



HAL
open science

Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel

Julien Lalu

► **To cite this version:**

Julien Lalu. Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel. Jeu vidéo et livre, Presses universitaires de Liège, p. 66-82, 2015, Jeu vidéo et livre, 9791036512353. hal-02046095

HAL Id: hal-02046095

<https://hal.science/hal-02046095>

Submitted on 22 Feb 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le livre dans le *Role Playing Game* : un objet multifonctionnel

Julien LALU

« Je ne pense pas être de ceux qui savent faire de bons jeux d'action. Je préfère raconter une
histoire »

(Hironobu Sakaguchi, 1987)

Introduction

Le jeu vidéo, en tant que médium, est une technique contemporaine d'évasion. Il comble l'Homme dans son fantasme d'un ailleurs inaccessible. Comme les récits de voyage, il entraîne l'esprit vers des espaces encore inconnus ; comme les romans fantastiques, il se tourne vers des lieux qui font rêver ; comme l'épopée, il est une fenêtre ouverte sur le monde.

Le jeu vidéo et le livre ont souvent été, dans le courant des années 1990 et le début des années 2000, opposés par certains spécialistes de l'enfance. Philippe Meirieu, professeur en Sciences de l'éducation, met en garde contre le risque de virtualisation du réel dans l'éducation¹. Cette opposition est due à la nature intrinsèque du jeu vidéo : il est jeu avant tout et la dimension éducative n'y est que secondaire. Le jeu vidéo, amusant et divertissant, est opposé aux livres, objets sérieux et essentiels à l'enseignement. L'utilisation abusive du jeu vidéo risque de faire perdre la notion de la lecture à certains élèves qui se tourneraient intégralement vers ce nouveau vecteur de culture. Comme le constate Dominique Kalifa, à chaque apparition d'un nouveau support ou vecteur culturel, les critiques et discours du mauvais loisir prennent de l'ampleur². Il y aurait donc une bonne et une mauvaise culture, nommée généralement culture de masse ou culture populaire.

Malgré cela, le livre possède une place prépondérante dans les jeux vidéo notamment les RPG (*Role Playing Game* ou jeu de rôle vidéoludique). Sans sous-entendre une hiérarchisation des médias, les développeurs utilisent la valeur sérieuse et scientifique du livre pour garantir une valeur équivalente à leur création.

¹ Voir, pour exemple, son intervention « Éduquer aux médias, éduquer les médias : pour un sursaut citoyen ! », Communication au congrès de la *Fédération des documentalistes bibliothécaires de l'Éducation nationale*, Lyon, 2008 [en ligne]. URL : http://www.meirieu.com/ARTICLES/fadben_eduquer_aux_medias.pdf, consulté le 26/05/2014.

² KALIFA D., *La Culture de masse en France : 1860–1930*, tome 1, Paris, La Découverte, 2001.

L'une des premières formes d'utilisation est l'adaptation. Avant les années 1980, les sujets de prédilection des scénarios vidéoludiques sont la fiction futuriste – inspirée par les productions audiovisuelles comme *Star Trek* (1966) ou *Star Wars : A New Hope* (1977) et la conquête spatiale (1961) – et le sport qui se développe après le succès de *Pong* (Atari, 1972). Ainsi, l'adaptation et l'influence scénaristique du livre participent au renouvellement du médium, comme *Dune*, roman de Frank Herbert³ et son adaptation vidéoludique (Cryo Interactive, 1990). Dans les RPG, traditionnellement inspirés du médiéval-fantastique ou de la fantaisie, on constate deux principales sources d'influences littéraires : l'univers arthurien pour le médiéval-fantastique⁴ et les œuvres de John Ronald Reuel Tolkien concernant la fantaisie épique.

À travers deux jeux vidéo d'aires culturelles différentes, l'une américaine et l'autre japonaise, cette étude se concentre sur une autre forme d'implication du livre : une double utilisation interne au monde virtuel et commune aux deux titres.

The Elder Scrolls V : Skyrim est un Action-RPG développé en 2011 par la société américaine Bethesda. Le joueur incarne un avatar qu'il personnalise selon sa volonté. La région de Skyrim (ou Bordeciel, en français) est en guerre depuis l'assassinat de son haut-roi par le chef renégat Ulfric Sombre et au bord de la destruction après le retour des dragons. L'analyse s'axe principalement sur une extension du jeu sortie en 2012, *Dragonborn*. Le principal ennemi est Miraak, un prêtre dragon. Pour survivre après sa trahison, il s'allie à la divinité gardienne de la connaissance et de la mémoire, Hermaeus Mora et se réfugie dans le domaine d'Apocryphes.

Ni no Kuni : La vengeance de la sorcière céleste est un RPG japonais sorti en 2013 en Europe. Il est le fruit d'une collaboration entre la société de développement Level-5 et le studio d'animation Ghibli créé notamment par Hayao Miyazaki. Le joueur incarne Oliver, un jeune garçon orphelin. Aidé de Lumi, un esprit féérique, il pénètre dans un monde magique pour rassembler les pages de l'Almanach du Magicien et peut-être retrouver sa mère.

