



HAL
open science

La culture littéraire du jeu vidéo

Hélène Sellier

► **To cite this version:**

Hélène Sellier. La culture littéraire du jeu vidéo. Littératures du jeu vidéo, La Taupe Médite, pp.71-80, 2019. halshs-04613789

HAL Id: halshs-04613789

<https://shs.hal.science/halshs-04613789>

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.

La culture littéraire du jeu vidéo

Hélène Sellier

Une des théories contemporaines qui explique les relations entre les médias est celle de la remédiation de Bolter et Grusin : « [W]e call the representation of one medium in another remediation, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media. » (1999:45) Les nouveaux média remédient leur prédécesseurs en les reprenant avec le moins de changement possible ou au contraire, en soulignant leurs différences, ou encore en les remodelant et en les absorbant, selon le degré de compétition entre eux. Si on en croit l'analyse faite de *Myst* (Cyan Inc. 1993), les jeux vidéo remédient notamment le livre, puisque le jeu des frères Miller serait une allégorie de la nécessité de remplacer le livre (et le cinéma) par les graphismes interactifs des ordinateurs pour donner au récepteur l'expérience la plus directe dans une logique d'immédiateté. Bolter et Grusin notent aussi l'héritage vidéoludique de « la littérature des conflits générationnels de Orerteia à Finnegan Wake » (1999 : 95) puisque le jeu met en scène le conflit entre un père et ses fils. Il apparaît donc évident, dans un premier temps, que les jeux vidéo représentent la littérature. C'est d'ailleurs ainsi que certaines caractéristiques des jeux vidéo sont perçus dans les communautés de fans. On parle par exemple des « romans » de *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017) pour désigner les textes acquis au fur et à mesure du jeu qui donnent des détails sur le passé des personnages et du « poème de fin » de *Minecraft* (Mojang, 2011) pour décrire le texte venant conclure une quête cachée au sein du jeu de construction de type « bac à sable ». De même, des catégories littéraires sont utilisés pour présenter les jeux aux potentiels joueurs, comme *Unworded* ((Bento Studio, 2017) dont le gameplay repose sur « des indices donnés à travers des poèmes énigmatiques ».¹

Si on rattache instinctivement la littérature à certaines formes vidéoludiques, l'analyse de *Myst* faite par Bolter et Grusin pose la question ce qui est de l'ordre de la représentation de la littérature de ce qui n'en est pas. Doit-on considérer chaque utilisation du livre et chaque utilisation d'un topos narratif comme remédiation de la littérature? Cet article a pour but d'interroger les contours des représentations vidéoludiques de la littérature sous deux angles. D'abord, étudier les définitions de la littérature utilisées et construites par les jeux vidéo. Ensuite, dans une perspective méthodologique, déterminer une approche de la littérature qui permet de rendre compte de la variété des formes littéraires que prennent les jeux vidéo.

Dans un premier temps, il faut souligner que les caractéristiques qui sont a priori conçues comme littéraires peuvent être rattachées à des formes ludiques. On peut reprendre comme exemple les jeux pour lesquels les fans et l'industrie utilisent des dénominations littéraires.

En ce qui concerne *Minecraft*, le passage textuel désigné comme le « poème de fin » est placé juste avant les crédits et fonctionne comme une cinématique de fin de jeu qui résume la partie de jeu. Certaines instructions données au joueur (comme « Take a deep breath », ou « Wake up ») ont été interprétées par les fans comme une invitation à retourner dans la vie réelle. Le texte assurerait alors la transition entre le monde ludique et le monde réel, tout en affirmant son lien avec le jeu (puisque les entités divines se disent être « des parties du jeu »). Il faut donc penser cette fin comme partie intégrante du jeu : de même que les voxels de *Minecraft* participent de son identité, le choix d'un texte en guise de conclusion participe à son esthétique *rétro*.

De même, les « romans » de *Nier: Automata* relèvent de l'esthétique du jeu d'aventure textuel. Ils doivent en effet être compris comme réutilisation d'une caractéristique ludique présente dans le premier opus de la série, *NieR* (Cavia, 2010) dans lequel l'héritage de la culture vidéoludique est particulièrement visible dans les quêtes de « The Forest of Myth ». Le joueur est face à un texte blanc sur un écran noir qu'il fait apparaître en appuyant sur un bouton. En plus de la reprise des visuels, le jeu de Cavia s'inspire des mécanismes ludiques de jeux comme *Zork* (Infocom, 1980) puisque des choix sont offerts au joueur qui doit notamment décider de la direction à prendre ou de la réponse correcte pour des énigmes qui reposent sur sa lecture attentive du texte.

