

# Livre

# Jeu vidéo

Björn-Olav Dozo / Bruno Dupont  
Haute École de la Ville de Liège / Université de Liège  
Liège Game Lab

© Minecraft Screenshot

# Croisements et négociations

Dans le cadre du cours *Le livre et la culture numérique*

Infos et contact: Valérie [unreadable]



**1.**  
**Littérature sur écrans**

**Une histoire littéraire de l'ordinateur ?**

# Littérature stochastique

## Max Bense et le groupe de Stuttgart

Années **1950**

**Technische Hochschule Stuttgart** (plus tard Université)

Sciences computationnelles

e.a. expérimentations autour de la poésie

**1959** : « Stochastische Texte » (T. Lutz)

*Poesie aus dem Elektronenrechner* (M. Krause und G. Schaudt) (Lutz 1959)

« **textes stochastiques** [:] **des phrases dont les mots sont générés au hasard** »



**Tester les capacités de l'ordinateur**

**Montrer l'aspect esthétique des sciences computationnelles**

# Littérature ergodique

Nach Franz Kafka  
(T. Lutz, 1959)

EIN SCHLOS IST FREI UND JEDER BAUER IST FERN  
JEDER FREMDE IST FERN .EIN TAG IST SPAET  
JEDES HAUS IST DUNKEL .EIN AUGE IST TIEF  
NICHT JEDES SCHLOS IST ALT .JEDER TAG IST ALT  
NICHT JEDES HAS IST WUTEND .EINE KIRCHE IST SCHMAL  
KEIN HAUS IST OFFEN UND NICHT JEDE KIRCHE IST STILL  
NICHT JEDES AUGE IST WUTEND .KEIN BLICK IST NEU  
JEDER WEG IST NAH .NICHT JEDES SCHLOS IST LEISE  
KEIN AUGE IST SCHMAL UND JEEER TURM IST NEU  
JEDER BAUER IST FREI .JEDER BAUER IST NAH  
KEIN WEG IST GUT ODER NICHT JEDER GRAF IST OFFEN  
NICHT JEDER TAG IST GROSS .JEDES HAUS IST STILL  
EIN WEG IST GUT .NICHT JEDER GRAF IST DUNKEL  
JEDER FREMDE IST FREI .JEDES DORF IST NEU  
KEIN WEG IST LEISE .NICHT JEDES DORF IST NAH  
JEDES SCHLOS IST FREI .NICHT JEDER BAUER IST GROSS  
NICHT JEDER GRAF IST STARK .JEDER FREMDE IST NAH  
NICHT JEDER TURM IST GROSS ODER NICHT JEDER BLICK IST FREI  
EINE KIRCHE IST STARK ODER NICHT JEDES DORF IST FERN  
JEDER FREMDE IST NAH SOGILT KEIN FREMDE IST NEU  
EIN BAUER IST STILL .JEDES HAUS IST GUT  
EIN HAUS IST OFFEN .KEIN WEG IST OFFEN  
NICHT JEDER BAUER IST SPAET .EIN GRAF IST LEISE  
JEDER TURM IST FERN .JEDES AUGE IST LEISE

FREIBEN VON FERNSCHREIBEN FERNSCHREIBEN FERN





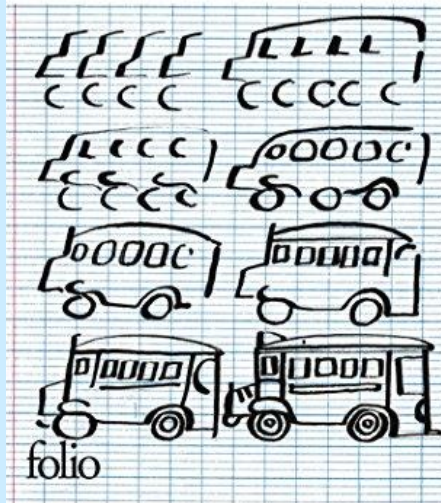
# De l'OULiPo à l'A.L.A.M.O.

## Raymond Queneau et l'OuLiPO

Années 1960

Ouvrir de littérature potentielle  
Expérimentations et dérision  
Hasard et mathématiques

Raymond Queneau  
Exercices de style



*Cent mille milliards de poèmes*  
(R. Queneau, 1961)

## Paul Braffort et l'A.L.A.M.O.

à partir de 1981

Atelier de littérature assistée les mathématiques et  
les ordinateurs  
Premier jeu vidéo ?



*Un roman inachevé*  
(J.P. Balpe, 1994)

Cent mii  
miliarde  
de poeme

# Littérature ergodique

J.P. Balpe  
(1994)

