HAL
open science

Jeux vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers les Figures (Hommage à Gérard Genette)

Guillaume Grandjean

To cite this version:

Guillaume Grandjean. Jeux vidéo et histoire des formes. Itinéraire à travers les Figures (Hommage à Gérard Genette). Colloque Littératures du jeu vidéo, École normale supérieure, Jun 2018, Paris, France. pp.239-252. hal-02971401

HAL Id: hal-02971401

https://hal.science/hal-02971401v1

Submitted on 6 Nov 2020

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.

Guillaume GRANDJEAN
Université de Lorraine, CREM

[PUBLICATION] « Approches de la transtextualité vidéoludique. Hommage à G. Genette », in *Actes du Colloque « Littératures du jeu vidéo »* (École Normale Supérieure, juin 2018), 2019, Paris, La Taupe médite.

Approches de la transtextualité vidéoludique. Hommage à G. Genette

Gérard Genette, grand théoricien de la littérature et ancien élève de l'École Normale Supérieure où se tient ce colloque aujourd'hui, est mort le 11 mai dernier. J'ai donc décidé de changer mon fusil d'épaule pour cette communication, et de rendre hommage à son travail en imaginant (après bien d'autres) les apports de quelques-unes de ses thèses à la réflexion sur le jeu vidéo.

Lorsque j'étais étudiant en classe préparatoire littéraire, et malgré les efforts que déployaient mes professeurs à me faire saisir la pertinence et l'importance de son œuvre – je dois l'avouer, je détestais Genette. Quelques articles de *Figure I* et les premières pages de *Fiction et Diction* avaient suffi à me dégoûter d'un auteur que je jugeais jargonnant, catégorique – au sens aristotélicien du terme, c'est-à-dire obsédé par les listes et les tableaux, et j'avais fini par le ranger un peu hâtivement parmi ces théoriciens secs et technicistes qui contrevenaient absolument à l'idée romantique qu'à l'époque, je m'étais forgé de la littérature et de ses beautés soi-disant impénétrables.

Ce n'est que bien plus tard, et comme en réverbération d'écho, que me sont revenus, malgré moi, les concepts genettiens, alors que j'avais déjà laissé de côté les études littéraires et commencé à m'intéresser au jeu vidéo. Il faut dire que l'héritage théorique de Gérard Genette est si riche, qu'il est difficile aujourd'hui de ne pas rencontrer, quel que soit finalement l'objet que l'on étudie et pour peu qu'on y porte un regard un tant soit peu formaliste, quelques-uns de ses concepts majeurs. « Intertextualité », « transtextualité » – et son lointain cousin, si populaire dans les études vidéoludiques contemporaines, « transmédialité »[1], voici venir le Genette de *Palimpsestes*[2] ; « paratexte » et autres formes d'appendices au texte en voie de se constituer comme livre, le Genette de *Seuils*. Hétéro-, homo-, extra- ou intradiégétique, prolepse et analepse, sommaire ou ellipse, voilà le Genette de *Figure III*[3] et de son fameux « Discours du récit ». La « métalepse » comme figure ou plutôt opérateur de métatextualité, des chercheuses

[1] Duret, C., Pons, C.-M. (Eds.), 2016. Contemporary Research on Intertextuality in Video Games, Advances in Multimedia and Interactive Technologies. Hershey, Pa. : IGI Global, Hershey, Pennsylvania.
[2] *Palimpsestes : La Littérature au second Degré*, 1982. Le Seuil, coll. « Essais », Paris.
[3] 1972. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris.

comme Fanny Barnabé et Julie Delbouille[4] ou, ici même à l'ENS en janvier 2017 Mathieu Triclot[5] en ont fait usage pour parler de jeu vidéo : et c'est encore Genette[6]. Plus généralement, la notion même de « poétique », dans son acception renouvelée depuis Aristote, au sens d'étude immanente des formes littéraire, c'est encore le Genette de *Figures I* et *II*[7]. Moi-même, alors que je cherchais dans mes propres travaux à fonder théoriquement l'idée d'une « histoire des formes » vidéoludiques, c'est-à-dire, au fond, l'idée d'une poétique non pas synchronique mais diachronique, je constatai un peu honteux que Genette, encore lui, l'avait avancée et justifiée pour la première fois dans *Figures II*, il y a à peu près 50 ans de cela. Et c'est précisément autour de ce point pivot que va tourner ma communication aujourd'hui.