L'analyse de ces sources montre une utilisation virtuelle du livre intégré au scénario et sert à développer l'histoire du jeu, mais participe aussi à la pratique ludique des joueurs. Quels sont les différents usages du médium livresque en contexte vidéoludique ? Quelles sont ces fonctions dans le RPG ? Cette étude non-exhaustive des usages du livre dans les RPG est aussi à replacer dans une

³ Philadelphie, Chilton Books, 1965.

⁴ Cette influence est, par exemple, explicitement visible dans le jeu *Dark Age of Camelot* (EA Mythic, 2001), MMORPG (*Massively Multiplayers Online Role Playing Game*) qui plonge les joueurs en pleine guerre légendaire à la cour du roi Arthur.

problématique plus large sur la représentation et la place d'un médium relativement ancien intégré à un plus récent.

Le livre comme objet d'apprentissage

Le livre est considéré comme un objet sérieux et vecteur d'apprentissage. Cette valeur éducative peut-elle se retrouver dans les jeux vidéo ? : apprendre en jouant est un vieux serpent de mer malgré certaines définitions du jeu qui limitent l'activité ludique à son seul aspect récréatif et improductif⁵.

Le courant appelé *Serio Ludere*, des humanistes italiens du XVe et XVIe siècle, renvoie déjà à l'idée d'utiliser l'humour pour faire passer des notions sérieuses. Une idée reprise par le médiéviste Johan Huizinga dans *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, qui décrit le jeu comme une tâche sérieuse caractérisée par des rites, des attitudes et des gestes⁶. Il n'est pas question ici de traiter du jeu comme possible support éducatif pour le joueur mais bien de la place du livre dans l'évolution du héros. Comment le livre dans le RPG participe-t-il du développement de l'avatar ?

L'avatar ou la logique positiviste

Pour saisir la portée du livre dans le développement de l'avatar, il faut comprendre la logique de progression de ce dernier dans les jeux de rôles. Dans les RPG, le joueur est confronté au nouveau monde vidéoludique par le biais d'un héros, avatar permettant d'interagir avec l'univers virtuel. L'importance de l'avatar est centrale dans la pratique ludique, il sert de médiation entre le jeu et l'utilisateur. Il facilite la mise en place de la narration et permet de recentrer le joueur sur l'essentiel du scénario : dans certains RPG, l'utilisateur peut être tenté de partir à l'aventure en oubliant le déroulement de l'histoire : la série *The Elder Scrolls* avec son univers ouvert illustre parfaitement le propos. À travers son avatar, le pratiquant peut apprendre les règles, le contexte du jeu et les différentes actions possibles. Toutefois, si l'avatar peut être utilisé pour effectuer une « coupe » dans l'univers fictionnel et mettre en avant la trame principale, notons qu'il ne s'agit pas du seul outil permettant d'orienter le joueur et de hiérarchiser les différents pans du récit.

Le livre, sous la forme d'un journal de bord, peut aussi servir à rappeler l'existence d'un scénario défini. Dans *Ni no Kuni*, le joueur peut consulter la progression de son aventure et voir son prochain objectif dans son « Journal », présent dans la section « Scénario » du menu. Dans la série *Kingdom Hearts*, Jiminy, chroniqueur royal, remplit les chapitres de son « Carnet » au fur et à mesure de la

⁵ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Folio, 1958, p. 35.

⁶ HUIZINGA J., *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 15.

progression de l'aventure. À la régulation de l'avatar se substitue donc, dans ces cas de figure, une représentation textuelle de la progression qui fige cette dernière et la met à disposition du joueur dans l'espace intermédiaire qu'est l'interface.

Non content de progresser dans l'aventure proposée par le jeu, l'avatar évolue selon l'expérience qu'il reçoit ou les *items* qu'il obtient. Le mode de développement est basé sur une logique utilitariste, le jeu de rôles est en effet basé sur la montée de niveau qui engendre l'obtention de nouvelles compétences. Ce mode de développement propose une logique évolutionniste, une conception de soi à base positiviste où l'évolution technologique ou l'acquisition de pouvoirs plus puissants sont toujours la meilleure solution et le moyen le plus simple de gagner (Olivier Mauco, 2006). Ainsi, son évolution suit une logique statistique machinale puisque le *level-up*, ou augmentation de niveau, lui fait prendre un nombre déterminé de points d'expérience. Cette conception de l'acquisition s'apparente au mythe de l'égalité des chances initiales⁷. Tous les joueurs partent avec les mêmes statistiques et les mêmes pouvoirs, c'est l'expérience qu'ils vont gagner au combat qui détermine leur force : une forme virtuelle de méritocratie *via* un parcours initiatique.

