certaine mesure, mais aussi en utilisant pour les livres des modalités de narration identiques au monde actuel. Les codes des différents genres tels que les connaît le joueur sont respectés. Par exemple, les pièces de théâtre sont composées de répliques, de didascalies et sont découpées en actes et en scènes pour les plus longues. L'expression « *dramatis personae* » est utilisée pour désigner les personnages qui joueront dans la pièce. Pour être plus précis, il est possible d'utiliser les théories de Greimas³⁷ pour montrer que la structure des contes de Tamriel et ceux qu'il étudie est la même. *The Seed* raconte l'histoire d'une jeune fille qui, après avoir entendu une vieille femme argonienne lui conter le massacre de son peuple et des arbres qui sont leur source de vie, accepte de planter une graine que cette vieille femme lui a confiée au pied de la maison du bucheron à l'origine du désastre. La jeune fille réussit par la ruse et la végétation recommence à pousser dans la région auparavant désertique. Le sujet de la quête est la jeune fille, l'objet est la graine qui doit assurer la préservation du peuple de la vieille femme, et celle-ci est à la fois le mandateur et le destinataire. L'opposant, enfin, est le bucheron. La littérature de Tamriel fonctionne donc sur les mêmes modèles que la littérature occidentale. Ainsi, comme dans la réalité, les textes de littérature combinent plusieurs fonctions. *A dance in fire* et *The Argonian account*, qui suivent les règles du roman d'aventure, cherchent à divertir par de nombreux rebondissements, des situations improbables et un personnage fondamentalement anti-héros, tandis que la visée première de *The Axe Man*, qui raconte l'histoire d'un assassin existant dans l'univers fictionnel des jeux, est de témoigner du parcours d'un membre de la Morag Tong³⁸. *The homilies of Blessed Almalexia* est une série d'histoires courtes à portée morale pour les enfants qui illustre la fonction didactique de la littérature tamrielle. La littérature fictionnelle est conçue comme un plaisir pour le joueur et ne doit ainsi pas être difficile à lire, d'où la réutilisation de modèles de narration issus de la culture de masse. Ce réemploi de formes connues montre que si le jeu propose, grâce à la représentation de la littérature, une réflexion sur la fiction, il n'a pas pour objectif d'interroger les formes de narration propres à la littérature.

Conclusion

- 30 Si, comme le soutient Mathieu Triclot, les jeux vidéo doivent être considérés à l'aune des réactions qu'ils produisent chez les joueurs³⁹, le constat d'une expérience esthétique inédite de la lecture incluse dans un contexte vidéoludique contribue à montrer que les jeux vidéo offrent plusieurs modes de réception. À la fois en harmonie avec le reste du jeu et possédant son indépendance, la lecture reflète la position du joueur-lecteur. La représentation de la littérature permet aussi d'en tracer un portrait idéal : à la fois source de savoir et diffusée largement. Les similitudes entre le jeu vidéo et cette

représentation de la littérature en font un lieu pour les créateurs où penser le médium vidéoludique. La possibilité d'une activité lectoriale n'est pas seulement proposée par le jeu et utilisée par les créateurs mais aussi actualisée par les joueurs. De nombreux mods⁴⁰ créés par ces derniers pour la version PC de *Skyrim* consistent en une amélioration des conditions de lecture dans le jeu et connaissent un franc succès, comme celui permettant de reconnaître les livres déjà lus des autres⁴¹. L'appropriation de la littérature par les joueurs sort même du cadre strict du jeu puisque des médias permettant de lire les livres hors de la partie ont été investis. Il s'agit de pages internet⁴², de fichiers pour liseuses informatiques⁴³, de vidéos rassemblant tous les textes tels qu'ils apparaissent dans le jeu⁴⁴ ou encore de vidéos proposant la lecture contée des fictions ou des poèmes⁴⁵. La littérature des jeux *The Elder Scrolls* devient alors complètement indépendante de l'expérience de jeu et il serait possible de poursuivre cette étude en analysant les réactions réelles des joueurs lors de la réception des œuvres littéraires via des témoignages qui permettraient de connaître le pourcentage de ceux qui lisent effectivement les livres, à quel moment ils réalisent cette activité ou encore quelles sont leurs raisons pour le faire.

Bibliography

DOI are automatically added to bibliographic references by Bilbo, OpenEdition's bibliographic annotation tool. These bibliographic references can be downloaded in APA, Chicago or MLA formats.