¹Présentation du jeu sur le site Appadvice, URL : <https://appadvice.com/game/app/unworded/1164147984> (consulté le 26/11/2018), « clues provided by enigmatic poems » (ma traduction)

Si le jeu *Minecraft* et la série *Nier* peuvent se comprendre par rapport à des formes ancrées dans la culture vidéoludiques, *Unworded* peut être rapproché d'une forme ludique encore plus ancienne. Ce jeu est à la fois composé de passages textuels qui racontent l'histoire d'un écrivain hospitalisé après un accident qui tente de retrouver la mémoire et de puzzles qui portent sur la manipulation de symboles. Ces deux aspects sont liés puisque l'assemblage forme physiquement l'objet dont le personnage tente de se souvenir. Même si les formes à combiner ressemblent dans la plupart des cas à des lettres, l'assemblage d'éléments pour constituer une image n'est pas en soi littéraire. On peut ainsi le rapprocher du jeu du Tangram.

Si on considère la fin de *Minecraft* comme une cinématique textuelle, les quêtes de *The Forest of Myth* de *Nier* comme un jeu d'aventure textuel, *Unworded* comme un puzzle, affirmer qu'il s'agit de représentations de la littérature n'est plus évident. Les exemples ont montré que les jeux cités n'étaient pas par essence littéraires, puisqu'ils s'inspirent aussi de formes ludiques. Il ne faudrait cependant pas tomber dans le travers inverse et en conclure qu'ils n'ont pas du tout de lien avec la littérature.

Au contraire, je vais montrer qu'ils sont littéraires dans la mesure où ils s'appuient sur des conceptions de la littérature qu'ils contribuent à propager. Chaque jeu utilise alors une image particulière de la littérature, ce qui ne facilite pas à déterminer les contours des représentations vidéoludiques de la littérature. Dans cette partie, je vais utiliser plusieurs approches théoriques de la littérature pour montrer la diversité de ses formes vidéoludiques. Je ne propose pas ici de résumer l'ensemble des débats de cette question complexe, ni de donner une nouvelle définition de la littérature mais seulement de m'en servir pour montrer quelles images sont utilisées dans les jeux.

D'abord, certains jeux participent à une conception historique de la notion de littérature. Je prendrai trois exemples pour montrer les nuances qu'il existe au sein de cette veine : *Joe's Dever Lone Wolf* (Forge Reply, 2013), *Bientôt l'été* (Tales of Tale, 2013) et la série de RPG *The Elder Scrolls* de Bethesda Studios. Le jeu de *Tales of Tale* définit implicitement la littérature comme l'ensemble des œuvres reconnues. La première phase du jeu est constituée d'une plage vide, sur laquelle le joueur fait déambuler son avatar et récupère ainsi des phrases qui s'affichent quelques secondes à l'écran avant de disparaître. Dans la seconde partie du jeu, le joueur peut faire entrer son avatar dans une maison sur la plage. Il se retrouve alors devant un plateau d'échec avec un cendrier et un verre de vin. Cette partie se joue avec un autre joueur ou avec l'IA du jeu et consiste en un échange : chacun leur tour les joueurs décident de boire, fumer ou de bouger un pion sur le plateau d'échec dont les cases correspondent aux phrases que le joueur a récupérées sur la plage. S'engage alors un simulacre de conversation qui est toujours une nouvelle expérience et qui évoque la fin d'une histoire d'amour. Ce qui rend *Bientôt l'été* littéraire, c'est avant tout l'influence du roman *Moderato Cantabile* de Marguerite Duras qui fournit à la fois le matériel premier, les phrases, qui sont des citations, et le principe du gameplay puisque le jeu propose de faire une expérience concrète de l'ennui et de la répétition décrits dans le roman. Ainsi, la définition que s'approprie et développe *Bientôt l'été* de la littérature repose sur la légitimation d'une œuvre artistique, qui regroupe à la fois le canon constitué et les expérimentations de l'avant-garde. Le concept de littérature est alors relié à une idée de hiérarchie au sein des œuvres qu'on pourrait rapprocher de l'explication tautologique que donne Antoine Compagnon dans *Le Démon de la théorie* : « la littérature c'est... la littérature, c'est-à-dire ce que les autorités incluent dans la littérature » (1998 : 50). *Lone Wolf* s'appuie aussi sur une définition de la littérature qui prend aussi en compte les dimensions sociales et historiques de la notion, sans la question de légitimité. Reprenant la forme du livre-dont-vous-êtes-le-héros en y ajoutant des moments de combats à la troisième personne, il utilise la littérature dans la mesure où on considère actuellement cette forme textuelle comme un genre littéraire. Dans cette logique, est littérature un fait social, ce qui est considéré comme littéraire à une époque par les producteurs et consommateurs. La définition de la littérature donnée par la série *The Elder Scrolls* correspond aussi à une approche historique de la littérature mais celle-ci s'ancre plus particulièrement dans une conception large du terme qui date du XVII^{ème} siècle. Cette série de RPG est notamment connue pour inclure dans son univers de très nombreux livres lisibles. On peut considérer que l'ensemble des livres lisibles dans