CHAPITRE 1

*UN ROMAN INACHEVÉ* <sup>1</sup>

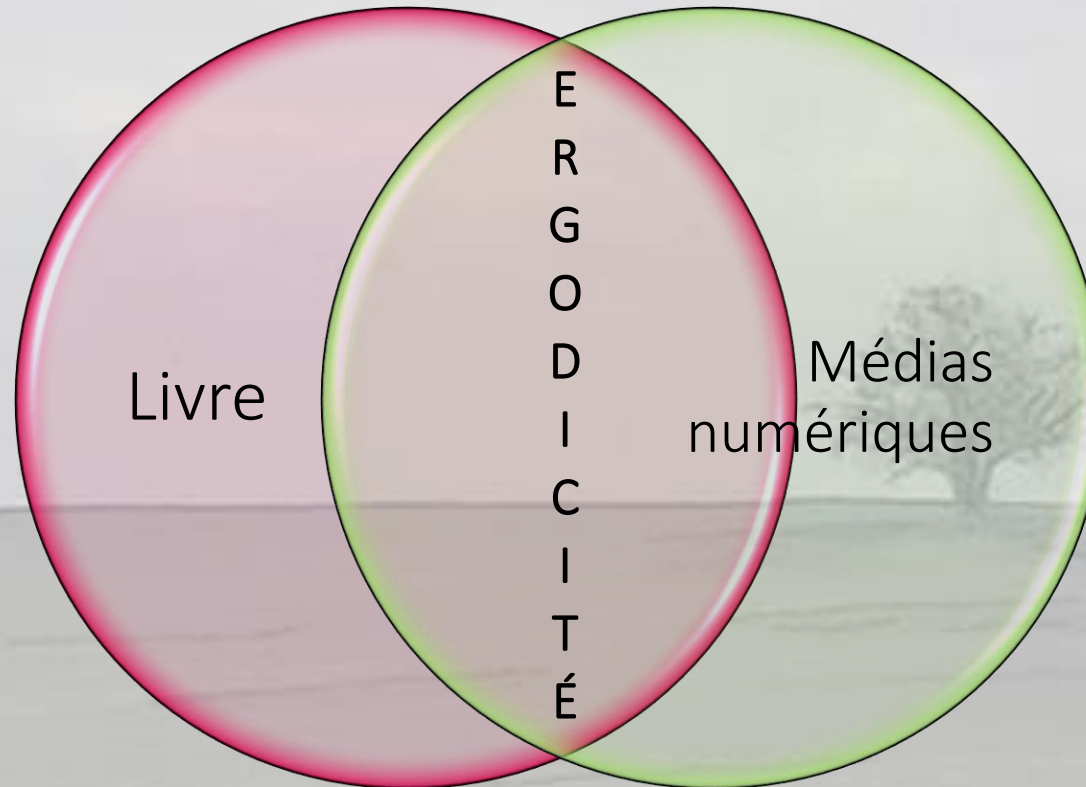
FERDINAND

Depuis quelques jours, d'innombrables faits étranges agitent la communauté, des ragots divers courent les salons, agitent toutes les conversations. Obsèdent. La ville entière ne cesse de parler d'un assassinat qui aurait été commis la veille dans le quartier résidentiel et chaque jour apporte avec lui son intéressante série de faits nouveaux, or c'est cette variété même, dans sa massive prévisibilité, qui en fait la banalité quotidienne. La vie n'est qu'une longue suite de moments accolés sans cohérence réelle, quelque chose comme un mauvais montage de séquences disparates, faites de bribes récupérées de vieille pellicule et qui, tant bien que mal, construisent une histoire particulière sans grande cohérence. Comment ne pas faire preuve de pessimisme ? D'un pessimisme fondamental, assuré, non celui superficiel des mauvais moments que rencontre toute existence, mais celui froid, profond qui peut se dissimuler sous le plus charmant des sourires et guide chaque seconde d'une vie vouée à l'ennui essentiel, tendu dans une patiente attente de l'inéluctable. Ferdinand a trouvé la lettre en rentrant chez lui, il se reproche les quelques mois qu'a duré leur liaison. Le temps, gluant comme un fil chaud de sucre d'orge, s'étire longuement...

(p. 674)

# Littérature ergodique

« A non-trivial effort is required for the reader to traverse the text » (Aarseth 1997)





# Littérature ergodique

*Un livre dont vous êtes le Héros* (J. Page et J. Denver, 1986 : *Le sorcier majdar*).

27

Votre Baguette de sorcier pétille encore d'étincelles qui illuminent le passage. Faisant volte-face d'un bond, vous remontez l'impasse à toutes jambes et vous courez vers la ruelle étroite. Rendez-vous au 195.

28

D'un mouvement lesté, vous vous dressez sur les épaules des hommes qui vous portent. Vous voyant debout, la foule pousse une immense clameur, puis se tait brusquement quand vous plongez en arrière dans la masse compacte des badauds. Votre chute est amortie par leurs corps. Vous vous relevez rapidement. Des cris de douleur fusent soudain : à coups de sabre et d'épée, deux soldats Chadakines se taillent un chemin sanglant à travers la muraille humaine qui les sépare de vous.

Si vous désirez porter secours à ces gens que vous venez d'abandonner, rendez-vous au 308.

Si vous préférez profiter du désordre naissant pour prendre la fuite, rendez-vous au 336.







