

# Jeu vidéo, littérature et formes hybrides

Bruno DUPONT

Haute école de la ville de Liège  
KU Leuven

## 1. INTRODUCTION

« *Reading at Risk* », ou « la lecture en danger », titrait un rapport de 2004 du Fonds national pour les arts (National Endowment for the Arts), liant une supposée diminution de la lecture (en réalité de certains formats spécifiques de lecture littéraire sur papier) aux États-Unis avec le succès de la télévision et des loisirs numériques, en particulier les jeux vidéo. Ce faisant, les auteurs du rapport reprenaient une ritournelle commune dans le discours public et médiatique, à savoir celle de l'opposition entre jeu vidéo et littérature. Fidèles à ce cliché, ils supposaient que, si la prise d'importance des médias numériques suivait son cours, la littérature pourrait tout simplement disparaître.

Si ce rapport a, depuis lors, été critiqué, voire démonté par d'autres spécialistes (Fitzpatrick, 2022, p. 185–186), c'est surtout l'opinion qui le soutient qu'il faut récuser. Premièrement, parce que ceux et celles qui opposent littérature et jeu vidéo partent souvent d'une conception très réductrice de la littérature en tant que textes alphabétiques publiés dans des livres imprimés, ou codex. Or, ce type de littérature représente, d'un point de vue tant historique qu'actuel, une minorité seulement des œuvres littéraires (voir à ce sujet Lata, 2022). Pensons à la littérature orale, aux textes de chansons, aux représentations de théâtre et lectures publiques, aux textes réalisés sous forme de graffitis ou imprimés sur des tracts et prospectus, aux feuillets dans les journaux ou, plus proches du thème qui nous occupe, à la littérature électronique, aux poèmes sur Instagram ou aux ebooks.

Deuxièmement, parce que jouer et lire semblent très bien aller de pair. Ainsi, les pratiques culturelles des joueurs et joueuses semblent montrer (même si les chiffres sont parcellaires et parfois difficiles à interpréter) qu'ils et elles rapportent légèrement plus d'activités culturelles que ceux et celles qui ne

jouent pas : ils lisent ainsi légèrement plus de livres que la moyenne de la population<sup>1</sup>.

Troisièmement, parce que la littérature et l'informatique, y compris le jeu vidéo, ont connu nombre de « points de convergence » historiques. Enfin, parce qu'actuellement encore, les imaginaires et les structures des deux médias sont en dialogue. Les créateurs et créatrices de jeux vidéo s'inspirent régulièrement de modèles littéraires, et inversement pour les écrivains et écrivaines. Par-delà ces inspirations, il existe des œuvres proprement hybrides, dont la forme elle-même constitue une réflexion sur les liens et différences entre littérature et jeu vidéo.

## 2. ÉTUDE

Les rapprochements entre littérature et jeu vidéo remontent à l'origine du médium. Bien que cet angle soit peu présent dans l'histoire canonique du jeu vidéo, pensée surtout par le prisme industriel et technique, il est même possible d'écrire une histoire littéraire du jeu vidéo. Si l'on se centre sur les objets médiatiques eux-mêmes, celle-ci commence au début de ce qui ne s'appelait pas encore l'informatique, dans les années 1950, pour se poursuivre avec la vague d'aventures textuelles à partir des années 1970, qui seront progressivement remplacées par la littérature numérique dès 1990. De façon générale, même au sein de dispositifs classifiés sans ambiguïté parmi les jeux vidéo, l'écrit joue souvent un rôle prépondérant, ce qui conduit à de nombreuses imitations et simulations de la forme littéraire et livresque.

Si l'on analyse la façon dont les œuvres littéraires développent des imaginaires sur le jeu vidéo, on remarque que ceux-ci se développent dès 1980 avec le cyberpunk, pour déborder plus généralement sur toutes les littératures de l'imaginaire à partir de 1990, dans la foulée des questionnements très médiatisés sur les supposés dangers du jeu. Depuis les années 2000, la légitimation progressive du jeu vidéo conduit à la célébration de la culture vidéoludique en littérature.