Toutefois, la progression par le combat n'est pas le seul facteur de développement. Le héros doit, pour évoluer, gagner de l'expérience mais aussi assimiler une culture ou un savoir ancestral. Ce savoir est un attribut qui n'est pas nécessairement intrinsèque à l'identité première du héros ; pour l'acquérir il doit mettre à profit l'intégration d'une connaissance qu'il acquiert notamment grâce aux livres. Le médium livresque participe à l'évolution physique et mentale du personnage virtuel. Avec cette mise à profit des connaissances, le joueur peut construire son héros selon l'image qu'il veut lui donner.

Lecture, apprentissage et progression

Le livre peut servir à apprendre des compétences ou *skills* intégrés au scénario, c'est le cas du jeu de Level-5, ou en marge pour personnaliser l'avatar comme dans le jeu de Bethesda. Ces deux cas de figure peuvent être éclairés par la distinction qu'opère Dominic Arsenault entre deux structures du récit dans les jeux vidéo ; le récit enchâssé prévu par les concepteurs et le récit vidéoludique qui diffère selon les actions et les choix de chaque joueur⁸.

En appliquant cette distinction, la découverte des pages de l'Almanach du Magicien (*Ni no Kuni*) fait partie du scénario écrit et intégré (récit enchâssé). L'ouvrage virtuel est composé de sept chapitres.

⁷Cette logique de progression est développée par Olivier Mauco dans « Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle », dans GENVO S., dir., *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, pp. 117-135.

⁸ARSENAULT D., *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire de master en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006, p. 72.

Les deux premières parties sont consacrées à l'amélioration des compétences magiques et des armes sous forme de formules alchimiques qui détaillent les matériaux nécessaires à la création d'une arme blanche. Le chapitre premier appelé « Magie : les sorts et leurs runes » est destiné à être complété par le joueur. Le but de l'aventure d'Oliver est de remplir l'intégralité de ce chapitre pour obtenir l'ensemble des connaissances magiques du monde. Chaque page décrit le nouveau sortilège à maîtriser, ce dernier est accompagné de sa rune et d'un paragraphe explicatif illustré. À certains moments de l'aventure, le joueur n'aura pas d'autre moyen d'avancer que de consulter cet ouvrage. Le livre est donc la pierre angulaire du scénario de l'univers virtuel mais aussi du *gameplay*. L'Almanach du magicien est un personnage à part entière de l'aventure, il faut le faire grandir pour faire évoluer son propre avatar.

À l'inverse, le choix de lecture d'ouvrages spécifiques dans *Skyrim* crée un récit variable, soumis aux décisions du joueur (récit vidéoludique). Les livres peuvent être classés en trois grandes catégories. Les « livres pratiques » ajoutent de nouveaux repères sur la carte et peuvent conduire à des quêtes. Les « livres ordinaires » renseignent le joueur sur le *background* du jeu. Ces deux catégories d'ouvrages ont la fonction d'objet de mémoire (traité dans la suite de l'article). La troisième catégorie est composée de livres qui offrent des *bonus*. Ils améliorent l'une des compétences du personnage (armes, armures, magie) d'un point après lecture. Par exemple, le livre de compétence *Le défi de l'armurier* augmente d'un point le niveau du « Forgeage ». Ces ouvrages peuvent aussi prendre la forme de manuels de magie et permettent d'apprendre le sort qu'ils contiennent comme le *Livre de sort – Flamme* qui enseigne le sortilège éponyme.

Le développeur utilise le processus du récit vidéoludique pour concéder une relative autonomie aux joueurs : « dans les jeux, qui se rapprochent des méthodes employées par les rôlistes, vous ne pouvez pas donner une entière liberté aux joueurs. Mais ils doivent cependant avoir un certain éventail de possibilités, pour qu'ils conservent l'impression de créer l'histoire tout en progressant⁹». La place accordée aux livres dans le *gameplay* de *Skyrim* fait de ces objets non plus les supports d'une part du récit enchâssé (comme c'était le cas dans dans *Ni no Kuni*), mais plutôt des outils permettant au joueur d'élaborer librement son propre récit vidéoludique.

D'une manière générale, dans ces jeux vidéo, le médium livresque n'est pas décoratif, puisque le *gameplay* du jeu invite (voire oblige) le joueur à le manipuler virtuellement et à le lire pour avancer. La fonction première du livre dans ces RPG est déterminée par son intégration dans le schéma évolutionniste de l'avatar. Le livre est un instrument, un moyen, comme le gain d'expérience, de progresser.

⁹Intervention d'Hironobu Sakaguchi, créateur de la série de jeux de rôles *Final Fantasy*, dans ALLOUCH D. et GUIGNEBERT V., « Hironobu Sakaguchi – Entretien », *Mad movies*, n° 133, 2001, p. 39.

