



HAL
open science

Des genres de romans vidéoludiques : littérature casual, gamer et indé

Hélène Sellier

► **To cite this version:**

Hélène Sellier. Des genres de romans vidéoludiques : littérature casual, gamer et indé. Jeu vidéo et Romanesque, Classique Garnier, 2021, 2406125475. halshs-04613798

HAL Id: halshs-04613798

<https://shs.hal.science/halshs-04613798>

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.

Des genres de romans vidéoludiques : littérature casual, gamer et indé

Hélène Sellier

Notice bio-bibliographique

Hélène Sellier est docteure en littérature comparée. Elle a soutenu sa thèse intitulée *Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques* sous la direction de Irène Langlet en septembre 2019 à l'Université Paris-Est Marne-la-Vallée. Elle a notamment contribué au recueil *Littératures du jeu vidéo* dirigé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz (2019) ainsi qu'à l'ouvrage *Jeu vidéo et livre* dirigé par Fanny Barnabé et Bjorn-Olav Dozo (2015). Elle est actuellement artiste-chercheuse au sein du studio indépendant The Seed Crew et enseigne l'écriture de récits numériques et les cultures médiatiques dans plusieurs formations.

Résumé

À partir de l'étude formaliste du texte et du paratexte de dix romans contemporains qui représentent des jeux vidéo, l'article propose de distinguer trois genres au sein de ces productions littéraires. Les catégories dynamiques que sont la littérature *casual*, *gamer* et *indé* permettent d'observer les points de contact, qui sont parfois de l'ordre de l'échange et souvent de l'ordre de la friction, entre la culture littéraire et la culture vidéoludique.

Mots-clefs

Intermédialité, Généricité, Culture de la convergence, Cultures médiatiques, Jeu vidéo, Littérature

Dans la mesure où les œuvres médiatiques contemporaines sont prises dans des logiques culturelles d'intermédialité¹, de transmédia² et de sérialité³, la mise en roman contemporaine du jeu vidéo peut s'étudier en termes de généricité. Cet article propose d'adopter cette démarche en revenant sur un travail de recherche effectué dans ma thèse de doctorat qui portait sur les représentations réciproques de la littérature et du jeu vidéo. Contre l'idéal d'une convergence médiatique que l'on trouve notamment dans les travaux de Henry Jenkins⁴, l'idée que la littérature et le jeu vidéo restaient des cultures médiatiques autonomes était défendue. La notion de genre littéraire avait été mobilisée de deux façons distinctes : d'un côté, j'avais étudié la manière la généricité de l'œuvre influence la représentation du média ; de l'autre, j'avais souligné que certains traits récurrents accordés au média créent un effet de genre. La thèse proposait alors de distinguer trois genres en utilisant des termes de la culture vidéoludique : la littérature *casual*, *gamer* et *indé*.

¹ GRISHAKOVA Marina et RYAN Marie-Laure, *Intermediality and storytelling*, Berlin, De Gruyter, 2010.

² JENKINS Henry, *Convergence culture : where old and new media collide*, New York, New York University Press, 2006.

³ LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, Paris, Seuil, 2017.

⁴ JENKINS Henry, *Convergence culture : where old and new media collide*, *op. cit.*

Dans la lignée des travaux de Jean-Marie Schaeffer⁵, ces notions n'ont pas pour vocation de constituer une classification absolue ou de proposer une définition transcendante de genres créés ex nihilo. Elles permettent au contraire d'étudier les conventions communes à certaines œuvres ou « l'air de famille » qu'elles partagent selon la notion que Matthieu Letourneux emprunte à Wittgenstein. Dans le cadre de cette étude, il ne s'agit donc pas de s'intéresser aux pratiques discursives qui forment les genres, à la manière dont les discours médiatiques forment des catégories, mais à un « programme de déchiffrement » générique à partir des traits formels de l'œuvre en utilisant le principe de la topologie. Ce dernier procède « à une sorte de cartographie cognitive [et] cherche à mesurer le caractère plus ou moins prototypique de l'œuvre dans sa relation au genre ou, à l'inverse, son caractère plus ou moins marginal⁶ ». Ainsi, les notions de littérature *casual*, *gamer* ou *indé* sont des modèles dont les œuvres individuelles s'approchent plus ou moins. En m'appuyant sur les propositions de Jean-Michel Adam et Ute Heidman⁷, je considère aussi qu'une œuvre participe à plusieurs genres qui doivent être compris comme des catégorisations dynamiques en variation. Chaque roman peut donc être compris par rapport au concept de *casual*, *gamer*, *indé*, mais aussi par rapport à d'autres genres, comme le roman de formation ou la fantasy, par exemple. De plus, chacun des nouveaux ensembles a des liens avec un genre déjà identifié : la littérature de jeunesse, la littérature young adult et la « frange hyper-littéraire de la littérature » pour reprendre l'expression de Marielle Macé⁸.

