
Bruno DUPONT Docteur en littérature germanophone, est membre du Centre d'Études Allemandes (CEA) et travaille actuellement à la Haute École de la Ville de Liège. Ses recherches portent sur l'évolution de la littérature sous les effets des nouvelles technologies

Carole GUESSE, Doctorante non-FRIA en Lettres à l'Université de Liège, membre du Centre Interdisciplinaire de Poétique Appliquée. Ses recherches portent sur l'impact de la révolution technologique sur l'humain et la littérature

Littérature et jeu vidéo

Dans le discours médiatique et culturel, le livre et le jeu vidéo sont fréquemment considérés comme des objets symbolisant deux modes de vie différents, voire irréciliables. Or, des liens entre l'un et l'autre existent bel et bien, comme l'attestent des études scientifiques, mais aussi des pratiques très concrètes.

Lorsque les *games studies* émergent dans les années 1980 et se popularisent dans les années 2000¹, beaucoup de chercheurs sont issus des études littéraires et utilisent donc des concepts liés à celles-ci pour étudier les jeux vidéo. Ainsi, dans son livre *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth,

¹ Retenons, en 2001, le premier numéro de la revue scientifique en ligne *game studies* (www.gamestudies.org) et la fondation du DiGRA en 2002 (Digital Games Research Association).

un des pionniers de la recherche en jeu vidéo, classe ce dernier dans la même catégorie que les aventures textuelles et les romans hypertextes, qu'ils soient en format papier, comme la célèbre série des *Livres donc vous êtes le héros*, ou numérique, comme *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1990). Il nomme ce type d'œuvres « littérature ergodique » (du grec *ergon*, qui signifie œuvre et *hodos*, le chemin), car le lecteur y a le pouvoir (et le devoir) de choisir son parcours de lecture. Un roman au sens habituel du terme n'est donc pas ergodique, car il suffit au lecteur de suivre des yeux le cheminement du texte (de gauche à droite dans la littérature occidentale). Un jeu vidéo et un roman hypertexte sont, en revanche, ergodiques, puisque le lecteur ou le joueur doit faire des choix qui ont un impact sur le monde raconté et la suite du récit. Ainsi, un texte ergodique est à considérer comme une matrice permettant plusieurs parcours et donc plusieurs expériences d'utilisation différents.

Ce qui permet également à Aarseth d'apparenter jeu vidéo et littérature, c'est la tendance de la pensée dite « postmoderne » à regrouper toute trace créée par l'humain visant la transmission d'informations sous l'appellation « texte ». Dans cette optique les romans et les jeux vidéo (mais aussi les pièces de théâtre, les films, les tableaux, les photos, etc.) sont des textes, et peuvent alors être étudiés selon des grilles d'analyses communes.

Au-delà des définitions scientifiques, des pratiques très concrètes attestent elles aussi des similitudes entre les deux objets. Depuis les années 2000 environ, les romans, poèmes et œuvres théâtrales ne sont plus uniquement lisibles au format papier : les eBooks ont de plus en plus d'adeptes et brouillent un peu plus la frontière entre littérature écrite et jeu vidéo. En effet, certains d'entre eux proposent une expérience de « lecture augmentée » grâce à des apports sonores, vidéo ou interactifs (comme des liens vers des pages web). De plus, les liseuses (ces tablettes permettant une lecture optimale des eBooks) tentent de fidéliser leurs utilisateurs par des procédés de « gamification ». Ainsi, la liseuse *Kobo* distribue des *awards* (récompenses) à ses lecteurs lorsqu'ils manifestent certains comportements : lire la

nuît, partager un passage avec son réseau d'amis, etc.)². Un exemple encore plus frappant est celui de la bande dessinée numérique, qui peut même parfois s'expérimenter en réalité virtuelle. Par exemple, l'utilisateur de la « bande défilée » *Dear Angelica* (2017) de Saschka Unseld, est plongé dans un univers qui se dessine autour de lui.

Qu'est-ce que la littérature ? Qu'est-ce le jeu vidéo ? Chaque nouvelle œuvre inter-médiatique semble mettre en péril les définitions à peine établies. Cet article propose donc une façon alternative d'envisager littérature et jeu vidéo pour mieux rendre compte de l'hybridité de plus en plus répandue dans les pratiques artistiques comme le souligne Irina Rajewsky³. En considérant les médias comme des éléments de discours, on peut mieux comprendre leurs relations et leurs intersections. On constate ainsi que la forme pure d'un média – « la » littérature, « le » jeu vidéo – est plutôt l'exception, la règle étant l'hybridité.

