



**HAL**  
open science

## la LitRPG comme renouvellement médiatique

Helene Sellier

► **To cite this version:**

Helene Sellier. la LitRPG comme renouvellement médiatique. *Sēmēion Med*, 2021, 6. halshs-04613820

**HAL Id: halshs-04613820**

**<https://shs.hal.science/halshs-04613820>**

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 littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique**

### **La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique**

**HELENE SELLIER**

Studio The Seed Crew, Toulouse, France

#### **Mots-clés :**

LitRPG, Intermédialité, Hybridité, Culture de la convergence, Cultures médiatiques, Jeu vidéo, Littérature

#### **Résumé :**

Cet article étudie les relations entre la culture littéraire et la culture vidéoludique au sein de la sphère médiatique en s'intéressant à la LitRPG qui est un genre romanesque qui utilise les codes de jeux de rôles. Dans une perspective formaliste, l'étude de six romans contemporains montre que, si les oeuvres peuvent d'abord être envisagées comme une hybridation de la littérature et du jeu vidéo, les textes constituent une mise en mot de l'expérience ludique et la LitRPG se révèle être moins un espace de renouvellement de la littérature au contact du nouveau média qu'un terrain d'expérimentations textuelles du jeu vidéo.

#### **Abstract :**

Focusing on six LitRPG novels, this essay studies the relationship between the literary culture and the video game culture. This literary genre is defined by the hybridation of video game codes inside the text. However, LitRPG novels can be read as written retranscriptions of game experiences. Thus, the gamification of literature they operate can be seen as less a renewal of literary forms than a textual experimentation to imagine the possibilities of the video game medium.

#### **INTRODUCTION**

Éléments essentiels de la sphère médiatique contemporaine à l'heure de la globalisation culturelle (Mattelart, 2013), la littérature et le jeu vidéo ont d'abord été rapprochés et comparés par rapport à leur propriétés narratives (Murray, 1997 ; Aaserth, 1997 ; Ryan, 2006) puis les relations entre

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

les deux cultures médiatiques ont été étudiées par le prisme de la culture de la convergence. Dans son ouvrage fondateur de 2006, *Convergence Culture: where new and old media collide*, Henry Jenkins soutient que les nouveaux médias ne remplacent pas les anciens mais qu'ils interagissent de manière plus complexe. Il définit alors la convergence comme « le flux de contenu passant par de multiples plateformes médiatiques, la coopération entre une multitude d'industries médiatiques et le comportement migrateur des publics des médias qui, dans leur quête d'expériences de divertissement qui leur plaisent, vont et fouillent partout » (2013 : 25). Jenkins soutient qu'il s'agit d'un changement de paradigme culturel et les relations entre littérature et jeu vidéo ne semblent pas échapper à cette logique médiatique. Les premiers travaux sur le sujet insistent en effet sur la manière dont les jeux vidéo modifient les usages du livre (Barnabé & Dozo, 2014), recensent les différentes formes d'hybridation vidéoludiques de la littérature (Ensslin, 2014) ou questionnant la littérarité du jeu vidéo (Colombani, Grandjean, Würtz, 2019). Au contraire, les recherches effectuées pendant mon doctorat ont permis de remettre en question l'idéal prophétique de la convergence médiatique qu'avaient déjà critiqué Anders Fagerjord et Tanja Storsul (2007), Olivier Aïrn (2013) ou encore Eric Maigret (2013). En proposant une analyse formelle des représentations réciproques du jeu vidéo et de la littérature, j'avais distingué trois logiques qui structuraient les interactions entre littérature et jeu vidéo : l'autonomie fondamentale des deux cultures, leur divergence et le contact, dans les moments plus rares où les interactions étaient avérées (Sellier, 2019). La thèse soulignait ainsi qu'entre la littérature et le jeu vidéo, la tendance était davantage au renforcement des frontières qu'en leur brouillage. Ce constat avait été effectué à partir d'un corpus d'œuvres littéraires et vidéoludiques publiées de 1992 à 2015.

Si certains des romans étudiés faisaient partie de la littérature *gamer* qui se définit notamment par des phénomènes intertextuels de références à des jeux vidéo (Dupont, 2015), le travail n'abordait pas le genre de la LitRPG qui repose aussi sur une connaissance partagée de la culture vidéoludique, dans la mesure où ce dernier n'avait pas encore émergé. En effet, la dénomination est créée par l'éditeur russe Eksmo en 2013 pour désigner une collection comprenant notamment les œuvres de Vasily Mahanenko (série *Way of the Shaman*), Dem Mikhailov (série *Clan Dominance*) et Rus Dimitry (série *Play to live*) qui racontent les aventures d'un joueur au sein d'un jeu de rôle vidéoludique, souvent multijoueur (MMORPG). Au tournant des années 2010, non seulement les Role Playing Game constituent un pilier de la culture vidéoludique, notamment depuis le développement des MMORPG à partir de 2004 et la sortie de *World of Warcraft*, mais la technique de la réalité virtuelle devient le cœur de l'attention avec la création de l'Oculus Rift en 2012. Parallèlement, les œuvres littéraires

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

représentant des mondes ludiques, comme *Otherland* de Tad William, publié aux Etats-Unis entre 1996 et 2001, sont de plus en plus populaires dans différentes aires culturelles. Au Japon, par exemple, la littérature romanesque s'est intéressée au monde du jeu vidéo depuis la fin des années 1980 (Maufroid, 2021) et se sont développés les genres de l'isekai et du nekketsu (Giner, 2019). Le terme de LitRPG émerge dans un contexte favorable et prend rapidement de l'ampleur en dehors des communautés russes. Dès 2015, elle est utilisée dans la sphère anglophone par le biais des traductions d'abord, puis par l'appropriation d'auteurs anglo-saxons (comme Aleron Kong ou Hunter James). Utilisé comme titre de collection, identifié comme catégorie par des sites de critique de livres, employé comme étendard par les communautés d'auteurs et de lecteurs, la LitRPG est désormais un genre constitué dans le discours social. Sur différentes plateformes en ligne, notamment le forum « litrpgforum », on trouve ainsi des tentatives de définition de cette généricité (Kostick, 2017) qui passent par la délimitation de ses caractéristiques formelles et par héritage d'œuvres littéraires plus anciennes comme *Jumanji* de Chris Van Allsbrug (1981) ou ayant eu un succès populaire comme *Ready Player One* de Ernest Cline (2011).

Autant par les discours qui l'entourent que par son nom, la litRPG semble à première vue être une aire d'expérimentation médiatique, un lieu d'innovation esthétique harmonieuse au confluent de la culture littéraire et de la culture vidéoludique. Cet article s'intéresse à la litRPG en ce qu'elle permet de penser l'évolution récente des relations entre littérature et jeu vidéo au sein de la sphère médiatique. Le genre vient-il effectivement confirmer la prophétie de la convergence de Jenkins ou, au contraire, est-il porteur des ambiguïtés et des contradictions des échanges entre le nouveau et l'ancien média ?

