



HAL
open science

Introduction : Reading & Gaming

Chloé Aubry, Cora Krömer, Brigitte Ouvry-Vial

► **To cite this version:**

Chloé Aubry, Cora Krömer, Brigitte Ouvry-Vial. Introduction : Reading & Gaming. Publije, 2019, Reading & Gaming, N°1 2019. hal-02177342

HAL Id: hal-02177342

<https://hal.science/hal-02177342>

Submitted on 6 Aug 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NoDerivatives 4.0 International License



2019-n°1

Chloé Aubry, Cora Krömer, Brigitte Ouvry-Vial (dir.), *Reading & Gaming*

« Introduction : Reading & Gaming »

Chloé Aubry (Doctorante, Le Mans Université, laboratoire 3LAM)

Cora Krömer (Doctorante, Le Mans Université, laboratoire 3LAM)

Brigitte Ouvry-Vial (Professeur Le Mans Université-Institut Universitaire de France, laboratoire 3LAM)



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Cette nouvelle livraison de *Publize* a pour origine un workshop européen et interdisciplinaire « Reading & Gaming: compare, contrast and complément » organisé par Brigitte Ouvry-Vial (Le Mans Université) et Adam Sofronijevic (Université de Belgrade) en novembre 2015¹. Elle réunit des chercheurs internationaux de différentes disciplines (Littérature, Sciences de l'Information et de la Communication, Humanités Numériques, Design, Informatique) partageant un intérêt commun pour la lecture et le jeu ou les rapports que la lecture et le jeu entretiennent, à partir d'approches théoriques et méthodologiques différentes et rarement mises en dialogue : certains s'intéressent en effet à la lecture pédagogique, d'autres aux adaptations numériques enrichies, à la lecture et l'écriture numériques en ligne, à l'intégration des médias dans la littérature, aux jeux de plateau et jeux vidéo. Tour à tour, des lecteurs réels et des lecteurs théoriques sont convoqués pour nous renseigner sur la similitude ou les points communs entre le lecteur jouant et le joueur lisant.

Comme le titre l'indique, il s'agit d'associer deux notions qui n'ont pas tout à fait le même champ sémantique selon qu'on les considère en français ou en anglais. En français, les substantifs la lecture et le jeu désignent chacun une activité culturelle et éducative, mais aussi des postures intellectuelles et cognitives abstraites, soit des objets d'études complexes et des champs d'étude spécifiques et extrêmement vastes dont il est difficile de rendre compte de façon synthétique. En anglais, les participes (éventuellement substantivés) mettent davantage l'accent chacun sur une pratique culturelle courante et mieux identifiée dont on peut plus aisément proposer quelques repères généraux.

La notion de « jeu » a fait l'objet de travaux importants dans plusieurs disciplines notamment en histoire², linguistique³, psychologie⁴, sociologie⁵, philosophie⁶ ou encore en

¹ « Gaming & reading: compare, contrast and complement », OUVRY-VIAL Brigitte et SOFRONIJEVIC Adam (org.), ANR *Reading in Europe*, programme *EnJeu[x]* et Action COST *E-READ*, 12 -13 novembre 2015, Université du Mans.

² HUIZINGA J., *Homo ludens : proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, Haarlem, Tjeenk Willink, 1938 ; Édition française : HUIZINGA J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1988 [1^e éd. française 1951].

³ BENVENISTE É., *Le jeu comme structure*, Deucalion, Cahiers de philosophie, 1947.

⁴ PIAGET J., *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel Paris, Delachaux et Niestlé, 1945, vol. 1, *Actualités pédagogiques et psychologiques* ; CHATEAU J., *L'enfant et le jeu*, Paris, Editions du Scarabée, 1977 ; MILLAR S., *The psychology of play*, Harmondsworth, Penguin, 1968 ; WINNICOTT D. W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

⁵ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.

⁶ FINK E., HILDEBRAND H. et LINDBERG A., *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Editions de Minuit, 1966 ; DERRIDA J., « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 409-428 ; HENRIOT J., *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969 ; EHRMANN J., *Game, play, literature*, Boston, Beacon Press, 1971.

mathématiques et économie⁷. Il est abordé plus tardivement dans le champ des études littéraires et de manière seulement ponctuelle en rapport avec la lecture⁸. Les notions sous-tendues par le terme de « jeu » varient grandement selon les disciplines et les travaux, par suite de l’ambivalence du terme, son ambiguïté même et sa métaphoricité⁹ : le terme renvoie au sens propre ou littéral à une activité humaine, mais au sens figuré à un concept ou un ensemble formel voire une forme de rhétorique, soit le jeu comme acte, source d’amusement direct et concret, ou le jeu comme opération de l’esprit consistant à déplacer des significations, source d’amusement indirect et abstrait... Tout en ne prenant en compte que celles qui trouvent une application dans le rapport entre littérature et lecture, nous essaierons toutefois de donner un aperçu pertinent de la polysémie du « jeu » dans la culture écrite contemporaine.