Ce n'est pas sa seule fonction comme objet d'apprentissage, et les exemples ne se limitent pas aux deux RPG envisagés. Le livre peut servir de vecteur à l'apprentissage d'une nouvelle langue : en accumulant les « Manuels d'Al Bhed » dans *Final Fantasy X* (SquareSoft, 2001), l'équipe du joueur améliore sa compréhension de cet idiome qui, à l'origine, lui est inconnu. Signalons que le choix du terme « Manuel » n'est pas étranger à sa valeur éducative. Le médium livresque peut aussi servir à créer de nouveaux *items* (armes, potions, etc.). Les *Fanzines des Fanas de Flingues* dans *Final Fantasy VIII* (SquareSoft, 1999) permettent de se tenir informé des nouvelles évolutions en matière d'armement.

L'utilisation ludique du médium livresque sert donc une progression qui n'est pas uniquement celle de l'avatar. Grâce aux valeurs qui lui sont traditionnellement associées, l'objet-livre peut servir de médiation à diverses évolutions en incarnant (et en résumant) par sa seule apparition tout le processus d'apprentissage.

Le livre comme objet de mémoire

« Les lecteurs avides seront heureux d'apprendre que des centaines d'ouvrages différents les attendent¹⁰ ». Comme l'annonce le guide officiel de *Skyrim*, des centaines de livres sont présents dans le jeu et apportent des connaissances sur le passé de l'univers virtuel. Ils ont donc valeur de mémoire. Le livre permet de fixer des mémoires ancestrales dans un univers virtuel caractérisé par sa consommation ludique rapide et centré sur un scénario qui n'est pas nécessairement prédéfini (*Skyrim*). Comment se manifeste cette mémoire et quelle est son utilité ?

Le livre dans le jeu de rôles : une mémoire intemporelle

Le livre permet de ralentir le rythme de la pratique vidéoludique. Il sert à connaître les détails de l'aventure comme dans *Ni no Kuni* ou étendre son savoir sur l'univers joué comme dans *Skyrim*.

Dans le titre de Bethesda, la complète maîtrise du jeu – maîtrise de l'avatar et de l'histoire – passe par des heures de lectures assidues menées par l'intermédiaire direct du héros. Ainsi, l'explorateur de Bordeciel doit utiliser son avatar pour ramasser un livre, l'ouvrir et tourner les pages¹¹. En servant d'intermédiaire pour la lecture, ce personnage devient un deuxième destinataire potentiel : il existerait donc, dans le texte, deux niveaux de narration, des données qui s'adressent au joueur

¹⁰HODGSON D. S. J. et STRATTON S., *The Elder Scrolls V : Skyrim. Guide Officiel du jeu*, Londres, ZeniMax Europe, 2011, p. 60.

¹¹Bien que la communauté des joueurs ait aujourd'hui contourné cet impératif en mettant à disposition sur internet, sous divers formats, les textes des ouvrages rencontrés au sein du jeu.

(extradiégétiques) puis à l'avatar (inradiégétiques)¹². Par exemple, le livre *L'épreuve de Boéthia* est le déclencheur d'une nouvelle quête « L'appel de Boéthia ». Sa lecture informe l'avatar qu'il est confronté au culte de Boéthia et indique au joueur qu'il franchit une étape supplémentaire dans la série des *Quêtes des Daedra* ; la connaissance n'est donc pas le monopole du joueur. Si ce dernier obtient bel et bien, par sa position, les informations transmises à l'avatar, celles-ci passent tout de même en première instance par le filtre d'un personnage qui peut être plus ou moins thématiqué. L'avatar n'est donc pas une coquille vide que le joueur remplit au gré de son « récit vidéoludique »¹³. Ainsi, même si le joueur de *Skyrim* dispose de nombreuses options pour personnaliser le héros qu'il incarne (choix d'une race, d'un sexe, d'une apparence, etc.), ce protagoniste n'en reste pas moins défini par plusieurs traits identitaires fondamentaux (il est un « Enfant de Dragon », un élu capable de terrasser ces créatures qui ravagent Bordeciel ; il entame son parcours en tant que prisonnier condamné à mort ; etc.). Bien que minimes, ces caractéristiques sont autant de médiations situées entre texte et joueur qui déterminent l'angle sous lequel le monde fictionnel lui est présenté.

Le médium livresque peut toutefois réunir les figures du joueur et de l'avatar en constituant pour eux un outil de mémoire. La sauvegarde de l'aventure dans certains RPG peut se faire par l'intermédiaire d'un ouvrage qui consigne l'avancée du héros-joueur (relation interactive entre l'avatar et l'utilisateur). Aeron, le personnage principal de *Pandora's Tower* (Ganbarion, 2012) doit inscrire dans un journal les actions qu'il a accomplies avant d'arrêter sa progression. Le journal a un rôle mémoriel tant pour l'avatar que pour le joueur puisque les deux devront le relire pour relancer l'aventure.