Display bibliographic references

The Elder Scrolls II : Daggerfall (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 1996)

The Elder Scrolls III : Morrowind (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2002)

The Elder Scrolls IV : Oblivion (Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2006)

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

« Book covers Skyrim » sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/35399/>, consulté le 15/05/2014

« Définition de *mod* », sur *Gamekult*. URL : <http://www.gamekult.com/definition/mod-3000040.html>, consulté le 15/05/2014

« Dovahkiin Gutenberg », sur *Capane.us*. URL : <http://capane.us/dovahkiin-gutenberg>, consulté le 15/05/2014

« Lore : Books by Subject », sur *The Unofficial Elder Scrolls Pages*. URL : http://www.uesp.net/wiki/Lore:Books_by_Subject, consulté le 15/05/2014

« Skyrim Books 11 : The Legend of Red Eagle », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ZHf2BidH7xs>, consulté le 15/05/2014

« Skyrim — Tous les livres — Étagère n° 1 », sur *YouTube*. URL : http://www.youtube.com/watch?v=g8TfP_G8GN4, consulté le 15/05/2014

« Unlimited Bookshelves », sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/10891/>?, consulté le 15/05/2014

« Unread Books Glow », sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/10012/>?, consulté le 15/05/2014

The Imperial Library. URL : <http://www.imperial-library.info/>, consulté le 15/05/2014

« Warren Robinett Interview », sur *Internet Archive*. URL : http://web.archive.org/web/20101122075921/http://arthurshall.com/x_adventure.shtml, consulté le 05/01/2014

Baron C., « *The Elder Scrolls*, à la recherche des anciens », dans *RPG. Le jeu de rôle : du papier au pixel*, Roubaix, Ankama Presse, 2012, p. 86–97

Dajez F., « La figurine interfacée à propos de *L'Odyssée d'Abe* », dans Barboza P. et Weissberg J.-L., dir., *L'image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire L'action sur l'image*, Paris, L'harmattan, 2006, p. 23–34

Genvo S., *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*. Thèse de doctorat en Sciences de l'information et de la communication, Université Paul Verlaine — Metz, 2006 [en ligne]. URL : http://www.ludologie.com/wordpress/these_sebastien_genvo.pdf, consulté le 15/05/2014

Greimas A.J., *Du Sens I*, Paris, Seuil, 1970

Greimas A.J., *Du sens II : essais sémiotiques*, Paris, Seuil, 1983

Greimas A.J., *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Larousse, 1966
[10.3917/puf.grei.2002.01](https://doi.org/10.3917/puf.grei.2002.01) 

Leroux J., « La narration dans le jeu vidéo : espace et interaction », *Questions de communication*, n° 8, 2010, p. 135–146

Mpondo-Dicka P., « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », dans Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 209–236

Nélide-Mouniapin B., « Exemple d'énonciation dans un jeu vidéo », dans Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 239–251

Schaeffer J.-M., *Pourquoi la fiction* :, Paris, Seuil, 1999

Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011

Wolf M.J.P., *Encyclopedia of Video Games : The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Westport, Greenwood Press, 2012

Footnotes

1. Baron C., « *The Elder Scrolls*, à la recherche des anciens », dans *RPG. Le jeu de rôle : du papier au pixel*, Roubaix, Ankama Presse, 2012, p 86.
2. Tamriel est le plus grand continent du monde fictif présenté par *The Elder Scrolls* et le lieu principal où se déroulent les jeux.
3. « *This story was first told to me when I was a neonate, newly studying in the Crystal Tower of Sumurset. [...] I have told it since to other neonates of the Tower in the same spirit* », *The dubious tale of the cristal tower (Daggerfall)*, trad. pers. Les citations utilisées dans cet article sont traduites de l'anglais, première langue de rédaction utilisée pour *The Elder Scrolls*. Des inexactitudes de traduction ont en effet été constatées dans la version française des textes. Les traductions des lieux et des animaux fictifs reprennent toutefois les désignations de la version française du jeu.
4. « *This is the story that has been passed down in my family from his generation to mine. Perhaps it is purely apocryphal, but when I was told it, it was whispered in such a way that it was meant to be taken seriously* », dans *The Asylum Ball (Daggerfall)*, trad. pers.
5. « *I am trying to offer our friend an inspirational tale in his hour of need* », dans *Vernaccus and Bournalor (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*, trad. pers.
6. Le terme « Khajiit » désigne l'un des peuples de l'univers de *The Elder Scrolls*. Ses représentants ont l'apparence de grands félins.
7. « *I will tell you of how our Dro'Zira came to be the greatest of all Kahjiit* », dans *The tale of Dro'Zira (Skyrim)*, trad. pers.
8. « [...] *(my source says nothing more about this, but it may be assumed that the writer was suggesting that Divad was practicing the form of the Way known as Shehai Shen She Ru [...])* », dans *Divad the Singer (Daggerfall)*, trad. pers.
9. « *This tale is another, which has an obvious origin among the Ashlander tribes of Vvardenfell and is one of their oldest tales. "Marobar Sul" merely changed the names of the character to sound more "Dwarven" and resold it as part of his collection* », dans *The Seed (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*, trad. pers.
10. « *Translated by Anido Jhone, Royal Archaeologist* » : « *as uncovered and translated by Anido Jhone, Royal Archaeologist, from an ancient tome* », dans *The Epic of the Grey Falcon (Daggerfall)*, trad. pers.