### 2.1. *De la littérature stochastique à la poésie numérique*

Contrairement à la conception mythique de « deux cultures », dont une variante postule l'irréconciliabilité de l'esprit mathématico-informatique et

---

1. C'est notamment une indication récurrente du profil des joueurs français dressé par les publications du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (voir notamment SELL, 2020, p. 18).

de l'imagination littéraire et artistique, les expérimentations littéraires sont nombreuses chez les pionniers de l'informatique. Ainsi, à la Technische Hochschule de Stuttgart, Max Bense encourageait-il ses étudiants à programmer le Zuse 22, un des premiers ordinateurs commerciaux, de manière à générer au hasard des poèmes à partir de données combinatoires lui permettant de sélectionner, par exemple, un déterminant, un nom commun, un verbe d'état et un adjectif. C'est de cette manière que Theo Lutz écrit en 1950 ce qui est généralement considéré comme le premier texte « stochastique », une suite aléatoire de phrases comme celles-ci :

NICHT JEDER BLICK IST NAH. KEIN DORF IST SPAET.

EIN SCHLOSS IST FREI UND JEDER BAUER IST FERN.

JEDER FREMDE IST FERN. EIN TAG IST SPAET.

JEDES HAUS IST DUNKEL. EIN AUGE IST TIEF.

En français, le texte se traduirait par :

CHAQUE REGARD N'EST PAS LOINTAIN. AUCUN VILLAGE N'EST TARDIF.

UN CHÂTEAU EST LIBRE ET CHAQUE PAYSAN EST LOINTAIN.

CHAQUE ÉTRANGER EST LOINTAIN. UN JOUR EST TARDIF.

CHAQUE MAISON EST SOMBRE. UN CIEL EST PROFOND.

La simplicité du programme de Lutz est responsable de l'aspect répétitif du texte, et la méthode combinatoire de son abscondité. Bien que les programmes informatiques de création littéraire se perfectionnent au fil du temps, jusqu'à des imitations de la poésie de Goethe par Krause et Schaudt (1967), le procédé reste conceptuellement le même : programmer la machine pour qu'elle sélectionne des portions de texte aléatoirement en respectant des règles grammaticales.

L'aspect ludique de ces créations rejoint à la fois les tentatives d'écriture automatique des avant-gardes littéraires (dadaïsme, surréalisme) et le principe de l'écriture à contrainte mathématique pratiquée par l'OuLiPo (Ouvroir de littérature potentielle) autour de Raymond Queneau. D'ailleurs, l'OuLiPo donnera par la suite naissance en 1981 à l'ALAMO (Atelier d'écriture assisté par ordinateur), constitué lui aussi de figures à la croisée des chemins scientifique et littéraire, telles Paul Braffort.

Au fil des années, la génération aléatoire a perdu sa prédominance, et la littérature stochastique s'est fondue dans un plus grand ensemble, la littérature numérique ou électronique. L'aspect ludique s'est déplacé de l'écriture

vers la lecture, via des œuvres interactives. Celles-ci reposent à l'origine sur le principe de l'hypertexte (des liens joignant ensemble différents textes, comme c'est le cas sur les pages web), qui laisse le lecteur ou la lectrice influencer le déroulement du texte. Cependant, l'esprit stochastique est encore présent en littérature numérique, soit parce que des fonctions aléatoires sont intégrées à des dispositifs plus complexes, soit parce que des œuvres font référence au passé stochastique, comme *Kill the Poem*.

### *Kill the Poem*, Johannes Auer (1997)

Créé dans le cadre d'une collaboration entre artistes allemands et uruguayens, *Kill the Poem* est un dispositif interactif en ligne (et sur CD-ROM à l'origine) dans lequel le lecteur-joueur clique sur un pistolet permettant de « tuer », c'est-à-dire supprimer, les différents mots d'un poème affiché à l'écran. Lorsque tous les mots ont été éliminés, un lien « *i like it and start again* » relance le processus depuis le début. Le choix d'un poème non-sens au vocabulaire très simple (le début du poème signifie « aucune blague avec tango n'est sérieuse aucun tango n'est sérieux avec des blagues aucune blague n'est du tango avec sérieux », etc.) et la reprise de mots issus des textes de Theo Lutz revendiquent l'inscription dans la tradition de l'École de Stuttgart autour de Bense.

L'interprétation du dispositif dans sa totalité est très ouverte. On peut toutefois supposer qu'il commente la tendance dont nous avons parlé à opposer littérature et informatique (y compris le jeu vidéo) : le processus interactif « tue » la forme littéraire exemplifiée par le poème.