les jeux *The Elder Scolls* sont de l'ordre de la littérature, c'est-à-dire non seulement les poèmes, les contes et les pièces de théâtre mais aussi les écrits historiques et politiques. Dans la partie "Lore" de l'UESP (une des bases de données des livres de *The Elder Scolls* constituée par les fans),² il est possible de classer les ouvrages par sujet et sont notamment distingués les textes de fiction et les poèmes, chansons et pièces de théâtre. Cependant, ce classement ne correspond pas à un fonctionnement du jeu, dans lequel les différents genres ne sont pas différenciés. Au contraire, la définition de la littérature en jeu est beaucoup plus large que notre conception actuelle et recouvre l'ensemble des textes écrits. Elle rejoint alors le premier sens de littérature puisqu'au XVII^e siècle, la littérature désignait le savoir en général, produit sous forme écrite et c'était sous le terme de « Belles Lettres » qu'étaient regroupés les textes que l'on appelle aujourd'hui littérature (Vaillant, 2010).

Au contraire de ces différentes définitions historicistes de la littérature qu'investissent les jeux vidéo, d'autres oeuvres s'appuient sur une conception fictionnaliste ou formaliste de la littérature. Dans la tradition critique d'Aristote, est littérature ce qui n'est pas de l'ordre de l'imitation de la réalité. Dans *Fiction et Diction*, Genette ajoute à ce critère thématique un autre critère qui détermine la littérarité de l'œuvre : le critère rhématique qui concerne la forme de l'œuvre. Pour résumer sa pensée, tout texte versifié est littéraire et chacun peut considérer un texte en prose comme littéraire selon sa propre appréciation. Genette tente de réconcilier ici l'approche de la littérature comme fiction avec celle qui considère que la littérature possède des propriétés intrinsèques. Roman Jakobson est souvent cité pour avoir introduit en 1921 cette conception avec la notion de littérarité, qui a ensuite été reprise dans les années 70 dans le courant formaliste. Cette double définition de la littérarité du texte en fonction de sa fictionnalité et de son esthétique est au cœur de *Unworded*. D'abord, l'association de la littérature à la fiction se fait par la figure de l'écrivain représenté, un romancier qui écrit des textes de fiction. Ensuite, la littérature est définie par rapport au critère rhématique : la littérarité du jeu repose sur le travail esthétique de la langue, à la fois dans son sens et dans sa forme. Les assemblages auxquels procèdent le joueur rappellent vaguement les calligrammes d'Apollinaire. Cette définition de la littérature comme propriété intrinsèque au texte est aussi celle qui sous-tend *Nier*. Ce qui fait basculer les quêtes de « The Forest of Myth » du jeu en mode texte à une représentation de la littérature, c'est la réutilisation et la déformation des codes du roman. Dans le passage cité, non seulement sont repris le système de dialogue et de narration du roman, mais en plus la métalepse entre le niveau du personnage et le niveau du narrateur les met en avant en créant un effet comique. L'aspect littéraire de cette quête vient ainsi de la réutilisation de formes littéraires identifiées.