- 11.** « [...] *by Jaren Aethelweald, edited by Kirellian Odrenius* », dans *Knightfall (Oblivion)*.
- 12.** « *In a rare scholarly moment, Marobar Sul leaves a few pieces of the original story intact* », dans *Chimarvamidum (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*.
- 13.** « *The Dwemer were probably the first to use heavy armors. It is important to note how a man dressed in armor could fool many of the Chimer in this story* », dans *Chimarvamidum (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*. Les Dwemers sont une race particulière d'Elfes.
- 14.** « *Publisher's Note: I was reluctant to publish the works of Marobar Sul, but when the University of Gwylim Press asked me to edit this edition, I decided to use this as an opportunity to set the record straight once and for all* », *Ransom of Zarek (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*.
- 15.** « *The recorded tales of Kieran the Bard fall into three categories : the Woodland Cycle, Castles and Kings, and an unnamed cycle of lusty tales. [...] The structure exemplifies the helical form [...]* », dans *A Tale of Kieran (Daggerfall)*.
- 16.** « *Though originally published anonymously, the identity of the author has never been in serious doubt. Any layman familiar with the work of the poet Enric Milnes [sic] will recognize Sacred Witness's familiar cadence and style in such books of his as "The Alik'r"* », dans *Sacred Witness (Oblivion, Skyrim)*, trad. pers.
- 17.** « *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* », dans *The Ransom of Zarek (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*.
- 18.** « [...] *being in need of some gold, I have elected to publish my story* », dans *The Asylum Ball (Daggerfall)*.
- 19.** « *I am a writer, a poet of some small renown* », dans *Sacred Witness (Oblivion, Skyrim)*.
- 20.** « *For many years now, I have traveled the length and breadth of Skyrim, writing of my experiences and my adventures* », dans *Ghosts in the storm (Skyrim)*.
- 21.** Warren Robinett, *game designer* de *Adventure* (Atari, 1979), affirme notamment que le manque de reconnaissance de son travail individuel (contrairement à celui des game designers d'Activision) l'a poussé à mettre sa signature dans le jeu sous forme d'Easter Egg. Interview disponible à l'adresse suivante : « *Warren Robinett Interview* », sur Internet Archive.
URL :http://web.archive.org/web/20101122075921/http://arthurshall.com/x_adventure.shtml consulté le 05/01/2014.
- 22.** Notamment « *Reid-Selth's* » dans *Video Whizball* en 1978, selon Wolf M. J. P., *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, Westport, Greenwood Press, 2012, p. 177.