Plus généralement, le livre agit comme une mémoire intemporelle qui condense l'ensemble des connaissances d'une civilisation. Opposé au marqueur temps du scénario, limité par la pratique ludique du joueur et les lignes de codes informatiques, le livre permet de dépasser ces restrictions pour étendre l'univers au-delà de l'histoire prédéfinie. Ainsi, l'ouvrage *Chanson de Bordeciel* écrit par Giraud Germane, historien de l'Académie des Bardes de la ville de Solitude, est une compilation de l'ensemble des chants traditionnels de la région septentrionale. Pour exemple, le livre apprend aux joueurs que : « *Ragnar le Rouge* est une chanson traditionnelle de Blancherive. Malgré la note finale quelque peu morbide, les gens y voient un chant léger et badin et en ont fait le favori des auberges dans tout Bordeciel ». Cet ouvrage est d'autant plus intéressant que le scénario pousse le joueur à intervenir dans l'Académie des Bardes mais ne lui présente jamais les chants que l'institution étudie. L'exemple démontre que le livre est utilisé pour étendre un univers limité temporellement par la technologie

¹²Pour un développement plus détaillé de cette question, voir : MORISSET T., « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024776ar.html>, consulté le 05/06/2014.

¹³ARSENAULT D., *op. cit.*

audiovisuelle et la pratique ludique mais aussi spatialement par l'écran et l'espace virtuel. Tandis que l'œuvre vidéoludique invite naturellement au jeu, le livre sert à comprendre l'univers ludique : le médium livresque conserve sa valeur sérieuse.

***Dragonborn* : rassembler pour mieux régner**

En 2012, Bethesda ajoute à son jeu une extension nommée *Dragonborn* pour augmenter la durée de vie et relancer les ventes. Une extension téléchargeable ou *downloadable content* (DLC) est un logiciel qui s'incorpore au jeu original pour apporter de nouveaux contenus. Ce sont de nouvelles pages que l'on colle dans un livre pour remplacer l'écriture d'une suite plus onéreuse.

Le DLC *Dragonborn* ajoute un nouveau continent, Solstheim, ainsi qu'une trame scénaristique. L'enfant de dragon est confronté à son premier homologue, Miraak, un renégat qui utilise la puissance draconique pour dominer les peuples. Pour accomplir son objectif, il s'associe à Hermaeus Mora, esprit daedra de la connaissance et de la mémoire. En échange de son aide, le daedra ne désire qu'une seule chose : remplir son domaine Apocrypha de toute la mémoire du monde. Cet univers intemporel est composé de millions d'ouvrages empilés que le joueur peut inspecter. Le daedra veut ainsi dominer par l'accumulation des connaissances et la réunion de toutes les mémoires existantes.

La quête du héros-joueur débute alors qu'Hermaeus Mora se détourne de Miraak qui n'a pas accompli sa tâche. Il reste une mémoire qu'il n'a pu mettre sous forme livresque : celle des Skaals, peuple de tradition orale. Le principal moyen pour le héros-joueur de vaincre Miraak est de s'associer à l'esprit pour jouir de toutes ses connaissances – à condition toutefois d'obtenir la mémoire du chef du village Skaal pour compléter Apocrypha. Lorsque le joueur accomplit la volonté d'Hermaeus Mora, l'avatar est envoyé dans le monde de ce dernier grâce aux Livres Noirs, des portails entre le monde du héros et une dimension inspirée des œuvres de Lovecraft. Ces niveaux sont construits à l'identique les uns par rapport aux autres : le joueur entre par le premier Livre Noir, traverse une série d'épreuves qui se terminent par la lecture d'un second Livre Noir, portail vers le niveau suivant. Pour accéder à la suite de la quête et ainsi progresser, le joueur est sans cesse obligé de lire. Après la victoire de l'avatar sur Miraak – acquise grâce aux connaissances accumulées dans les milliers d'ouvrages qui composent la bibliothèque d'Apocrypha – Hermaeus Mora récompense le héros-joueur en lui offrant le choix entre de multiples livres qui ont la faculté de décupler la force.

La mémoire des différentes civilisations, condensée dans ces ouvrages, sert ainsi à faire progresser les nouvelles générations et développer leurs capacités. En acceptant ces successions de quêtes, le joueur et son avatar entrent dans un processus de don contre don avec le médium livresque. Le livre est au service du héros-joueur pour l'aider dans son combat final, autant que le héros-joueur est au service des valeurs incarnées par le livre en acquérant la dernière mémoire humaine pour le collectionneur divin.

Dans le DLC, le livre est un marqueur de développement socio-économique. Les régions du monde productrices d'ouvrages vivent du commerce, possèdent une classe nobiliaire dirigeante, une urbanisation axée sur la défense et une architecture caractéristique. Le peuple des Skaals de culture orale vit de la chasse et de la pêche, est dirigé par un chef de clan et possède une architecture minimaliste qui laisse penser à une sédentarisation récente.