Dans *Homo Ludens*¹⁰, Johan Huizinga cherche à « examiner dans quelles proportions la culture offre un caractère ludique¹¹ ». Le jeu est « une action libre, sentie comme “fictive” et située en dehors de la vie courante, capable néanmoins d’absorber totalement le joueur ; une action dénuée de tout intérêt matériel et toute utilité ; qui s’accomplit en un temps et dans un espace expressément circonscrits, se déroule avec ordre selon des règles données, et suscite dans la vie des relations de groupes s’entourant volontiers de mystère ou accentuant par le déguisement leur étrangeté vis-à-vis du monde habituel¹² ». On voit déjà s’esquisser un pont ou une forme d’analogie possible avec la lecture, dans la notion d’absorption, la prise en compte d’une différence entre la situation de jeu et la réalité extérieure dans laquelle il a lieu et dans l’expression « sentie comme fictive » : la capacité d’implication du joueur dans le jeu évoque l’immersion du lecteur dans la lecture ; jeu et lecture ont en commun d’être des activités mentales et physiques à la fois situées dans le temps et l’espace réels mais dont l’accomplissement répond à un espace-temps intérieur, distincts, spécifiques, dans une forme d’isolement par rapport à la vie courante. Huizinga développe d’ailleurs ces passerelles potentielles entre lecture littéraire et jeu en consacrant un chapitre à la fonction de l’imagination et un autre, plus explicite encore, aux liens entre jeu et poésie.

⁷ VON NEUMANN J. et MORGENSTERN O., *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1944.

⁸ MARINO J. G., « An Annotated Bibliography of Play and Literature », *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*. 1985, vol. 15 / 2, p. 306- 358 ; PICARD M., *La Lecture comme jeu*, Paris, éd. de Minuit, 1986, Critique.

⁹ Cf. BRANDES P., « Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels », ANZ T. et KAULEN H., *Literatur als Spiel*, Berlin, De Gruyter, 2009, p. 115-134.

¹⁰ HUIZINGA J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile SERESIA, Paris, Gallimard, 1988.

¹¹ *Ibid.*, p.12.

¹² *Ibid.*, p.31.

Le sociologue Roger Caillois repart de la définition de Huizinga pour proposer une typologie des jeux¹³ qu'il répartit en quatre catégories dénommées *agôn*, *alea*, *mimicry* et *ilynx* lesquelles désignent respectivement les jeux de compétition, de hasard, de simulacre et de vertige. Il considère l'ensemble de ces jeux comme des unités repérables sur un continuum dont les extrémités sont la *paideia* et le *ludus*. Par *paideia*, il désigne « un principe commun de divertissement, de turbulence, d'improvisation libre et d'épanouissement insouciant¹⁴ » et explique : « À l'extrémité opposée, cette exubérance espiègle et primesautière est presque entièrement absorbée, en tout cas disciplinée, par une tendance complémentaire [...] de sa nature anarchique et capricieuse : un besoin croissant de la plier à des conventions arbitraires, impératives et à dessein gênantes¹⁵ ». Cette seconde tendance, il l'appelle *ludus*.

En anglais, la distinction entre *play* et *game* correspond aux deux types de jeux évoqués dans les notions de *paideia* et *ludus*. '*Play*' désigne principalement le vaste ensemble des activités enfantines ou des productions théâtrales et s'apparente – établissant ainsi un point commun entre jeux d'enfants et jeu sur scène – à un « faire semblant » sans norme préétablie. '*Game*' renvoie en revanche toujours à une activité régie par des règles décidée en interne par les joueurs ou pré-inscrite dans la définition du jeu.

Dans le sillage des travaux de Huizinga, de Caillois et de quelques autres, plusieurs études académiques sur le jeu voient le jour dès les années 1970 adoptant soit une approche culturelle des pratiques ludiques¹⁶ désignées parfois par l'expression *Play Studies*¹⁷, soit une approche formelle, qui envisage le jeu comme un dispositif de simulation¹⁸, annonçant les *Game Studies*. Ces travaux sont majoritairement anglo-saxons ; les travaux critiques francophones¹⁹ se développent plus

¹³ CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Paris, Gallimard, 1967. Coll. Idées.

¹⁴ *Ibid.*, p.48.

¹⁵ *Ibid.*, p.48.

¹⁶ Ces études sont marquées par des travaux d'anthropologie culturelle d'un groupe de recherche de Minneapolis : *The Association for the Study of Play (TASP)* fondé en 1973 et toujours actif aujourd'hui.

¹⁷ Cf. ZABBAN V., Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo. *Réseaux*. Juillet 2012, vol. n° 173-174 / 3, p. 137- 176.