Ces quelques exemples suffisent à prouver que l'héritage théorique genettien s'étend bien au-delà du simple (si j'ose dire) champ littéraire – et les *game studies*, évidemment, ne font pas exception.

L'itinéraire intellectuel et conceptuel de Genette est d'une clarté étonnante. Le bilan qu'il en donne dans « Du texte à l'œuvre » en ouverture de *Figures IV*[8] ne doit presque rien à l'illusion rétrospective. Partisan dans un premier temps de ce qu'on appelait à l'époque la « nouvelle critique », c'est-à-dire d'une critique cherchant à *comprendre* le texte de l'intérieur – qu'elle soit thématique ou structuraliste, et non à l'*expliquer* de l'extérieur en recourant aux données biographiques ou historiques, Genette s'est ensuite fait rhétoricien, avec la réédition en 1968 des *Figures du discours* de Fontanier[9] dont il rédige la préface. Puis de rhétoricien, poéticien, avec cette nouvelle exigence qu'il pose dans le courant des années 70 et sur laquelle nous reviendrons, d'étudier plus seulement les figures et les tropes, mais l'ensemble des formes littéraires dans leur évolution, de la métaphore à la description, en passant par les grandes catégories du récit. C'est alors les débuts du Genette narratologue, celui du « Discours du récit », analysant les différents procédés narratifs sous l'angle de cette « histoire des formes » à laquelle il reste fidèle. Puis, passant comme il le dit lui-même « du texte à l'œuvre », les travaux de *Palimpsestes* et de *Seuils*[10] inaugure sa période de réflexion sur, disons-le de manière générale, le statut ontologique de l'œuvre littéraire. C'est finalement en esthéticien et philosophe de l'art que Genette rédige ses derniers travaux sur la relation esthétique, jusqu'aux dernières pensées qui émaillent ses *Codicille*, *Apostille*, *Épilogue* et *Postscript*[11].

Dans le cadre de cette communication, et pour enfin entrer dans le sujet qui nous occupe, c'est au Genette rhétoricien et poéticien que je voudrais revenir. La question que je souhaiterais poser est somme toute très simple : quelque chose comme une histoire des formes, au sens que lui donne Gérard Genette, est-elle possible concernant le jeu vidéo ? Et si oui, selon quelles modalités, et d'après quels concepts ? Aussi simple que cette question s'avère effectivement, ses implications – je pense que n'importe qui ici peut le concevoir aisément – sont immenses. Il me sera évidemment impossible de les traiter dans l'espace de cette communication. Je me

---

[4] Barnabé, F., Delbouille, J., 2018. « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2018, consulté le 11 décembre 2018. URL : http://journals.openedition.org/sdj/958

[5] Triclot, M., Corno, E., Grandjean, G., 2017. "Event[0]. In space no one can hear you type (ou les nouveaux visages de l'intelligence artificielle de jeu vidéo) ». Conférence du séminaire de recherche *InGame ENS : enjeux du game design*, 9 janvier 2017, École Normale Supérieure, Paris.

[6] *Métalepse*, 2004. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris.

[7] 1966 & 1969. Le Seuil, coll. « Tel Quel », Paris.

[8] 1999. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris.

[9] *Les Figures du discours*, 1968 (1821-1827). Flammarion, coll. « Champs classiques », Paris.

[10] 1987. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris.

[11] 2009, 2012, 2014, 2016. Le Seuil, coll. « Fiction & Cie », Paris.

réfugierai donc dernière ce lieu commun de la rhétorique universitaire, pour une fois justifié, à savoir que ma proposition vise avant tout à « ouvrir des pistes à la réflexion », en l'occurrence la réflexion méthodologique, et aucunement à tirer toutes les conclusions d'une telle proposition.

Pour cela, il est nécessaire de revenir à ce que Genette veut dire lorsqu'il avance le concept d'« histoire des formes » dans son article « Poétique et histoire », paru dans *Figures III* en 1972. Mais pour comprendre ce qu'il entend par là, nous devrons également effleurer sa définition de la « figure », et plus généralement de la « poétique » - vous vous en doutez, et comme l'écrivait Genette lui-même dans *Palimpsestes* en paraphrasant déjà Laforgue, cela nous fait « assez d'infini sur la planche » pour aujourd'hui.