Cependant, plusieurs aspects semblent questionner cette vision de lutte à mort entre deux formes de communication. Ainsi, le poème originel n'a aucun sens, et c'est son intégration à un dispositif plus large, qui paradoxalement consiste à l'éliminer, qui lui en fournit un. Ensuite, le plaisir de cette destruction (« *i like it* ») et son caractère transitoire (« *start again* ») suggèrent que la mort n'est qu'un jeu, et que la lutte entre jeu et littérature est peut-être elle-même un jeu de rôle répété à l'infini plutôt qu'une menace réelle. L'inutilité du pistolet quand le poème est détruit pourrait même signifier que c'est dans la mise en scène constante de leur opposition que littérature et jeu vidéo construisent leur sens en tant que formes artistiques : inconciliables, ils seraient aussi indissociables.

## **2.2. Roman hypertexte, livre-jeu et aventure textuelle**

Bien avant de devenir la base de la navigation internet, le lien hypertexte (ou hyperlien), inventé dans les années 1960, est perfectionné dans les années 1980 et intégré à de nombreux logiciels d'écriture, dont le célèbre *Storyspace* (Eastgate, 1987). Le roman hypertexte en vient alors à combiner les espoirs de voir advenir une littérature libérée des contraintes de linéarité traditionnellement associées avec le livre imprimé (ou codex). Il intègre aussi une

architecture narrative basée sur les « arbres de décision » typiques de la narratologie structuraliste ayant suivi les travaux de Vladimir Propp, comme par exemple la *Logique du récit* de Claude Bremond (1973), qui s'intéresse à la notion d'interactivité (voir Marti et Baroni, 2014).

Parmi ces œuvres remarquées par une frange de la critique littéraire de l'époque, on peut citer *Afternoon, a story* de Michael Joyce (1987), *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1992) ou *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995). Le fait que *Afternoon, a story*, soit célébré comme œuvre pionnière, voire comme premier roman hypertexte, ne doit pas obnubiler l'existence de procédés semblables dans le genre des aventures textuelles sur ordinateur dès la fin des années 1970, ou dans les livres-jeux qui, bien que plus anciens, connaissent le succès au même moment avec la série *Choose your own adventure*, puis avec les *Défis Fantastiques* (publiés en français dans la série des *Livres dont vous êtes le héros*). Dans ces romans, le texte est divisé en portions entre lesquelles voyage le lecteur ou la lectrice au gré des choix posés par la narration : « 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 » (*Le sorcier majdar*, 1986).

Le début de l'histoire des aventures textuelles, ou *text-based adventure games*, est souvent situé en 1977 avec la mise en ligne par Don Woods d'une version augmentée d'*Adventure*, jeu créé par William Crowther. Les éléments qui feront le succès du genre sont déjà présents : le joueur ou la joueuse interagit, via des commandes en syntaxe simplifiée telles que « *go west* » ou « *take keys* », et le système de jeu l'informe sur les effets de ses actions et déplacements via du texte uniquement. Ce modèle est repris par de nombreuses autres œuvres, dont le développement nécessite souvent la collaboration entre des profils littéraires et d'autres issus de la programmation (Lessard, 2014). Inspirés par le développement des aventures textuelles en solo, Roy Trubshaw et Richard Bartle proposent avec la mise en ligne de MUD (*Multi-User Dungeons*), une version multijoueur des aventures textuelles, où l'aspect de monde social en ligne prend le dessus sur l'architecture narrative (Bartle, 2010, p. 24–25).

Avec l'évolution technique du jeu vidéo, des éléments graphiques sont petit à petit ajoutés aux descriptions textuelles, jusqu'à ce que le ratio s'inverse, donnant naissance aux « aventures graphiques », plus tard simplement appelées jeu d'aventure (*adventure game*), un genre important pour la popularisation du jeu vidéo dans les années 1980. De la même manière, le tissu social virtuel des MUD se retrouve dans les MMORPG (*Massively*

*Multiplayer Online Role-Playing Games*) (Bartle, 2010, p. 30–37). Cependant, le jeu textuel n'a pas disparu actuellement : des productions indépendantes continuent dans la veine purement textuelle, souvent en y ajoutant des éléments d'autres genres (citons par exemple *A Dark Room* de Doublespeak Games en 2013) tandis que des genres comme la *visual novel*<sup>2</sup> reprennent des codes et structures des aventures textuelles originelles.

Romans hypertextes, livres-jeux, MUD et aventures textuelles connaissent donc leur apogée quasiment au même moment, et reposent sur des concepts très semblables. Tous trois sont des exemples textuels de ce qu'Espen Aarseth nomme « littérature ergodique », soit des œuvres qui nécessitent un effort supérieur au simple fait de tourner les pages pour être parcourues par leurs lecteurs ou lectrices. Pourtant, ces trois genres sont traités et perçus différemment car ils suivent des chemins de légitimation et de consécration différents : la critique littéraire dite « sérieuse » et l'avant-garde pour l'hypertexte ; la réception populaire (et, pour une partie, adolescente) pour les livres-jeux ; la culture informatique, puis plus tard vidéoludique, pour les aventures textuelles.