Dans *Minecraft*, ce n'est pas seulement le travail esthétique réalisé sur le texte qui le rend littéraire. Il est possible de faire une lecture référentielle du texte de fin de jeu, comme je l'ai fait précédemment, qui en fait une consigne au joueur de retourner au monde réel. Au contraire, on peut aussi en faire une lecture métaphorique et symbolique. Il évoque alors la validité de l'expérience vidéoludique (qui est comparée au même titre que la vie à un rêve) et la capacité de chacun à modifier l'univers qui l'entoure, qu'il soit ou non numérique (« the universe said you are stronger than you know »). Il fonctionne alors de la même manière que le reste du jeu : le joueur est libre de construire son monde comme il veut et d'interpréter le texte comme il l'entend – en particulier lorsqu'il ne forme pas des mots intelligibles. La conception de la littérature sur laquelle s'appuie *Minecraft* est celle d'un « régime » de lecture (Marghescu, 2014) qui consiste à déchiffrer un sens crypté. Cette conception de la littérature comme une manière de produire et de recevoir correspond à l'approche communicationnelle que propose Alain Vaillant dans *L'histoire littéraire* : « la communication littéraire [...] se définit par la destination ouverte, la réception différée et l'absence d'utilité immédiate et concrète. [...] la littérature désigne l'ensemble des productions discursives dont l'objet principal pour l'auteur et / ou le lecteur est le plaisir né de l'exercice de l'imagination. » (2010 : 157-158)

²UESP est l'acronyme de Unofficial Elder Scrolls Pages qui est un des wiki constitué par les fans des jeux *The Elder Scolls*. Il contient notamment une partie appelée "Lore" qui regroupe le texte de tous les livres présents dans les jeux, accessible à l'adresse suivante : <http://en.m.uesp.net/wiki/Lore:Library> (consultée le 26/11/2018)

Dans les exemples ci-dessus, j'ai utilisé différentes conceptions théoriques de la notion de littérature pour montrer que les jeux vidéo participaient à la construction de définitions différentes de la littérature. Pour cela, j'ai associé chaque jeu à une approche particulière. Cependant, la plupart du temps, les définitions vidéoludiques de la littérature sont plus complexes et mélangent plusieurs approches. Pour ne donner qu'un exemple, *Nier* ne s'inscrit pas seulement dans une tradition littéraire par l'emploi de certains codes mais aussi parce qu'il propose un travail esthétique du texte, comme *Unworded*. Par exemple, les marques d'incertitude sont travaillées pour amplifier le sentiment d'horreur à la manière des œuvres fantastiques du XIX^{ème} siècle. On peut aussi remarquer l'importance donnée à la forme, puisque les espaces deviennent signifiants. La déliquescence du monde dans lequel sont prisonniers les personnages s'accompagne ainsi de la progressive perte de cohérence visuelle du texte. La littérarité de *Nier* ne vient pas seulement de la réutilisation de codes génériques établis (donc du régime constitutif selon l'expression de Genette (1991 : 31)) mais aussi d'un travail esthétique de la textualité innovant.

Les jeux vidéo proposent donc des définitions complexes et variées de la littérature. Même si l'exemple ne *Nier* montre qu'il s'agit souvent d'une image à plusieurs facettes, déterminer une approche de la littérature qui permet d'englober la diversité des formes littéraires utilisées dans le jeu vidéo n'est pas évident. Je vais à présent aborder les problèmes des approches citées précédemment en ce qui concerne les contours des représentations vidéoludiques.

D'abord, si l'approche historique et sociale semble à première vue intéressante pour comprendre le rapport entre deux médias par rapport à son contexte, le relativisme qu'elle entraîne pose des problèmes de délimitation. D'une part, lorsque la littérature est considérée comme une catégorie issue d'un discours social à une époque donnée, déterminer la période à prendre en compte pose problème. Si on prend l'exemple du RPG medieval fantasy, faut-il choisir notre époque contemporaine – et alors exclure les représentations de traités historiques, par exemple – ou choisir l'époque dans laquelle le jeu trouve sa source d'inspiration, le Moyen-Age – et prendre en compte les diverses formes écrites et orales ? D'autre part, lorsque la littérature est définie par rapport à un canon d'œuvres reconnues, les représentations de la littérature dans le jeu vidéo sont restreintes aux phénomènes d'intertextualité. Non seulement c'est se priver de l'étude des figurations d'œuvres imaginaires et des utilisations de formes littéraires, mais introduire la question de la légitimité artistique dans le jeu vidéo n'est pas évident. Le canon littéraire institutionnellement légitimé, les « classiques », est beaucoup moins représenté dans les jeux vidéo que les littératures de genre (fantasy, SF, horreur ...). L'approche historique et sociale de la définition de la littérature ne permet donc pas de prendre en compte l'ensemble des formes de représentations de la littérature.