Dans « Poétique et histoire », Genette écrit donc :

> Il me semble donc qu'en littérature, l'objet historique, c'est-à-dire à la fois durable et variable, ce n'est pas l'œuvre : ce sont ces éléments transcendants aux œuvres et constitutifs du jeu littéraire que l'on appellera pour aller vite les *formes* : par exemple, les codes rhétoriques, les techniques narratives, les structures poétiques, etc. Il existe une histoire des formes littéraires, comme de toutes les formes esthétiques et comme de toutes les techniques, du seul fait qu'à travers les âges ces formes durent et se modifient. Le malheur, ici encore, c'est que cette histoire, pour l'essentiel, reste à écrire, et il me semble que sa fondation serait une des tâches les plus urgentes aujourd'hui. Il est surprenant qu'il n'existe pas, du moins dans le domaine français, quelque chose comme une histoire de la rime, ou de la métaphore, ou de la description : et je choisis à dessein des « objets littéraires » tout à fait triviaux et traditionnels. (18)

Ce passage marque, on l'aura compris la transition du genette *critique*, au sens structuraliste du terme, au genette poéticien. Ce que je voudrais proposer, c'est au fond une tentative d'application vidéoludique de ce concept d'« histoire des formes », et en tester la viabilité méthodologique.

Si les rapports entre jeu vidéo et histoire ont été magnifiquement représentés, dans ce colloque, par Julien Bazile, son envers, l'histoire du jeu vidéo, de son côté, a été également explorée, en particulier par les ouvrages disons journalistiques (ou para-universitaires), mais aussi au travers d'expositions diverses retraçant avec plus ou moins de bonheur, et plus ou moins de rigueur, « l'épopée du jeu vidéo, des origines à nos jours ». Cette première mouture historiographique a même connu son moment critique, notamment grâce à l'apport de l'école montréalaise, et de sa mise en garde contre la « glorification techno-industrielle »[12]. C'est contre cette panthéonisation des soi-disant (et souvent auto-proclamés) « pères fondateurs » du jeu vidéo et de leur supposés jeux « cultes » que l'historiographie du laboratoire LUDOV s'est constitué : restituant par exemple à certains jeux leur véritable date de sortie, ou encore contestant certains « romans des origines », pour reprendre une expression de Marthe Robert, plus ou moins fumeux. Remarquons tout de suite que cette tendance critique concerne avant tout l'histoire des genres : pourquoi retient-on *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992) comme le premier FPS de l'histoire aux détriments de *Maze War* (Colley, Greg & alii, 1973) ? Parce que la glorification techno-industrielle l'emporte sur l'analyse objective dans le discours historique. On retrouve cette perspective d'histoire des genres dans les travaux de Dominique Arsenault,

[12] Lessard, J., Picard, M., Therrien, C., (Dir.), 2015. « Histoire culturelle du jeu vidéo », *Kinéphanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, Numéro spécial, juin 2015.

comme l'annonce le titre de sa thèse : « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo »[13].

À cette histoire des genres s'accolent d'autres histoires, plus matérialistes : l'histoire des dispositifs techniques et de leur contexte de performance, représentée notamment par Mathieu Triclot[14] ; mais aussi l'histoire des studios eux-mêmes, de leurs éditeurs, de leurs distributeurs, incarnées dans le domaine français par les travaux d'Alexis Blanchet[15] par exemple, ou de Colin Sidre[16].

Mais il n'existe pas, à ma connaissance, d'histoire qui s'apparente réellement au projet genettien tel qu'il est décrit dans l'article « Poétique et histoire » - même si, en un sens, l'histoire des genres en serait la version macrostructurale, le genre étant (dans le meilleur des cas théoriques), une famille d'œuvre présentant certaines caractéristiques formelles communes. Or, il me semble crucial d'ouvrir un tel champ à l'investigation scientifique, au moins pour deux raisons : la première est évidemment qu'elle permettrait d'abord d'identifier ces fameuses formes, si tant est que l'on puisse déjà se mettre d'accord sur une définition de ce qu'est une forme vidéoludique à proprement parler, point sur lequel je reviendrai ; la seconde raison est qu'en ébauchant une telle histoire, il deviendrait alors manifeste que le jeu vidéo possède un réseau structural qui lui est propre, et qui ne doit rien (ou pas tout) aux autres médiums qui l'inspirent. C'est déjà ce que j'avais tenté, avec plus ou moins de bonheur, dans mon tout premier article où j'essayais, déjà avec l'aide de Genette, d'étudier les emprunts d'un jeu comme *The Binding of Isaac* à son modèle *The Legend of Zelda*[17]. Et j'avais tenté à l'époque de montrer que les emprunts du premier au second ne se résument pas à certaines allusions ou citations iconographiques, comme le boomerang, la *red candle* etc.