Il faut noter que les études du play et celle du game peuvent se recouper. Cf. TRICLOT M., « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu* [en ligne], octobre 2013, no 1. DOI 10.4000/sdj.223. En conclusion de son article, l'auteur invite les chercheurs des game studies à considérer la place du play dans les jeux vidéos en réunissant ainsi les deux traductions du terme jeu. Il compare l'opposition entre les approches du game et celle du play à la distinction entre les approches structurales du texte et celles qui envisagent la lecture comme une opération active.

¹⁸ La revue internationale *Simulation & Gaming* a assuré la diffusion de l'essentiel de ces travaux. Cette revue interdisciplinaire publiée de façon bimestrielle depuis 1970 des numéros qui explorent et développent des méthodes de jeux de simulation utilisées dans l'éducation, la consultation, la formation et la recherche.

¹⁹ Plusieurs recherches françaises abordent les jeux vidéo dans les années 90 mais l'objet d'étude, considéré comme étant peu légitime dans la sphère académique, est traité parallèlement à d'autres recherches. C'est véritablement à partir des années 2000 qu'une première génération de chercheurs consacrent de plus amples recherches aux jeux vidéo. Cf. MEUNIER

tardivement dans le champ d'étude des *Game Studies* qui acquiert une véritable visibilité au tournant du XX^e siècle²⁰. Aujourd'hui les études sur le jeu constituent un domaine de recherche pluridisciplinaire au sein duquel prennent place des travaux à la croisée de la théorie littéraire et du jeu²¹.

L'ouvrage de Michel Picard, *La lecture comme jeu*²², en constitue l'une des premières pierres. Dans la foulée des travaux de Wolfgang Iser sur l'acte de lecture et ses effets²³, Michel Picard propose d'envisager la lecture comme une activité, une action et de l'observer à travers le prisme du jeu considérant que le modèle classique de la communication et médiation, impliquant un auteur émetteur et un lecteur récepteur est insatisfaisant pour penser le processus de lecture. Ainsi le décrit-il sous l'angle psychanalytique en recourant aux caractéristiques des fonctions ludiques afin de mieux comprendre le besoin de lire, le plaisir que cela procure et les effets de la lecture. Comme Caillois, il prend comme point de départ la définition de Huizinga et décrit le jeu comme « *une activité, absorbante, incertaine, ayant des rapports avec le fantasmatique, mais également avec le réel, vécue donc comme fictive, mais soumise à des règles*²⁴ » et dont la nature couvre toute la gamme qui va du « *playing* » aux « *games* ».

Peter Brandes conçoit une théorie de la littérature du jeu (*Literaturtheorie des Spiels*)²⁵ laquelle, sans aller jusqu'à esquisser une véritable méta-théorie de la littérature, en propose quelques perspectives : il passe en revue les travaux de Huizinga, Caillois, mais aussi Friedrich Schiller²⁶ et Friedrich Schlegel²⁷, Hans-Georg Gadamer²⁸, Jacques Derrida²⁹ sur le jeu, ainsi que la réception par Ruth Sonderegger des écrits de Hegel et Stefan Matuschek³⁰ ou de Schlegel (en

S., « Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances* [en ligne], 2017, vol. 11 / 3, p. 379- 396. DOI 10.3917/RAC.036.0379.

²⁰ On peut situer leur naissance dans les années 1990 essentiellement aux États-Unis et en Scandinavie.

²¹ Le colloque *digital. sozial. marginal ? - Literatur und Computerspiel in der digitalen Gesellschaft*, organisé en 2015 à l'Université de Münster, choisissait l'approche par la littérature et le jeu vidéo pour analyser l'influence du numérique dans la société. Cf. CONRAD M., SCHMIDTKE T. et STOBBE M., « Einleitung. Literatur und Computerspiel in der digitalen Gesellschaft », *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe #2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*, 2017, vol. 2. DOI 10.17879/61269617341.

²² PICARD M., *La Lecture comme jeu*, Paris, éd. de Minuit, 1986.

²³ ISER W., *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, traduit par Évelyne SZNYCER, Bruxelles, P. Mardaga, 1985.

²⁴ PICARD M., *op. cit.* p. 30.

²⁵ BRANDES P., « Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeiten einer Literaturtheorie des Spiels », *op. cit.*

²⁶ Schiller propose une analogie théorique-esthétique entre la littérature et le jeu auquel il donne un rôle important dans sa conception de l'éducation esthétique selon Brandes.

²⁷ La conception du jeu de Schlegel inaugure une théorie littéraire du jeu et une théorie ludique de la science dans ses écrits sur la poétique romantique selon Brandes.

²⁸ Gadamer considère le jeu comme fil directeur pour le processus de la compréhension.

²⁹ Derrida utilise la notion du jeu pour décrire la subversion possible du système sémantique.