### 2.3. Des textes... littéraires dans les jeux vidéo ?

Élargi aux rapports entre littérature et jeu vidéo, l'exemple des textes ergodiques nous apprend que ce ne sont pas tant des différences formelles que des attitudes de réception qui dictent ce qui est « jeu vidéo » et ce qui est « littérature ». En effet, comme le montre Irina Rajewsky (2010, p. 53–54), les médias n'existent pas en tant que tels, mais bien comme reconstructions à partir d'exemples concrets : « la littérature » et « le jeu vidéo » sont donc des représentations mentales basées sur l'ensemble des œuvres qu'on considère soit comme littéraires, soit comme vidéoludiques.

Les différences de réception et de canonisation entre l'hypertexte littéraire et les aventures textuelles montrent que la littérature et le jeu vidéo dépendent de deux espaces de légitimation distincts. Cependant, dans le conflit mis en scène entre codex et médias numériques, ils sont régulièrement mis en concurrence, ce qui s'exprime au sein des œuvres par un jeu de miroirs : des jeux vidéo intègrent des fragments indéniablement caractérisés comme

---

2. Les *visual novels* sont des « récit[s] numérique[s] que l'utilisateur découvre au travers de dialogues avec des personnages qui sont aussi représentés sous forme graphique » (Sellier, 2019, p. 401). Le plus souvent composés d'une succession de plans fixes, elles consistent par exemple à faire évoluer une relation amoureuse dont un ou une protagoniste est incarné par le joueur ou la joueuse.

littérature, tandis que des livres font des références appuyées aux jeux vidéo au sein du texte.

Les livres (virtuels) que l'on peut trouver dans les jeux vidéo servent souvent à établir une atmosphère et à caractériser un lieu ou des personnages. Ainsi, la présence d'une bibliothèque bien fournie permet-elle de penser que l'on se trouve dans un lieu de culture ou de science, ou que le personnage a un statut important dans la société représentée dans le jeu. Ces bibliothèques d'atmosphère se composent souvent de livres que le joueur ou la joueuse ne peut pas retirer de leur étagère ni lire : ils sont des éléments de décor et transmettent leur message par leur simple aspect extérieur. D'autres livres, en revanche, peuvent être ouverts et lus (entièrement ou en partie). Cette lecture est soit réelle — le texte contenu dans le texte virtuel est affiché à l'écran et c'est le joueur ou la joueuse qui le lit (comme dans l'exemple encadré de *Myst*) — soit simulée; dans ce cas, le texte n'est pas affiché et c'est l'avatar qui est représenté en train de lire (Mauger, 2014). La lecture simulée est souvent utilisée quand la lecture apporte des facultés supplémentaires à l'avatar, comme l'apprentissage d'aptitudes professionnelles dans la série *Les Sims* (Maxis, à partir de 2000).

#### *Myst*, Cyan (1993)

Sorti en 1993 d'un petit studio, Cyan, *Myst* connaît rapidement un succès retentissant pour la qualité visuelle de ses images oniriques en plans fixes, que parcourt le joueur (représenté par une simple main) en cliquant. Il doit découvrir les secrets du monde déserté dans lequel il a atterri après avoir été happé par un livre, et délivrer des personnages enfermés eux aussi dans des livres. La bibliothèque forme le point central de l'aventure et la source principale des informations pour résoudre les énigmes posées par le jeu. Toutes les connotations habituelles du livre dans le jeu vidéo sont présentes dans *Myst* : l'histoire, le savoir et la mémoire, mais aussi le pouvoir que confère la connaissance du passé et son écriture.

Les personnages piégés dans les ouvrages de *Myst* sont un lieu commun de la littérature : que ce soit physiquement comme dans *L'histoire sans fin* de Michael Ende (1979) ou intellectuellement comme dans *Madame Bovary* de Flaubert (1857), l'histoire littéraire regorge de protagonistes tombés dans des livres et peinant à en sortir. Cette allégorie du pouvoir captivant et illusionnant de la littérature trouve son équivalent dans les représentations romanesques, dès les années 1990, de personnages qui traversent l'écran souvent involontairement, puis se retrouvent piégés dans l'univers du jeu vidéo. L'idée d'être à l'intérieur d'un programme avait été exploitée dès les années 1980

par le cyberpunk, genre littéraire dont l'imaginaire du piratage informatique (notamment dans *Burning Chrome* de William Gibson en 1982) avait déjà beaucoup d'une représentation du jeu vidéo, même s'il ne se revendiquait pas comme tel.