Les civilisations de la lecture sont divisées en classes sociales : les plus pauvres qui ne savent pas lire en périphérie, les plus riches possédant des bibliothèques au centre de la ville. Malgré l'influence de J.R.R Tolkien dans les représentations, la ville de Blancherive est divisée en quartier, le quartier pauvre en bas et le quartier riche sur les hauteurs près du palais.

Dans la civilisation orale, les individus ne sont pas hiérarchisés. Seul le chef du village, accumulant l'ensemble des connaissances de son peuple, occupe une place particulière. À l'image du livre dans le reste du jeu, il est une mémoire que l'on essaie d'acquérir ou de protéger.

Pour continuer de progresser, le jeu *Skryim* (tout comme *Ni no Kuni*, nous le verrons) propose aux joueurs de collecter des livres ou pages de livres pour assimiler l'univers de l'avatar. Le livre est un intermédiaire de compréhension entre le joueur et son héros, il sert autant à fabriquer ce dernier qu'à le comprendre. Il pousse l'utilisateur à explorer l'univers vidéoludique ; à poursuivre l'aventure au-delà du scénario prévu ; et peut être une justification, pour le joueur et le développeur, des heures supplémentaires du jeu. Le livre devient ainsi une des finalités du jeu vidéo, située toutefois sur un plan légèrement décalé par rapport aux autres formes de récompenses puisqu'elle repose davantage sur la maîtrise de l'univers fictionnel que sur celle de mécanismes proprement ludiques.

L'Almanach du magicien dans *Ni no Kuni* : en quête de pages

Alors qu'Oliver pleure sa défunte mère depuis trois jours, Lumi, le seigneur des fées, lui apprend qu'il y a une chance de la revoir s'il complète l'Almanach du magicien. Ce recueil magique condense l'ensemble des sortilèges et des connaissances qu'un magicien doit maîtriser. Pour obtenir toute cette mémoire Oliver fait le solennel serment au livre de respecter les trois règles de l'Art magique et de retrouver toutes les pages égarées à travers le monde parallèle dont Lumi est originaire. Ces pages lui permettent d'avancer dans l'aventure. Les découvertes faites sur le livre rythment le jeu, toute la pratique ludique est centrée sur l'ouvrage. Ainsi, lors de son premier affrontement, Oliver doit trouver la page numéro 20 de l'Almanach du magicien pour invoquer un familier, incarnation du cœur et de l'âme du magicien, et combattre à ses côtés. De même, pour passer d'un monde à l'autre, le héros-joueur doit récupérer la page 21 qui lui enseigne le sortilège « Portail ».

L'Almanach du magicien compile toutes les connaissances accumulées par les magiciens qui ont précédé Oliver. C'est véritablement un manuel d'apprentissage magique qui conserve la mémoire de ses précédents propriétaires.

L'ouvrage a plusieurs fonctions. Il théorise et tente de définir le statut de magicien : « la magie est reflet de l'âme, elle est preuve du désir du cœur, ainsi toujours le magicien cherchera-t-il à conserver Sagesse, Noblesse et Vérité ». Il donne des informations utiles pour entamer une aventure, informations collectées précédemment par d'autres magiciens lors de voyages initiatiques. Enfin, il fournit des éléments concrets, utiles à la préparation de l'aventurier néophyte : équipement, provisions et magie.

La dernière partie du livre – précisément les deux derniers chapitres soit une centaine de pages – est consacrée aux légendes, à la culture et régions du nouveau monde. Comme les fables de La Fontaine, les *Douze contes merveilleux* narrent des histoires connues de tous et qui ont valeur de moralité. Le huitième conte nommé *Le jeune berger* se termine par la morale paternelle : « un dur labeur porte en soi sa propre récompense ». Ce n'est pas sans rappeler la fable *Le laboureur et ses enfants* qui se conclut par : « mais le père fut sage de leur montrer, avant sa mort, que le travail est un trésor ».

Ainsi, l'Almanach du magicien n'est pas seulement un didacticiel pour expliquer le jeu au joueur. Il est le résultat de toutes les recherches et découvertes faites par les générations précédentes. Le livre intervient à deux niveaux. Tout d'abord dans la pratique ludique du héros-joueur puisque la collecte des pages jalonne l'avancée du voyage. Ensuite dans le scénario car la restauration de l'ouvrage par le héros et sa lecture par le joueur sont les véritables finalités du jeu.