³⁰ Cf. MATUSCHEK S., *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*, Heidelberg, Winter, 1998.

particulier sur le jeu de mots³¹). Suite à sa réception d'Hegel, Sonderegger³² élabore une notion du jeu comme mode d'oscillation, comme va-et-vient (Picard le propose également) qui devient le trait distinctif d'une esthétique du jeu. Matuschek dans son ouvrage *Literarische Spieltheorie* s'intéresse pour sa part surtout aux écrits de Novalis et de Schlegel pour retracer leur pratique poétique du jeu. Brandes conclut sa synthèse des travaux préalables par le concept d'une littérature du jeu mettant en évidence une pratique de la lecture vue comme un processus herméneutique comme un dispositif (écrit, textuel) de jeu et guidée par un but de compréhension : le texte, dit-il, invite le lecteur à entrer dans un labyrinthe de significations. Brandes souligne l'intérêt de la théorie du jeu dans le contexte de la lecture experte de textes littéraires, ou à des fins de production scientifique et académique ou de commentaires critiques suite à une expérience de lecture littéraire. Selon Brandes, la connaissance révélée par la lecture peut-être rendue lisible dans le texte critique ou l'étude qui lui fait suite par le recours à la rhétorique du jeu et du gain : pour le lecteur qui s'adonne au jeu de la littérature, le gain est épistémologique et esthétique à l'exclusion de tout autre. La notion de « jeu » est dans ce contexte présentée comme une catégorie critique utile et comme métaphore subversive de l'activité scientifique elle-même, compte tenu de la multiplicité des significations du terme « jeu ».

Pour ce qui est des jeux vidéo, les premières études adoptèrent soit une perspective narratologique³³, soit une perspective ludologique³⁴, et plus rarement une approche médiane qui tout en veillant à prendre en compte la spécificité du médium ludique examine les liens que celui-ci entretient avec la narration³⁵. Ce clivage semble aujourd'hui dépassé³⁶ et les travaux les plus récents créent des ponts entre la littérature et le jeu vidéo, observant par exemple leurs logiques

³¹ Chez Schlegel le jeu est associé à son style d'écriture ironique. L'ironie joue avec les significations, les possibilités de mal ou bien comprendre le texte, voire la compréhension tout court. Schiller écrit sur l'ironie en jouant au jeu des mots, jouant avec un style ironique.

³² Cf. SONDEREGGER R., *Für eine Ästhetik des Spiels: Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst*, Francfort, Suhrkamp Taschenbuch, 2000.

³³ Cf. LAUREL B., *Computers as Theatre*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1993 ; MURRAY J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Simon and Schuster, 1997.

³⁴ Ces études s'inscrivent dans le sillage des travaux de Huizinga et se sont développées par opposition aux études narratologiques jugées « colonialistes » parce qu'elles appliquent des grilles d'analyse de la narration aux jeux vidéo sans prendre en compte la spécificité de ces derniers, notamment leur caractère interactif. Voir aussi FRASCA G., « Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative », *Ludology.org*, 1999 ; AARSETH E., « Computer game studies, year one », *Game studies*, 2001, vol. 1 / 1, p. 1- 15 ; JUUL J., *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds.*, Cambridge, MIT Press, 2005.

³⁵ Cf. JENKINS H., « Game Design as Narrative Architecture », WARDRIP-FRUIJN N. et HARRIGAN, P. (dir.), *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118- 130.

³⁶ Cf. MURRAY J., « The last word on ludology v narratology in game studies », *International DiGRA Conference*, 2005.

d'interaction³⁷ ou questionnant les liens existants entre le livre et le jeu vidéo³⁸. Les études sur le jeu ne se limitent pas aux jeux vidéo à l'instar des travaux d'Irène Langlet sur le phénomène Lego Bionicle³⁹ qu'elle analyse d'un point de vue narratif et médiatique.

Lors de la conférence SHARP 2017 *Technologie du Livre*⁴⁰, la session « Bookish Games: Gamifying Book Culture and History⁴¹ » a considéré les jeux comme une technique pour comprendre les livres et les cultures du livre : l'approche choisie alors par Claire Squires et Beth Driscoll ne consistait pas seulement à se servir du jeu pour analyser les pratiques de lecture contemporaine mais aussi pour aborder d'un point de vue critique les travaux de recherche sur les phénomènes culturels : leur communication à la conférence SHARP 2017⁴² proposa en effet l'application d'un cadre conceptuel nouveau (« *game-inspired, arts-informed thinking* »), inspiré par la notion de *game* pour l'étude des festivals du livre. Dans la lignée de cette *arts-informed research* (recherche influencée par l'art), Driscoll et Squires ont créé trois jeux (*Book Festival Trumps*, *Bookfestivalopoly*, *Race Game*) en considérant le ludisme comme modèle explicatif du comportement du public dans les festivals du livre. En créant des jeux pour rendre plus explicites les forces qui interagissent dans les événements autour du livre, ces auteures démontrent la contribution du modèle du jeu à la réflexion sociétale sur la culture écrite. Comme Brandes, Driscoll et Squires soulignent aussi plus largement l'intérêt de l'introduction de la notion du jeu pour l'ensemble de la recherche sur la culture du livre et de la lecture.