La surreprésentation de la littérature pour enfants et jeunesse parmi les romans mettant en scène des jeux vidéo n'est pas un hasard : sa fonction en partie éducative et morale met en garde (Sellier, 2019, p. 129) contre un média vu comme nouveau, puissamment évocateur et immersif. Bien que le concept d'immersion soit fuyant et trompeur, il a inspiré de nombreuses œuvres, dont la plus connue dans le domaine francophone est certainement *No Pasarán, le jeu* de Christian Lehmann, dont le premier volet est paru en 1996. Dans ce roman, trois adolescents se voient remettre un mystérieux jeu, *l'Expérience Ultime*, par un vieil homme qui se révélera être un rescapé des camps de concentrations nazis. Le jeu les transporte littéralement dans les conflits sanglants de l'histoire contemporaine (Première et Seconde Guerre mondiale, Guerre du Viêt-Nam, Guerre d'Espagne) et semble entraîner des conséquences sur le déroulement de l'Histoire dans le monde réel.

Les débats médiatiques de la fin des années 1980 et des années 1990 sur les effets du jeu vidéo sur la santé physique et mentale trouvent également leur place dans ce roman, bien que l'intrigue montre progressivement que le danger n'est pas le jeu lui-même, mais bien les tendances fascistes qui grandissent dans la société française et passent inaperçu — incarnées notamment par Andreas, un membre du trio aux sympathies néofascistes.

#### **2.4. Du phénomène social au référent culturel**

Si la littérature des années 1990 est majoritairement une littérature de positionnement face à la montée en puissance du jeu vidéo dans la société, les descriptions précises de l'expérience de certains jeux emblématiques, notamment *Doom* (id Software, 1993) dans les romans de Christian Lehmann, montrent qu'une sensibilité au jeu vidéo comme objet culturel y est déjà en germe.

Dès les années 2000, même si des œuvres de mise en garde continuent à paraître, le traitement littéraire du jeu vidéo rend compte de la légitimité que ce loisir acquiert progressivement : de plus en plus, l'attention se déplace des risques supposés du jeu vidéo pour la lecture et la littérature ou la santé de la jeunesse vers la variété des œuvres vidéoludiques, la richesse de leurs univers et la spécificité du ressenti des joueurs et joueuses.



Des romans comme *Lucky Wander Boy* (2003, *Video Games* en traduction française) de D.B. Weiss, *Ready Player One* (2011) et *Armada* (2015) d'Ernest Cline ou la tétralogie *Extraleben* de Constantin Gillies en langue allemande (à partir de 2008) peuvent même être classés comme romans *gamer* à part entière : ils visent un public *gamer*, racontent des histoires où le jeu vidéo a une place prépondérante, et encyclopédisent la culture vidéoludique par leur rigueur documentaire et leurs longues digressions sur des machines anciennes et des jeux célèbres ou oubliés. En poésie également, Seth Flynn Barkan (*Blue Wizard Is About to Die*, 2004) ou B.J. Best (*But Our Princess Is in Another Castle*, 2013) tentent de trouver une manière adaptée d'exprimer textuellement les expériences de jeu présentes et passées.

Enfin, même si la littérature, tout comme le cinéma, a toujours inspiré le jeu vidéo (*Myst* doit beaucoup, par exemple, à *L'Île mystérieuse* de Jules Verne, paru en 1875), ces contacts s'intensifient fortement depuis les années 2000 : *Metro 2033* (2010) et ses suites adaptent le roman du même nom de Dmitri Gloukhovski, et *The Witcher* (CD Projekt Red, à partir de 2007) la saga d'Andrzej Sapkowski. Dans le sens inverse, les univers de nombreux jeux sont prolongés et étendus dans des séries romanesques, comme celui d'*Assassin's Creed* (à partir de 2007) qui a donné lieu à neuf romans (dès 2010).

