



Fanny Lignon, *Récits vidéoludiques. Le personnage réinventé*

Anna-Maria Trefois



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/lectures/67314>

DOI : 10.4000/13vbn

ISSN : 2116-5289

Éditeur

ENS Éditions

Ce document vous est fourni par Université de Liège



Référence électronique

Anna-Maria Trefois, « Fanny Lignon, *Récits vidéoludiques. Le personnage réinventé* », *Lectures* [En ligne], Les comptes rendus, mis en ligne le 06 mai 2025, consulté le 06 mai 2025. URL : <http://journals.openedition.org/lectures/67314> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/13vbn>

Ce document a été généré automatiquement le 6 mai 2025.



Le texte seul est utilisable sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Les autres éléments (illustrations, fichiers annexes importés) sont « Tous droits réservés », sauf mention contraire.

Fanny Lignon, *Récits vidéoludiques. Le personnage réinventé*

Anna-Maria Trefois

- ¹ Avec cet ouvrage, Fanny Lignon nous offre une porte d'entrée accessible et rigoureuse vers les game studies. Nous passons par l'histoire du jeu vidéo, par les débats au sein des études du jeu, mais aussi et surtout par une définition des divers types de récits et de personnages. L'autrice prend ainsi soin d'expliquer chaque étape qui l'amène à formuler son hypothèse de départ : le concept de personnage a été réinventé par les récits vidéoludiques. Ce postulat est porté par les résultats d'une enquête menée avec Mehdi Derfoufi auprès d'élèves, filles et garçons, de collèges et de lycées, en 2011, afin d'identifier leur vécu vidéoludique et d'obtenir une liste des jeux les plus utilisés par ces derniers. Celle-ci a été réalisée dans le cadre d'un programme de l'Agence nationale de la recherche intitulé *Les enjeux socio-éducatifs de la mixité au quotidien en milieu scolaire : pratiques genrées et violences entre pairs*¹. Les résultats ont permis de constituer un corpus de seize jeux : *Mario Kart Wii* (Nintendo, 2008) ; *Super Mario Galaxy 2* (Nintendo, 2010) ; *Grand Theft Auto IV* (Rockstar Games, distribué par Take-Two Interactive, 2008) ; *Call of Duty : Modern Warfare 3* (Activision, 2011) ; *Need for Speed : The Run* (Electronic Arts, 2011) ; *Pro Evolution Soccer 2011* (Konami, 2010) ; *Les Sims 3* (Electronic Arts, 2011 sur 3DS) ; *FIFA 11* (Electronic Arts, 2010) ; *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) ; *Wii Sports* (Nintendo, 2006) ; *World of Warcraft : The Burning Crusade* (Blizzard Entertainment, 2007) ; *Just Dance* (Ubisoft, 2009) ; *Tomb Raider : Underworld* (Eidos Interactive, 2008) ; *Halo 3* (Microsoft Game Studios, 2007) ; *Medal of Honor* (Electronic Arts, 2010) et *Rayman contre les lapins crétins* (Ubisoft, 2006). Autant d'œuvres qui constituent le corpus de Fanny Lignon, formant un échantillon « [représentatif] de genres vidéoludiques toujours actuels » (p. 48).
- ² Comme pour le roman, le jeu vidéo tente d'imiter la réalité. Lignon prend l'exemple de la mort, qui est souvent figurée dans les jeux étudiés. Dans *Sims 3*, en tant que personnages, nous pouvons mourir de faim, de maladie et de vieillesse. Dans *Call of Duty : Modern Warfare 3*, les morts violentes ne font que se succéder. Pourtant, dans une autre catégorie, certains jeux remettent en question cette exigence de vraisemblance

avec la réalité. Dans *Super Mario Galaxy 2*, quand la mort surprend notre personnage, il réapparaît quelques secondes plus tard, comme si la mort n'avait jamais eu lieu. Dans la troisième catégorie, Lignon place les jeux où la mort ne touche pas notre personnage, car ce dernier n'apparaît pas : jeux de courses, jeux d'adresse, jeux rythmiques et musicaux. La mort vidéoludique n'est donc pas définitive ; elle constitue un événement temporaire qui suspend l'action du joueur, le faisant passer d'un état d'activité à un état de passivité. Lignon reprend ici les mots du philosophe Ludwig Wittgenstein : « La mort n'est pas un événement de la vie. La mort ne peut être vécue »² (p. 96). Car le récit vidéoludique permet de *vivre la mort*, il s'éloigne de la vraisemblance. Néanmoins, lorsqu'il s'agit des déclinaisons de personnages, nous restons proches de ce que nous connaissons, dans la mesure où les personnages sont soit des humains soit des variantes d'être humain, d'animaux et de machine.