Un médium dans un autre

En tant qu'outils complémentaires ou concurrents de la transmission de la pensée humaine, les différents médias entretiennent des rapports étroits. Très fréquemment, ils se mettent en scène, se commentent et se jugent entre eux. Jeu vidéo et littérature ne font pas exception : dans de nombreux jeux, le joueur se trouve confronté à des livres, soit comme simples éléments du décor, soit comme supports d'information sur l'univers narratif dans lequel le joueur est plongé, soit comme objets matérialisant une fonction dans le mécanisme du jeu⁴. Dans ce dernier

² BARNETT Tully, « Social Reading. The Kindle's Social Highlighting Function and Emerging Reading Practices », *Australian Humanities Review*, 2014, n° 56, p. 159.

³ RAJEWSKY Irina O., « Border Talks. The problematic status of media borders in the current debate about intermediality », *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, 2010, L. Elleström (éd.), Basingstoke, Palgrave Millian, pp. 51-68.

⁴ Voir MORISSET Thomas, « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 2014, n° 5.

cas, ils peuvent servir de point de sauvegarde, de passage secret, de moyen pour l'avatar d'améliorer certaines de ses capacités, d'arme, etc.

Quand des livres présents comme objets dans un jeu contiennent un texte à part entière, et sont aussi entièrement lisibles par le joueur, ils dépassent le strict cadre d'une *représentation* pour arriver à une bibliothèque virtuelle, c'est-à-dire à la *présence* d'un médium dans un autre. Le caractère non palpable des livres en question ne leur enlève pas pour autant ce statut de livres : qui dirait en effet qu'un eBook vendu en téléchargement sur une plate-forme de vente en ligne n'est pas un livre ?

Parallèlement, il est de plus en plus fréquent de trouver des descriptions de jeux vidéo dans les livres. Le best-seller *No pasarán, le jeu* (et ses suites *Andréas, le retour* et *No pasarán, endgame*) en est l'un des premiers et plus célèbres exemples. Dans ce roman pour la jeunesse de l'auteur français Christian Lehmann, des lycéens férus de jeux vidéo (Thierry, Andreas et Éric) se voient remettre un mystérieux jeu, « l'expérience ultime » (Lehmann, 1996, p. 80), par un vieil homme qui s'avère être un rescapé d'un camp de concentration nazi. Ce jeu leur fait revivre des événements traumatisants de l'histoire du vingtième siècle, comme la Bataille de la Somme pendant la Première Guerre mondiale, la rafle du Vélodrome d'Hiver sous l'Occupation, la Guerre d'Espagne et la Guerre du Viêt Nam. Les trois amis se rendent rapidement compte que le jeu n'a rien de commun avec ceux qu'ils connaissent : ils sont véritablement happés à l'intérieur du monde joué, et le vivent directement, sans plus ressentir aucun lien avec le monde extérieur :

« Un instant auparavant, Thierry se trouvait dans sa chambre, occupé à tenter de repousser une attaque concertée de l'armée allemande sur son flanc est. [...] Il s'était laissé aller à une méditation distraite, et avait dû s'assoupir... Je suis en train de rêver, se dit-il. [...] Il savait qu'il lui suffisait d'un minime effort pour se réveiller, mais la situation était si étrange, si irréaliste, qu'il décida d'en profiter encore un moment. [...]

Il jeta un regard dans le rétroviseur intérieur de la voiture, découvrit son visage, le visage lourd, plissé de rides, d'un homme de 60 ans. [...] Ce n'était pas n'importe quel visage, c'était bien le sien, le visage qu'il aurait dans une cinquantaine d'années. Un visage dans lequel il retrouvait certains des traits de son père, de son grand-père. Ceci, plus encore que tout le reste, déclencha en lui un terrible pressentiment, l'intuition que quelque chose d'indicible, quelque chose d'effroyable était en jeu. Il sut, sans pouvoir expliquer d'où lui venait cette certitude, qu'il ne s'était pas endormi devant l'ordinateur, qu'il ne s'agissait pas d'un jeu. C'était le printemps, le printemps dévasté d'un mois de mai 1917, et Thierry était passé de l'autre côté de l'écran, dans l'expérience ultime »⁵.

Comme c'est fréquemment le cas, le jeu vidéo est décrit comme l'expérience complète d'un monde différent, à la fois plus excitant et plus dangereux que la vie quotidienne. La référence au rêve est courante. Elle correspond en effet à un idéal du jeu vidéo parfait, celui de l'immersion totale, où l'on oublie même que l'on joue. Mais ce rapprochement entre rêve et jeu vidéo transporte aussi des connotations angoissantes, l'atmosphère pesante d'un monde dont les règles sont mal connues : le monde du jeu vidéo est parfois dépeint comme un piège se refermant sur les joueurs, un monde où ils se retrouvent enfermés (celui de *Das Amulett* de Herbert Genzmer, 1993, par exemple) et où ils peuvent parfois trouver une mort bien réelle (comme dans *L'ordinateur* de Christian Grenier, en 1997).