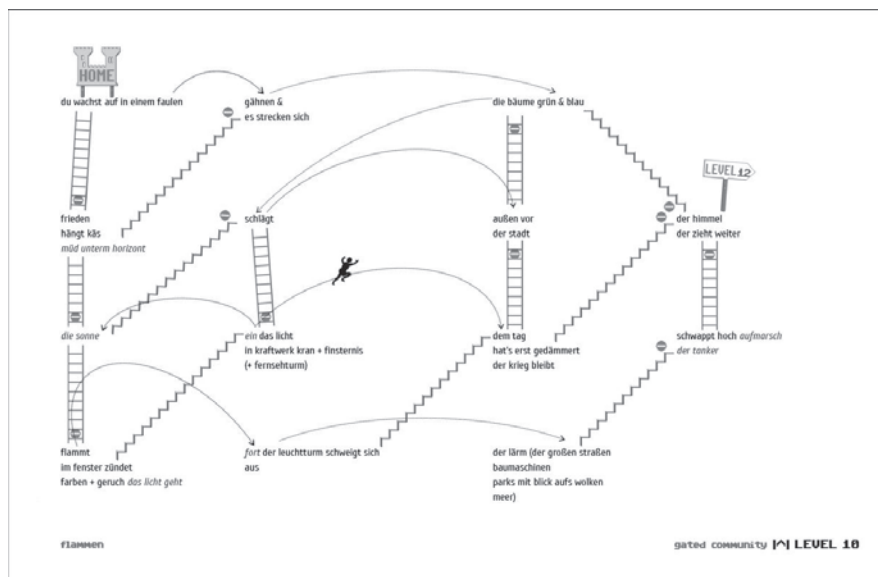
### **2.5. Vers l'expérimentation formelle ?**

En plus d'intrigues et ressorts structurels inspirés du jeu vidéo, les romans et poèmes *gamer* intègrent nombre d'aspects visuels des jeux vidéo : les chapitres sont remplacés par des niveaux, les polices d'écriture miment un affichage pixellisé, des captures d'écran ou des illustrations inspirées de franchises vidéoludiques ornent les pages, un écran *game over* clôture l'ouvrage, etc. Dans d'autres textes plus avant-gardistes, l'expérimentation formelle quitte la marge pour devenir le centre du discours littéraire, remettant en question la distinction intuitive entre littérature et jeu vidéo.

En 2003, l'artiste et écrivaine Chloé Delaume, dont le travail tourne autour de l'autofiction, publie ainsi *Corpus Simsi*, où elle se présente à travers son avatar dans *Les Sims* (Maxis, 2000), à travers ses propres captures d'événements du jeu. Christian Schloyer, dans *Jump'n'Run* (2017), reproduit sur la page les éléments de *gameplay* d'un jeu de plateforme à échelles à la *Donkey Kong* (Nintendo, à partir de 1981). Pour progresser dans ce recueil de poésies très ergodique, il faut trouver son chemin à travers les niveaux en choisissant les bons parcours d'échelle en échelle et de vers en vers.



DELAUME C. (2003), *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Leo Scheer.



SCHLOYER C. (2017), *Jump 'n' Run*, Poetenladen.

En bande dessinée, du fait de la forte visualité du médium et de sa concentration sur l'action, les créations d'objets médiatiques hybrides ont commencé tôt : en 1995 déjà, *Comix Zone*, sur la Mega Drive de Sega, proposait d'incarner un personnage qui se déplace au sein d'une bande dessinée et doit battre les ennemis d'une case pour accéder à la suivante. Cette vague connaît une nouvelle impulsion sous l'effet de la réalité virtuelle, donnant naissance à un type particulier de « bande défilée » au sein duquel le lecteur ou la lectrice se déplace en trois dimensions : *Dear Angelica*, de Saschka Unseld (2017), est une des réussites de ce genre jusqu'à présent, et combine des caractéristiques du jeu vidéo, du film d'animation et de la bande dessinée pour faire revivre les souvenirs qu'une jeune fille a de sa mère décédée.

De telles œuvres expérimentales illustrent l'évanouissement progressif, dans l'avant-garde technologique des arts graphiques et littéraires, d'une classification liée à un média d'origine, pour aboutir à des créations nativement hybrides, où ce sont alors le regard, l'attitude et les habitudes du public ainsi que des instances d'édition et de promotion qui décident des attentes médiatiques avec lesquelles ces créations sont perçues. En somme, les frontières entre littérature et jeu vidéo se déplacent du pôle de la création vers celui de la réception.

### 3. EN RÉSUMÉ

– **Littérature et jeu vidéo se rejoignent** tant comme pratiques culturelles que comme processus de création. Dès ses débuts, l'informatique a été en contact rapproché avec la littérature : les premiers laboratoires d'informatique, dans les années 1950, ont développé des programmes rudimentaires de création de poésie. La tendance s'est poursuivie avec des textes plus complexes, notamment dans le cadre de l'ALAMO dans les années 1980.