Pour répondre à cette question, le cadre théorique de l'intermédialité, qui fait référence à l'entre-deux (Müller, 2000), paraît particulièrement adapté. Parmi la diversité des approches de cet « un axe de pertinence paradigmatique » (Müller, 2007 : 95), sera privilégiée une approche synchronique plutôt qu'une approche diachronique (Rajewsky, 2005), c'est-à-dire que les interactions entre les médias sont étudiées à un moment donné. Les romans de litRPG sélectionnés ont d'abord été choisis parce qu'ils correspondent à une deuxième vague du genre lors de son internationalisation : ils ont été publiés entre 2015 et 2019 et écrits en anglais par des auteurs reconnus dans la communauté de lecteurs et créateurs. Dans la perspective formaliste des études littéraires, l'analyse se concentrera plus précisément sur une forme particulière d'intermédialité. Dans la typologie proposée par Werner Wolf (2002), il s'agit de prendre en compte la référence intermédiaire, qui est une forme intermédialité intracompositionnelle qui se définit par la représentation d'un média dans un autre grâce à une

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

thématisation ou une imitation du média. Lorsque les oeuvres littéraires font partie d'une série, les premiers tomes ont été privilégiés car le récit de la création du personnage et de l'apprentissage des règles du monde vidéoludique est particulièrement propice à l'étude de la référence intermédiaire dans la mesure où l'explication du média pour le protagoniste joueur sert aussi pour le lecteur.

Seront ainsi étudiés six romans contemporains. *The Land : Founding* d'Aleron Kong (2015) est le premier tome de la série *Chaos Seed*. Le roman raconte les aventures de James, devenu Richter alors qu'il se trouve enfermé dans un monde similaire au jeu vidéo auquel il jouait. *Cataclysm* de Hunter James (2016) est le premier tome de la série *Viridian Gate Online* qui raconte le choix de Jack Mitchel de tenter sa chance en transférant sa conscience au sein d'un jeu vidéo plutôt que de mourir de manière certaine lors d'une catastrophe annoncée. Le livre détaille son adaptation au monde virtuel et sa quête pour empêcher que l'univers soit contrôlé injustement par des hommes riches qui se sont assurés des avantages avant de prendre place dans le jeu. *Catharsis* de Travis Bagwell (2016) est le premier tome de la série *Awaken Online* et se concentre sur Jason qui est un adolescent qui ne trouve pas sa place auprès de ses camarades. Après s'être fait renvoyé du lycée et avoir décidé de quitter le domicile familial, il se plonge dans un jeu vidéo dirigé par une intelligence artificielle qui a pour mission d'aider psychologiquement les joueurs. A partir de son expérience de jeu, Jason réussit non seulement à trouver sa place dans le monde ludique, à devenir populaire auprès de la communauté de joueurs mais aussi à gagner sa vie. *The Reborn* d'Edward Brody (2017) est le premier tome de la série *Eden's Gate* qui suit les aventures de Gunnar Long. Emprisonné dans le jeu après que le développeur ait décidé de supprimer la possibilité aux joueurs de revenir dans le monde réel, le protagoniste apprend à survivre dans cet univers dans lequel il se sent plus à l'aise que dans la réalité, au point de réussir à empêcher les gouvernements réels de fermer les serveurs du jeu. *Hack: a litrpg novel* de Paul Bellow (2018) est le premier tome de la série *Tower of Gates*. Les chapitres alternent les perspectives de Sarah, Eric et Josh qui sont enfermés dans un jeu, après qu'Eric ait réussi à les faire entrer illégalement dans le monde virtuel sur lequel son père travaillait. Tout en apprenant le fonctionnement de l'univers, les adolescents tentent de se retrouver puis de quitter leur prison, même s'ils se prennent de plus en plus au jeu. *The crafting of Chess* de Kit Falbo (2019) raconte l'histoire de Nate qui vit avec son grand-père, arnaqueur professionnel. Lassé d'escroquer les autres joueurs aux échecs et des combines désastreuses, l'adolescent met à profit ses talents de stratège dans un nouveau jeu de rôle immersif dont il tire non seulement un revenu régulier mais où il réussit aussi à atteindre un objectif principal par un moyen détourné, s'assurant une victoire que convoitaient des milliers d'autres joueurs.

## **La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique**

Ces romans sont d'abord envisagés comme hybridation de la littérature et du jeu vidéo dans la mesure où ils réutilisent des codes des jeux de rôle vidéoludiques. Il s'agira ensuite de les comprendre comme une mise en mot de l'expérience de jeu. Finalement, la litRPG sera interprétée comme un espace d'expérimentation textuel qui permet un renouvellement des formes vidéoludiques.

### **HYBRIDATION LITTERAIRE DES CODES VIDEOLUDIQUES**

La litRPG utilise des codes ludo-narratifs qui sont souvent employés dans les jeux de rôle vidéoludiques. Cette forme d'intermédialité peut être désignée sous le terme d'hybridation qui désigne l'usage et l'adaptation de codes médiatiques venant d'un autre média dans une œuvre. Il ne s'agit pas ici de repérer des propriétés essentielles à chaque média, mais d'insister sur le fait qu'il existe des conventions esthétiques, des formes utilisées de façon récurrente au sein des cultures médiatiques. Anaïs Guilet, dans sa thèse sur l'hybridation médiatique du texte littéraire (2013), utilise une conception large du terme qui comprend notamment les phénomènes d'adaptation et les œuvres transmédiatiques. Bien que j'utilise le concept pour désigner plus particulièrement les échanges formels entre deux formes médiatiques, son approche est intéressante car elle insiste sur le fait que les objets hybrides héritent des caractéristiques des deux esthétiques initiales. La litRPG est de l'ordre de l'hybridation entre littérature et jeu vidéo dans la mesure où elle incorpore des éléments marquants du jeu vidéo au sein d'une structure romanesque.