Le regard porté par le livre sur le jeu vidéo n'est pas uniforme et des différences de traitement existent. Cependant, dans la majorité des cas, représenter le jeu en littérature écrite consiste à se positionner de façon critique dans le débat social au sujet des deux supports. Le jeu vidéo est dépeint comme le médium nouveau, encore mal connu, jeune et utilisé par des jeunes. Les traditionnels reproches qui lui sont adressés dans le discours médiatique sont discutés : risque de dépendance, isolement du

⁵ LEHMANN Christian, *No pasarán, le jeu*, Paris, L'école des Loisirs, 1996, pp. 103-106.

joueur, problèmes médicaux comme l'épilepsie et les troubles du sommeil, augmentation de l'agressivité et de la violence, etc. Selon les œuvres, ces clichés se trouvent affirmés ou remis en question. D'autre part, un certain respect est perceptible de la part du « vieux médium », comme le nomme le poète allemand Hans Magnus Enzensberger dans le poème du même nom⁶, souvent eu égard à l'expérience sensorielle plus intense qui serait offerte par le jeu vidéo ; en plus de l'écrit, il peut compter en règle générale sur l'image animée, le son et l'interactivité. Dans une hyperbole typique, notamment, de la littérature fantastique et de science-fiction, jeu vidéo et réalité virtuelle sont fréquemment confondus, pour souligner que tous les sens du joueur sont mis en jeu. En filigrane se lit cependant aussi l'angoisse existentielle du livre d'être remplacé par le jeu vidéo, conçu comme *immersif* – nous reviendrons sur l'usage de ce terme. Ainsi, dans *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres*, également de Christian Grenier (1998), est-il question d'un virus qui rend les livres semblables à des jeux vidéo avant de les faire disparaître.

Dans ce panorama, mentionnons enfin les livres inspirés de franchises connues de jeu vidéo. Ces textes participent généralement à la création de ce que l'on nomme un univers transmédia-tique, c'est-à-dire un ensemble narratif réparti sur plusieurs supports (jeux, livres, films, figurines, cartes, etc.). Dans la plupart des cas, le jeu vidéo développe les éléments narratifs principaux et des romans les complètent⁷. Ce type d'ouvrages rencontre un succès appréciable chez les fans des franchises des jeux vidéo en question. Même si elles sont issues au départ d'un autre médium, ces fictions se présentent comme des romans traditionnels du point de vue de la forme et du contenu.

⁶ ENZENSBERGER Hans-Magnus, « Altes Medium », in ENZENSBERGER Hans-Magnus, *Gedichte : 1950-2015*, Berlin, Suhrkamp, 2014.

⁷ Cette démarche est donc différente de l'adaptation, dans laquelle on assiste à la transposition directe de ce qui raconté dans un médium (par exemple un livre) vers un autre (par exemple un film). Pour qu'il y ait narration transmédia, il faut bien que les différents médias développent différents aspects d'un univers.

Néanmoins, d'autres œuvres viennent défier cette frontière en se positionnant quelques part entre la littérature et le jeu vidéo, étant, à la fois, chacun et aucun des deux. Ce sont, en partie, les similitudes entre les deux médias qui permettent cette ambiguïté.

Le choix de l'hybridité

Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace, de Janet Murray, est un ouvrage de référence sur les relations entre littérature et virtualité. Il postule que la littérature et le jeu vidéo reposent tous deux sur la « création active de crédulité » (*active creation of belief*⁸), un concept qu'elle juge plus adéquat que la « suspension volontaire de l'incrédulité » (*willing suspension of disbelief*) du poète et critique britannique Coleridge. Murray constate en effet que, lors de la lecture comme lors du jeu, nous concentrons notre attention sur le monde qui nous est présenté en faisant l'effort de croire à sa cohérence⁹. À cette ressemblance d'effet attendu chez les utilisateurs s'ajoute un langage partagé : livres et jeux vidéo recourent tous deux au langage écrit pour transmettre des informations. Sauf exception, le livre a bien sûr tendance à y recourir majoritairement et le jeu vidéo à maintenir le signe écrit à la marge – dans les interfaces, les sous-titres, les explications (comme dans les livres présents dans les jeux dont nous avons déjà parlé), voire les cinématiques. Enfin, la littérature et le jeu vidéo partagent généralement une composante narrative¹⁰.