Même si des notions existent déjà pour différencier les romans qui représentent les jeux vidéo, il semble intéressant de proposer de nouveaux termes venant de la culture vidéoludique pour deux raisons. D'abord, ce choix s'explique par une conscience de l'impact (même très limité) que peut avoir le discours critique sur les fonctionnements des cultures médiatiques. Il s'agit de comprendre la littérature à l'aune du jeu vidéo, comme on comprend très souvent le jeu vidéo à partir de la littérature en parlant par exemple de jeux poétiques ou narratifs. Il ne s'agit pas alors de poser une équivalence absolue entre les systèmes de production et de réception de deux cultures médiatiques, mais de souligner des similarités et de contribuer à tisser des liens réciproques. Ensuite, les termes de *casual*, *gamer* et *indé* ont été choisis parce qu'ils permettent de questionner la relation entre un genre littéraire et une stylistique particulière du jeu vidéo et de montrer que le jeu vidéo n'est pas représenté de la même façon si le roman est pensé pour des enfants, des adolescents ou des adultes, l'âge présupposant des relations différentes au nouveau média. En filigrane, se pose alors la question de la légitimité culturelle des œuvres littéraires qui représentent le jeu vidéo. En suivant les propositions

⁵ SCHAEFFER Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, 1989.

⁶ LETOURNEUX Matthieu, *Fictions à la chaîne. Littératures sérielles et culture médiatique*, op. cit, p 195.

⁷ ADAM Jean-Michel et HEIDMAN Ute, « Six propositions pour l'étude de la généricité », in Baroni Raphaël et Macé Marielle (dir.), *Le Savoir des Genres*, La Licorne, n° 79, 2007.

⁸ MACE Marielle, *Le genre littéraire*, Paris, Flammarion, 2004, p. 40.

d'Hervé Glevarec⁹, ce travail suppose qu'il n'existe pas une seule légitimité culturelle, mais plusieurs régimes de valeurs, liés aux contextes culturels, qui coexistent sans que l'un domine les autres. Il s'agit alors de tenter de cartographier les différentes logiques de légitimation ou de délégitimation en précisant bien à l'intérieur de quel milieu elles prennent sens.

Au sein de la thèse, les catégories *casual*, *gamer* et *indé* avaient été forgées à partir de l'analyse formelle d'un corpus composé de quatorze romans, publiés entre 1992 et 2014. Dans la mesure où les rapports entre les médias ont tendance à évoluer au cours du temps (comme le remarquent notamment Bolter et Grusin¹⁰), notamment parce que les publics changent, il est possible de s'interroger sur la pertinence de ces catégories et la validité des conclusions en ce qui concerne des œuvres plus récentes. L'article reviendra donc sur les éléments formels qui caractérisent les trois genres. En ce qui concerne le roman *casual*, seront étudiés *Only You Can Save Mankind* de Terry Pratchett (1992)¹¹, *No Pasarán* de Christian Lehmann (1996)¹², et *Bataille Royale* de Adriana Kritter (2018)¹³. La littérature *gamer* sera considéré à travers les romans *Ready Player One* de Ernest Cline (2011)¹⁴, *You: a novel* de Austin Grossman (2014)¹⁵, *Light Novel : Obsessions of an otome gamer* de Natsu (2018)¹⁶ et *The Crafting of Chess* de Falbo Kit (2019)¹⁷. Finalement, les œuvres *Corpus Simsi* de Chloé Delaume (2003)¹⁸, *Lucky Wander Boy* de d.b Weiss (2003)¹⁹ et « Mother (Earthbound) » de Orlantae Duncan (2019)²⁰ permettront d'aborder la littérature *indé*.

L'utilisation du terme de *casual* pour désigner la littérature jeunesse qui représente les jeux vidéo a deux avantages. D'abord, cette expression a le mérite de ne pas distinguer les œuvres en fonction de l'âge du lecteur-modèle, qui est un des problèmes de la notion de littérature de jeunesse. En effet, Nathalie Prince rappelle que les enfants ne sont pas les seuls lecteurs envisagés par les œuvres, mais aussi leurs parents qui vont notamment aider à la sélection des livres²¹. Ensuite, les jeux vidéo dits *casual* sont caractérisés par un apprentissage progressif de mécanismes de jeu simples à comprendre (mais parfois difficiles à maîtriser) qui ne demandent au joueur que peu de connaissances

⁹ GLEVAREC Hervé, « La fin du modèle classique de la légitimité culturelle », in *Penser les médiacultures : nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Eric Maigret et Eric Macé (dir.), Paris : Armand Colin, 2005.