En un mot, l'idée était de faire valoir la notion de transtextualité vidéoludique au détriment de celle, sur-représentée en *game studies*, de transmédialité. C'est d'ailleurs à ce genre d'observations que l'on peut noter l'unité admirable du projet genettien. À cette époque, je m'insurgeais, un peu stérilement, contre la tendance à toujours rapprocher le jeu vidéo des autres arts, en particulier le cinéma, au détriment de ce qui rapproche un jeu vidéo d'un autre jeu vidéo. Rendant compte d'un recueil académique sur la question de la transtextualité vidéoludique, je remarquais alors que « Le problème qui se pose dans le cas du jeu vidéo, est que l'étude de la transmédialité a tendance à supplanter intégralement celle de la transtextualité, voire à se faire passer pour elle. Ainsi, sur les seize articles que compte le recueil de Christophe Duret et Christian-Marie Pons, à peine deux me semblent relever à proprement parler de la transtextualité, c'est-à-dire des relations unissant un jeu vidéo à un, ou plusieurs autres jeux vidéo »[18].

La désaffection de la recherche académique vis-à-vis des questions de transtextualité à proprement parler masque un effet pervers, celui d'empêcher la constitution d'une culture

---

[13] Arsenault, D., 2011. Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo. Thèse de doctorat, Université de Montréal.
[14] Triclot, M., 2011. Philosophie des jeux vidéo. Zones, Paris.
[15] Blanchet, A., 2010. Des Pixels à Hollywood. *Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'N Love Editions, Paris.
[16] Sidre, C., 2013. Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988). Thèse d'École des Chartes, 3 volumes.
[17] Grandjean, G., 2016. « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Essai de *game design* comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac* », *Le Pardaillan : revue de littérature populaire et cultures médatiques*, numéro 2 « Le Jeu », éditions La Taupe médite, Paris.
[18] Duret, C., Pons, C.-M. (Eds.), 2016, *op. cit.*

proprement vidéoludique qui ne se résumerait pas à un exercice puérile d'érudition ou un jeu des 7 différences, mais à une véritable pensée de la détermination de la forme par la durée – et partant, rien de moins, une prise en compte des rapports de la forme au référent extérieur qu'elle encapsule, ou pour le dire autrement, du signifiant vidéoludique au signifié réel. Comme l'écrit Genette dans son « Ouverture métacritique » qui, comme son nom l'indique, ouvre *Figure 5*, ce parti-pris rend difficile la prise en compte de l'œuvre dans ce qu'il appelle « son rapport au monde » :

> Ce qui est récusé [à l'Université, à l'époque où écrit Genette], c'est *l'analyse immanente* : tout est acceptable, pourvu que l'œuvre puisse être mise en rapport avec *autre chose* qu'elle-même, c'est-à-dire autre chose que la littérature : l'histoire (même si elle devient marxiste), la psychologie (même si elle se fait psychanalytique), ces *ailleurs* de l'œuvre seront peu à peu admis ; ce qui ne le sera pas, c'est un travail qui s'installe *dans* l'œuvre et ne pose son rapport au monde qu'après l'avoir entièrement décrite de l'intérieur, dans ses fonctions, ou, comme on dit aujourd'hui, dans sa structure ; ce qui est rejeté, c'est donc en gros la critique phénoménologique (qui *explicite* l'œuvre au lieu de l'*expliquer*), la critique thématique (qui reconstitue les métaphores intérieures de l'œuvre) et la critique structurale (qui tient l'œuvre pour un système de fonctions). (22)

Il me semble que les critiques de Genette à l'encontre des approches psychologiques, sociologiques, etc., et son appel au formalisme immanent, trouve un écho parfait en l'état actuel des *games studies*

Qu'est-ce donc qu'une « forme » artistique, et par extension, vidéoludique ? Reprenons le passage déjà cité de Genette :

> Il est surprenant qu'il n'existe pas, du moins dans le domaine français, quelque chose comme une histoire de la rime, ou de la métaphore, ou de la description : et je choisis à dessein des « objets littéraires » tout à fait triviaux et traditionnels. (18)