Cette exhortation à la collection est exacerbée dans une autre extension de *Skyrim*, *Heartfire* (Bethesda, 2012). Le joueur dispose de la possibilité d'acquérir un domaine pour service rendu au seigneur. Lors de la construction de la demeure, le nouveau propriétaire peut choisir de bâtir une bibliothèque à la place d'une armurerie. La seule existence d'une telle décision signale au joueur qu'il peut trouver de l'intérêt à parcourir le monde pour collecter et remplir sa nouvelle pièce. Cette possibilité est un nouveau moyen d'infléchir l'évolution de l'avatar. Ainsi, un choix cornélien se pose au joueur : le Livre ou l'Arme, la Connaissance ou le Pouvoir. Le choix est plus complexe qu'il n'y paraît car dans ces jeux vidéo la connaissance peut être directement associée à une augmentation des compétences de l'avatar, selon la logique évolutionniste décrite plus haut. Cette association participe donc à représenter les valeurs associées à l'objet-livre (telles que la connaissance) comme des sources explicites de pouvoir.

Toutefois, l'une des catégories d'ouvrages à collectionner au sein du jeu *Skyrim* s'écarte de cette logique : celle des « livres ordinaires » présents dans le jeu pour « ajouter un peu de charme à votre aventure en vous faisant découvrir l'histoire et les légendes de Tamriel, mais aussi en vous donnant de

précieus conseils et informations¹⁴». Par exemple, le tome des *Légendes oubliées de Bordeciel* mène le joueur sur la piste d'un ancien trésor. Le livre ajoute des quêtes annexes au scénario, schéma ludique qui pousse le joueur à lire et rechercher les ouvrages rares. Ces livres ne donnent pas de *bonus*, ils n'augmentent pas les compétences du personnage, « leur seule vocation est de vous distraire et de vous instruire¹⁵». Le livre ne favorise donc pas seulement l'apprentissage immédiat de l'avatar, mais aussi la sauvegarde de la mémoire du passé réinvestit par le joueur (posant ainsi comme acquis que l'un ne va pas sans l'autre). Il a deux utilités principales en tant qu'objet de mémoire : il est un acteur de la sauvegarde des connaissances et de leurs transmissions. Il sert autant à sauvegarder l'aventure actuelle que les mémoires des aventuriers précédents (l'Almanach du Magicien). De plus, par sa lecture, il transmet ses connaissances et fait progresser le héros et le joueur (bibliothèque d'Apocrypha).

Conclusion

Les développeurs utilisent le jeu vidéo pour raconter une aventure, pour narrer une histoire. Les liens entre le médium livresque et le médium vidéoludique, malgré certaines oppositions relatives à leurs natures intrinsèques, sont solides dans les RPG. La place du livre et ses fonctions sont en lien avec la définition du jeu et de son récit. Or le récit vidéoludique a longtemps servi de prétexte à une opposition épistémologique : la discipline qu'est la narratologie conçoit le jeu vidéo comme un nouveau moyen de raconter une histoire¹⁶ sous la forme d'une narration interactive¹⁷. La ludologie, quant à elle, considère que la part ludique du jeu vidéo est plus importante que la narration voire incompatible¹⁸. En dépassant ce clivage, on constate que le livre est intégré au récit par le scénario autant qu'au jeu puisqu'il participe à sa fonction ludique par le *gameplay*.

Dans ces deux RPG, le livre est virtuellement omniprésent et plus ou moins intégré au scénario. Sa représentation est interne au jeu et caractérisée par une double utilité. La représentation du livre

¹⁴HODGSON D. S. J. et STRATTON S., *The Elder Scrolls V : Skyrim. Guide Officiel du jeu*, Londres, ZeniMax Europe, 2011, p. 61.

¹⁵*Ibid.*

¹⁶LAUREL B., *Computers as Theatre*, Lebanon, Addison-Wesley, 1991 et MURRAY J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1997.

¹⁷ARSENAULT D., *op. cit.*

¹⁸FRASCA G., « Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999, pp. 365-371 [en ligne]. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 26/05/2014 ; et JUUL J., *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. Thèse de doctorat en Nordic Language and Literature, Université de Copenhague, 1999 [en ligne]. URL : <http://www.jesperjuul.net/thesis/>, consulté le 26/05/2014.

sert, dans un premier temps, à développer l'avatar et apprendre de nouvelles compétences, elle est donc un vecteur d'apprentissage. Le livre participe au schéma évolutionniste de l'avatar sous forme d'ouvrages de *skills* intégrés au *gameplay*. Il participe autant au récit enchâssé en transmettant des compétences prévues dans le scénario (*Ni no Kuni*) qu'au récit vidéoludique pour personnaliser l'avatar en marge de la trame principale (*Skyrim*), dans un second temps, il sert à raconter une histoire et faire connaître le *background* de l'univers numérique ; il est donc assimilé à un objet de mémoire. Le médium livresque a valeur de mémoire intemporelle dans un univers virtuel en perpétuel mouvement. Il est l'acteur principal de la sauvegarde des aventures passées et présentes. À ce titre, la collecte des ouvrages sert à étendre la connaissance du joueur, par le biais de son avatar, sur l'histoire de l'univers qu'il explore.