¹⁰ BOLTER Jay David et GRUSIN Richard, *Remediation : understanding new media*, Cambridge et Londres, MIT Press, 1999.

¹¹ PRATCHETT Terry, *Only You Can Save Mankind*, London, Random House Children, 2013 [1992].

¹² LEHMANN Christian, *No Pasarán, le jeu*, Paris, L'école des loisirs, 2013 [1996] / LEHMANN Christian, *Andreas, le retour*, Paris, École des loisirs, 2013 [2005] / LEHMANN Christian, *No Pasarán, endgame*, Paris, École des loisirs, 2012.

¹³ KRITTER Adriana, *Bataille Royale*, Paris, DTC, 2018.

¹⁴ CLINE Ernest, *Ready Player One*, London, Arrow Books, 2011.

¹⁵ GROSSMAN Austin, *You*, London, Mulholland Books, 2013.

¹⁶ NATSU, *Light Novel : Obsessions of an otome gamer*, Cross Infinite World, 2018.

¹⁷ FALBO Kit, *The Crafting of Chess*, Amazon Media, 2019.

¹⁸ DELAUME Chloé, *Corpus Simsi*, Montreuil, Léo Scheer, 2003.

¹⁹ WEISS d.b., *Lucky Wander Boy*, New York, Plume, 2003.

²⁰ DUNCAN Orlantae, « Mother (Earthbound) », site Cartridge Lit, 2019. URL : <http://cartridgelit.com/2019/12/17/mother-earthbound/> (consulté le 13/03/2021)

²¹ PRINCE Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris : Armand Colin, 2010.

préalables et un investissement potentiellement limité dans l'activité²². Les romans casual se caractérisent donc par des formes stéréotypiques²³ et des fonctionnements didactiques.

Dans le paratexte, les illustrations rendent explicite le fait que le roman parle de jeu vidéo qui est symbolisé soit par le support, soit par le personnage vidéoludique. Elles n'ont pas seulement pour fonction d'illustrer le contenu de l'œuvre, mais aussi de séduire les enfants et les adolescents. Pour cela, le roman *casual* utilise deux moyens principaux : l'adresse directe au lecteur et la référence intertextuelle. Sur plusieurs éditions de *Only can save Mankind* (en particulier l'édition originale de 1993 par Corgi Children ou la réédition de la même maison de 2013), on peut lire la phrase « If not you, who else ? ». Il ne s'agit pas d'un sous-titre mais d'une phrase qui contribue à former l'identité de l'ouvrage tout en le singularisant. Le paradoxe de ce texte vient du fait qu'il désigne une œuvre littéraire, mais renvoie aux jeux fictionnels en plaçant le lecteur en position de joueur, en éliminant toute référence à l'activité de lecture. Ensuite, le paratexte du roman casual renvoie souvent à un jeu vidéo qui existe. *No Pasarán* utilise une capture d'écran de *Fade to Black* (Delphine Software), qui a connu un succès important à sa sortie en 1995, et, *Bataille Royale* mentionne *Fortnite* (Epic Games, 2017). Le paratexte est construit avec des éléments récurrents qui ont pour but d'attirer des enfants et des adolescents grâce au jeu vidéo.

La stéréotypie du roman casual se retrouve à l'intérieur du roman. Par exemple, on peut distinguer une tendance de la littérature de jeunesse à faire du jeu vidéo un refuge pour des enfants délaissés et solitaires. Dans *No Pasarán*, Eric s'intéresse aux jeux vidéo parce que son père est absent, sa mère ne s'occupe pas de lui (en dépression, elle passe son temps à regarder la télévision) et son frère est parti. De même, dans *Only You Can Save Mankind*, les problèmes de famille constituent un arrière-plan du récit que le narrateur désigne par l'expression « Trying Times » et dans *Bataille Royale*, la mère d'Anne-Charlotte est autoritaire et malveillante. Le jeu vidéo est ainsi souvent représenté comme un palliatif à une situation familiale difficile. Cependant, même si le jeune joueur s'échappe dans le jeu, l'activité n'est pas décrite comme une activité agréable et sécurisée. Au contraire, les romans *casual* représentent souvent les enfants et les adolescents mis en danger par le jeu. Dans *No Pasarán*, le jeu, appelé « l'Expérience Ultime » a le pouvoir d'absorber les joueurs et les blessures obtenues dans l'univers ludique laissent des marques dans la réalité. Au contraire, dans *Bataille Royale*, ce n'est pas le topos de la prison virtuelle qui est utilisé, mais l'expérience de jeu n'est pas plus sûre : inscrits dans un tournoi d'e-sport, les adolescents décident d'empêcher un groupe de mafieux de remporter la récompense de 100 000 euros en trichant à la fois par leurs actions dans le jeu et dans la réalité. Le roman *casual* privilégie les scénarios dans lesquels le jeu vidéo est associé, plus ou moins directement, à un danger.