# Roman hypertexte

## L'informatique comme support de l'ergodicité

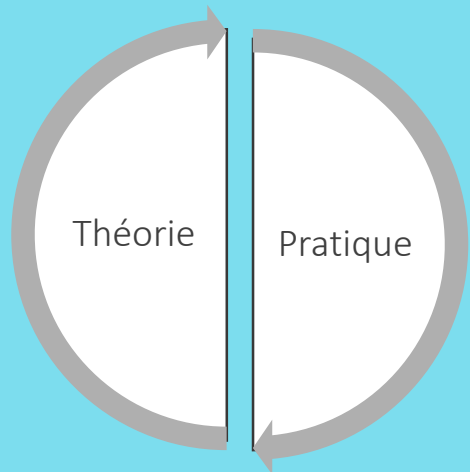
Années 1980-1990

Programmes de création d'hypertextes

Réalisation d'un fantasme théorique

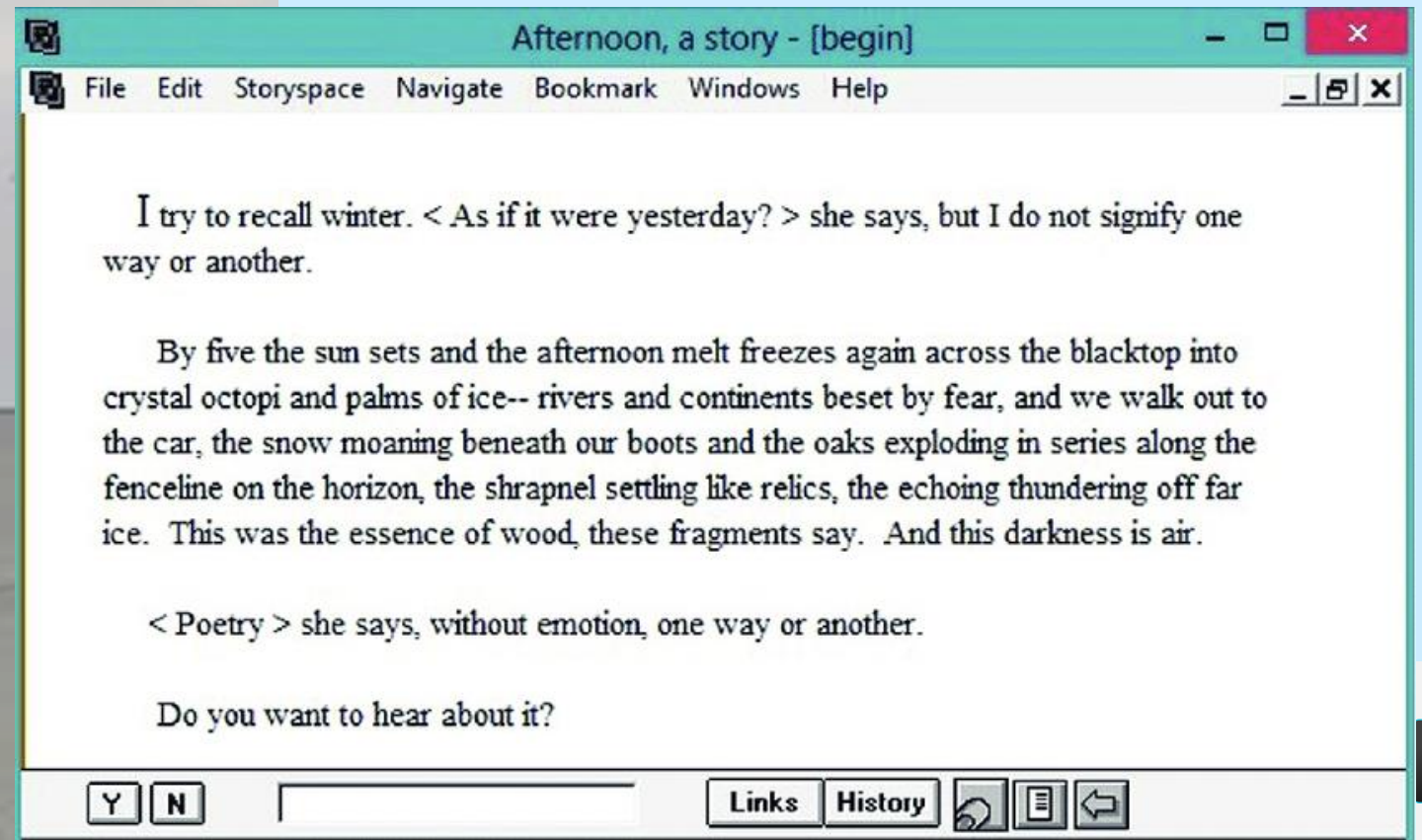
Littérature de chercheurs : qui la lit ?

Double mouvement



*Afternoon, A Story*

(M. Joyce, 1983)



# Quelle différence avec un jeu vidéo ?

## *Aventures textuelles (text-based adventure games)*

```
Kitchen                               Score: 10    Moves: 18
Clearing
You are in a small clearing in a well marked forest path that extends to the
east and west.

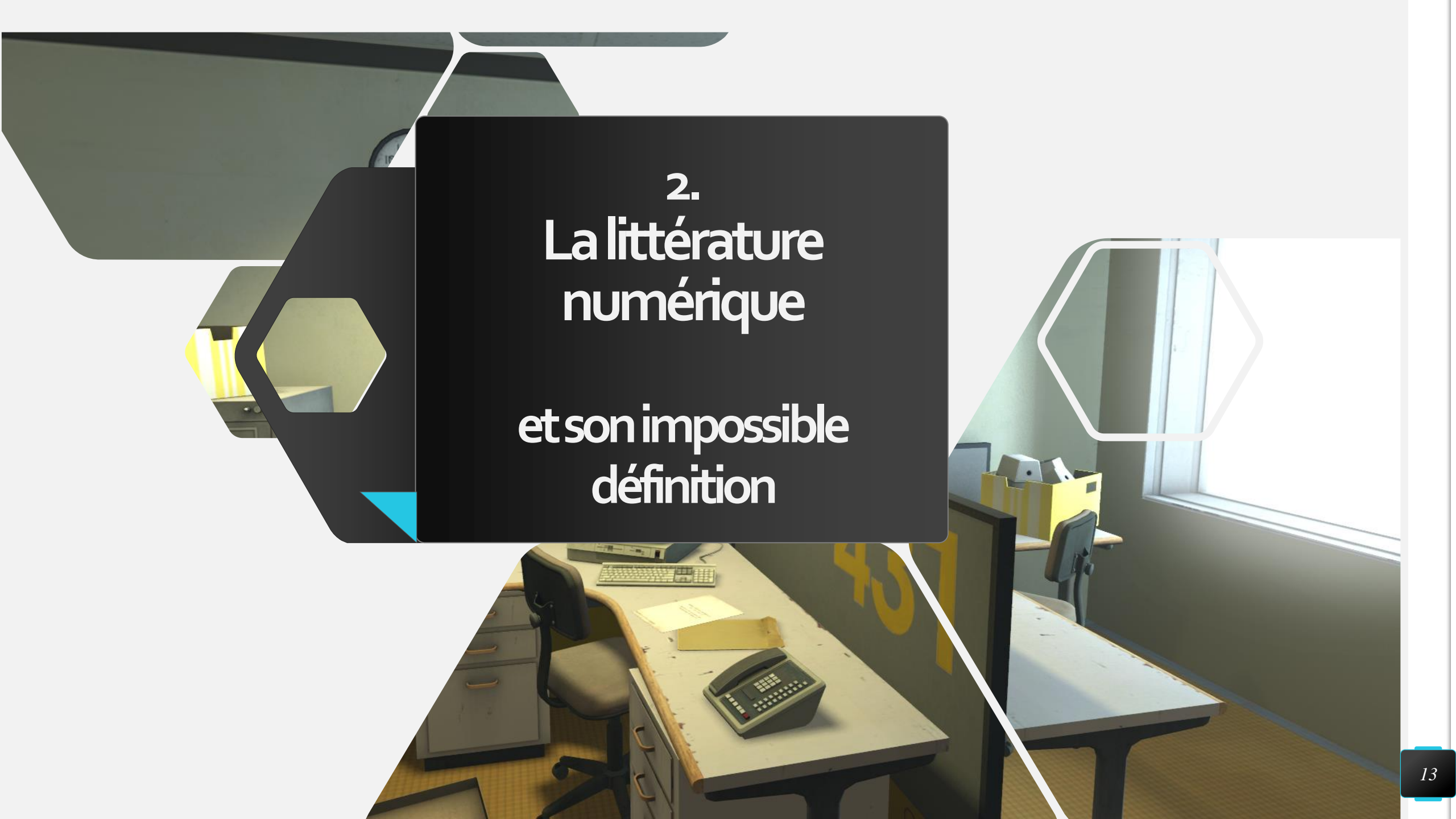
>w
Behind House
You are behind the white house. A path leads into the forest to the east. In
one corner of the house there is a small window which is slightly ajar.

>open window
With great effort, you open the window far enough to allow entry.

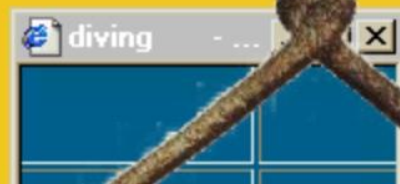
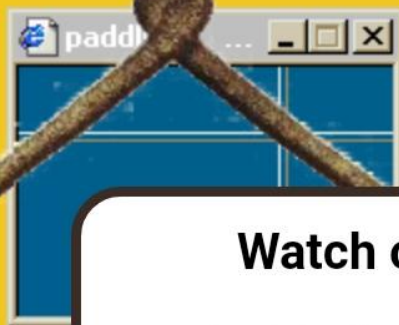
>enter
Kitchen
You are in the kitchen of the white house. A table seems to have been used
recently for the preparation of food. A passage leads to the west and a dark
staircase can be seen leading upward. A dark chimney leads down and to the
east is a small window which is open.
On the table is an elongated brown sack, smelling of hot peppers.
A bottle is sitting on the table.
The glass bottle contains:
  A quantity of water
>
```