Ce bref état des lieux suggère que pendant longtemps la lecture et le jeu, « *reading and gaming* », ont été considérés comme des notions étrangères l'une à l'autre, voire antinomiques dans le champ des études de la lecture littéraire ou récréative. Ce n'est que de façon récente, encore embryonnaire et iconoclaste, que la recherche sur les pratiques et usages du livre et de la lecture les associe et étudie leurs rapports. Alors même que les propos présentés ici ont eu pour point de départ (à l'occasion du workshop) une réflexion sur la *reading*, sur une forme d'immersion ludique

³⁷ Hélène Sellier identifie trois logiques d'interaction entre la littérature et les jeux vidéo : l'autonomie, la divergence et le contact. Cf. SELLIER, H., *Représentations réciproques des jeux vidéo et de la littérature contemporaine* [en ligne], Thèse de doctorat à l'Université de Limoges, 17 septembre 2016, <<http://www.theses.fr/s96647>>.

³⁸ BARNABE F. et BJÖRN-OLAV D., « Livre et jeu vidéo », *Mémoires du livre* [en ligne], 2014, vol. 5 / 2. DOI 10.7202/1024772ar.

³⁹ LANGLET I., « Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles », *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance* [en ligne]. Juin 2011, n° 2. [Consulté le 20 mai 2019]. DOI 10.4000/strenae.314.

⁴⁰ SHARP 2017 : *Technologies of the Book / Technologie du Livre*, 9-12 juin 2017, à University of Victoria, BC, Canada, <<http://www.sharpweb.org/conferences/2017/>>.

⁴¹ SHARP 2017 : *Technologies of the Book / Technologie du Livre*, Session « Bookish Games: Gamifying Book Culture and History », le 10 juin 2017 à University of Victoria, BC, Canada. Communications de Caleb Andrew Milligan (University of Florida), Beth Driscoll (University of Melbourne), Claire Squires (University of Stirling) et Amy Chen (University of Iowa).

⁴² De cette communication résulte un article : DRISCOLL B. et SQUIRES C., « Serious Fun : Gaming the Book Festival », *Mémoires du livre*, 2018, vol. 9 / 2. <<https://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2018-v9-n2-memoires03728/1046988ar/>>.

– le « faire comme si », le *playing* –, qui semblaient régir les comportements des amateurs de lecture récréative, littéraire ou populaire, les articles de ce numéro *Reading & Gaming* qui portent entre autres sur l’interactivité, la participation, la narration, la gamification, l’empathie, la lecture numérique, les jeux vidéo – semblent se situer sur le continuum décrit par Roger Caillois entre *ludus* et *paidéia*. La première partie approche la lecture à travers le prisme du jeu, la seconde partie étudie le jeu (jeu de rôle et jeu vidéo) et son lien avec la lecture. En conclusion, un article confronte lecture de livres et jeux vidéo à partir d’une approche théorique des relations entre empathie, *Theory of Mind*, fiction et jeux vidéo.

On soulignera que certains articles de ce numéro, ceux de Marina Kotrla Topić, Elisa Marazzi, Francesca Orestano et Katrin Tiidenberg, sont l’émanation directe du workshop de 2015. Ensuite, parfois le *kairos* de la recherche, parfois la sérendipité ont mis sur notre chemin quatre autres chercheuses et chercheurs dont les travaux en cours nous ont semblé de nature à enrichir la réflexion sur ce thème encore peu exploré. Et un heureux hasard conduit à proposer dans ce numéro de *Publije* un équilibre entre des travaux de chercheurs établis et ceux de jeunes chercheurs.

Dans la première partie de *Reading & Gaming*, intitulée ‘la lecture à travers le prisme du jeu’, l’article d’Elisa Marazzi « Building Communities of Readers ». *Reading in Italy in preschool age* » s’intéresse à la lecture d’enfants italiens de 0 à 6 ans. L’article décrit le projet *Nati per leggere* initié en 1999, son cadre théorique et son but de sensibilisation des familles sur les avantages de la lecture. En s’appuyant sur l’étude *Building Communities of Engaged Readers: Reading for Pleasure*⁴³, il propose des pistes de réflexion sur un possible enrichissement ou développement du projet.