Instinctivement, il est tentant de désigner l'interactivité comme l'élément qui distinguerait la littérature du jeu vidéo. Nous avons vu que l'existence de textes écrits ergodiques défie cependant cette distinction ; il existe également des objets classés comme jeux vidéo qui contiennent une part importante de texte et

⁸ MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Massachusetts), MIT, 2^e édition, 1999, p. 110.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Pour plus de détails sur les configurations narratives des jeux vidéo, v. l'article de Fanny Barnabé dans le présent ouvrage.

laissent peu de place à l'interactivité. De telles œuvres « à la limite » constituent un ensemble flou aux noms variables : poésie web, littérature du réseau, littérature électronique, net art, etc. Les tentatives de rassembler ces œuvres, comme les trois volumes (numériques) de l'*Electronic Literature Collection* (depuis 2006) ou la plus récente *ELMCIP Anthology of European Electronic Literature* (2012), rendent cette hétérogénéité encore plus criante, puisque se trouvent juxtaposés des objets qui ont peu en commun, hormis le support numérique. Pour illustrer cette ambiguïté, examinons en détail le texte (appelons-le ainsi, faute de mieux) de Johannes Auer intitulé *Kill the Poem*, publié en 1997 sur internet et CD-ROM.

Kill the poem se présente visuellement comme un texte de poésie en vers. Le texte en allemand se compose de l'alternance des mots *kein(e)* (aucun, aucune) ; *tango* ; *faxen* (blagues¹¹) ; *ist* (est) ; *ernst* (sérieux, sérieuse) ; *ohne* (sans) ; *mit* (avec). La variation ne semble obéir à aucune règle sémantique, mais respecter toutefois une syntaxe minimale : tous les syntagmes créés sont compréhensibles, à condition de passer outre certains accords étranges¹². En plus du texte, l'utilisateur dispose de la représentation visuelle d'un pistolet contenant un des mots du poème, qu'il peut actionner en cliquant. Un son de tir retentit alors et le mot concerné est « tué » et disparaît du texte. Enfin, à l'aide d'un lien hypertexte indiquant « *next bullet* », l'utilisateur peut choisir de régler le pistolet sur le mot à éliminer ensuite. Lorsque tout le poème a été effacé, il ne reste que le titre et le pistolet, et le texte du lien se transforme en « *i like it and start again* ».

¹¹ *Faxen* peut éventuellement être compris également comme « le fait de faxer » un document, mais cette traduction est moins plausible dans le contexte.

¹² Dans « *keine faxen mit tango ist ernst* », *faxen* est un pluriel et l'on attendrait la forme *sind*, c'est-à-dire « sont », à la place de *ist*.

Kill the Poem

Johannes Auer



next bullet

keine faxen mit tango ist ernst kein
tango ist ernst mit faxen keine faxen
ist tango mit ernst mit tango ist ernst
ohne faxen mit ernst sind faxen ohne
tango mit tango ist faxen ohne ernst
mit faxen ist ernst ohne tango ernst
ohne faxen ist kein tango faxen ohne
ernst ist tango faxen mit ernst ist ohne
tango ernst ohne faxen ist kein tango
kein ernst ist mit faxen ohne tango
keine faxen ohne ernst mit tango kein
tango mit ernst ohne faxen mit ernst
ohne tango eine faxen mit faxen ohne
tango kein ernst mit tango kein ernst
keine faxen ohne tango mit faxen ohne
ernst mit ernst keine faxen mit tango

Kill the Poem

Johannes Auer



next bullet

keine mit tango ist ernst kein
tango ist ernst mit keine
ist tango mit ernst mit tango ist ernst
ohne mit ernst sind ohne
tango mit tango ist ohne ernst
mit ist ernst ohne tango ernst
ohne ist kein tango ohne
ernst ist tango mit ernst ist ohne
tango ernst ohne ist kein tango
kein ernst ist mit ohne tango
keine ohne ernst mit tango kein
tango mit ernst ohne mit ernst
ohne tango eine mit ohne
tango kein ernst mit tango kein ernst
keine ohne tango mit ohne
ernst mit ernst keine mit tango

Légende : *Kill the poem* avant et après la suppression du mot *faxen*.

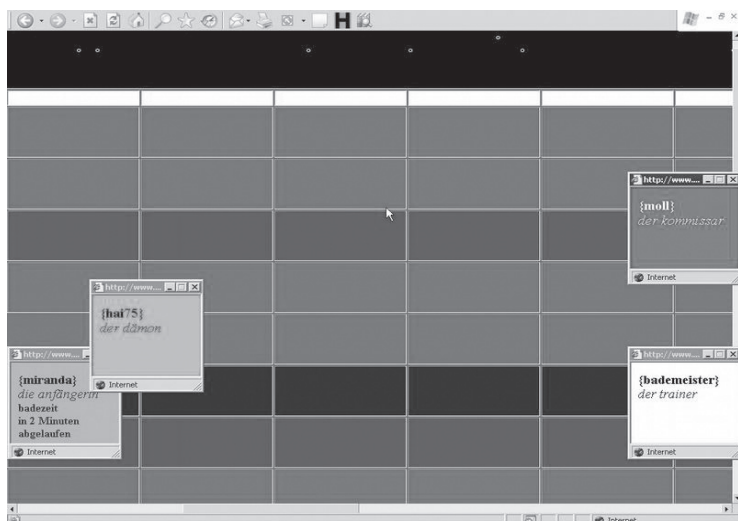
La simplicité formelle et son caractère avant-gardiste – puisqu'il précède la vague d'œuvres du même type dans les années 2000 – permettent de saisir rapidement certains enjeux de l'interaction entre littérature et jeu vidéo. Si *Kill the poem* se présente formellement