*Zork I*  
(Infocom, à partir de 1981)



The background of the slide is a photograph of an office. In the foreground, there is a desk with a computer monitor, keyboard, mouse, and a multi-line office phone. A yellow box is on the desk. In the background, there is another desk with a computer monitor and a window. The central text is overlaid on a dark grey rectangular area.

## 2. La littérature numérique et son impossible définition



## Watch out! Archaeological Site! Security Warning!

Behind the fence you see the modern ruin "The Bubble Bath". To view it in its former splendour you will need special equipment and preparations. That is:

Windows98 (SE) (or WindowsXP, if you can live with limited functionality), Internet Explorer 4.0/5.0. Put the IE security settings to medium, deactivate your pop up blocker, make sure your display solution is on 1024 x 768 pixel. Sound is needed, but Windows sound effects may be annoying. You can use an emulator.

Good luck!

If you are into digital ruins you may just jump from your actual platform over the fence and try to enjoy the flying debris of "The Bubble Bath" without any archaeological gear. Anyway, you have to use IE. Be safe!

Dear inter

Welcome to our bu  
looking for relaxat  
therapy, which irr  
refresh you. Underv  
In the control room  
(see above). She a  
and me: What a b  
is awaiting you for

the pool

k bodies  
k like shock  
normal; they  
ating guests.  
the screens  
etween you  
g attendant

intership

on the bubble bath  
Home visits in case of bad connections  
www.berkenheger.de

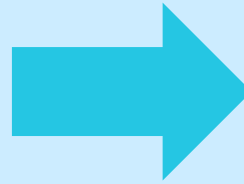
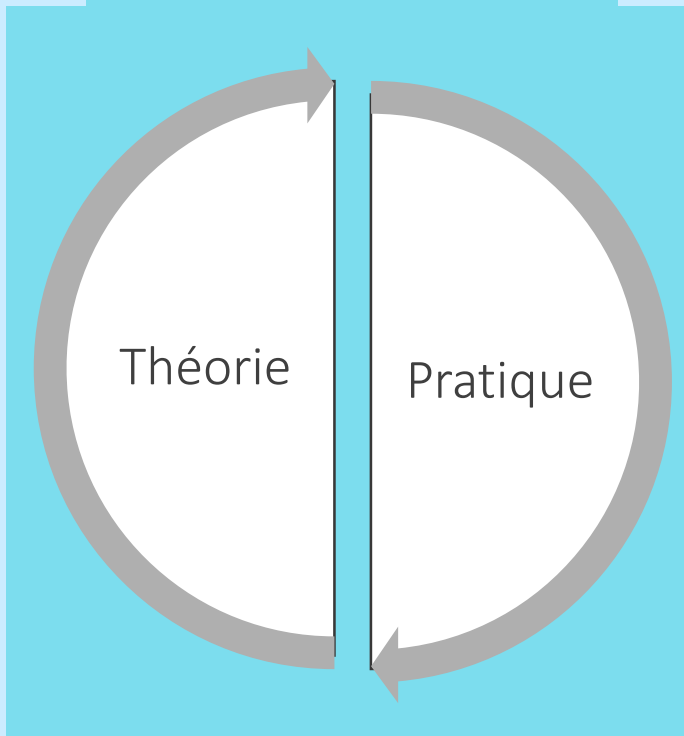
S. Berkenheger, *The Bubble Bath*  
(2005, état actuel)