Avec l’article intitulé « Comparaison de l’activité de lecture entre un livre et son adaptation numérique enrichie, expérimentation et analyse des dimensions de l’expérience utilisateur » : une expérimentation menée sur l’adaptation numérique du livre de littérature de jeunesse *Mon voisin*⁴⁴, Nicolas Esposito nous livre ensuite un aperçu de recherches expérimentales qu’il a entreprises au sein du laboratoire ErgoDesign Lutin-Gobelins dans le cadre du projet Locupleto⁴⁵ : un test utilisateur comparatif entre la version papier et la version numérique enrichie auprès de 20 enfants âgés de 5 à 9 ans met en évidence les préférences diverses pour les enrichissements numériques ou au contraire pour l’histoire. Les uns auraient préféré un jeu vidéo, les autres préfèrent la version papier. Nicolas Esposito propose alors un outil méthodologique pour analyser les expériences

⁴³ CREMIN T., MOTTRAM M., COLLINS F. M., POWELL S. et SAFFORD K., *Building Communities of Engaged Readers: Reading for Pleasure*, London, Routledge, 2014.

⁴⁴ DORLEANS M., *Mon voisin*, Paris, Les Éditions des Braques, 2012.

⁴⁵ Projet de recherche dédié à l’enrichissement de livres numériques financé dans le cadre d’un Investissement d’avenir de 2011 à 2014.

utilisateur sous l'angle de leurs dimensions (interactives, ludiques, narratives) et les relations diverses entre elles.

Dans l'article « "Single, taken or in love with a fictional character?" How fanfiction could help us understand (digital) reading », Katrin Tiidenberg propose d'étudier le lien entre la lecture et le jeu à l'exemple de la lecture de *fanfictions*. Comme les *fanfictions* sont généralement lues sur écran, cette analyse peut aussi contribuer à des réflexions sur la lecture numérique. Une étude de cas basée sur des retours d'expériences de lecteurs adultes a pour objet de comprendre les dynamiques affectives, cognitives et sociales à l'oeuvre dans ces pratiques de lecture de fanfiction. Tiidenberg suggère que le côté ludique des *fanfictions* favorise une lecture particulièrement immersive.

L'article de Bruno Dupont, « Médialisation et gamification en littérature allemande contemporaine ? Roman par e-mail et mix multimédia chez Daniel Glattauer et Andreas Neumeister », propose l'étude de deux textes littéraires germanophones récents : *Gut gegen Nordwind*⁴⁶ de Daniel Glattauer, 2006, et *Angela Davis löscht ihre Webseite*⁴⁷ d'Andreas Neumeister, 2002; il s'agit pour l'auteur de retracer la « médialisation⁴⁸ » de la littérature sous les effets des médias numériques. Les textes analysés dans l'article comportent des éléments de gamification ou reflètent la difficulté de gamifier des textes imprimés pour stimuler la lecture.

La seconde partie de *Reading & Gaming* choisit d'étudier le jeu (jeu de rôle et jeu vidéo) par le biais de la lecture et la position du joueur lisant et du lecteur jouant. Dans « Evolution of Reading: The Case of 'Dungeons & Dragons', a fantasy tabletop role-playing game », Francesca Orestano analyse le livret des règles du jeu *Donjons & Dragons*, célèbre dans les années soixante-dix, en soulignant autant les aspects qui soutiennent l'activité ludique que les éléments littéraires ancrés dans ce jeu de rôle. Partant d'une enquête sur la littérature hybride, des textes visuels, l'intermédialité et l'interactivité des livres dont vous êtes le héros et de l'exemple concret de *Dungeons & Dragons*, l'article suggère une relation mutuelle complexe entre lire et jouer pour ce genre de jeu à fort potentiel narratif, incluant un livre de règles, des caractères fictifs connus dans la littérature, l'incarnation de ces caractères fictifs, des références mythologiques et fantastiques ainsi que des dés.

⁴⁶ GLATTAUER D., *Gut gegen Nordwind*, Munich, Goldmann, 20^e édition, 2008.

⁴⁷ NEUMEISTER A., *Angela Davis löscht ihre Website*, Francfort, Suhrkamp, 2002.

⁴⁸ NÜNNING A. et RUPP J., « Hybridisierung und Medialisierung als Katalysatoren der Gattungsentwicklung: Theoretischer Bezugsrahmen, Analysekatégorien und Funktionshypothesen zur Medialisierung des Erzählens im zeitgenössischen Roman », NÜNNING A. et RUPP J. (éds.), *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart: Theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*, Trèves, Wissenschaftlicher Verlag, 2011, p. 3-43, ici p. 3

Les deux autres articles de cette partie s'intéressent aux jeux vidéo vus sous deux angles différents et complémentaires : Caleb Andrew Milligan traite de la représentation de la culture imprimée au sein du jeu vidéo tandis qu'Annika Elstermann se penche sur la constitution du sens par la lecture.