²² JUUL Jesper, *A casual Revolution : Reinventing Video Games and Their Players*, Cambridge, The MIT Press, 2010.

²³ Dans la lignée des travaux de Amossy et Herschberg Pierrot, les stéréotypes sont ici compris comme des « représentations toutes faites, des schèmes culturels préexistants » qui sont parfois des « schèmes réducteurs », parfois des constructions mentales positives et productives.

RUTH Amossy et HERSCHBERG-PIERROT Anne, *Stéréotypes et clichés*, Paris : Armand Colin, 2014, p. 26.

Pour écrire l'expérience de jeu, les romans *casual* s'inspirent souvent des textes vidéoludiques qui sont inclus sous la forme des dialogues romanesques classiques. On peut lire par exemple dans *No Pasarán*, « Il pianota fébrilement : Identification de l'adversaire. Fragmeister ; nom de code : Condor, répondit l'ordinateur. »²⁴ Dans cet extrait, les textes vidéoludiques sont associés à une police d'écriture spécifique. Peu à peu dans le roman, les marques de dialogue vont disparaître au profit de cette représentation typographique, mais cette manière de représenter le jeu vidéo a d'abord été enseignée au lecteur par le texte. De manière similaire, dans *Only You can save Mankind*, on trouve une représentation de l'écran du jeu vidéo, qui, en figurant seulement « Game Over » est à la frontière entre texte et image, mais est introduit sous la forme d'un dialogue classique. Le roman *casual* s'assure donc que l'expérience vidéoludique est lisible et aisément compréhensible.

Cette dimension didactique n'est pas seulement présente dans la manière dont les œuvres sont écrites, mais aussi dans les sujets qu'elles abordent. Le jeu vidéo est souvent utilisé comme un prétexte pour parler d'autres thématiques. Par exemple, *No Pasarán* traite moins du jeu vidéo que de la guerre : Thierry, Eric et Andreas sont fascinés par un jeu qui leur fait vivre des scènes de guerre historiques particulièrement réalistes. De plus, les derniers tomes de la trilogie poursuivent la tendance du premier : le jeu en tant que tel est de moins en moins évoqué et les illustrations de couverture ne sont plus des captures d'écran vidéoludique mais des photographies historiques. On peut arguer que *Bataille Royale* fonctionne de la même façon : les moments de jeu en tant que tels sont très rares au sein du récit et les interactions sociales que le jeu procure sont l'occasion de traiter de sujets de société comme les relations entre différentes générations ou l'égalité femmes / hommes et les stéréotypes de genre.

Le didactisme et la stéréotypie du roman *casual* se comprennent facilement si on prend en compte le contexte dans lequel le genre émerge. D'un côté, se développe un discours social sur la nécessité d'éduquer les enfants aux jeux vidéo. Julien Lалу montre que ce regard sur le nouveau média apparaît en France dans les années 2003-2004²⁵. De l'autre, la littérature de jeunesse est de plus en plus utilisée dans le système éducatif. Par exemple, c'est en 2002 que la littérature de jeunesse entre officiellement dans les programmes de l'école primaire en France. Les romans de jeunesse traitant du jeu vidéo répondent alors à la nécessité de trouver des outils pédagogiques et le destin scolaire de *No Pasarán* est exemplaire. Aujourd'hui, on retrouve les marqueurs du roman *casual*, même s'il connaît des évolutions qui suivent les changements au sein du discours social sur le jeu vidéo. Puisque le média est progressivement légitimé -- avec son institutionnalisation²⁶, sa reconnaissance en tant

²⁴Lehmann Christian, *No Pasarán*, *op. cit.*, p. 118.

²⁵ LALU Julien, *L'évolution du discours des milieux politiques et médiatiques français sur le jeu vidéo de 1972 à 2012*, thèse de doctorat, sous la direction de Jérôme Grévy, Université de Poitiers, 2018.