# Conservation

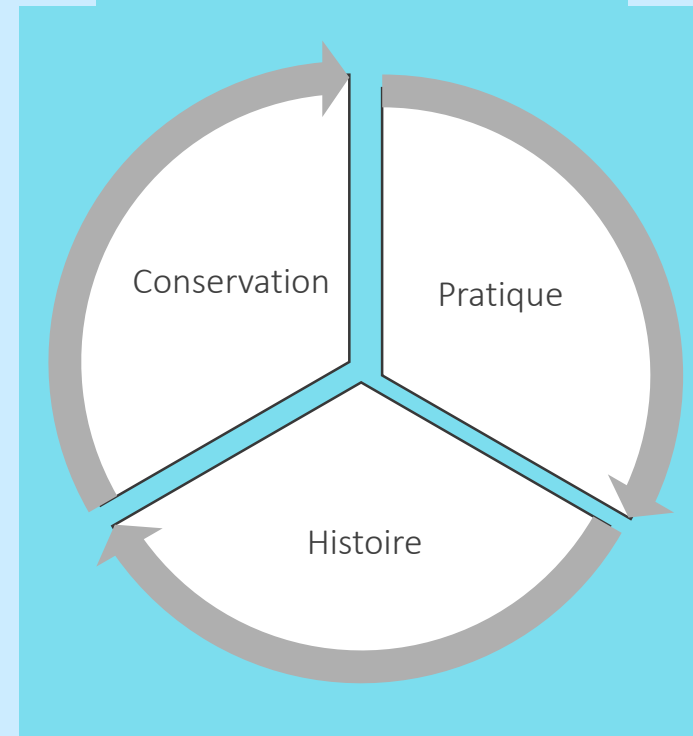
Disparition progressive des œuvres numériques des années 1980 à 2000 (supports obsolètes)

Volonté de patrimonialisation forte

Double mouvement



Triple mouvement





# Anthologies de littérature numérique

## Patrimonialisation et canonisation

Années 90 : premiers projets

1999 : *Electronic literature organization*  
Université de Californie

2006 : Volume 1 de *Electronic Literature Collection*

2012 : *Anthology of European Electronic Literature*





# L'impossible définition

## Évolution des appellations



*shifting focus in dissertations on electronic literature. From left to right, we see tags used to describe dissertations published between 1976-2001, in the middle dissertations published between 2003-2007 and on the right dissertations published between 2008-2012. (Rettberg 2014)*



3.

# Le livre dans le jeu

Fonctions et connotations



***Myst*** (Cyan, à partir de 1993)



# *Myst* (Cyan, à partir de 1993)

Nombreux livres et bibliothèques dans des jeux vidéo

Connotations

Savoir

Pouvoir

Histoire

Fonctions

Évolution de l'avatar

Mécanisme ou passage

Mémoire du joueur

Objet à collectionner

Extension de l'univers ludique



*Aion : The Tower of Eternity* (NCSoft, 2008)



# *The Elder Scrolls IV : Oblivion* (Bethesda, 2006)





# 4. Le jeu dans le livre

## Politiques du jeu vidéo

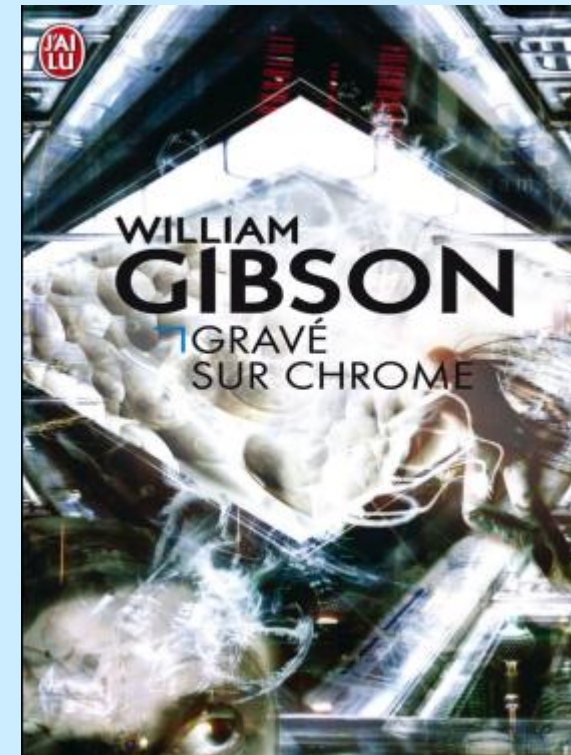
# Frisson du cyberspace

## Années 1980 : débuts du genre cyberpunk

Bobby était un cowboy et la glace était l'essence de son jeu, Glace comme GLACE, Générateur Logiciel Anti-intrusions par Contre-mesures Electroniques. La matrice est une représentation abstraite de relations entre les systèmes de données. Les programmeurs légitimes se branchent sur le secteur de leur employeur dans la matrice pour se retrouver entourés de structures géométriques brillantes représentatives des données de l'entreprise.

Leurs tours et leurs champs s'alignaient dans le non-espace incolore de la matrice de simulation, l'hallucination consensuelle électronique qui facilite les manipulations et l'échange d'énormes quantités de données. Les programmeurs légitimes ne voient jamais les murs de glace derrière lesquels ils travaillent, les murs d'ombre qui protègent leurs opérations des regards indiscrets, des artistes de l'espionnage industriel et des pirates comme Bobby Quine.

(William Gibson, *Gravé sur chrome*, p. 178, original 1982)





# Questionnement social sur la pratique

Années 1990 : essor du jeu vidéo comme loisir de masse



(1996)



(1998)

Reprise créative et souvent engagée du discours médiatique et politique







Le jour s'érecte invariablement à 7 h. La nuit s'écroule à 19 h, d'un coup d'un seul. Dans nos cieus un



commerce équitable. Nous ne sommes pas victimes des affres saisonniers. Nous ne tournons autour de



rien. N'effectuons aucune révolution. Nos mois sont tous apériodiques et comptent 36 jours minimum.