Dans son article « From codex to ludex: paper machines, digital games, and haptic subjectivities », Caleb Andrew Milligan s'intéresse aux transpositions de textes écrits dans les jeux vidéo en prenant l'exemple de deux jeux remarquables de 2013, *Gone Home* et *Papers, Please* et en se servant de deux notions, celle du *codex* et celle du *ludex*. Les formes imprimées et manuscrites (des feuilles volantes, des cahiers avec des entrées de journal intime, des flyers, des devoirs scolaires, des documents d'identité) deviennent des objets narratifs, des objets palpables au sein de ces jeux, qui comme les plateformes numériques, se servent de métaphores (bureau, tablette, etc.) sans pouvoir reproduire la qualité tactile de l'imprimé.

L'article d'Annika Elstermann « Constructing a Dystopian Narrative Through Reading in *'Papers, Please'* and *'Orwell'* » part aussi de l'examen de deux jeux vidéo, *Papers, Please* et *Orwell*. Contrairement à Milligan, Elstermann se concentre sur l'activité de lecture du joueur. Partant du rôle du joueur, elle retrace la tension dynamique entre jouer et lire, l'immersion du joueur-lecteur dans la narration et la construction de cette narration dans ces deux jeux vidéo à travers la lecture. Cette analyse nous renseigne sur les effets de cette immersion par une participation active dans la narration du jeu vidéo, sur les rôles traditionnels du narrateur, du lecteur et du protagoniste du jeu ainsi que sur la manière dont la narration est perçue par le lecteur.

Enfin, l'article « Do gaming and reading have a common relationship to empathy and theory of mind? », de Marina Kotrla Topić clôt le numéro avec une approche plus théorique. Il propose un regard à distance sur la thématique en choisissant l'approche par la *transportation theory*. Marina Kotrla Topić tisse des liens entre des travaux traitant de l'effet de la lecture de fiction sur l'empathie et la théorie de l'esprit (*Theory of mind*) et d'autres traitant des effets des jeux vidéo non-violents à forte dimension narrative, sur la sociabilité et la théorie de l'esprit également. Kotrla Topić apporte ainsi un éclairage original sur la relation entre lecture et jeu vidéo par le biais d'un parallèle entre empathie et théorie de l'esprit.

Ce numéro de *Publije* présente un éventail de pistes fructueuses pour étudier la lecture par le biais du jeu (première partie du numéro) et le jeu par le biais de la lecture (seconde partie). Les articles soulignent notamment la pertinence de passer par l'exemple non conventionnel des *fanfictions* et des jeux vidéo pour mieux comprendre les nouveaux enjeux de la lecture à l'ère du numérique. On aurait pu conclure sur une forme d'indétermination sans trancher entre les usages

illustrés par les termes de « *playing* » et « *gaming* ». Mais le mot français « jeu », polysémique et unitaire à la fois, permet heureusement de fusionner *gaming* et *playing*, faisant ainsi écho aux contraintes et libertés dont le lecteur fait l'expérience, au cours de la lecture⁴⁹.

⁴⁹ Cf. ISER W., *op. cit.*

Bibliographie

- AARSETH E., « Computer game studies, year one », *Game studies*, 2001, vol. 1 / 1, p. 1- 15.
- BARNABE F. et BJÖRN-OLAV D., « Livre et jeu vidéo », *Mémoires du livre* [en ligne], 2014, vol. 5 / 2. DOI 10.7202/1024772ar.
- BARNABE F., *Rhétorique du détournement vidéoludique. Le cas de Pokémon* [en ligne], Liège, Université de Liège, 11 juillet 2017. [Consulté le 20 mai 2019], <<https://orbi.uliege.be/handle/2268/210764>>.
- BENVENISTE É., *Le jeu comme structure*, Deucalion, Cahiers de philosophie, 1947.
- BRANDES P., « Das Spiel der Bedeutungen im Prozess der Lektüre. Überlegungen zur Möglichkeit einer Literaturtheorie des Spiels », ANZ T. et KAULEN H., *Literatur als Spiel*, Berlin, De Gruyter, 2009, p. 115-134.
- CAILLOIS R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967.
- CHATEAU J., *L'enfant et le jeu*, Paris, Editions du Scarabée, 1977.
- CONRAD M., SCHMIDTKE T. et STOBBE M., « Einleitung. Literatur und Computerspiel in der digitalen Gesellschaft », *Digitale Kontexte. Literatur und Computerspiel in der Gesellschaft der Gegenwart*. Sonderausgabe #2 von *Textpraxis. Digitales Journal für Philologie*, 2017, vol. 2. DOI 10.17879/61269617341.
- CREMIN T., MOTTRAM M., COLLINS F. M., POWELL S., SAFFORD K., *Building Communities of Engaged Readers: Reading for Pleasure*, London, Routledge, 2014.
- DERRIDA J., « La structure, le signe et le jeu dans le discours des sciences humaines », *L'écriture et la différence*, Paris, Seuil, p. 409-428.
- DORLEANS M., *Mon voisin*, Paris, Les Éditions des Braques, 2012.
- DRISCOLL B. et SQUIRES C., « Serious Fun: Gaming the Book Festival », *Mémoires du livre*, 2018, vol. 9 / 2, <<https://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2018-v9-n2-memoires03728/1046988ar/>>.
- EHRMANN J., *Game, play, literature*, Boston, Beacon Press, 1971.
- FINK E., HILDEBRAND H. et LINDEBERG A., *Le jeu comme symbole du monde*, Paris, Les Editions de Minuit, 1966.
- FRASCA G., « Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative », *Ludology.org*, 1999.
- GLATTAUER D., *Gut gegen Nordwind*, Munich, Goldmann, 20^e édition, 2008.
- HENRIOT J., *Le jeu*, Paris, Presses Universitaires de France, 1969.