²⁶ COLVILLE Marion, *La construction du jeu vidéo comme objet muséal: le détournement d'un objet culturel et technique de son cadre d'usage initial et son adaptation au contexte muséal: étude de cas dans un centre de sciences*, thèse de doctorat, Université Paris I, 2016.

GENVO Sébastien, « Penser les enjeux de la recherche sur les jeux vidéo », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, n° 20, 2020. URL : <http://journals.openedition.org/rfsic/9511> (consulté le 13/03/2021)

qu'art²⁷ ou son intérêt didactique avec les serious games²⁸ -- le jeu vidéo est de moins en moins représenté comme intrinsèquement source de danger et on reconnaît un savoir particulier aux joueurs. Cependant, de la même manière que l'usage du jeu vidéo en classe suppose une appropriation du média par les enseignants²⁹, il est encore utilisé, détourné à des fins pédagogiques dans les récits littéraires pour la jeunesse qui font rarement de l'expérience ludique le centre du récit.

Le roman *gamer*, terme qu'emploie aussi Bruno Dupont³⁰, est proche de la littérature de jeunesse, tout en s'adressant à un lecteur modèle spécifique. Le mot anglais permet d'évoquer un public particulier qui se distingue par un rapport passionnel au média. De plus, il est parfois utilisé pour désigner un phénomène générationnel, aux côtés de « génération Nintendo » et « génération Game Boy » dans la presse³¹, dans l'industrie ou dans la recherche³². Le lecteur modèle n'est plus un enfant fasciné par les jeux vidéo et ses parents, mais des jeunes adultes qui ont une culture du jeu vidéo. En effet, le genre s'inscrit dans la catégorie émergente de la littérature « Young adult » en entretenant un rapport privilégié avec le numérique³³, en utilisant des références culturelles accessibles et en représentant les problématiques rencontrées par les jeunes adultes³⁴.

Le roman *gamer* se caractérise avant tout par la multiplication de références à la culture vidéoludique. Sur la couverture du *You*, on peut lire « The first literary product of gamer culture » ou dans les descriptions de *Ready Player One*, on trouve plusieurs fois l'adjectif geek. En même temps que de définir son public, le paratexte a alors aussi pour fonction de montrer la légitimité du roman à parler du jeu vidéo. L'intertextualité omniprésente à l'intérieur du texte a aussi cette fonction de légitimation. David Peyron explique que « pour les auteurs qui se revendiquent de la culture geek afficher les références est un moyen de conserver leur « nerd credibility »³⁵». *Ready Player One* accumule les références explicites et implicites à la culture geek, non seulement les jeux vidéo, mais aussi les romans, séries et programmes TV, films, chansons, comics, à tel point que les références sont presque de l'ordre du catalogue :

²⁷ SHARP John, *Works of game: On the aesthetics of games and art*. MIT Press, 2015.

²⁸ DJAOUTI Damien, « De l'utilité de l'appellation Serious Game », *Interfaces numériques*, vol. 3, n° 3, 2017. URL: <http://dx.doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.1583> (consulté le 13/03/2021)

²⁹ VINCENT Romain, « Enregistrez les supers enseignants sur une cartouche! » Les enseignants et leurs appropriations du jeu vidéo, in Laurent Tessier et Arnaud Saint-Martin (dir.), *Les dossiers de l'écran – controverses, paniques morales et usages éducatifs des écrans*, Editions du Croquant, 2020.

³⁰ DUPONT Bruno, « Un roman pour la génération Commodore 64. Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie Extraleben de Constantin Gillies. », in Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, 2015.

³¹ MAITRE Andy, « Entre dénonciation et éloge de la « Nintendomanie »: les représentations des jeux vidéo dans les médias romands durant les années 1990 », communication lors du colloque « Penser (avec) la culture vidéoludique », Université de Lausanne, 2019.

³² HODENT Célia, *The Gamer's brain : how neuroscience and UX can impact video game design*, Boca Raton, CRC Press, 2017.

³³ BAZIN Laurent, *La littérature young adult*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, coll. « L'Opportune », 2019.

³⁴ LARTET-GEFFARD Josée, *Le roman pour ados : une question d'existence*, Paris, Éditions du Sorbier, 2005, p. 52.

³⁵ PEYRON David, *Culture Geek*, Limoges, FYP éditions, 2013, p. 144.