- ³ L'autrice classe les personnages en deux catégories : « l'infra-personnage » et « l'ultra-personnage ». Ces deux concepts sont complexes et se placent eux-mêmes dans un réseau conceptuel dense. L'infra-personnage désigne un protagoniste vidéoludique incomplet, issu d'autres œuvres non vidéoludiques, ou inspiré de personnes réelles. Cette catégorie inclut notamment des sportifs, des figures historiques, des personnages provenant d'autres univers de fictions ainsi que des figures mythologiques. Nous pourrions donc y classer les personnages de *FIFA*, ainsi que les figures historiques d'*Assassin's Creed*. Ces personnages sont incomplets à cause de la manière dont ils sont présentés. Sur la jaquette de *Tomb Raider : Underworld*, seule une partie du visage et du corps du personnage principal est visible. Aucune indication sur sa personnalité n'est donnée, et les décors sont inexistants. Pourtant, nous ne présentons plus Lara Croft. Par ailleurs, le fait de tronquer l'apparence d'un personnage sur la jaquette d'un jeu ne se limite pas à ce cas précis. Lignon cite plusieurs jeux de son corpus présentant le même procédé : *Call of Duty : Modern Warfare 3*, *Halo 3* et *Assassin's Creed*, etc. Avec ce genre de jaquette, nous faisons face à des personnages lacunaires, une manière de « faciliter l'entrée du joueur dans le personnage, pour l'inviter à compléter ce qui est incomplet » (p. 140). L'autrice explique alors que le protagoniste vidéoludique oscille entre le statut d'infra- et celui de personnage en attente, susceptible de devenir un ultra- dès lors qu'il est investi par une joueuse. Les ultra-personnages se définissent comme « des personnages échappant à la tradition, des plus que personnages situés au-delà de ce qu'on attend ordinairement d'un personnage » (p. 167). Parmi eux, Lignon considère les personnages trouvant leur origine dans les œuvres vidéoludiques. À cet égard, bien que la présentation de Lara Croft puisse la rapprocher d'un infra-, elle est en réalité un ultra-personnage en raison de cette origine. Ces personnages originaux continueront à évoluer, non seulement au sein du même média, mais aussi dans d'autres espaces culturels et médiatiques, s'inscrivant ainsi dans un réseau transmédia. Le personnage Lara Croft donnera lieu à « des bandes dessinées, des films, des attractions de parcs à thèmes, des fanfictions... » (p. 170).

- ⁴ Grâce à cet exemple, nous pouvons revenir à un autre exemple que Fanny Lignon développe au début de son livre : le roman graphique *The Walking Dead*, œuvre originale de Robert Kirkman. Dans ce type de production, les lecteurices implantent l'univers dans un réseau hypertextuel à travers des productions transmédiaires où ils/elles sont libres de modeler la diégèse. Ce réseau hypertextuel, dont parle Lignon, est une manière pour le/la lecteur/ice de passer d'un ordre fixe (une œuvre originale) à un ordre mobile où il·elle est « [libre] de naviguer, de choisir son point d'entrée, son point de sortie, de décider, ou non d'emprunter tel ou tel chemin, de revenir en arrière ou

d'aller en avant, de faire l'impasse sur tel ou tel moment et d'intervenir » (p. 21). Cet ordre devient mobile quand l'histoire sort de son média d'origine pour se décliner en roman, en fanfiction, en série, en machinimas³ et puis en jeux vidéo. Quand une lecteur·ice choisit d'adapter l'œuvre dans d'autres médias, le récit devient lui-même transmédia. Comme Lignon l'a sous-entendu dans la citation précédente, nous sommes alors libres, en tant que joueur·euses de modifier, de naviguer dans des récits, qu'ils soient finis ou non. Cette liberté, inhérente au phénomène sériel transmédia, entraînerait une rupture dans la linéarité des récits, chaque nouvelle production apportant des variations et des réinterprétations du récit initial. Avec ce réseau transmédia, l'ultra- est donc un personnage qui va au-delà de ce qu'on lui demande dans l'œuvre originale. Lara Croft dépasse le jeu vidéo pour développer son histoire dans d'autres médias.

- 5 Un point important avancé par l'autrice est que les ultra-personnages échappent à la diversité. Les personnages de son corpus sont majoritairement des hommes et, quand nous regardons les différences entre les personnages masculins et féminins, nous voyons des protagonistes stéréotypés. Lara Croft est un personnage jeune et sexualisé. Dans *World of Warcraft: The Burning Crusade*, les personnages masculins, proposés au départ, sont représentés avec des corps massifs et musclés, portant des armures imposantes, tandis que les personnages féminins sont souvent caractérisés par des décolletés, des poitrines prononcées et des armures peu protectrices. Fanny Lignon pousse l'analyse plus loin en étudiant la représentation de la mort des personnages au prisme du genre. Quand le personnage masculin meurt, le sang est présent, alors que quand un personnage féminin, comme Lara Croft, meurt, le corps s'effondre sans laisser de trace de blessure ou de débat apparente. Son cri est semblable à un déchirement. Lignon pose alors comme postulat que les personnages meurent différemment selon leur genre, « la mort étant sexualisée pour les femmes seulement » (p. 218).
- 6 Finalement, cet ouvrage de Fanny Lignon offre un ambitieux panorama des études du jeu vidéo tout en introduisant ses propres concepts : les infra-personnages et les ultra-personnages. De cette manière, l'autrice questionne, grâce au corpus issu de l'enquête sur le vécu vidéoludique d'élèves de collège et de lycée, l'impact des joueur·euses sur le personnage et le récit vidéoludique. Permettant une entrée dans le domaine des études de jeu, l'ouvrage déploie différents apports qui suscitent la curiosité, et ne néglige pas des dimensions importantes comme le genre.

NOTES

1. Projet ANR coordonné par Patricia Mercader et Annie Lechenet, 2009-2013. Rapport de recherche présenté par Patricia Mercader, Annie Lechenet, Jean-Pierre Durif-Varembont, Marie-Carmen Garcia et Fanny Lignon disponible à l'adresse suivante : <https://hal.science/halshs-00986142v1>.

2. Wittgenstein Ludwig, *Tractatus-Philosophicus*, Paris, Gallimard, coll. « Tel », 1990, p. 104.

3. Afin de définir ce qu'est un machinama, Fanny Lignon reprend la définition d'Alexis Blanchet dans *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n

love Éditions, 2010 : « Le machinama est une œuvre audiovisuelle produite avec des outils graphiques et des ressources empruntés à un jeu vidéo comme les moteurs graphiques des logiciels qui génèrent les images des écrans de jeu » (p. 445).

AUTEUR

ANNA-MARIA TREFOIS

Doctorante boursière au département Médias, Culture et Communication (Liège Game Lab) – membre de l'U.R. Traverses.