- 23.** « *I heard this story on good authority from a good and honest friend, whose friend was witness to the incident* », dans *The Arrowshot Woman (Daggerfall)*, trad. pers.
- 24.** « *Fantastical* », dans *The Arrowshot Woman (Daggerfall)*, trad. pers.
- 25.** « [...] *“pray don’t embellish and make it any longer than it has to be”* », dans *Bone (Morrowind, Skyrim – Dragonborn)*.
- 26.** « *“I have to chose [sic] what to reveal and what to conceal. Such is the way of the tale teller”* », dans *Bone (Morrowind, Skyrim – Dragonborn)*.
- 27.** « *“As an appropriate ending to the tale of the scribe and his cursed quill, [...] I will let you read into it as you will”* », dans *Feyfolken (Morrowind, Oblivion, Skyrim)*.
- 28.** Dajez F., « La figurine interfacée à propos de L’Odyssée d’Abe », dans Barboza P. et Weissberg J.-L., dir., *L’image actée : scénarisations numériques, parcours du séminaire L’action sur l’image*, Paris, L’harmattan, 2006, p. 28.
- 29.** Mundus (ou Nirn) est le monde dans lequel le joueur évolue dans plusieurs jeux de la série. Ce n’est pas le seul plan de l’univers présenté mais c’est le lieu de vie des mortels (contrairement à Oblivion, par exemple).
- 30.** Les daedras sont des divinités immortelles souvent jugées maléfiques et créées avant les races mortelles, au commencement de l’univers.
- 31.** Nélide-Mouniapin B., « Exemple d’énonciation dans un jeu vidéo », dans Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo : Approches de l’expression vidéoludique*, Paris, L’Harmattan, 2005, p. 240. Elle distingue le « joueur modèle impliqué » du « joueur modèle doué ». La première posture est construite par les éléments qui dépendent du joueur pour fonctionner, comme l’interface, tandis que la seconde se réfère à toutes les compétences dont le joueur a besoin pour finir le jeu (cognitives, sémantiques...).
- 32.** Le *gameplay* est défini par Sébastien Genvo comme « les modalités d’action laissées à disposition du joueur pour agir dans l’œuvre (“le contrôle du personnage, les actions que le joueur peut effectuer, la façon avec laquelle il peut interagir avec l’environnement”), [plus] précisément, à travers la distinction qui est faite par rapport à d’autres médias (cinéma, littérature, etc.) [...] ». Genvo S., *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*. Thèse de doctorat en Sciences de l’information et de la communication, Université Paul Verlaine — Metz, 2006, p. 114 [en ligne]. URL : http://www.ludologique.com/wordpress/these_sebastien_genvo.pdf, consulté le 15/05/2014.
- 33.** Schaeffer J.-M., *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 145.
- 34.** Leroux J., « La narration dans le jeu vidéo : espace et interaction », *Questions de communication*, n° 8, 2010, p. 139.
- 35.** Mpondo-Dicka P., « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo. Analyse sémiotique de quelques formes et fonctions », dans Genvo S., dir., *Le game design de jeux vidéo : Approches*

de l'expression vidéoludique, Paris, L'Harmattan, 2005, p. 234.

36. Citation de *The Sage (Daggerfall)*.

37. Greimas A.J., *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Paris, Larousse, 1966 ; *Du Sens I*, Paris, Seuil, 1970 ; *Du sens II : essais sémiotiques*, Paris, Seuil, 1983.

38. Une guilde d'assassins.

39. Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

40. « Abréviation de modification. Désigne un programme souvent développé par des amateurs qui consiste à modifier [l'entièreté ou une] partie du gameplay ». Définition donnée dans le lexique des jeux vidéo proposé par *Gamekult*. URL : <http://www.gamekult.com/definition/mod-3000040.html>, consulté le 15/05/2014.

41. « Unread Books Glow », sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/10012/>, consulté le 15/05/2014 (197621 téléchargements uniques). « Book covers Skyrim », sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/35399/>, consulté le 15/05/2014 (217634 téléchargements uniques). « Unlimited Bookshelves », sur *Skyrim Nexus*. URL : <http://skyrim.nexusmods.com/mods/10891/>, consulté le 15/05/2014 (93968 téléchargements uniques).

42. Exemple : « Lore : Books by Subject », sur *The Unofficial Elder Scrolls Pages*. URL : http://www.uesp.net/wiki/Lore:Books_by_Subject consulté le 15/05/2014.

43. Exemple : « Dovahkiin Gutenberg », sur *Capane.us*. URL : <http://capane.us/dovahkiin-gutenberg>, consulté le 15/05/2014.

44. Exemple : « Skyrim — Tous les livres — Étagère n° 1 », sur *YouTube*. URL : http://www.youtube.com/watch?v=g8TfP_G8GN4, consulté le 15/05/2014.

45. Exemple : « Skyrim Books 11 : The Legend of Red Eagle », sur *YouTube*. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=ZHf2BidH7xs>, consulté le 15/05/2014.

Author

Hélène Sellier

Hélène Sellier est doctorante à l'Université de Limoges sous la direction d'Irène Langlet au sein de l'équipe d'accueil EHIC. Sa thèse porte sur les représentations réciproques de la littérature contemporaine et des jeux vidéo. Parallèlement à ses activités de recherche, elle enseigne l'Éducation Socio-Culturelle en lycée professionnel.

Only the text can be used under the [OpenEdition Books License](#) license. Other elements (illustrations, attached files) are "All rights reserved", unless otherwise stated.