« I knew I probably wouldn't be able to fall back asleep, so I decided to kill the remaining hours until dawn by brushing up on a few coin-op classics. Galaga, Defender, Asteroids. These games were outdated digital dinosaurs that had become museum pieces long before I was born. »³⁶

Dans cet extrait, même si le narrateur affirme révéler les objets, les trois jeux cités sont présentés comme interchangeable dans le texte. Alors que *Ready Player One* utilise la culture geek au sens large, *You* s'appuie sur une culture vidéoludique dont il tente de retracer l'histoire, notamment dans une chronologie en fin du livre qui mêle intertextualité et mention de jeux inventés. Les références à la culture vidéoludique ne s'appuient pas seulement sur des œuvres, mais aussi sur des codes esthétiques partagés, comme des usages de la typographie qui sont reproduits dans le roman et la mise en récit d'événements culturels (comme les conventions).

Le roman *gamer* se caractérise aussi par un intérêt pour la création de jeux vidéo, thème que le roman *casual* exploite peu. *You* raconte les débuts de Russell en tant que game designer dans l'industrie, après qu'il ait quitté sur un coup de tête son emploi pour suivre ses rêves d'adolescent. Le roman tente de documenter fidèlement le fonctionnement de l'industrie. Par exemple, on trouve une explication des problématiques liées au « pathfinding », qui correspond au déplacement des personnages non-joueur, ou une liste des types de PNJ qui existent dans le jeu. Dans *Ready Player One*, même si le créateur est mort au moment où se déroulent les événements du roman, il s'agit d'une figure présente dans l'ensemble du roman puisqu'il est l'origine de la compétition qui est le centre de l'intrigue. Le roman *gamer* reflète alors les préoccupations des jeunes adultes comme celle de faire coïncider la nécessité de gagner sa vie avec l'envie de poursuivre des activités plaisantes et qui ont du sens, comme le jeu vidéo.

Le genre émerge autour des années 2010 dans le contexte de la sédimentation de la culture geek que décrit David Peyron³⁷. Puisque la littérature *gamer* est à la fois produit de ce contexte social et qu'elle participe à la construction de la culture vidéoludique, les problématiques de cette dernière se trouvent exacerbées au sein des romans, en particulier la « masculinité militarisée » qu'elle véhicule³⁸. Par exemple, dans *Ready Player One*, le lecteur est invité à s'identifier à Wade, jeune homme qui ne s'intéresse pas aux problématiques identitaires de son amie noire et lesbienne³⁹. Shira Chess intitule alors son livre sur les femmes qui jouent aux jeux vidéo *Ready Player Two*⁴⁰, pour faire réponse au roman de Cline. Cependant, depuis les années 2010, la culture vidéoludique, et avec elle les romans qui s'en inspirent, ont évolué. En ce qui concerne l'inclusivité et les questions des identités de genre, la controverse du gamergate de 2014 marque selon Matt Hills « un changement dans le

³⁶ CLINE Ernest, *Ready Player One*, op. cit., p 13.

³⁷ PEYRON David, *Culture Geek*, op. cit.

³⁸ GENVO Sébastien, *Le game design de jeux vidéo. Approche communicationnelle et interculturelle*, thèse de doctorat, Université Paul Verlaine, Metz, 2006.

³⁹ CONDIS Megan, « Playing the Game of Literature: *Ready Player One*, the Ludic Novel, and the Geeky 'Canon' of White Masculinity », *Journal of Modern Literature*, vol. 39, no. 2, 2016, pp. 1–19.

⁴⁰ SHIRA Chess, *Ready Player Two : Women Gamers and Designed Identities*, Minneapolis, London, University of Minnesota Press, 2017.

champ du jeu vidéo », le symptôme d'un « sens accru de l'inclusion » dans cette sphère sociale⁴¹. Récemment, les romans reflètent alors le fait que les joueurs et joueuses de jeux vidéo ont des identités et des pratiques variées. On devrait alors peut-être repenser le nom de la catégorie puisque le terme « gamer » renvoie dans l'imaginaire collectif à un jeune joueur masculin blanc⁴². Par exemple, le roman *Light novel : Obsessions of an otome gamer* de Natsu, publié en 2018, raconte l'expérience d'une jeune fille passionnée par un jeu de drague et qui est absorbée dans le jeu. Le roman utilise abondamment les marqueurs de l'expérience des otomes : le dialogue avec les personnages, l'expression d'émotions, la présence d'illustrations et les mécanismes ludiques de la romance.