HUIZINGA J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduit par Cécile SERESIA, Paris, Gallimard, 1988 [1951].

ISER W., *L'acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, traduit par Évelyne SZNYCER, Bruxelles, P. Mardaga, 1985.

JENKINS H., « Game Design as Narrative Architecture », WARDRIP-FRUIIN N. et HARRIGAN, P. (dir.), *First person: new media as story, performance, and game*, Cambridge, MIT Press, 2004, p. 118- 130.

JUUL J., *Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.

LANGLET I., « Fictions industrielles et apprentissage du temps : les jeux LEGO Bionicles », *Strenæ. Recherches sur les livres et objets culturels de l'enfance* [en ligne], Juin 2011, n° 2. [Consulté le 20 mai 2019]. DOI 10.4000/strenae.314.

LAUREL B., *Computers as Theatre*, Reading, Addison-Wesley Publishing Company, 1993.

MARINO J. G., « An Annotated Bibliography of Play and Literature », *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 1985, vol. 12 / 2, p. 306- 358.

MATUSCHEK S., *Literarische Spieltheorie. Von Petrarca bis zu den Brüdern Schlegel*, Heidelberg, Winter, 1998.

MEUNIER S., « Les recherches sur le jeu vidéo en France. Émergence et enjeux », *Revue d'anthropologie des connaissances* [en ligne], 2017, vol. 11 / 3, p. 379- 396. DOI 10.3917/RAC.036.0379.

MILLAR S., *The psychology of play*, Harmondsworth, Penguin, 1968.

MURRAY J. H., *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, Simon and Schuster, 1997.

MURRAY J. H., « The last word on ludology v narratology in game studies », *International DiGRA Conference*, 2005.

NEUMEISTER A., *Angela Davis löscht ihre Website*, Francfort, Suhrkamp, 2002.

NÜNNING A. et RUPP J., « Hybridisierung und Medialisierung als Katalysatoren der Gattungsentwicklung: Theoretischer Bezugsrahmen, Analysekatégorien und Funktionshypóthesen zur Medialisierung des Erzählens im zeitgenössischen Roman », NÜNNING A. et RUPP J. (éds.), *Medialisierung des Erzählens im englischsprachigen Roman der Gegenwart: Theoretischer Bezugsrahmen, Genres und Modellinterpretationen*, Trèves, Wissenschaftlicher Verlag, 2011, p. 3-43.

PIAGET J., *La formation du symbole chez l'enfant : imitation, jeu et rêve, image et représentation*. Neuchâtel Paris, Delachaux et Niestlé, 1945, vol. 1, Actualités pédagogiques et psychologiques.

PICARD M., *La Lecture comme jeu*, Paris, éd. de Minuit, 1986, Critique.

RUEFF J., « Où en sont les "game studies" ? », *Réseaux* [en ligne], 2008, vol. 151 / 5, p. 139- 166. DOI 10.3917/res.151.0139.

SELLIER H., *Représentations réciproques des jeux vidéo et de la littérature contemporaine* [en ligne], Thèse de doctorat à l'Université de Limoges, 17 septembre 2016. [Consulté le 20 mai 2019], <<http://www.theses.fr/s96647>>.

SONDEREGGER R., *Für eine Ästhetik des Spiels: Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst*, Francfort, Suhrkamp Taschenbuch, 2000.

TRICLOT M., « Game studies ou études du play ? Une lecture croisée de Jacques Henriot et de Jesper Juul », *Sciences du jeu* [en ligne], Octobre 2013, n° 1. DOI 10.4000/sdj.223.

VON NEUMANN J. et MORGENSTERN O., *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1944.

WINNICOTT D. W., *Jeu et réalité : l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

ZABBAN V., « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo », *Réseaux*. Juillet 2012, vol. n° 173-174 / 3, p. 137- 176.