D'abord, la litRPG est composée d'intrigues proches des récits vidéoludiques. Les résumés ont montré que le genre utilise le topos de l'absorption dans le monde virtuel qui est utilisé de manière générale dans la littérature qui représente les jeux vidéo. Cependant, la litRPG s'intéresse plus précisément à la quête de l'avatar. Les événements qui fondent l'intrigue romanesque sont les moments cruciaux dans l'aventure vidéoludique. Par exemple, dans *Catharsis*, les événements de l'histoire sont liés aux choix du joueur en jeu, notamment ses décisions concernant les spécialisations de son personnage (l'utilisation du mana noir et la nécromancie) ou sa stratégie pour conquérir une ville (utiliser un petit groupe de zombies qu'il contrôle pour inciter les autres morts-vivants au carnage). Le récit est alors construit en fonction de mécaniques ludiques caractéristiques du jeu de rôle, comme l'arbre de compétences et son utilisation optimale. La similitude entre l'intrigue du roman et la forme des RPG est particulièrement visible au début de *Cataclysm*. Comme dans la série très populaire des *Elder Scrolls* développée par Bethesda, le protagoniste commence le jeu dans une prison et il doit

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

s'évader avec l'aide d'un Personnage Non-Joueur qui lui donne les premières informations sur l'univers. La structure de l'intrigue romanesque imite la structure ludo-narrative d'un jeu de rôle. Dans les premiers chapitres de *The Reborn*, Gunnar commence l'aventure en trouvant un mentor qui lui apprend à chasser, puis il se rend dans une ville où il fait des achats chez plusieurs marchands et va à la taverne où il fait des rencontres ; il décide ensuite de la manière dont il va s'acquitter de la mission qui lui a été confiée ; il fait enfin l'expérience de la mort provisoire de son avatar après un affrontement. Comme *The Reborn*, les romans de litRPG s'appuient sur des expériences narratives classiques des jeux de rôle, et plus particulièrement ceux qui utilisent un univers médiéval-fantasy : la chasse, l'acquisition d'équipement, la découverte de personnages secondaires, le choix dans une histoire non-linéaire, le respawn. Dans *The Land*, cette progression narrative est d'ailleurs explicitée : le roman mentionne que les quêtes du jeu sont composées de plusieurs parties et la progression de l'avatar dans leur complétion va de pair avec la structuration narrative de l'œuvre littéraire. Par exemple, les trois parties de « Clean the Forest » consistent chacune en une épreuve pour l'avatar qui doit aider les elfes à se débarrasser des présences néfastes dans leur forêt. Ces quêtes sont réparties dans le roman dont la structure narrative fait écho à la progression de l'avatar. Puisque les nœuds de l'intrigue romanesque dans la litRPG sont similaires aux événements vidéoludiques, les récits du genre sont parfois répétitifs. Les combats sont fréquents dans l'expérience de jeu et cette récurrence est reproduite dans le texte. Les chapitres 6 à 10 de *The Land*, par exemple, racontent une série d'affrontements contre des gobelins et un mage. Renouant avec la tradition littéraire des romans d'aventure (Dionnet, 2020) et reprenant les topoï narratifs de la fantasy, la litRPG propose à ses lecteurs des récits similaires aux expériences narratives des RPG et plus précisément des MMORPG.

L'influence du genre vidéoludique sur la structure romanesque est visible non seulement dans le genre d'histoire racontées mais aussi dans la construction du personnage principal. Il s'agit souvent moins souvent du joueur que de sa version virtuelle, son avatar. Le protagoniste est ainsi défini en fonction de caractéristiques ludiques qui évoluent au cours du roman. Par exemple, dans *The Reborn*, Gunnar est notamment défini en fonction de sa force, sa dextérité, son intelligence, sa vitalité, sa sagesse, sa volonté, son charisme (2017 : 20). Il commence l'aventure avec 10 points dans chacune de ses catégories qui vont évoluer en fonction des choix du joueur. Au chapitre 9, Gunnar décide en effet d'attribuer d'abord des points en dextérité et en intelligence (2017 : 74). La création de l'avatar constitue alors un élément essentiel dans le récit romanesque. L'ensemble des romans étudiés consacrent plusieurs pages à expliquer les choix des joueurs. Il s'agit de montrer leurs préférences ou

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

leurs capacités de raisonnement stratégique. Par exemple, dans *Cataclysm*, le processus de pensée du joueur est détaillé de cette manière : « That 20% poison and disease resistance was too good to pass up. » (2016 : 21) De la même manière, en découvrant le fonctionnement du jeu, le narrateur de *The Crafting of Chess* juge que « les joueurs qui privilégient la dextérité et la constitution ne sont pas avantagés » lorsqu'il s'agit de l'interaction avec les PNJ (2019 : 20) et la compréhension du fonctionnement du système ludique lui permettra de faire le choix de développer davantage l'intelligence, la dextérité et le charisme de son personnage plutôt que la force. Les romans reproduisent alors les systèmes de définition de l'avatar traditionnellement utilisés dans les RPG. Outre les caractéristiques, les personnages se distinguent par leur race et leur classe et acquièrent des compétences de différentes sortes. Dans *Hack*, les joueurs ont le choix entre les classes « mage, cleric, rogue, warrior » et les races « elf, human, gnome, half-orc et hobgoblin », ce qui étonne Eric car il n'y a pas de nain, créature habituelle des RPG med-fan (2018 : 8). De même les compétences sont variées : si certaines sont classiques (comme la perception ou la fabrication d'armes), d'autres paraissent plus étranges aux joueurs, comme le massacre de poissons (2018 : 13). Le lecteur averti reconnaît cependant sous le terme nouveau de « fish slaying » employé par l'auteur le mécanisme ludique de la pêche utilisé dans de nombreux jeux de rôle. La litRPG utilise la construction de l'avatar, qui se place au début du roman, pour créer une connivence avec son lecteur : il s'agit de réutiliser ingénieusement les codes du jeu de rôle.

L'hétérogénéité médiatique du genre se remarque non seulement dans la structuration de l'intrigue et le développement du personnage mais aussi flagrante dans l'inclusion dans le récit de textes vidéoludiques. Ces indications de jeu peuvent concerner les quêtes, la progression du personnage, l'acquisition d'objets ou encore la découverte de nouveaux lieux et de personnages. Dans *Crating of Chess*, l'imitation de ces instructions sont insérées au processus de pensées et de perception du personnage. Par exemple, l'obtention d'un objet après sa fabrication est décrite ainsi :

« Crafting complete. I check the stats of the blade.

Decently crafted.

My heart drops when I see the rest. Poo-quality rion bale. 20 durability, 4-7 slashing damage. Enchanted +2 searing damage, .5 reduced cooldown after using combat abilities.

I look for a duration but find non. I get an achievement,



## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

Nature of Enchanting. Enchanting's greatest strength is while you are creating an item.

+1 Wisdom. +10xp. » (2019 : 29)

Le récit fait alterner les actions du joueur, ses émotions et le détail des indications présentes en jeu. Dans le roman de Falbo, les commandes de jeu utilisées par le joueur et mentionnées dans la narration sont représentées en gras : « I think **yes** and pick up the shovel. » (2019 : 26). La litRPG se caractérise ainsi non seulement par une représentation des mécaniques de jeu précise en imitant les informations données au joueur, mais elle met souvent en exergue ces textes en utilisant des procédés typographiques. Dans *Cataclysm*, les textes des notifications sont encadrés par les symboles « <<<>>> » et lorsqu'un nouvel élément ludique est présenté au joueur, la narration romanesque le souligne en le mettant entre crochets, comme dans cette présentation d'une créature : « The tree, labeled as a [Hamadryad] had a face on it. » (2016 : 78). *Catharsis*, *The Reborn* et *The land* introduisent les nouvelles quêtes et la progression du personnage d'une façon similaire : les textes du jeu sont présentés sous forme de paragraphes séparés et mis en valeur par l'utilisation de l'italique ou de caractères gras. Par exemple, le roman de Aleron Kong décrit ainsi la fin d'un combat :