Ce roman doit être aussi compris en fonction d'une extension de la littérature *gamer* qu'est le genre de la litRPG. Le terme, qui a été créé par l'éditeur russe Eksmo en 2013 pour désigner une collection d'œuvres et qui a ensuite été récupéré par des auteurs anglo-saxons, renvoie à des romans qui utilisent les conventions du jeu de rôle. Reprenant le topos de l'absorption dans le monde virtuel, fréquent dans la littérature qui représente la culture vidéoludique, la LitRPG s'intéresse plus précisément à la quête de l'avatar. Le personnage est défini en fonction de statistiques (force, charisme, chance...) et l'intrigue est construite en fonction de certaines mécaniques ludiques, comme le gain d'objets et de capacités ludiques ou les niveaux. Le roman est une expérience vidéoludique mise en mot, qui a un lien avec les pratiques de streaming. *The crafting of chess*, par exemple, se lit comme se joue un RPG de cinquante heures avec une phase d'apprentissage de jeu, des combats, des moments de récupération d'objet, des actions d'achat et de vente... L'hybridité avec le jeu vidéo concerne à la fois le contenu du texte et sa forme, puisqu'un vocabulaire spécialisé est utilisé (comme noob ou loot) et la disposition des informations sur la page imite l'affichage à l'écran. Extension de la littérature *gamer*, la litRPG connaît elle-même des variations en fonction de genres vidéoludiques adaptés, comme l'otome game pour le roman de Natsu.

Alors que le roman *gamer* des années 2010 était assez proche de logiques venant de la culture littéraire, notamment dans son inscription au sein de la littérature Young Adult, certaines de ses évolutions plus récentes, comme la litRPG, sont plus fortement influencées par le fonctionnement de la culture vidéoludique. La litRPG se veut être du jeu vidéo sous format d'un livre et est évaluée comme telle : les lecteurs n'y cherchent pas une littéarité, une originalité ou encore une intrigue cohérente, mais la retranscription de l'expérience vidéoludique et des tentatives pour penser le renouvellement du RPG (notamment grâce à la réalité virtuelle).

⁴¹ HILLS Matt, « An extended Foreword: From fan doxa to toxic fan practices? », *Participations, Journal of Audience & Reception Studies*, vol.15, 2018. URL : <http://www.participations.org/Volume%2015/Issue%201/7.pdf> (consulté le 13/03/2021)

⁴² CONDIS Megan, *Gaming Masculinity: Trolls, Fake Geeks, and the Gendered Battle for Online Culture*, Iowa, University of Iowa Press, 2018.

Contrairement à la littérature *gamer*, le roman *indé* -- qui a été aussi identifié dans sa forme poétique sous le nom de « poésie gamer » par Bruno Dupont⁴³ -- se caractérise par un traitement ostensiblement artistique du jeu vidéo en mettant en place des marqueurs textuels et paratextuels pour s'inscrire dans « la frange hyperlittéraire » de la littérature⁴⁴. Le terme « indé » reflète alors cette ambition puisqu'il désigne dans l'industrie du jeu vidéo des productions qui se veulent en marge du système principal de production (en particulier les jeux vidéo AAA), qui se caractérisent toujours par un souci d'originalité et qui ne se définissent pas entièrement par une fonction de divertissement, y ajoutant une dimension artistique ou éducative, par exemple⁴⁵.

Au niveau paratextuel, les romans *indé* adoptent les codes visuels et intertextuels de la littérature pensée comme légitime. Par exemple, dans *Corpus Simsi*, la quatrième de couverture est presque identique à la couverture et cette forme s'inscrit dans le questionnement de Delaume sur le réel et la fiction, le vrai et le faux⁴⁶. En effet, l'ouvrage peut se lire comme une auto-fiction⁴⁷. Suite à *La Vanité des Somnambules*, qui est le récit de l'installation du personnage de fiction Chloé Delaume dans un corps humain, *Corpus Simsi* raconte sa migration dans le jeu *Les Sims* (Maxis, 2000).

Au sein du texte, les romans *indé* reprennent alors le travail de déconstruction des codes romanesques grâce au jeu vidéo. *Lucky Wander Boy* raconte le quotidien d'une obsession pour un jeu vidéo qui donne son titre au roman. La logique générique *indé* qui traverse l'œuvre se matérialise principalement par une réflexivité qui met à mal le récit. On peut prendre comme exemple la référence à un passage métalectique précis d'une bande-dessinée où le personnage se tourne vers le lecteur (2003 : 57) ou un passage avec une référence à la théorie de McLuhan (2003 : 65). *Lucky Wander Boy* participe au genre de la littérature *indé* par l'effort d'analyse qu'il demande au lecteur et ses tentatives de bousculer les fonctionnements codifiés du roman. De même, *Corpus Simsi* joue avec les codes médiatiques, et en particulier ceux du roman. Il s'agit d'une auto-fiction, mais l'ouvrage encourage une lecture non-linéaire avec une consultation par entrées, puisque les parties sont thématiques (le temps, l'espace, les besoins...) ou une consultation par feuilletage, à cause du nombre important d'images. En effet, le livre est constitué de fragments textuels et visuels que le lecteur modèle doit lier. L'œuvre s'éloigne d'un fonctionnement romanesque traditionnel par cette tendance à la fragmentation, mais aussi parce que l'image vidéoludique permet un travail expérimental au carrefour entre la bande-dessinée, le roman-photo, le wiki composé de captures d'écran.