Si une approche historique de la littérature a tendance à restreindre les phénomènes intermédiatiques envisagés, les approches fictionnalistes et formalistes posent le problème inverse. Si on considère que tout texte de fiction est littéraire ou que la littérarité est définie par un travail esthétique du langage, les représentations de la littérature ne constituent plus un ensemble défini. Dans cette perspective, les dialogues des jeux feraient partie des représentations littéraires. Par exemple, ceux de *The Witcher 3*, qui sont à la fois clairement fictionnels et travaillés stylistiquement pour créer une impression de réalisme. Les approches fictionnalistes et formalistes ont pour moi le défaut de ne pas circonscrire suffisamment les représentations intermédiatiques.

L'approche communicationnelle que propose Alain Vaillant est convaincante pour une définition de la littérature en elle-même mais elle est inadaptée dans le cadre du jeu vidéo qui est un média qui fonctionne sur un « impératif d'action » (selon l'expression qu'utilise Sébastien Genvo (2008)). En effet, alors qu'un des critères de définition de la littérature selon l'approche communicationnelle est « l'absence d'utilité immédiate et concrète » (Vaillant, 2010), une majorité des représentations vidéoludiques de la littérature ont une fonction dans le gameplay du jeu ou servent à détailler l'aspect narratif du jeu. On peut prendre l'exemple des livres de *The Elder Scrolls* dont la lecture (qui est prise en compte dans le système de jeu par l'interaction avec un bouton) augmente le niveau du personnage-joueur dans des compétences ludiques.

Plutôt que d'adopter une approche historique, fictionnelle, formaliste ou communicationnelle de la littérature pour étudier ses représentations vidéoludiques, je propose de l'envisager comme une culture, c'est-à-dire « une production sociale de sens » selon l'expression d'Eric Maigret et Eric Macé (2005 : 11) ou plus précisément un système unifié de traits culturels repérables qui sont en interaction et transmis au cours du temps. Parler de culture littéraire du jeu vidéo, plutôt que de littérature du jeu vidéo ou de littérarité vidéoludique a comme premier avantage de prendre en compte le fait que le terme littérature ne soit pas une catégorie neutre. Elle est le résultat de conflits (Viala, 2010 : 33) et son sens a évolué au cours du temps, comme je l'ai déjà mentionné. Comprendre la littérature comme une culture, c'est ne pas se contenter de la définition esthétisante. Cela permet alors de d'envisager les définitions données par les jeux vidéo dans leurs différences. Par exemple, elle permet à la fois de prendre en compte un texte parce qu'il est poétique et la figure très utilisée dans le jeu vidéo du livre, qui fait partie de la culture littéraire. De plus, cette approche a l'avantage d'expliquer pourquoi les exemples donnés peuvent à la fois être interprétés comme des formes ludiques et des formes littéraires : l'œuvre se situe au croisement de deux cultures qui l'influencent sans la déterminer complètement.

A travers la très brève étude des définitions de la littérature données par les jeux vidéo, on a commencé à voir ce que le jeu vidéo faisait à la littérature, c'est-à-dire comment il participe à la construction de la littérature en tant que culture. Le jeu définit la littérarité mais celle-ci influence à son tour le jeu vidéo. Il faudrait aborder la réciproque : la façon dont est utilisée la littérature contribue à former l'identité du jeu. Par exemple, l'hétérogénéité et la polyphonie de la littérature dans *The Elder Scrolls* (qui est autant livresque que orale) participe à la sensation de découverte d'un monde ; le travail sur le signifiant et le signifié dans *Unworded* forme son identité poétique ; la déconstruction des normes du roman réaliste dans certaines quêtes de *Nier* s'inscrit dans son jeu d'assemblage de codes venant de différents médias. Lorsqu'il y a une forme de littérarité *dans* le jeu, c'est alors autant la valeur de la littérature que celle du jeu vidéo qui sont *en jeu*.

Bibliographie

- Bolter, Jay David et Grusin, Richard *Remediation : Understanding new media*, Cambridge et Londres : MIT Press, 1999
- Genette, Gérard *Fiction et diction*, Paris, Seuil, 1991
- Genvo Sébastien, « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », Communication au colloque *E-formes 2 : les arts numériques au risque du jeu*, Saint-Étienne, 2008, URL : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=94> (consulté le 26/11/2018)
- Jackobson, Roman "Linguistique et poétique", dans *Essais de linguistique générale*, Paris, Minuit, 1963
- Maigret Eric et Macé Eric, « Introduction », dans *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.) Paris : Armand Colin, 2005
- Marghescu, Mircea *Pourquoi la littérature?*, Paris, Kimé, 2014
- Vaillant, Alain *L'histoire littéraire*, Paris, Armand Colin, 2010
- Viala, Alain, *La culture littéraire*, Paris, PUF, 2009