« *Congratulations! You have learned the skill : **Small Blades**. 'My blade might only be four inches long, but I promise, you'll feel me'. +2% **attack speed**. + 2% **bonus damage**.*

*Red Fox (lvl 1) has died. You have received 10 (base 8) experience points.*

The prompts were translucent and filled a small amount of his visual field. » (2015 : 24)

On retrouve dans le texte en italique les marqueurs du RPG comme l'adresse directe au joueur, l'attribution d'un nom à un objet, l'utilisation de chiffres pour représenter la progression du personnage ou encore la présence d'un « flavor text » qui donne des informations narratives génériques présentées en marge des instructions ludiques. La litRPG portent ainsi une attention particulière à l'imitation réaliste des textes vidéoludiques qui ponctuent très fréquemment le récit. À côté des nombreuses notifications qui marquent la progression dans la quête du jeu, les romans représentent aussi parfois les autres interfaces. Dans *Catharsis*, les premiers textes du jeu que découvrent le personnage-joueur et le lecteur sont les clauses de non-responsabilité qui sont présentées dans des cadres. Les encadrés, qui accentuent l'interruption de la narration romanesque, sont cependant souvent réservés pour les fiches de personnages. *Cataclysm* l'utilise par exemple pour montrer le diagramme de compétences que l'avatar peut acquérir et à partir duquel le joueur doit faire ses choix (2016 : 190). *The Reborn* et *The Land* utilisent à plusieurs endroits les tableaux qui récapitulent les caractéristiques de l'avatar sous la

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

forme d'une fiche de personnage, inspiré des menus des RPG mais aussi des outils ludiques des jeux de rôles papiers. Par exemple, dans *The Land*, la découverte de l'avatar se fait d'abord par l'imitation de l'interface (2015 : 18) :

Suddenly his vision was blocked by a translucent rectangle.

<b>Name:</b> ????	<b>Level:</b> 1, 0%	<b>Age:</b> 24
<b>Race:</b> Chaos Seed (Human)	<b>Alignment:</b> Neutral	<b>Languages:</b> Sapient Mortals
<b>Reputation:</b> Level 1 "Who are you again?"		
<b>STATS</b>		
<b>Health:</b> 100	<b>Mana:</b> 100	<b>Stamina:</b> 100
<b>ATTRIBUTES</b>		
<b>Strength:</b> 10	<b>Agility:</b> 10	<b>Dexterity:</b> 10
<b>Constitution:</b> 10	<b>Endurance:</b> 10	<b>Intelligence:</b> 10
<b>Wisdom:</b> 10	<b>Charisma:</b> 10	<b>Luck:</b> 10
<b>RESISTANCES</b>	<b>SKILLS</b>	<b>MARKS</b>
None	None	None
<b>ABILITIES</b>		
<b>Limitless:</b> 100% affinity in any and every skill		
<b>Gift of Tongues:</b> Ability to comprehend almost any sapient languages		

Fidèle à son nom, la litRPG reprend ostensiblement les codes des jeux de rôle vidéoludiques au sein du récit romanesque, en particulier le type d'intrigue, la construction du personnage à partir d'un système ludique et l'inclusion de textes vidéoludiques singularisés par rapport au reste de la narration. Cette récupération de ces esthétiques des RPG ne vient cependant pas déstructurer complètement la forme romanesque. Les romans peuvent donc se comprendre comme le résultat d'une hybridation entre le jeu vidéo et la littérature.

### MISE EN MOT DE L'EXPERIENCE DU JEU

Si la litRPG se matérialise au sein de romans qui sont héritiers d'une culture vidéoludique, il s'agit de ne pas surestimer l'importance de la culture littéraire dans l'expérience de lecture. En effet, les œuvres étudiées sont avant tout une mise en mot de l'expérience de jeu. Si la litRPG tend à renouveler les formes littéraires, il s'agit avant tout d'un espace pour les joueurs pour partager leurs expériences de jeu. A ce titre, elle peut être comparée à une autre forme médiatique proche du jeu vidéo, le *let's play* que Fanny Barnabé décrit comme une captation vidéo faite par un joueur d'une session de jeu pendant

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

laquelle il commente souvent ses actions. Héritière de pratiques vidéoludiques antérieures (notamment la prise de vidéos de jeux dans *Doom* (id Software, 1993) et *Quake* (id Software, 1996) et les captures d'écran accompagnées de commentaires humoristiques sur le site Something Awful), le genre médiatique devient populaire à la fin des années 2000 avec l'émergence de Youtube et le Twitch.tv, soit quelques années avant l'émergence de la litRPG. Malgré la variété des formes actuelles de *let's play*, Barnabé montre qu'il s'agit du partage d'une expérience personnelle du jeu, qui alterne entre respect du gameplay et détournement du jeu. Cette oscillation entre appréciation et appropriation du jeu se retrouve dans la litRPG. En ayant accès à la fois aux informations données par le jeu et à la vie intérieure du personnage romanesque, le lecteur est invité à prendre la place du joueur.

Les tentatives des romans pour être fidèles à l'expérience de jeu passent non seulement par l'imitation de sa structure ludo-narrative mais aussi par la mise en mot du plaisir du jeu. Si la compréhension du système de jeu avec ses statistiques et ses compétences fait partie du *fun* des RPG, les romans s'accordent aussi pour décrire la relation aux personnages non-joueurs comme essentielle au sein de l'expérience de jeu. Les récits mettent en effet en scène une réflexion sur l'humanité des PNJ. Les personnages ne sont pas décrits comme le résultat de l'écriture d'une intrigue et la rédaction de dialogues prédéterminés mais comme des entités autonomes qui réagissent au comportement du joueur. A la fin de *Hack*, les joueurs découvrent pourquoi les NPC leur semblent si vivants : il s'agit de joueurs dont l'avatar est mort dans le jeu et qui sont obligés de jouer le rôle de NPC jusqu'à ce qu'ils rejoignent un groupe de joueurs. L'humanité des personnages s'explique alors par une fonctionnalité du jeu. *The crafting of Chess* mentionne un des créateurs du jeu dont le travail a consisté à créer une intelligence artificielle qui détermine les réactions de chaque personnage en fonction de caractéristiques et d'une personnalité pré-établis. Kit Falbo imagine alors que les développeurs doivent conduire des entretiens avec les PNJ pour comprendre les événements du jeu et ce qui les a poussé à prendre telle ou telle décision, comme celle d'un monstre enfermé dans une grotte qui a laissé le joueur inspecter son trésor et repartir en vie. Cet idéal d'une intelligence artificielle capable d'imiter des comportements humains, voir de faire naître des individus, se retrouve dans de nombreux romans. De la même manière dans *Catharsis*, les compte-rendus des développeurs du jeu qui ponctuent le débuts des chapitres ont pour but de montrer que le programme est dirigé par une IA qui a été nommée Albert et qui est soupçonnée par son développeur d'avoir pris Jason comme favori. Le caractère humain des personnages n'est pas seulement décrit de la perspective de la conception, mais aussi développé à travers la perception du joueur. Dans *Cataclysm*, le joueur est pendant un long moment incertain de la nature de l'être qui