À l'inverse du roman *gamer*, la littérature *indé* s'inscrit a priori moins dans la culture vidéoludique que dans une certaine culture littéraire expérimentale. On peut la rapprocher en

⁴³ DUPONT Bruno, « Quand les poètes parlent en jeu vidéo : La poésie gamer, anti-traversée et création de savoir », communication au colloque « Les langages du jeu vidéo », Université de Lausanne, 2019.

⁴⁴ MACE Marielle, *Le genre littéraire, op. cit.*, p. 40.

⁴⁵ SUVILAY Bounthavy, *Indie Games*, Paris, Bragelonne, 2018.

⁴⁶ GUILLET Anaïs, « Lire le jeu vidéo : jouer à la littérature : Corpus Simsi de Chloé Delaume », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Simonnot Brigitte (dir.), *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Nancy, Presses universitaires de Nancy, 2010.

⁴⁷ GASPARINI Philippe, *Autofiction : une aventure du langage*, Paris, Editions du Seuil, 2008.

particulier de la littérature hypertextuelle des années 1990 et 2000, avec par exemple *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987), qui est souvent étudiée en portant l'attention sur la discontinuité du texte, son aspect labyrinthique et la notion de rhizome⁴⁸. Si certaines œuvres du roman *indé* ne présupposent pas une connaissance du jeu de la part du lecteur, comme *Corpus Simsi*, d'autres demandent au contraire à la fois une maîtrise des enjeux des avant-gardes artistiques et des codes du jeu vidéo. Bruno Dupont et Maxime Godfirnon⁴⁹ ont récemment montré en quoi *Lucky Wander Boy* pouvait être interprété comme un problème herméneutique. On pourrait alors faire un constat similaire pour la littérature *indé* que celui fait par Sophie Daste⁵⁰ en ce qui concerne le game art : il construit une nouvelle forme d'élitisme en se basant sur des connaissances provenant de différents champs. Cette évolution du roman *indé* tend à se vérifier dans les productions contemporaines. « Mother (Earthbound) » de Orlantae Duncan est impossible à déchiffrer si on ne possède pas une connaissance de la série de jeux éditée par Nintendo. Selon Esteban Giner⁵¹, le texte fait ainsi non seulement référence à l'histoire du jeu (comme le comportement de la mère qui propose à manger), aux théories de la communauté de joueurs (le père serait l'objet téléphone) et à son esthétique (disposition du texte sur la page qui est similaire à certains écrans). La littérature *indé* contemporaine tend ainsi à construire un lecteur modèle à la fois expert de l'interprétation littéraire et connaisseur des œuvres vidéoludiques.

Pour conclure, les catégories dynamiques de romans *casual*, *gamer* et *indé* avaient permis de conclure dans la thèse que le jeu vidéo avait certes une influence sur le roman contemporain, mais qu'il existait des stratégies de résistance issues de la culture littéraire. J'avais montré que la représentation littéraire du roman dépend avant tout de cadres préexistants, et en particulier de logiques de genre. Les œuvres contemporaines peuvent encore être comprises, me semble-t-il, grâce aux termes proposés. Cependant, il s'agit de nuancer les conclusions qui avaient été tirées à partir d'un corpus s'arrêtant en 2014 : sans parler de convergence entre culture littéraire et culture vidéoludique ou soutenir qu'il y a de fréquentes hybridations du roman et du jeu vidéo dans les productions contemporaines, il s'agit de montrer qu'il y a de plus en plus points de contact, même s'ils sont souvent de l'ordre d'incursions en territoire hostile.

⁴⁸ Landow George, *Hypertext 3.0 : Critical Theory New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2006.

⁴⁹ DUPONT Bruno et GODFIRNON Maxime, « Interpréter la poésie par le jeu ou interpréter le jeu par la poésie : herméneutique et poésie gamer », communication au colloque « Le jeu vidéo : Une herméneutique en acte ? », Université de Liège, 2021.

⁵⁰ DASTE Sophie, « Game art: Impacts vidéoludiques dans l'art contemporain », communication à la conférence « Art game et game art », Montpellier, 2013.

⁵¹ GINER Esteban, conversation sur le serveur Discord du colloque Jeu vidéo et Romanesque, le 5 février 2021.