Nous refusons les courbatures de vos calendriers cruciverbistes. Hors de vos planétaires sanatoriums,



nous n'avons aucune atmosphère. La température de notre environnement est égale à elle-même et éven-



tuellement au bon fonctionnement du ventilateur de notre processeur local. Nous ignorons les intempéries.



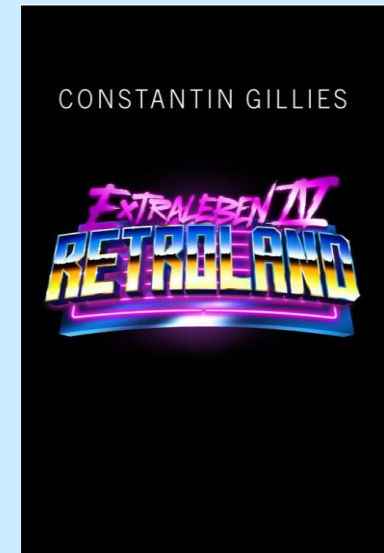
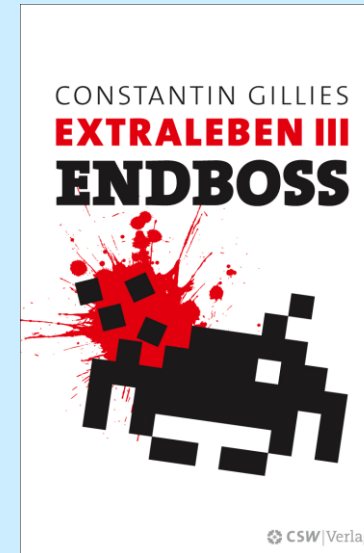
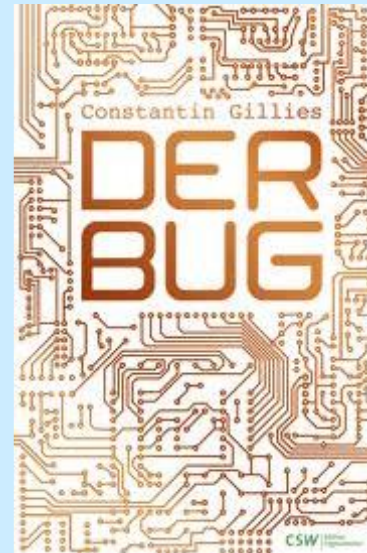
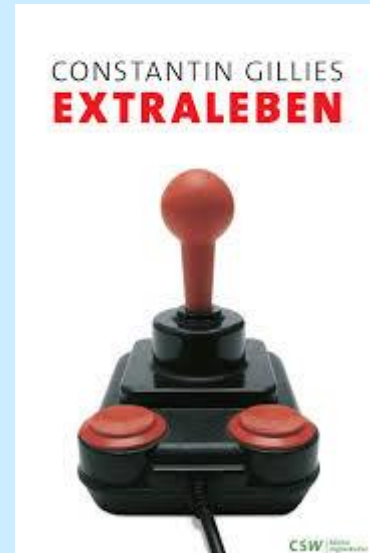
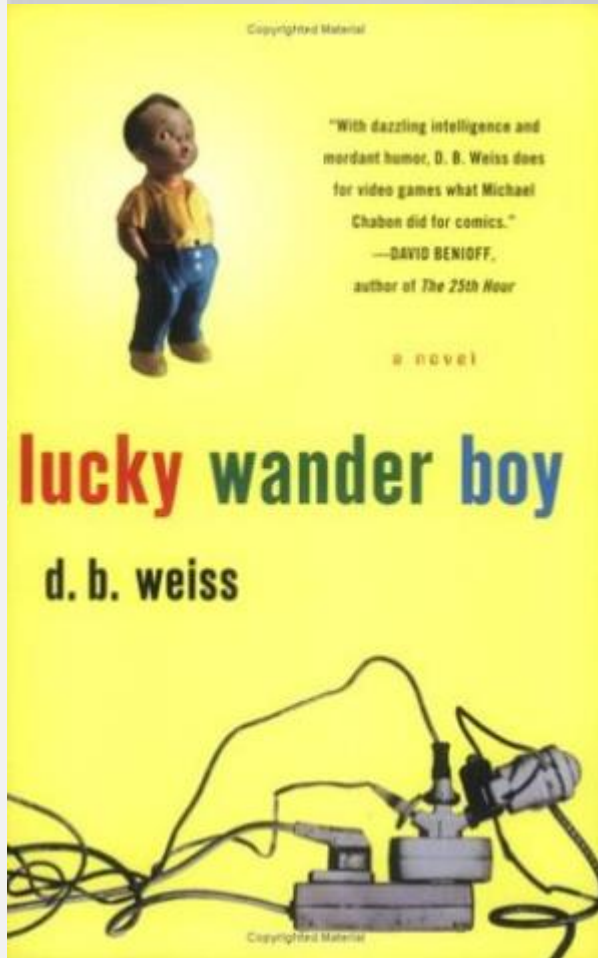
Moyen d'expérimentation littéraire

Parfois néanmoins un virus peut rendre notre support instable : nos quartiers sont alors décimés tsunamis.