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

l'accompagne : « I'd played a lot a MMORPGs, but I'd never seen an NPC that could do what it did. I'd never seen an NPC that had his range of emotion or conversational prowess. I had IRL coworkers that seemed less humane than Cutter. » (2016 : 61). Une description très similaire se trouve dans *Reborn* : « Trainer's AI (artificial intelligence) seemed especially sophisticated. If I didn't know any better, I wouldn't be able to tell him from a real person. » (2017 : 21) Dans *The crafting of chess*, on remarque une évolution dans les descriptions des PNJ : si le joueur s'étonne au départ de leur réalisme et s'interroge sur leur fonctionnement ludique, notamment celui du compagnon qui lui a été assigné, la fin du roman montre qu'il s'intéresse à leur point de vue et les considère comme vivants. Chess, l'avatar du joueur, prend ainsi la peine de Jasper si ce dernier accepte le plan qu'il a conçu pour que ce dernier devienne roi. Le questionnement sur la nature des personnages vidéoludique est d'ailleurs explicitée : « Cit-Lovers are players who feel that the Fair Quest NPC are more than just strings of code and are true AI despite what Immersion Arts has stated » (2019 : 216) L'idée que les personnages vidéoludiques sont vivants n'est pas seulement retranscrite par des discours sur les joueurs ou la description de pensées du protagoniste, mais aussi exploitée comme procédé narratif dans certains romans. Dans *Catharsis*, le début du chapitre 18 raconte l'attaque menée par le joueur de la perspective d'un PNJ, Sir Ryalt, et le texte s'attarde sur sa vie et ses émotions. Par différents moyens, la litRPG met en mots le plaisir qu'a le joueur à interagir avec des personnages qui lui sont de plus en plus proches. En ce sens, les romans tentent de décrire fidèlement l'expérience des RPG et le genre peut se comprendre comme un moyen de partager collectivement un plaisir personnel.

Cependant, comme dans les autres pratiques de monstration d'une expérience personnelle du jeu, la litRPG s'amuse aussi à représenter le détournement du jeu. Plus précisément, le protagoniste du roman est représenté comme un joueur expert qui maîtrise les codes du jeu de rôle et sait exploiter les failles du système. Les connaissances ludiques du joueur sont souvent mises en avant dans l'intrigue romanesque grâce à la figuration du regard impressionné du créateur. Dans les derniers chapitres de *Catharsis*, les développeurs sont rassemblés dans une salle où de nombreux écrans représentent la bataille que Jason mène pour garder le contrôle de sa ville. Le texte décrit notamment l'intérêt du programmeur de l'AI, défini comme un génie, pour les stratégies du joueur. De la même manière dans *The Crafting of Chess*, la façon de jouer de Nate, qui se concentre sur la fabrication d'objets et le dialogue avec les PNJ, suscite d'abord l'interrogation puis l'admiration des game designers qui n'avaient pas prévu la voie détournée par laquelle il réussit à faire nommer son compagnon roi, c'est-à-dire à obtenir la victoire que tous convoitaient. La fin du roman coïncide ainsi à la rencontre entre le

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

joueur et un développeur qui cherchait à le rencontrer en personne. L'entrevue entre celui qui crée le jeu et celui qui en fait l'expérience est aussi la conclusion de *The Reborn* : pour empêcher que le monde virtuel cesse d'exister, Gunnar utilise son savoir vidéoludique pour aider une connaissance à rejoindre l'espace virtuel particulièrement dangereux où se cache le créateur, alors que son avatar est encore au niveau deux. La litRPG montre alors des exploits de jeu et des détournement du système ludique en offrant une représentation particulièrement positive des joueurs qui sont valorisés pour leur compréhension de l'univers fictionnel et leur savoir-faire ludique.

En détaillant les ressentis des joueurs et les effets du jeu sur leur mental, les romans font de l'expérience vidéoludique une quête de soi. Le jeu vidéo est un moyen de prouver sa valeur. Dans les romans au sein desquels les joueurs peuvent entrer et sortir à leur guise du jeu, c'est-à-dire dans *The crafting of Chess* et *Catharsis*, le jeu a une valeur pour le monde réel : il permet aux adolescents de gagner leur vie et de devenir autonomes. Dans *Hack*, les joueurs cherchent à revenir dans le monde réel et bien jouer revient à avoir la possibilité de s'en sortir et de possiblement secourir d'autres joueurs enfermés. L'univers ludique devient alors un terrain idéal pour mettre en pratique des idéaux altruistes. L'intrigue de *Cataclysm* repose ainsi sur le refus du protagoniste de laisser des personnes puissantes et riches dans le monde réel prendre le contrôle du monde du jeu. L'avatar de Jack, défini comme voleur aux actions nobles dès la création du personnage pendant la fuite de la prison, devient ainsi une sorte de robin des bois virtuels. Dans la litRPG, le jeu vidéo est alors représenté comme un moyen pour les joueurs de se mettre à l'épreuve et d'en sortir grandi. Le titre du roman de Travis Bagwell, *Catharsis*, évoque précisément cette évolution du protagoniste : non seulement le personnage principal du roman, Jason, devient de plus en plus mûr et autonome grâce à son expérience virtuelle, mais le jeu offre cette chance à l'ensemble des joueurs puisque son intelligence artificielle a accès à la conscience et aux souvenirs des joueurs. Riley, une camarade de classe de Jason, rencontre le même PNJ mystérieux qui la questionne sur ses états d'âme et lui offre la possibilité de devenir puissante. Si la jeune femme ne prend pas aussi vite confiance en elle que son ami, elle finit par refuser sa soumission à un joueur qu'elle déteste, Alex, et, en décrochant une flèche lors du combat final contre ce dernier, elle assure la victoire à Jason qui grâce à elle garde le contrôle de sa ville. Les romans s'intéressent alors aux bénéfices que le jeu a sur la construction de soi. Dans *The Land*, non seulement le jeu encourage les joueurs à être honnêtes (le conseil « your word means everything » est répété à différents endroits), mais la structure ludique pousse les utilisateurs à une progression personnelle. James s'étonne ainsi que le jeu lui offre une récompense pour avoir été déterminé :

## **La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique**

« *You have proven yourself to be : Resolute! The choices in your life led you to a critical point. [...] The experiences of your entire life have culminated in this one moment. [...] Bonus to mental resistance 15%. Bonus to spiritual resistance 15%.*

Staring at the message across his view, he blinked in surprise. He had not expected the Universe to reward him for his own personal journey [...] » (2015: 35)

Dans cet extrait, sans se départir des références aux codes des RPG comme les pourcentages, le texte vidéoludique ressemble à un discours psychologique qui revient sur la vie du joueur. Alors que ce dernier pourrait être exaspéré ou réticent à cette intrusion, Richter est montré comme agréablement surpris. Dans la litRPG, alors même que le jeu vidéo emprisonne les joueurs, il est dépeint comme un cadre pédagogique idéal qui les encourage à progresser, à devenir la meilleure version d'eux-même possible.