comme un poème et contient majoritairement du texte, son ressort principal est bien l'interactivité : sans celle-ci, le texte seul resterait trivial et son sens serait inaccessible ou inexistant. Le choix du titre et les interventions proposées à l'utilisateur montrent que le texte vise la destruction de sa propre forme, son élimination en tant que poème. Cet aspect métaréflexif semble être caractéristique de la plupart des œuvres reprises par les anthologies de poésie numériques. *Kill the poem*, comme d'autres textes, remet son aspect littéraire en question, voire le rejette : il ordonne à l'utilisateur de détruire entièrement la forme poétique. En faisant cela, ce dernier réalise le sens de l'œuvre, mais la vide également de toute substance. L'interactivité est donc vue comme supérieure à l'écrit statique, le mène à sa fin, mais ne propose pas d'autre contenu à sa place : l'œuvre présente aux utilisateurs la possibilité d'éprouver du plaisir à cette destruction (*i like it*), plaisir qui les inciterait à reproduire encore et encore l'exécution (*start again*).

De prime abord, *The Bubble Bath* de Susanne Berkenheger (2005, traduction revue et augmentée par l'auteure de la version allemande *Die Schwimmeisterin*, 2002) laisse plus de choix à ses utilisateurs. Cette œuvre se présente comme une histoire interactive alternant passages écrits agrémentés d'hyperliens et fenêtres pop-up de différentes tailles et couleurs, simulant grâce à leur remplissage, texture et police d'écriture des personnages, des événements et des décors. Ainsi, le pavage de la piscine où se déroule l'intrigue est rendu par une fenêtre entièrement remplie d'un tableau vide coloré en différentes nuances de bleu, uniquement parsemé de pop-ups mobiles symbolisant les nageurs présents dans le bassin.

Au lecteur-joueur est conféré le statut de stagiaire maître-nageur, qui pour son stage doit assister la maître-nageuse (la *Schwimmeisterin* du titre allemand) dans la surveillance du bassin depuis une salle de contrôle au moyen de caméras dirigées sur celui-ci. La maître-nageuse se montre peu scrupuleuse dans l'exécution de sa tâche ennuyeuse, puisqu'elle s'endort en service, laissant un requin-virus nommé shark75 prendre le contrôle de son système de surveillance. Par la suite, le stagiaire

assiste aux échanges mi-menaçants, mi-séducteurs entre le requin et la maître-nageuse, et tente d'aider à déloger celui-ci de l'ordinateur central.



Légende : La représentation de la piscine dans la version allemande.

Le statut interactif et ludique de l'histoire incite le lecteur à croire qu'il a le pouvoir de modifier cette aventure ergodique, notamment au moyen des nombreux liens hypertextes qui la parsèment. Cependant, cet espoir est rapidement déçu : beaucoup de liens sont des voies sans issue. Les stratégies mises en place pour empêcher le lecteur d'actualiser son propre chemin à travers l'œuvre sont nombreuses et variées : messages d'erreur qui invitent à privilégier un autre choix, liens se dérochant au clic, conséquences incongrues pour des actes *a priori* anodins, etc. La plus marquée de ces mesures est sans doute l'intervention d'un deuxième pointeur de souris, qui se charge lui-même d'ac-

tiver certains liens à la place de l'utilisateur. Ce curseur marque, comme le constate Florian Hartling¹³, l'intervention d'une figure explicite et forte de l'auteur dans le déroulement de l'histoire. Ce retour de l'auteur vient contrer l'opinion naïve selon laquelle la littérature numérique rendrait le pouvoir au lecteur, enfin libre de déterminer lui-même sa version de l'œuvre d'art. Le virus shark75, matérialisation de cet auteur qui revient par une porte dérobée, doit selon Berkenheger elle-même (2002) toutefois être compris en premier lieu comme une critique constructive du médium internet, traditionnellement présenté comme libre et intuitif, alors qu'il est, selon Berkenheger, tout l'inverse.

Dans *Kill the poem* comme dans *The Bubblebath*, on constate que le choix d'internet comme support devient lui-même un acte réflexif plutôt qu'une donnée de départ. Chez Auer, il s'agit de donner corps à la lutte entre l'objet livre, représentant la culture de l'écrit, et le médium du jeu vidéo, censé entraîner la mort du premier. Chez Berkenheger, il s'agit de montrer que la littérature électronique n'empêche pas la linéarité et l'imposition autoritaire d'une signification prédéfinie à la lecture.