– Plus tard, le **courant de la littérature électronique** a développé des œuvres sur écran dites « ergodiques », invitant l'utilisateur ou l'utilisatrice à jouer avec le texte littéraire. Les années 1980 à 1990 sont par exemple celles de la popularisation de l'hypertexte sur papier ou écran, consistant en une navigation non linéaire, et donc en un choix par le lecteur ou la lectrice de son « chemin » à travers le texte.

– **Les jeux vidéo intègrent également la littérature** : des livres y sont présents, soit comme simples décors, soit comme textes véritablement lisibles.

– Pareillement, de **nombreux romans représentent la pratique du jeu vidéo** ; en littérature jeunesse, c'est aussi une mise en garde aux enfants et jeunes contre ce nouveau média perçu comme très ou trop captivant.

– Depuis les années 2000, cette problématisation sociale est dépassée au profit d'un **intérêt pour le jeu vidéo comme culture**. Il va de pair avec des expérimentations formelles : des références structurelles et visuelles au jeu vidéo sont importées en littérature, faisant évoluer celle-ci. Actuellement, certaines œuvres avant-gardistes sont hybrides à un tel point que leur classification comme littérature ou jeu vidéo relève non plus de leur processus de création, mais bien de leur présentation éditoriale et leur réception par le public.

### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour en apprendre plus sur la naissance de la littérature stochastique ainsi que le passage à la littérature électronique en Allemagne et ailleurs, les ressources en ligne rassemblées par Reinhold Döhl, Johannes Auer et Friedrich W. Block d'une part, par Auer, Christine Heibach et Beat Suter d'autre part sont précieuses (majoritairement en allemand, en partie en anglais) :

DÖHL R., AUER J. et BLOCK F.W. (éd.), *Netzliteratur//Internetliteratur//Netzkunst*, <https://www.netzliteratur.net/>.

AUER J., HEIBACH C. et SUTER B. (éd.), *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, <http://www.stuttgarter-schule.de/>.

La thèse d'Hélène Sellier, consultable en ligne, offre un tour d'horizon des représentations croisées entre littérature et jeu vidéo, ainsi qu'une tentative élégante de les classifier :

SELLIER H. (2019), *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques*, thèse de doctorat, Université Paris-Est, [http://helenesellier.com/files/These\\_Litterature\\_Jeux\\_video\\_Sellier\\_coupee.pdf](http://helenesellier.com/files/These_Litterature_Jeux_video_Sellier_coupee.pdf)

Enfin, Björn-Olav Dozo et Fanny Barnabé ont publié deux recueils, l'un au format livre et ebook, l'autre en revue scientifique, qui regroupent des articles de qualité se penchant sur différents aspects de la relation complexe entre livre et jeu vidéo :

BARNABÉ F. et DOZO B.O. (éd.) (2014), *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, *Livre et jeu vidéo*.

BARNABÉ F. et DOZO B.O. (éd.) (2018), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège.

## 5. LUDOGRAPHIE

*Myst* (1993), CYAN, *Macintosh*. Réalisé par Robyn et Rand Miller.

*Myst* est un exemple extrême d'un jeu vidéo qui exploite son rapport à la culture livresque et littéraire et demande au joueur ou à la joueuse de passer de longues heures dans sa bibliothèque pour comprendre les secrets de l'île déserte où il ou elle a atterri — pour découvrir que ces secrets sont intimement liés aux livres et à l'écriture.

*A Dark Room* (2013), DOUBLESPEAK GAMES, *Navigateur web* (<http://adarkroom.doublespeakgames.com/>). Conçu par Michael Townsend.

Le jeu en ligne *A Dark Room* propose une aventure qui passe uniquement par le texte. Elle reprend les codes de l'aventure textuelle des années 1980, mais les mêle à une interface austère de jeu incrémental, un genre qui consiste à accumuler des ressources de manière exponentielle.

*Comix Zone Classic* (2017), SEGA, *Android* [portage]. Version originale réalisée par Peter Morawiec.

*Comix Zone*, où l'on incarne un personnage de bande dessinée qui doit progresser de case en case, a connu une réédition sur Android et iOS en 2017, régulièrement mise à jour. Les parallèles entre la bande dessinée et le jeu vidéo y sont exploités de manière souvent fine et humoristique.