Les objets énumérés ici par Genette ont-ils des équivalents vidéoludiques ? L'exercice peut sembler périlleux : que serait l'équivalent vidéoludique d'une rime, d'une métaphore ou d'une description en littérature ? Posé en ces termes, la question risque bien d'être dépourvue de sens. Contentons de faire l'hypothèse qu'une forme vidéoludique serait quelque chose comme un *élément de design*, d'ordre microstructurel, c'est-à-dire se situant quelque part en-deçà du genre, repérable d'un jeu à l'autre sur une période de temps suffisamment longue, se signalant donc par sa récurrence – puisque c'est bien là la définition d'une structure, au sens précisément structuraliste du terme.

Il serait bien trop ambitieux, à l'occasion de cette brève communication, de tenter d'énumérer les structures fondamentales du jeu vidéo, ou même d'identifier une structure prise au hasard dans le réservoir quasi infini de l'histoire des œuvres vidéoludiques. Je me bornerai donc à ce que j'étudie moi-même, à savoir les structures spatiales, c'est-à-dire les éléments récurrents de *level design*.

L'une d'entre elles, faisant par ailleurs l'objet de plusieurs thèses et articles en *game studies*, est sans conteste le labyrinthe. Depuis le labyrinthe d'inspiration purement donjon&dragonnesque des premiers jeux collaboratifs à représentation graphique, comme *dnd* (Whisenhunt & Wood) en 1974, jusqu'aux fameux donjons de *Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) ou Zelda, en passant par les labyrinthes mono-écran de PacMan (Namco, 1980), il me semble que le labyrinthe présente les caractéristiques fondamentales de ce qui constitue de

façon définitoire une structure : permanence et donc récurrence, mais aussi spécificité médiagénique (le labyrinthe étant bien plus représenté dans le jeu vidéo que, par exemple, dans la littérature ou le cinéma), enfin variation et évolution. Y a-t-il donc une histoire du labyrinthe vidéoludique ?

Il semblerait bien que oui. Comment cette histoire se manifeste, et que raconte-t-elle en termes de « rapport au monde », pour reprendre l'expression genetienne, ce serait l'objet d'une thèse entière – que les travaux passionnants d'Alison Gazzard[19] ne résorbent pas, puisqu'ils adoptent une perspective d'abord phénoménologique, et essentiellement synchronique. Je me permettrais, à titre d'exemple et pour conclure, d'en tracer quelques perspectives à grands traits.

Pour commencer, je soulignerais que l'observation structurale est essentiellement télescopique (pour reprendre un terme que Genette affectionne, et isole chez Proust au sujet de la métaphore). En d'autres termes, que l'identification d'une structure appelle automatiquement l'identification de sous-structures de laquelle elle procède : si l'on prend l'exemple de la structure spatiale labyrinthe, l'une de ses variantes bien connue est ce que j'appellerais, faute d'un meilleur terme, le « labyrinthe à boucles ».

Ce que j'appelle labyrinthe à boucles, ce sont ces labyrinthes à plusieurs embranchements, embranchements généralement mono-écraniques, qui se répètent à l'infini, jusqu'à ce que le joueur ou la joueuse parvienne à trouver la bonne combinaison de directions. Un exemple très connu se trouve dans *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), sous la forme d'un carrefour asymétrique à quatre chemins qui reboucle indéfiniment à chaque fois que la joueuse ou le joueur essaie de changer d'écran, et ce à moins que le joueur ou la joueuse n'emprunte les directions suivantes, et dans l'ordre haut – gauche – bas – gauche. Ce type de labyrinthe est parfois appelé « forest maze » ou, en l'occurrence, sous l'influence de *Zelda* « lost woods » – les bois perdus (迷いの森 – Mayoi no Mori en version originale japonaise).

Pourquoi est-ce une structure ?

Déjà, parce qu'elle se manifeste par sa récurrence : elle se retrouve dans la plupart des jeux Zelda, de *The Legend of Zelda* premier du nom, jusqu'au récent *Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), en passant par *Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *Twiligt Princess* (Nintendo, 2006) ou encore *Link's Awakening* (Nintendo, 1993). Mais elle apparaît également dans d'autres jeux, comme Final Fantasy IX (Square, 2000) par exemple.