# Intégration à la culture vidéoludique

## Roman gamer

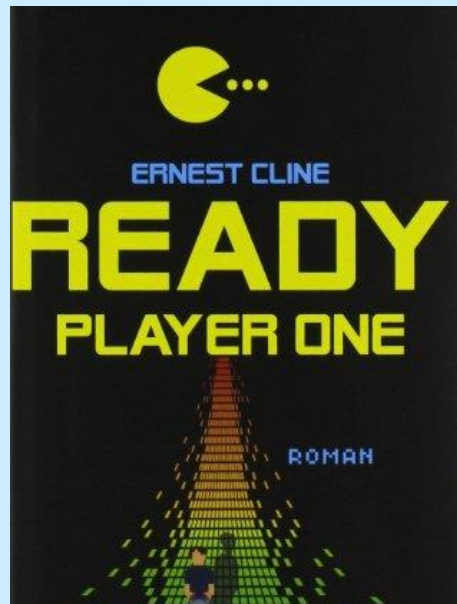


« Contrat de lecture » (Lejeune) : par des gamers, pour des gamers, sur des gamers

Fortement généré

Forte homogénéité vs. haut potentiel de dérision





## LEVEL 01

»Nein, Herr Vorstandsvorsitzender, ich kann jetzt nicht mehr weiter telefonieren. Ich muss Papierchen aufkleben!« Nick brüllt laut, dass es selbst in unserer zwei-mal-drei-Meter-Zelle hallt. Ich schrecke hoch und schaue direkt in sein grinsendes Gesicht. Natürlich hat er mit seinem Finger längst auf die Gabel gedrückt. Großes Gelächter.

»Sicher, dass du aufgelegt hast?«, frage ich.

»Klar«, behauptet Nick, wirft aber trotzdem noch einen stohlenen Blick zum Telefon und legt ein paar Mal auf. Klick, klick, sicher ist sicher. Wir ringen uns ein weiteres halberziertes Lachen ab, das nach ein paar Sekunden in Gähnen übergeht.

»Tja ja«, sage ich.

## Intégration à la culture vidéoludique (2)

### Poésie gamer

#### SINISTAR

By spring, I was sort-of reassembled. Through my broken jaw, all I could say was, “I hunger.” It felt right, mistaking simplicity for depth. “I hunger,” I told my friends, and they sent me to the Chat Noir for coffee and dessert crepes. “I hunger,” I proclaimed from the top of Saylorville Dam, and the pelicans in the reservoir—pelicans in Iowa in April, how odd—guffawed with their full pouches. I ate the wind in South Dakota and it was dusty, all aces and eights. I said the hills at Buffalo Pound Provincial Park looked like buttered rolls. I was moving illogically quickly.

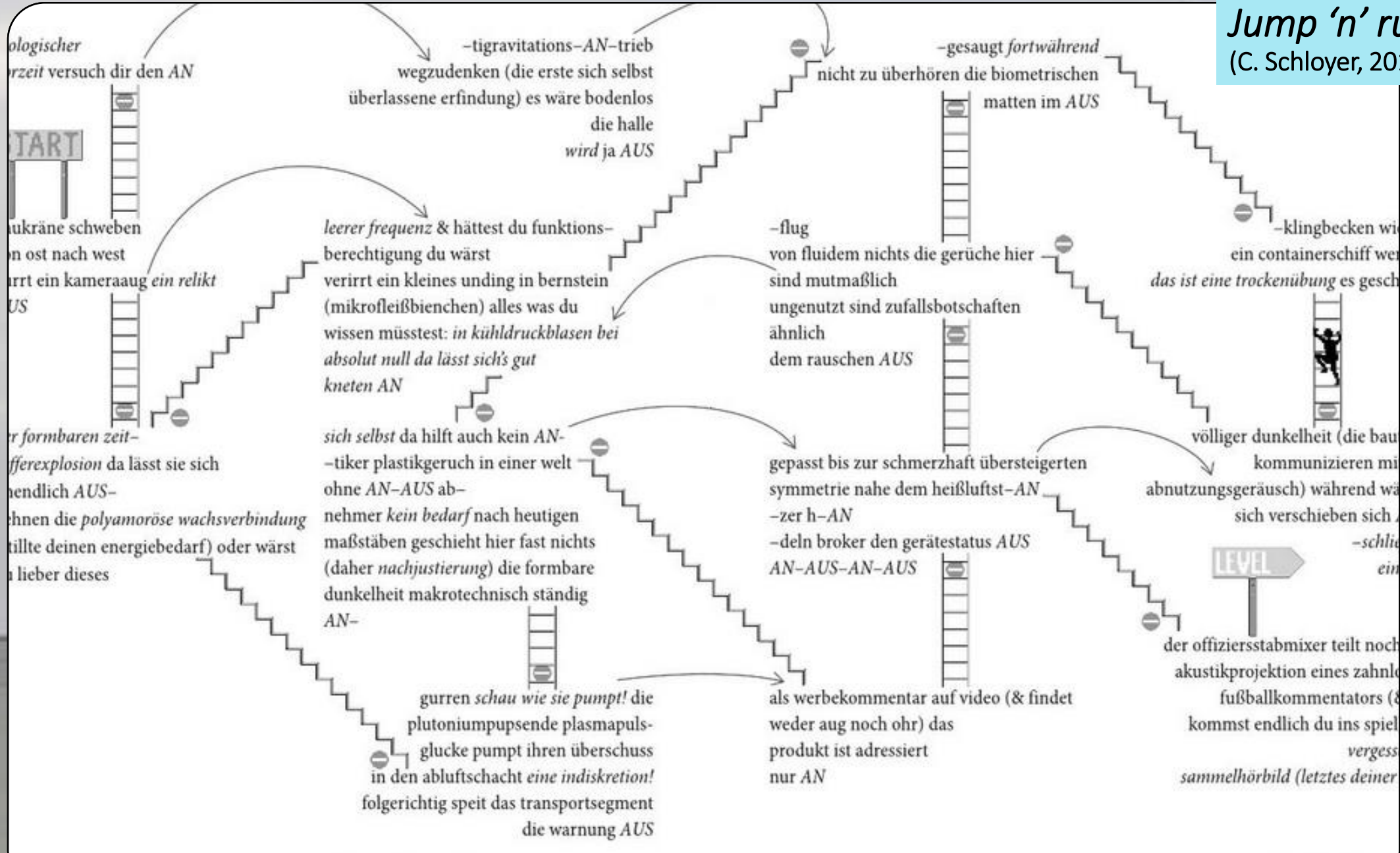
In August, I spat in Lake Winnebago. “Beware, I live,” I sneered at the moorings. “Beware. I live,” I called to the gulls. That was my real motto. I wanted to bleed it onto love letters, stitch it onto pillows, etch it into paperweights that would sit pointlessly on my papers, scrimshaw it onto her bones. “Beware, I live,” I told you, as if it was the first half of an insidious palindrome: *Beware, I live; evil I, era web.*

#### ASTROSMASH

The second time I got drunk was during a certain uneven summer. My best friend was dating my childhood best friend. My girlfriend stayed in Des Moines, alternating bikinis and floods. I kept dreaming about Montana until it felt like glaciers gouged my eyes. There was a road called Going-to-the-Sun, so we went to town for some pizza.