Sous une forme romanesque, c'est bien l'expérience de jeu qui est le cœur de la litRPG à travers la représentation du plaisir de la familiarité avec les personnages et du *fun* du détournement des mécanismes ludiques mais aussi la retranscription des potentiels didactiques du média. Il s'agit alors de nuancer l'hybridité de ce genre médiatique qui est moins emprunt de culture littéraire que de culture vidéoludique.

## **RENOUVELLEMENT DES FORMES VIDEOLUDIQUES**

La litRPG peut finalement se comprendre comme un lieu où se pense le renouvellement des formes vidéoludiques. La forme romanesque est alors utilisée comme terrain d'expérimentation et de réflexion sur les potentiels du jeu de rôle. Le texte et le cadre fictionnel permettent d'imaginer les évolutions du genre vidéoludique sans subir de contraintes techniques. Le narrateur de *Catharsis* note ainsi qu'il devrait arrêter de raisonner comme il le fait habituellement dans un jeu : « I keep trying to follow MMO stereotypes and then getting tripped up by these simple questions. » (2016 : 50)

Les romans ne font pas que reprendre les codes du RPG comme la définition mathématique du personnage par un ensemble de qualités et de compétences ou l'importance de la progression de la relation avec les personnages, ils tentent aussi d'imaginer leurs potentielles améliorations. Les œuvres étudiées sont parsemées d'idées de design de jeux qui remanient les modèles esthétiques actuels dans différentes disciplines, notamment le Narrative Design, le Game Design, le design de l'User Experience. En ce qui concerne la création narrative du jeu, la litRPG semble principalement

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

s'intéresser à deux questionnements : celui de la cohérence entre la structure narrative et la structure ludique -- dont la discussion actuelle est cristallisée dans la notion de dissonance ludo-narrative (Séraphine, 2017) -- et celui de la causalité -- dont un exemple peut être trouvé dans le modèle des storylets qu'utilise notamment Emily Short. Le premier est particulièrement représenté à travers le problème de la mort de l'avatar. Il a déjà été noté qu'un échec fatal dans *Hack* signifiait pour le joueur être relégué au rang de PNJ. Dans *The crafting of Chess* comme dans *The reborn*, le jeu prend en compte le fait que la mort des avatars ne soit pas permanente : les personnages non-joueurs, pour qui le décès est définitif, considèrent que les avatars sont des êtres particuliers, appelés « Touched » dans le roman de Kit Falbo et « Reborn » dans celui d'Edward Brody. Cependant, même si le principe de la résurrection de l'avatar est justifié narrativement (comme dans certains jeux contemporains dont *Dark Souls* est emblématique), la mort est toujours punitive pour le joueur. Dans les deux œuvres précédentes, les joueurs ne peuvent plus jouer pendant un certain temps, mais perdent aussi leurs objets et une partie de la progression de leur personnage. Ce fonctionnement est aussi utilisé dans le jeu représenté dans *The Land* qui lui ajoute une nouvelle pénalité : Richter apprend que chaque décès augmente la possibilité que le joueur perde ses souvenirs de la vie réelle. Outre la question de l'harmonie ludo-narrative, les romans questionnent aussi les systèmes de causalité des RPG. Les jeux inventés reprennent le discours marketing de l'industrie vidéoludique actuelle qui soutient que les décisions des joueurs sont importantes. Lorsqu'il meurt pour la première fois, Richter tire la conclusion suivante « dying had real consequences » (2015 : 36) qui imite les slogans commerciaux. De la même manière, l'avertissement du jeu de *Catharsis* prévient le joueur du caractère crucial de ses décisions : « Finally there is no « right way to play AO. Choose your own path and think carefully about your choices. They will impact both your character and the world around you » (2016 : 34). Dans *Awaken Online* comme dans les autres jeux vidéo inventés, les joueurs font l'expérience d'une liberté d'action : leurs choix limités à deux ou trois façons d'agir et les conséquences de ces choix ne suivent pas des patterns fixés au préalable mais se développent naturellement. Plutôt que de décrire un univers ludique dans lequel les chaînes causales sont déterminées, les romans imaginent le jeu comme un monde fonctionnel, fournissant ainsi un modèle idéal pour le Narrative Design des RPG. La litRPG regorge aussi de réflexions sur la question des compétences de l'avatar, qui est une problématique de Game Design. Si les romans représentent les catégories classiques (force, charme...) et leur développement sous forme d'arbre, ils imaginent aussi des jeux dans lesquels les connaissances du joueur lui-même doivent pouvoir servir. Dans *The Crafting of Chess*, la première réussite notable de Nate dans le jeu qui

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

lui permet de prendre de l'avance sur les autres joueurs correspond à sa série de victoire aux échecs contre l'intelligence artificielle du jeu. De la même manière, dans *Cataclysm*, les victoires dans les combats ne dépendent pas seulement des caractéristiques de l'avatar mais aussi du raisonnement stratégique du joueur et de ses connaissances préalables des RPG. La litRPG insiste sur l'importance d'un système de jeu qui favorise les joueurs experts.

En ce qui concerne la conception de l'User Experience, les œuvres littéraires s'intéressent particulièrement à la sensation de présence dans l'univers virtuel. Si les romans imitent les interfaces et les notifications, il est systématiquement précisé qu'elles apparaissent et disparaissent naturellement avec une pensée du joueur et qu'elles ne masquent pas l'univers du jeu. Dans *Catharsis*, *Cataclysm* et *The Reborn*, il est précisé qu'elles sont translucides. Les joueurs sont ainsi représentés comme complètement immergés dans le monde ludique grâce à des systèmes de réalité virtuelle particulièrement développés. Cependant, les équipements techniques ne font pas l'objet de longues descriptions. Dans *Catharsis* et *The Reborn*, il s'agit d'un casque de réalité virtuelle qui ressemble aux produits actuels. *Hack* et *Cataclysm* inventent des capsules de VR où les joueurs s'allongent. Le roman de Paul Bellow décrit ces unités cryogéniques comme des boîtes en métal dont l'intérieur moelleux est recouvert d'une partie en verre d'où sortent des fils électriques (2018 : 4). De façon plus originale et plus détaillée, dans *The crafting of Chess*, le joueur passe ses sessions de jeux dans un « centre d'immersion » qui contient des pièces adaptées qui réagissent aux mouvements des joueurs qui sont équipés de combinaisons et des lunettes adaptées (2019 : 14), mais sont aussi mentionnés les casques traditionnels. De manière générale, les romans s'intéressent moins aux appareils vidéoludiques qu'aux mondes virtuels et aux sensations qu'ils procurent. Dans la lignée de la poursuite du réalisme des graphiques de l'industrie vidéoludique contemporaine, les romans imaginent des jeux aux visuels stupéfiants, comme *Cataclysm* : « I found myself standing on the rocky slope of a gigantic mountain [...] The sight was breathtaking [...] The graphics quality was unmatched, indistinguishable from IRL, even [...] And the sensations. I could *really* feel here. » (2016 : 18) Si la vue est un des premiers sens que mobilisent les jeux, les romanciers insistent sur le fait que tous sont mobilisés. Dans *The Reborn*, une des premières impressions du joueur concernent le toucher (« I looked down to my hands and squeezes them tightly then relaxed them. They looked exactly like my real hands -- in fact I couldn't tell the difference no matter how hard I tried. », 2017 : 19) et dans *Catharsis* vient s'ajouter l'ouïe (« This time, the world snapped into existence around Jason [...] He could feel a gentle breeze on his skin and could make out the distant medley noise given off by an active town », 2016 : 42). Finalement, à



## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

plusieurs reprises dans *The crafting of chess*, le joueur s'extasie du goût et de l'odeur des aliments, comme le chocolat chaud (2019 : 267). Les romans imaginent des jeux qui offrent une expérience similaire du monde virtuel que du monde réel. Puisque les sensations sont parfaitement retranscrites, le plaisir et la douleur sont aussi physiquement éprouvés dans les jeux fictionnels. Les jeux mettent alors en garde les joueurs. Dans *Reborn*, il s'agit du PNJ qui entraîne Gunnar au début du jeu (« Eden's Gate is not just a game. It's a world filled with both pain and pleasure. » 2017 :21). Dans *Catharsis* et dans *The Crafting of Chess*, les dispositifs ludiques sont conçus pour faire ressentir au corps du joueur la douleur. Dans les avertissements du jeu fictionnel de Travis Bagwell expliquent que des réglages peuvent être effectués en ce qui concerne l'intensité de la douleur, mais qu'elle ne peut pas être supprimée. Dans le roman de Kit Falbo, le narrateur explique que la salle immersive s'adapte aux sensations physiques de l'avatar et précise que ceux qui utilisent un casque de VR ressentent à certains moments des resserrements obligatoires (2019 : 181). La LitRPG tente ainsi d'imaginer de nouveaux modèles d'User Experience et la forme romanesque est alors utilisée comme un terrain d'expérimentations plus ou moins vraisemblables. Si la dilatation du temps en jeu, décrite dans *Hack* ou *The Crafting of Chess*, semble de l'ordre du fantasme, certaines inventions comme les capsules utilisant différents sens ou les impulsions d'un casque VR semblent plus réalisables et proches des développements récents.

S'inscrivant a priori dans la droite ligne de l'idéal contemporain de l'immersion et du réalisme, les romans utilisent les aspirations de la culture vidéoludique pour questionner les limites du jeu. La litRPG constitue alors un espace où les joueurs peuvent interroger leur pratique ludique. En premier lieu, c'est la question de la frontière entre jeu et réalité qui est posée en boucle et les romans semblent affirmer que le réalisme à tout prix n'est pas souhaitable. Le début de *Cataclysm* est particulièrement explicite à ce sujet. Le joueur commence par s'interroger sur le bien fondé de ce choix esthétique : « Man, the Devs had taken this whole realism angle very seriously. Maybe a little too seriously. » (2016 : 24) Quelques pages plus loin, un passage construit de manière similaire vient lever les doutes sur l'avis de Jack : « This game was intense. Too intense. » (2016 : 32). De manière moins explicite, en fouillant les cadavres de ses ennemis, Richter, dans *The Land*, regrette la récupération d'objet automatique et aléatoire après un combat dans les RPG traditionnels (2015 : 114). Si les romans questionnent l'intérêt de systèmes sémiotiques et de structures ludo-narratives qui tendent vers un réalisme absolu, la litRPG s'intéresse aussi à d'autres aspects de la pratique vidéoludique, comme le role-playing qui consiste à incarner son personnage sans faire référence au cadre de jeu. Dans *Hack*, les joueurs sont pénalisés par

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

le jeu lorsqu'ils parlent explicitement des mécaniques ludiques ou font référence à leurs expériences comme moments de jeu et la narration dépeint leur agacement face à cette contrainte. Au contraire, *Catharsis* représente des PNJ qui, même s'ils ne sont pas conscients d'être des personnages, connaissent le fonctionnement du jeu et l'expriment dans des termes utilisés habituellement pas les joueurs, en parlant par exemple de points de vie (2016 : 96), rendant la découverte du monde ludique plus facile pour Jason. La litRPG permet aux amateurs du genre vidéoludique de partager une réflexion sur le futur du RPG en envisageant ses améliorations possibles et en tentant d'anticiper ses dérives possibles.

Si l'hybridation permet à de nouvelles formes médiatiques d'émerger, l'inclusion de codes vidéoludiques dans une structure romanesque au sein de la litRPG est moins un moyen pour la littérature de se réinventer qu'une manière de penser les évolutions du RPG. Comment expliquer alors l'apparition de ce terrain d'échanges entre joueurs sur un support littéraire ? Les œuvres étudiées offrent une piste de réponse. Non seulement le jeu de rôle a une parenté littéraire (Dionnet, 2020), mais les romans reflètent un stéréotype associé à la littérature que les RPG emploient souvent (Sellier, 2019) : les livres, souvent anciens, sacrés et magiques, sont associés au savoir. Dans la lignée des codes vidéoludiques, dans *Catharsis* et dans *Cataclysm* les livres donnent des compétences supplémentaires au joueur et dans *The Crafting of Chess* et *The Land*, ils sont plus particulièrement associés aux sorts magiques. Au sein de la culture vidéoludique et plus particulièrement des communautés de joueurs de jeu de rôle, la culture littéraire dispose encore d'une certaine aura qui explique peut-être, en partie, pourquoi fleurissent des romans qui cherchent à être évalués en fonction des critères du RPG.

## CONCLUSION

Même si elle est le résultat d'une hybridation des codes vidéoludiques à l'intérieur d'un roman, la litRPG n'est pas le symbole d'une convergence médiatique harmonieuse dans laquelle la rencontre entre l'ancien média et le nouveau média créerait une nouvelle forme médiatique. Malgré la ludification de la forme romanesque, il s'agit moins de reconfigurations de la littérature au contact du jeu vidéo qu'expérimentations textuelles du jeu vidéo. Les œuvres étudiées sont ancrées dans la culture vidéoludique et tirent de cette sphère médiatique leurs critères d'appréciation et de légitimité. Le genre

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

symbolise alors la complexité des rapports entre culture littéraire et culture vidéoludique : même les échanges, toujours ambigus, montrent les tensions entre les médias et leurs points de contacts semblent parfois être de l'ordre d'une incursion en territoire médiatique étranger.