À chaque fois, le procédé informatique est le même – même si je doute fort qu'il soit exprimé « codetextuellement », pour reprendre l'expression qu'Estelle Dalleu a utilisé au cours de ce colloque, de la même façon. Par exemple dans *The Legend of Zelda* (1986), il ne s'agit évidemment pas d'un espace tel qu'il est représenté sur les documents de « soluce » : auquel cas, il suffirait de tracer tout droit, et les détours ne serviraient à rien. D'ailleurs, la carte générale du monde de Zelda n'indique évidemment aucun espace de ce type. En réalité, le procédé informatique est simple : à chaque changement d'écran, et si le joueur ou la joueuse n'a pas effectué la bonne combinaison navigatoire, le jeu charge dans la mémoire de la machine le « mauvais » adressage, en faisant reboucler le même ensemble de données *ad vitam*, enfermant le joueur ou la joueuse dans une boucle informatique infinie. Ce n'est que lorsque la

[19] Gazzard, A., 2013. Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design. McFarland, Jefferson, North Carolina.

combinaison est validée que l'adressage se reporte sur la véritable entrée, c'est-à-dire le « véritable » écran suivant, marquant la sortie du labyrinthe.

C'est, il me semble, exactement le même procédé qui est utilisé dans l'exemple de la forêt des mages noirs de *Final Fantasy IX*, dans tous les autres bois perdus de la série *Zelda*. On retrouve un motif similaire dès *Colossal Cave Adventure* (Crowther & Woods, 1977) même si, d'après ce que j'en ai expérimenté, il est possible en s'entêtant dans une direction qui n'est pas la bonne, de tomber *in fine* sur une lisière de la forêt. Il a néanmoins le mérite de poser (pour la première fois à ma connaissance) la concordance thématique entre ce type de structure labyrinthique particulière et l'environnement référentiel de la « forêt ».

Ce qui m'amène à mon second point, c'est-à-dire le caractère biface de ce type de figures : à la fois objet informatique (la boucle d'adressage mémoire, rompue par une combinaison donnée – ce qui apparente ce type de structure labyrinthique, si tant est que tous les labyrinthes n'en sont pas, à un puzzle), et objet de représentation, c'est-à-dire objet mimétique – en l'occurrence ici, la « forêt impénétrable ».

Il y a donc bien une permanence, mais aussi une évolution de ce type de forme vidéoludique : permanence informatique et mimétique, on l'a vu ; mais aussi évolution, parce que du fait de cette double postulation de l'objet vidéoludique – à la fois règle et fiction – cette forme, ou cette structure, est susceptible de changer de sens (ce que Genette appelle le « rapport au monde ») en fonction de la fiction dans laquelle elle s'inscrit. Se perdre dans les bois perdus dans *Ocarina of Time* ne signifie pas exactement la même chose que se perdre dans la forêt des mages noirs dans *Final Fantasy IX*, *a fortiori* d'errer sans but à l'intérieur de l'emboîtement infini de couloirs dans *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2011).

Mais à ce stade, l'analyse « critique » au sens genettien du terme, doit prendre le relai – et tout en ayant conscience qu'il s'agit bien là de l'étape la plus intéressante (en tout cas pour moi) du processus d'investigation, je ne m'y risquerai pas aujourd'hui.

Avant de conclure, j'aimerai lever un nouveau lièvre : je parle alternativement depuis le début de cette proposition tantôt de « forme », tantôt de « figure » ; peut-être même que le terme de « topos », de lieu commun rhétorique, tels que ceux énumérés avec tant d'application par Ersnt Robert Curtius dans sa somme sur *La Littérature européenne et le moyen âge latin*[20]. Je pense que le terme de « topos » serait à la fois trop thématique et pas assez structurel ; je pense que « figure » serait à la fois parfaitement approprié dans sa dimension microstructurelle, et en même temps soulève des questions sur la nature du signe vidéoludique extrêmement complexes. Si l'expression de « figure de design », que personnellement j'apprécie beaucoup, peut trouver une viabilité méthodologique, ce sera au prix d'une autopsie sémantique particulièrement invasive.

Je me contenterais de dire ceci : au même titre que Genette déplorait en 1972 qu'il n'existait pas d'histoire de la rime ou de la métaphore, pourquoi n'existe-t-il pas en *game studies* (et pour prendre l'exemple du champ qui m'intéresse, à savoir les structures spatiales) d'histoire de l'arène ? d'histoire du donjon ? d'histoire du couloir ? d'histoire de la croisée des chemins ?