I didn’t know what good beer was then, but I was certain I’d never drink something called a Snake Bite. The second friend held my hand, holy, told me she was happy, said she’d like to get some coffee tomorrow morning. The first held a philosophy titled Thrust. The urinals seemed to vibrate. Entire horizons listed to port.

We went outside: gravel Wisconsin. “Look. The stars. Are changing colors,” I said to them, then slumped in the back seat like a bag of bullets. The cornfields green as Venus. The billboards lonely as omens. And me with my fingers for pistols, shooting the moon.







# 5. Politiques culturelles

# Politiques culturelles

Livre et jeu vidéo

Concurrence médiatique

Légitimations

Dominance économique vs. culturelle

Patrimonialisation

Création / transmission de savoir

« interdiscours » (Link)

## Kill the Poem



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

J. Auer : *Kill the Poem*  
(1997)

*Blue Wizard is About to Die*  
(S. F. Barkan, 2004)





# Bibliographie

*Grand Theft Auto : San Andreas* (Rockstar), 2004.  
*Lie in My Heart*, Expressive Game Company, 2019.  
*Myst : Masterpiece Edition*, Cyan / Sunsoft, 2014.  
*Rez*, Monstars, Enhance, 2016.  
*The Stanley Parable*, Galactic Café, 2013.  
<https://icd.uni-stuttgart.de/?p=5573>  
[https://www.pathfinder-fr.org/Forum/yaf\\_postst13191\\_Livres-Dont-Vous-Etes-Le-Heros.aspx](https://www.pathfinder-fr.org/Forum/yaf_postst13191_Livres-Dont-Vous-Etes-Le-Heros.aspx)

*Aion : The Tower of Eternity*, NCSOFT, 2008  
Auer, J., *Kill the Poem*, 1997.  
Balpe, J. P., « Un roman inachevé », *Littérature* 96, 1994, p. 37—53.  
Barkan, S. F., *Blue Wizard is About to Die*, Las Vegas, Rusty Immelman, 2004.  
Berkenheger, S., *The Bubble Bath*, 2005. URL : [www.thebubblebath.de](http://www.thebubblebath.de)  
Best, B.J., *But Our Princess is in Another Castle*, Brookline : Rose Metal, 2013.  
Cline, E., *Ready Player One*, New York : Random House, 2011.  
Delaume, C., *Corpus Símsí : Incarnation virtuellement temporaire*, Paris : Leo Scheer, 2003.  
Dupont, B., « 'Un roman pour la génération Commodore 64'. Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie Extraleben de Constantin Gillies », Dozo, B.-O. et Barnabé, F., *Jeu vidéo et livre*, Liège : Culture Contemporaine 2015.  
Electronic Literature Organization, *Electronic Literature Collection*, depuis 2006. URL : <http://collection.eliterature.org/>  
*The Elder Scrolls IV : Oblivion*, Bethesda, 2006.  
Gibson, W., *Gravé sur chrome*, traduit de l'américain par Jean Bonnefoy, Paris : J'ai Lu, 1997.  
Gillies, C., *Extraleben*, Winnenden : CSW, 2008.  
Gillies, C., *Der Bug*, Winnenden : CSW, 2010.  
Gillies, C., *Endboss*, Winnenden : CSW, 2012.  
Gillies, C., *Retroland*, Winnenden : CSW, 2015.  
Grenier, C., *Virus L.I.V.3 ou la mort des Livres*, Paris : Hachette, 1998.  
Johnson, T., « Fox & Friends Hypes Flawed Link Between Mass Shootings And Video Games », *Media Matters*, 10/09/2013 ». URL : <https://www.mediamatters.org/fox-friends/fox-friends-hypes-flawed-link-between-mass-shootings-and-video-games>  
Lutz, « Stochastische Texte », *augenblick*, 4—1, 1959, p. 3—9.  
Krause, M. et Schaudt, G., *Computer-Lyrik: Poesie aus dem Elektronenrechner*, Düsseldorf : Droste, 1967.  
Lehmann, C., *No pasardn, le jeu*, L'école des Loisirs, 1996.  
Morisset, T., « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoires du Livre* 5—2, 2014.  
*Myst*, Cyan, à partir de 1993.  
Queneau, R., *Cent mille milliards de poèmes*, Paris : Gallimard, 1961.  
Queneau, R., *Exercices de style*, Paris : Folio, 1947.  
Page, J. et Denver, J., *Le sorcier majdar*, traduit de l'anglais par Mona de Pracontal, Paris : Gallimard, 1986.  
« Raymond Queneau, Cent mille milliards de poèmes » (auteur inconnu) [vidéo en ligne]. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=2NhFoSFNMQ>  
Rettberg, J., Visualising Networks of Electronic Literature: Dissertations and the Creative Works They Cite, *Electronic Book Review*, July 6, 2014.  
Schloyer, C., *Jump 'n' Run*, Leipzig, Poetenladen, 2017.  
Gillies, C., « Les représentations et les effets de la littérature dans The Elder Scrolls IV : Oblivion », Dozo, B.-O. et Barnabé, F., *Jeu vidéo et livre*, Liège : Culture Contemporaine 2015.