Entre littérature et jeu vidéo, les frontières sont floues, car elles sont constamment mises en échec¹⁴. Elles sont également mouvantes d'un point de vue historique : pour Lessard¹⁵, le précurseur des jeux vidéo d'aventure *Zork : The Great Underground Empire* (Infocom, 1980), est composé uniquement de texte¹⁶. Cependant, les avancées de l'affichage et une programmation plus poussée permettent à ses suites (à partir du troisième volet) d'in-

¹³ HARTLING Florian, « Dissoziierte Autoren. Netzliteraturen zwischen Tradition und Experiment », *Dichtung Digital*, 2009, n° 39, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.dichtung-digital.org/2009/Hartling/index.htm> (consultée le 26/01/2017).

¹⁴ Voir à ce sujet SCHMIDT David Nikolas, *Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels*, Francfort, Peter Lang, 2012, pp. 115-119.

¹⁵ LESSARD Jonathan, « Livre, film ou monde interactif ? Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », in BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav, *Jeu vidéo et livre*, Liège, BeBooks, 2015.

¹⁶ MONTFORT Nick (2011) classe d'ailleurs dans la catégorie « littérature interactive » des œuvres jouables sur ordinateur mais aussi les livres-jeux publiés sur papier.

tégrer progressivement des graphismes, tout en conservant un système de jeu et des éléments narratifs très semblables. Notons que cette parenté entre littérature et jeu vidéo d'aventure n'empêche pas l'influence fortes d'autres pratiques culturelles sur ce dernier : ainsi, sa naissance doit beaucoup aux jeux de rôle de plateau, notamment du point de vue de la mécanique de jeu.

Kill the poem et *The Bubble Bath* se placent d'eux-mêmes à l'intersection des deux territoires et leur propos est justement la remise en question de la pertinence de telles frontières. La tendance actuelle des arts en général à favoriser la multi- et la transmédiatité¹⁷ rend effectivement intenable la conception du jeu vidéo et de la littérature comme deux ensembles distincts reconnaissables à des traits observables au sein de l'œuvre.

Cette parenté signifie-t-elle qu'il faille renoncer purement à cette notion de frontière ? Nous pensons que non. C'est justement dans sa perméabilité et sa variabilité qu'elle reste productive. Ainsi, des expérimentations radicales comme *Desert Bus* (Imagineering, 1995) ou plus nuancées comme *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013)¹⁸ sont, par leur aspect volontairement peu interactif, des jeux remettant en question le *concept communément admis* de ce qu'est un jeu vidéo. Cette remise en question est précisément une preuve qu'une distinction est faite et qu'il faut donc en tenir compte lors de l'analyse d'objets culturels¹⁹. De même, la décision de plusieurs musées reconnus

¹⁷ Voir RAJEWSKY Irina O., « Border Talks. The problematic status of media borders in the current debate about intermediality », *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, op. cit., p. 52.

¹⁸ *Desert Bus* est un mini-jeu satirique extrait de la compilation Sega CD *Penn & Teller's Smoke and Mirrors*. Il consiste à mener un bus en ligne droite de Tucson à Las Vegas, en temps réel et sans aucune variation de *gameplay*. Il est à noter que le jeu, prévu pour 1995, n'est jamais paru, la Sega CD ayant été dépassée dans l'entretemps par d'autres consoles et le projet abandonné (Parkin, 2013). Dans *The Stanley Parable*, le joueur se retrouve inexplicablement seul dans son entreprise, face à un écran d'ordinateur qui ne répond plus. Il commence à errer dans le bâtiment, guidé par une voix *off* qui lui dicte les choix à poser, et opprimé par un *gameplay* qui tente de le contraindre à suivre cette voix du narrateur, restreignant par là fortement sa liberté d'action.

¹⁹ RAJEWSKI Irina (2010, pp. 60-61). plaide d'ailleurs, de façon générale et pour les mêmes raisons, pour une conservation du principe de plusieurs médias distincts, dont les frontières sont des constructions discursives évolutives, dans l'analyse d'œuvres intermédiatiques.

(comme le MoMA à New York) d'intégrer le jeu vidéo à leurs collections²⁰ ne peut être envisagée comme innovante que si l'on tient compte de l'existence d'une frontière de genre avec la littérature, qui était déjà largement exposée. Enfin, il existe un genre littéraire que nous pourrions appeler le « roman gamer », qui se définit justement comme un roman d'aventures dans le monde du jeu vidéo, un monde dont il reprend, de façon souvent humoristique, les références²¹.