## 6. BIBLIOGRAPHIE

- BACKE H.-J. (2021), « Game-Comics and Comic-Games: Against the Concept of Hybrids », in RAUSCHER A., STEIN D. et THON J.-N. (éd.), *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*, Routledge, p. 60–83.
- BARKAN S.F. (2004), *Blue Wizard is About to Die!*, Rusty Immelman.
- BARTLE R.A. (2009), « From MUDs to MMORPGs: The History of Virtual Worlds », in *International Handbook of Internet Research*, Springer, p. 23–39.
- BEST B.J. (2013), *But Our Princess Is in Another Castle*, Rose Metal.
- BRAFFORT P. (1994), *ALAMO, Une expérience de douze ans*, [http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo\\_experience.html](http://www.paulbraffort.net/litterature/alamo/alamo_experience.html)
- CLINE E. (2011), *Ready Player One*, Random House.
- DELAUME C. (2003), *Corpus Simsi : Incarnation virtuellement temporaire*, Leo Scheer.
- DOZO B.-O. (2019), « Pour une histoire polyphonique du jeu vidéo », in LIÈGE GAME LAB (éd.), *Culture vidéoludique!*, Presses universitaires de Liège, p. 21–35.
- DUPONT B. (2018), « “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 F. et DOZO B.-O. (éd.), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège.
- DUPONT B. et GUESSE C. (2019), « Littérature et jeu vidéo », in LIÈGE GAME LAB (éd.), *Culture vidéoludique!*, Presses universitaires de Liège, p. 97–115.
- ENDE M. (1984 [1979]), *L’Histoire sans fin*, trad. par Autrand D., France-Loisirs.
- FITZPATRICK K. (2022), « L’Histoire future du livre : Temps, attention, convention », trad. par Dupont B., Guesse C. et Mingazova E., in MINGAZOVA E., DUPONT B. et GUESSE C. (éd.), *Obsolescence programmée : Perspectives culturelles*, Presses universitaires de Liège, p. 180–195.
- GIBSON W. (1987), *Burning Chrome*, ACE Books.
- GILLIES C. (2008), *Extraleben*, CSW.
- KRAUSE M. et SCHAUDT G.F. (1967), *Computer-Lyrik. Poesie aus dem Elektronenrechner*, Droste.
- LATA M. (2022), « Quand la théorie littéraire parle au futur : Obsolescence programmée et théories de la lecture », in MINGAZOVA E., DUPONT B. et GUESSE C. (éd.), *Obsolescence programmée : Perspectives culturelles*, Presses universitaires de Liège, p. 161–178.
- LESSARD J. (2014), « Livre, film ou monde interactif? Les Métaphores de la construction formelle du jeu d’aventure », in *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- LUTZ T. (1959), « Stochastische Texte », in AUER J., HEIBACH C. et SUTER B., *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, [https://www.netzliteratur.net/lutz\\_schule.htm](https://www.netzliteratur.net/lutz_schule.htm).

- LEHMANN C. (1996), *No pasarán, le jeu*, L'école des Loisirs.
- MAUGER V. (2014), « Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique », in *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- MORISSET T. (2014), « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », in *Mémoires du Livre/Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2.
- PAGE I. et DEVER J. (1986 [1985]), *Le Sorcier majdar*, trad. par Pracontal M. de, Gallimard Jeunesse.
- RAJEWSKY I. (2005), « Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality », in *Intermédiatités/Intermediality*, n° 6, p. 43–64, <https://doi.org/10.7202/1005505ar>.
- SCHLOYER C. (2017), *Jump 'n' Run*, Poetenladen.
- SELLIER H. (2019), *Littérature et jeux vidéo : Représentations réciproques*, thèse de doctorat, Université Paris-Est, [http://helenesellier.com/files/These\\_Litterature\\_Jeux\\_video\\_Sellier\\_coupee.pdf](http://helenesellier.com/files/These_Litterature_Jeux_video_Sellier_coupee.pdf).
- SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL) (2020), *L'Essentiel du jeu vidéo : Les Français et le Jeu vidéo*, [https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv\\_novembre\\_2020\\_def\\_web-compresse\\_0.pdf](https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/ejv_novembre_2020_def_web-compresse_0.pdf).
- WALTER E. (1999), « Max Bense und die Kybernetik », in AUER J., HEIBACH C. et SUTER B., *Als Stuttgart Schule machte: Ein Internet-Reader*, <https://www.netzliteratur.net/bensekybernetik.htm>
- WEISS D.B. (2003), *Lucky Wander Boy*, Plume.