[20] 1948, (trad. J. Bréjoux), Paris, Presses universitaires de France, 1956 (réimpr. 1986), 2 vol.

Je ne ferai pas l'insulte à Genette de mesurer son importance au regard de son apport conceptuel à la théorie du jeu vidéo ; son apport à la théorie de la littérature suffit amplement à en faire un théoricien de tout premier ordre. Je terminerais par ces mots que Genette écrit dans son article « Du texte à l'œuvre », publié dans *Figures IV*, et qui viennent contredire absolument l'idée ingrate que je me faisais de son œuvre en classe préparatoire :

> On a parfois accusé la poétique, telle que je la pratiquais avec d'autres de « dessécher » les études littéraires – c'est-à-dire de les dé-spiritualiser –, et je suppose qu'on pourrait aujourd'hui adresser le même reproche à ma conception de l'art. J'estime ce reproche largement infondé, mais à tout prendre et s'il faut choisir, je préfère, aujourd'hui comme hier, la sécheresse à la confusion, ou à l'imposture. (44)

J'espère, avec ces quelques pistes de réflexion, ne pas avoir pas été trop sec ni trop confus ; quant à la question de l'imposture, je vous laisse évidemment en juger.

Je vous remercie.

Bibliographie

Œuvres de Gérard Genette

Figures I, 1966. Le Seuil, coll. « Tel Quel », Paris

« Préface » à Fontanier, P., *Les Figures du discours*, 1968 (1821-1827). Flammarion, coll. « Champs classiques », Paris

Figures II, 1969. Le Seuil, coll. « Tel Quel », Paris

Figures III, 1972. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris

Palimpsestes : La Littérature au second Degré, 1982. Le Seuil, coll. « Essais », Paris

Seuils. 1987. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris

Figures IV, 1999. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris

Métalepse, 2004. Le Seuil, coll. « Poétique », Paris

Codicille, 2009. Le Seuil, coll. « Fiction & Cie », Paris

Apostille, 2012. Le Seuil, coll. « Fiction & Cie », Paris

Épilogue, 2014. Le Seuil, coll. « Fiction & Cie », Paris

Postscript, 2016. Le Seuil, coll. « Fiction & Cie », Paris

Autres références

Arsenault, D., 2011. Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique: fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo. Thèse de doctorat, Université de Montréal

Barnabé, F., Delbouille, J., 2018. « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu* [En ligne], 9 | 2018, mis en ligne le 01 juin 2018, consulté le 11 décembre 2018. URL : http://journals.openedition.org/sdj/958

Blanchet, A., 2010. Des Pixels à Hollywood. *Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*. Pix'N Love Editions, Paris

Curtius, E. R., *La Littérature européenne et le moyen âge latin*, 1948. Réimpr. 1956, trad. J. Bréjoux, Presses universitaires de France, Paris.

Duret, C., Pons, C.-M. (Eds.), 2016. Contemporary Research on Intertextuality in Video Games, Advances in Multimedia and Interactive Technologies. Hershey, Pa. : IGI Global, Hershey, Pennsylvania.

Gazzard, A., 2013. Mazes in Videogames: Meaning, Metaphor and Design. McFarland, Jefferson, North Carolina.

Grandjean, G., 2016. « Peut-on réécrire un jeu vidéo ? Essai de *game design* comparé : *The Legend of Zelda* et *The Binding of Isaac* », *Le Pardaillan : revue de littérature populaire et cultures médatiques*, numéro 2 « Le Jeu », éditions La Taupe médite, Paris

Lessard, J., Picard, M., Therrien, C., (Dir.), 2015. « Histoire culturelle du jeu vidéo », *Kinéphanos. Revue d'études des médias et de culture populaire*, Numéro spécial, juin 2015

Sidre, C., 2013. Une histoire du jeu vidéo en France : l'objet vidéoludique et ses réseaux de distribution (1974-1988). Thèse d'École des Chartes, 3 volumes

Triclot, M., 2011. Philosophie des jeux vidéo. Zones, Paris

Triclot, M., Corno, E., Grandjean, G., 2017. "Event[0]. In space no one can hear you type (ou les nouveaux visages de l'intelligence artificielle de jeu vidéo) ». Conférence du séminaire de recherche *InGame ENS : enjeux du game design*, 9 janvier 2017, École Normale Supérieure, Paris