Dans ces derniers exemples, ce qui importe le plus, c'est précisément le discours que l'œuvre produit, ou transporte, sur sa forme et son support, notamment en s'inscrivant implicitement ou explicitement soit dans la littérature, soit dans le jeu vidéo, et en commentant leurs différences. Ce méta-discours n'est pas toujours intentionnel, et peut même parfois passer par l'omission. Ainsi, certaines œuvres littéraires passent sous silence le jeu vidéo, alors qu'elles traitent de contextes de la vie courante où il est fréquent de le rencontrer (comme l'adolescence, le temps libre, l'utilisation d'outils technologiques). Ceci peut donner l'impression que les cultures dont proviennent ces médias sont inconciliables.

Littérature et jeu vidéo comme discours

Irina Rajewsky rappelle qu'il existe toutefois des délimitations entre médias qui sont dues à des aspects techniques et ne sont dès lors pas des constructions de discours qui seraient variables selon les individus et les époques. Dans le cas du jeu vidéo, l'aspect informatique semble par exemple définitoire. Cette condi-

²⁰ Voir ANTONELLI Paola, « Video Games : 14 in the Collection, for Starters », entrée sur *Inside/Out*, 2012, Blog du MoMA / MoMA PS1, disponible en ligne à l'adresse suivante : https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ (consultée le 26/01/2017).

²¹ Voir 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 BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav, *Jeu vidéo et livre*, réédition, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2018, col. « Culture contemporaine », <https://books.openedition.org/pulg/2733>

tion nécessaire est pourtant loin d'être suffisante (un programme de traitement de texte n'est *généralement* pas considéré comme un jeu) et l'on constate que les discours de la critique et de l'industrie se focalisent sur beaucoup d'autres aspects (graphismes, durée de vie, bande-son, *etc.*)²² et contribuent à les faire passer pour incontournables dans un « bon » jeu vidéo, voire purement et simplement définitoires de ce qu'est un jeu.

Pourtant, on constate par exemple que les degrés de « jouabilité » et « non-linéarité » des univers sont fréquemment utilisés par la critique et l'industrie pour vanter des produits toujours plus ergodiques, mais ne sont pas obligatoirement distinctifs de la différence entre littérature et jeu vidéo. Ainsi, les romans policiers classiques sont également jouables, dans le sens où le lecteur est mis en concurrence avec la figure de l'enquêteur ou enquêteuse pour trouver le coupable grâce aux indices disséminés dans la narration. Il en va ainsi de la plupart des critères : c'est le méta-discours à l'extérieur et à l'intérieur des œuvres qui les érige en éléments définitoires du jeu vidéo ou du texte littéraire. S'il existe un consensus sur certains éléments, c'est surtout dû à la grande visibilité publicitaire et critique des blockbusters, qui transmettent implicitement une définition de ce qu'est un jeu vidéo.

Il ne faut cependant pas perdre de vue que d'autres acteurs, notamment les producteurs et amateurs de jeux indépendants, produisent d'autres discours qui peuvent contredire cette définition. De façon plus générale, il est primordial de garder à l'esprit que la frontière entre littérature et jeu vidéo est en grande partie un élément de discours, sujet à des définitions et appropriations diverses, et évolutive à travers le temps. La raison en est que le jeu vidéo et la littérature eux-mêmes sont, en tant que médias, des entités abstraites déduites au départ d'objets concrets²³. Autrement dit, il n'existe pas « le jeu vidéo » et « la littérature » en

²² V. l'article de Boris KRYWICKI dans le présent ouvrage.

²³ RAJEWSKY Irina O., « Border Talks. The problematic status of media borders in the current debate about intermediality », *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, *op. cit.*, p. 54.

tant que tels, mais bien des romans et des jeux précis, à partir desquels on peut se faire une idée du médium qui les chapeaute. En cela, on peut également considérer le jeu vidéo et la littérature comme des entités de discours.

Cette acception permet de comprendre le traitement croisé de la littérature dans le jeu vidéo et *vice versa*, un traitement que nous avons examiné en premier lieu. D'une part, c'est une tactique de positionnement de l'œuvre elle-même au sein d'un média. D'autre part, c'est une tactique d'approche de l'autre média, et de délimitation par rapport à lui. Les objets hybrides de la littérature électronique, que nous avons abordés dans un second temps, placent leurs discours directement sur la représentation que lecteurs et joueurs se font de la frontière entre leurs deux activités, dans le but de la questionner. En conclusion, il nous semble nécessaire de réaffirmer le rôle du public lui-même dans la catégorisation des œuvres qu'il expérimente, apprécie ou rejette et, *in fine*, dans la réponse à la vaste question qui agite les sciences du jeu : à « Qu'est-ce que le jeu vidéo ? », nous pourrions répondre : « Ce qu'en décidera le public ».

Bibliographie

AARSETH Espen, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et Londres, John Hopkins, 1997.