Pour poursuivre cette étude formelle des romans de LitRPG, il serait possible de s'intéresser aux communautés de lecteurs et d'auteurs qui tentent de définir le genre, qui parlent de leurs préférences ou qui font le récit de leurs expériences créatrices (comme le jeu LitRPG « LitRPG Reads : Enter the Game » de Paul Bellow) pour observer si les dissonances entre la culture littéraire et la culture vidéoludique se retrouvent au niveau des discours.

### BIBLIOGRAPHIE

#### Œuvres littéraires

Bagwell T (2016), *Catharsis (Awaken Online, book 1)*, CreateSpace Independent Publishing Platform, 2016.

Bellow P. (2018), *Hack: a litrpg novel (Tower of gates, book 1)*, publication indépendante, 2018.

Brody E. (2017), *The Reborn (Eden's gate, book 1)*, publication indépendante, 2017.

Cline E. (2011), *Ready Player One*, London : Arrow Books.

Falbo K. (2019), *The Crafting of Chess*, Amazon Media, 2019.

Hunter J. (2016), *Cataclysm (Viridian Gate Online, book 1)*, Shallow Alley Press.

Kong A. (2015), *The Land: Founding (Chaos Seeds, book 1)*, Tamori Publications LLC.

Mahanenko V. (2012) série *Way of the Shaman*, Magic Dome Books.

Mikhailov D. (2012), série *Clan Dominance: The Sleepless Ones*, Magic Dome Books.

Rus D. (2013), série *Play to live*, publication indépendante.

#### Oeuvres vidéoludiques citées

*Dark Souls*, FromSoftware, 2011.

*Doom*, id Software, 1993

*Quake*, id Software, 1996

*World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004.

#### Bibliographie critique

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

- Aarseth E. (1997), *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore : Johns Hopkins University Press.
- Airn O (2013)., « Le transmédia comme remédiation de la théorie du récit », Terminal [en ligne], n° 122 : Le transmédia storytelling. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/558>
- Barnabé F. et Dozo B.O. (dir.) (2014), *Livre et jeu vidéo*, Mémoire du livre, Vol. 5, n° 2.
- Barnabé F. et Dozo B.O. (dir.) (2015), *Jeu vidéo et livre*, Liège : Bebooks.
- Barnabé F. (2017), *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon*, thèse de doctorat sous la direction de Jean-Pierre Bertrand et Björn-Olav Dozo, Université de Liège, 2017. URL : <https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764>
- Colombani P.A., Grandjean G., Würtz S. (dir.) (2019), *Littératures du jeu vidéo*, La Taupe Médite.
- Dionnet A. (2020), *Romans d'aventures et RPG : proximité narrative et apport interactif Darkstone et Dragon Age : Origins*, mémoire Humanités Numériques et Computationnelles sous la direction de Christophe Gauthier et Marie Puren, Ecole Nationale des Chartres, Université Paris Sciences & Lettres.
- Dupont B. (2015), « 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.
- Ensslin A. (2014), *Literary gaming*, Cambridge et Londres : MIT Press, 2014.
- Fagerjord A. et Storsul T. (2007), « Questioning Convergence », in Tanja Storsul et Dagny Stuedahl (dir.), *Ambivalence Towards Convergence : Digitalization and Media Change*, Göteborg, Sweden : Nordicom.
- Giner E. (2019), « Du jeu vidéo au manga : les cas du nekketsu et de l'isekai dans la mise en récit des mécaniques vidéoludiques », in Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz (dir.), *Littératures du jeu vidéo*, La Taupe Médite.
- Guilet A. (2013), *Pour une littérature cyborg : L'hybridation médiatique du texte littéraire*, thèse de doctorat, sous la direction de Vincent Gervais et Denis Mellier, Université du Québec et Université de Poitiers.
- Kostick C (2017), « What's a good definition of LitRPG », LitRPG Forum [en ligne], fil de discussion créé le 17 mai 2017. URL : <https://litrpgforum.com/threads/whats-a-good-definition-of-litrpg.150/>
- Maigret E. (2013), « Du signifiant flottant au transmédia storytelling, ou le retour aux stratégies », Terminal [en ligne], n° 122 : Le transmédia storytelling. URL : <https://journals.openedition.org/terminal/536>

## La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique

- Mattelart T. (2013), « Théories de la mondialisation culturelle et internationalisation des médias », in Paul Rasse (dir.), *La diversité culturelle*, Paris : Les essentiels d'Hermès, C.RS Éditions.
- Maufroid Y. (2021), « Entre monde joué et monde réel, la représentation du jeu vidéo dans le roman japonais contemporain », communication au colloque Jeu vidéo et romanesque, Université Picardie Jules Verne.
- Murray J. (1997), *Hamlet on the Holodeck : the future of narrative in cyberspace*, Cambridge et Londres : The MIT Press.
- Müller J. (2000), « L'intermédiatité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol. 10, n° 2-3.
- Müller J. (2007), « Séries culturelles audiovisuelles, ou : Des premiers pas intermédiatiques dans les nuages de l'archéologie des médias », in Marion Froger, Jürgen Müller (dir.), *Intermédiatité et socialité. Histoire et géographie d'un concept*, Münster : Nodus Publikationen, Film und Medien in der Diskussion, n°14.
- Rajewsky I. (2005), « Intermediality, Intertextuality and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », *Intermédiatités* [en ligne], n° 6. URL : <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/>
- Sellier H. (2019), *Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques*, thèse en Littérature comparée sous la direction de Irène Langlet, Université Paris-Est Marne-la-Vallée, soutenue en septembre 2019. URL : <http://helenesellier.com/thesis.php>
- Séraphine F. (2016) « Ludonarrative dissonance: Is storytelling about reaching harmony? », *fredericseraphine.com*, 2 septembre 2016. URL : <http://www.fredericseraphine.com/index.php/2016/09/02/ludonarrative-dissonance-is-storytelling-about-reaching-harmony/>
- Short E. (2019), « Storylets: You Want Them », *Emily Short's Interactive Storytelling*, 29 novembre 2019. URL : <https://emshort.blog/2019/11/29/storylets-you-want-them/>
- Vasilenko E. (2018), « ЖАНРОВЫЕ ОСОБЕННОСТИ НОВЕЙШЕЙ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ (НА ПРИМЕРЕ LITRPG) » [Genre features of the newest fantastic literature (on the example of LitRPG)], *Bulletin of the lugansk national university nTaras Shevchenko*, n°20.
- Werner W. (2002), « Intermediality Revisited. Reflections on Word and Music Relations in the Context of a General Typology of Intermediality », in Suzanne M. Lodato, Suzanne Aspden, et Walter Bernhart

**La littérature au risque du jeu vidéo : la LitRPG comme renouvellement médiatique**

(dir.), *Word and Music Studies: Essays in Honor of Steven Paul Scher and on Cultural Identity and the Musical Stage*, Amsterdam, Atlanta : Rodopi, 2002.