Le livre apporte des spécificités ludiques dans le jeu vidéo. Il permet de découvrir ou d'écrire l'histoire dans un monde caractérisé par l'association intermédiaire des images, de la musique et de l'animation au scénario. Dans cette relation, le livre a valeur et fonction de médiation. En associant ces deux fonctions, apprentissage et mémoire, il prend la forme d'un objet de pouvoir. Une évolution que l'on peut qualifier de méta-fonction tant elle rassemble des impératifs ludiques et narratifs et qui sert au héros-joueur à réussir toutes les épreuves. Le livre aura ensuite comme rôle de sauvegarder cette victoire, de conserver une preuve puis éventuellement de transmettre à une future génération – lors d'une suite par exemple.

En cela, le livre, dans les exemples étudiés, participe au schéma cyclique du pouvoir : une première phase de transmission, une seconde de montée en puissance et une dernière de sauvegarde des exploits avant le recommencement. Il est donc un objet multifonctionnel utile tant au jeu qu'au récit.

Mis en scène dans des productions différentes, l'une américaine (*The Elder Scrolls V : Skyrim*) et l'autre japonaise (*Ni no Kuni : La vengeance de la sorcière céleste*), le médium livresque occupe pourtant une place relativement équivalente dans les deux jeux vidéo. Les jeux de rôle vidéoludiques exploitent et alimentent la représentation du livre comme socle commun de culture, de savoir et de connaissance.

Références

« Jeux vidéo : savoir revenir du virtuel au réel », sur MAIF. URL : <http://www.maif.fr/enseignants/prevention-ecole/sante-des-enfants/nouvelles-technologies/jeux-videos.html>, consulté le 21/02/2012

ALLOUCH D. et GUIGNEBERT V., « Hironobu Sakaguchi – Entretien », *Mad movies*, n° 133, 2001, p. 39

- ARSENAULT D., *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire de master en Histoire de l'art et études cinématographiques, Université de Montréal, 2006
- BERG L.-E., SVENSSON K. et NELSON A., eds., « Toys in educational and socio-cultural contexts », Actes de l'*International toy research conference*, Stockholm, SITREC, 1996
- BLANCHET A., *Des pixels à Hollywood : cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n love, 2010
- BOURGEOIS O., *Le livre à la télévision : rapport à Mme la Ministre de la culture et de la Communication*, Paris, La Documentation française, 2000
- BOYER A.-M., *Le livre : la civilisation du livre*, Paris, Larousse, 1980
- CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Folio, 1958
- CAÏRA O., *Jeux de rôle : les forges de la fiction*, Paris, CNRS éditions, 2007
- FORTIN T., MORA P. et TREMEL L., *Les jeux vidéo : pratiques, contenus et enjeux sociaux*, Paris, L'Harmattan, 2006
- FRASCA G., « Ludology Meets Narratology. Similitude and differences between (video)games and narrative », *Parnasso*, n° 3, 1999, pp. 365-371 [en ligne]. URL : <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>, consulté le 26/05/2014
- GENVO S., *Le jeu à son ère numérique. Comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris, L'Harmattan, 2012
- HODGSON D. S. J. et STRATTON S., *The Elder Scrolls V : Skyrim. Guide Officiel du jeu*, Londres, ZeniMax Europe, 2011
- HUIZINGA J., *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951
- JUUL J., *A Clash between Game and Narrative. A thesis on computer games and interactive fiction*. Thèse de doctorat en Nordic Language and Literature, Université de Copenhague, 1999 [en ligne]. URL : <http://www.jesperjuul.net/thesis/>, consulté le 26/05/2014
- KALIFA D., *La Culture de masse en France : 1860–1930*, tome 1, Paris, La Découverte, 2001
- LAUREL B., *Computers as Theatre*, Lebanon, Addison-Wesley, 1991
- MAUCO O., « Les représentations et logiques politiques des jeux vidéo. L'intériorisation des logiques collectives dans la décision individuelle », dans GENVO S., dir., *Le game design de jeux vidéo : approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2006, pp. 117-135
- MEIRIEU P., « Éduquer aux médias, éduquer les médias : pour un sursaut citoyen ! », Communication au congrès de la *Fédération des documentalistes bibliothécaires de l'Éducation nationale*, Lyon, 2008 [en ligne]. URL : http://www.meirieu.com/ARTICLES/fadben_eduquer_aux_medias.pdf, consulté le 26/05/2014
- MORISSET T., « Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo », *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, vol. 5, n° 2, printemps 2014 [en ligne]. URL : <http://www.erudit.org/revue/memoires/2014/v5/n2/1024776ar.html>, consulté le 05/06/2014

MURRAY J., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1997

RIOUX J.-P. et SIRINELLI J.-F., *La culture de masse en France de la Belle Epoque à aujourd'hui*, Paris, Fayard, 2002

RUFAT S. et TER MINASSIAN H., *Les jeux vidéo comme objet de recherche*, Paris, Questions Théoriques, 2011

TREMEL L., *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : faiseurs de mondes*, Paris, Presses Universitaires de France, 2001