ANTONELLI Paola, « Video Games : 14 in the Collection, for Starters », entrée sur *Inside/Out*, 2012, Blog du MoMA / MoMA PS1, disponible en ligne à l'adresse suivante : https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/ (consultée le 26/01/2017).

AUER Johannes, *Kill the Poem*, 1997, disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://auer.netzliteratur.net/kill/killpoem.htm> (consultée le 26/01/2017).

BARNETT Tully, « Social Reading. The Kindle's Social Highlighting Function and Emerging Reading Practices », *Australian Humanities Review*, 2014, n° 56, pp. 141-162.

BEILER Benjamin, *Game Studies. Eine Einführung*, Berlin, Lit, 2013.

BERKENHEGER Susanne,, *The Bubble Bath*, 2005, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.thebubblebath.de/> (consultée le 26/01/2017).

BERKENHEGER Susanne, « Die Schwimmeisterin oder : 'Literatur im Netz ist eine Zumutung', explication d'une performance lors de *Modemfieber – Symposium zum Liebesdiskurs in Mail, SMS, Chat- und MUD-Kommunikation* », *Dichtung Digital*, 2002, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.dichtung-digital.de/2002/modemfieber/berkenheger.htm> (consultée le 26/01/2017).

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 BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav, *Jeu vidéo et livre*, réédition, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, col. « Culture contemporaine », <https://books.openedition.org/pulg/2733>

- ENBERG Maria et al. (dir.), *ELMCIP Anthology of European Electronic Literature*. Blekinge Institute of Technology, 2012, disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://anthology.elmcip.net/index.html> (consultée le 26/01/2017).
- ENZENSBERGER Hans-Magnus, « Altes Medium », in ENZENSBERGER Hans-Magnus, *Gedichte : 1950-2015*, Berlin, Suhrkamp, 2014.
- GENZMER Herbert, *Das Amulett*, Berlin, Suhrkamp, 1993.
- GIBSON Arthur, *What is literature ?* Oxford, Berne et Berlin, Peter Lang, 2007.
- GRENIER Christian, *L'ordinateur*, Paris, Rageot, 1997.
- GRENIER Christian, *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres*, Paris, Hachette, 1998.
- HARTLING Florian, « Dissoziierte Autoren. Netzliteraturen zwischen Tradition und Experiment », *Dichtung Digital*, 2009, n° 39, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.dichtung-digital.org/2009/Hartling/index.htm> (consultée le 26/01/2017).
- HAYLES N. Katherine et al. (dir.), *Electronic Literature Collection*, 2006, vol. 1, Electronic Literature Organization, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://collection.eliterature.org/1/> (consultée le 26/01/2017).
- JOYCE Michael, *Afternoon, a story* [CD-ROM], Watertown, Eastgate, 1990.
- LEHMANN Christian, *No pasarán, le jeu*, Paris, L'école des Loisirs, 1996.
- LEHMANN Christian, *Andreas, le retour*, Paris, L'école des Loisirs, 2005.
- LEHMANN Christian, *No pasarán, endgame*, Paris, L'école des Loisirs, 2012.
- LESSARD, Jonathan, « Livre, film ou monde interactif ? : Les métaphores de la construction formelle du jeu d'aventure », dans BARNABÉ Fanny et DOZO Björn-Olav, « Livre et jeu vidéo », in *Mémoires du livre*, vol. 5, n° 2 (2014). <https://doi.org/10.7202/1024781ar>

MONFORT Nick, « Toward a Theory of Interactive Fiction », in JACKSON-MEAD Kevin et J. Robinson WHEELER (dirs.), *IF Theory Reader*, Boston, Massachusetts, 2011.

MORISSET Thomas, « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 2014, n° 5.

MURRAY Janet, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Massachusetts), MIT, 2^e édition, 1999.

Desert Bus [jeu vidéo non-publié], Imagineering, Absolute Entertainment.

PARKIN Simon, « Desert Bus. The very worst video game ever created », New York Times, disponible en ligne à l'adresse suivante : <http://www.newyorker.com/tech/elements/desert-bus-the-very-worst-video-game-ever-created> (consultée le 26/01/2017).

RAJEWSKY Irina O., « Border Talks. The problematic status of media borders in the current debate about intermediality », *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, 2010, L. Elleström (éd.), Basingstoke, Palgrave Millian, pp. 51-68.

RÖDERS Stefanie, *Literatur und Computerspiele : Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken, Akademiker Verlag, 2012.

SARTRE Jean-Paul, *Qu'est-ce que la littérature ?*, Paris, Gallimard, 1948.

SCHMIDT David Nikolas, *Zwischen Simulation und Narration. Theorie des Fantasy-Rollenspiels*, Francfort, Peter Lang, 2012.

