



**HAL**  
open science

## Corpus de narrations numériques : littérature et jeux vidéo, un continuum ?

Lescouet Emmanuelle

► **To cite this version:**

Lescouet Emmanuelle. Corpus de narrations numériques : littérature et jeux vidéo, un continuum ?. Midi-conférence du CriAlt, CriAlt, Jan 2022, Montréal, Canada. hal-04789617

**HAL Id: hal-04789617**

**<https://hal.science/hal-04789617v1>**

Submitted on 18 Nov 2024

**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.

# Corpus de narrations numériques : littérature et jeux vidéo, un continuum ?

Ma recherche doctorale s'intéresse aux gestes de lecture en environnement numérique. Pour pouvoir étudier les manières de manipuler des textes, il me faut déterminer un corpus d'œuvre, ou au moins savoir ce qu'est la littérature numérique. Je me suis rapidement heurtée à des œuvres qui me semblaient passionnantes pour mon étude, mais ne relevaient pas directement de la littérature, ou en relevaient en second, étant présentées comme des jeux vidéo ou plus rarement comme des films interactifs. Je me suis donc penchée sur cette question d'intermédialité entre jeu vidéo narratif et littérature numérique. Les *games studies* se sont efforcées de définir leurs objets, basées sur les théories du jeu non vidéo, nous fournissant des critères précis et donc des moyens de placer des œuvres en marge de ceux-ci.

Nous verrons ici, rapidement, comment nous pourrions penser plutôt un continuum entre les pratiques plutôt que des ensembles distincts.

La place des jeux vidéo par rapport à la littérature est une question commune dans le monde universitaire. Comme l'exprime Katherine Hayles, je traduis :

Située dans les sciences humaines par tradition et pratique académique, la littérature électronique a également des affinités étroites avec les arts numériques, les jeux informatiques et d'autres formes associées aux médias en réseau et programmables. Elle est aussi profondément liée aux puissants intérêts commerciaux des sociétés de logiciels, des fabricants d'ordinateurs et des autres fournisseurs d'appareils associés aux médias en réseau et programmables. (2007)

La question ne va cependant pas être traitée ici sous un angle politique, bien que je sois convaincue que l'environnement académique biaise ma position.

Le principe du jeu narratif n'est pas nouveau : il est toujours possible de projeter une fiction, qu'il s'agisse de jeux très simples (Johan Huizinga (1938) et Roger

Caillois (1958) parlent de fictionnalisation dans les jeux de la petite enfance qui ne font appel qu'à des interactions très basiques et sommaires) ou, de l'autre côté du spectre, qu'il s'agisse de jeux fortement stratégiques tels les échecs où, à travers le déroulé, il devient possible de voir le récit de la guerre menée par les deux joueurs. Cette part fictionnelle dans les jeux contemporains est d'autant plus primordiale, car chacun redouble de détails dans *son* univers. Pensons par exemple aux jeux de rôles : ces jeux sont majoritairement des projections dans des univers fictionnels et des formes d'écriture collective. Le jeu vidéo est l'héritier de cette histoire, une histoire qui continue de se développer de concert avec le jeu de société, et la majeure partie d'entre eux s'inscrivent dans des univers fictionnels appuyés et concrétisés par les graphiques, les sons, les textes ; mais aussi l'environnement médiatique, comme la publicité faite autour du jeu, le manuel du jeu, ou encore les règles elles-mêmes (Juul 2005, 121). Ces mondes imaginaires sont projetés par le.a joueur.euse : même s'ils peuvent parfois être ignorés, partiellement ou non, pour parcourir le jeu et peuvent, dans certains cas, être incohérents ou incomplets (Juul 2005, 6).

À l'opposé, la narration peut être au cœur de l'expérience et donner tout son sens à l'objet vidéoludique. Qu'il s'agisse d'éléments narratifs et de compréhension, très étendus ou non, cela semble indiquer qu'il y a une différence entre le domaine du jeu et le domaine littéraire. C'est ce sentiment que j'aimerais creuser ici.

L'expérience de l'œuvre demande un état d'esprit, une mise en condition de son.sa lecteur.ice-joueur.se. D'ailleurs, cet « état ludique » a déjà été étudié, notamment par Mathieu Triclot qui le décrit comme un état qui « ne ressemble à aucun autre », permettant l'expérience ludique, voire une « théorie du fun » (2017, 12). Nous pouvons, avec Michel Picard (1986) et lui, constater une certaine similitude entre l'état ludique et la lecture, tant par l'immersion que par l'investissement émotionnel. À l'image de la littérature numérique, le jeu relève d'une expérience instrumentée, comme le décrit Mathieu Triclot : « le jeu existe comme un état intermédiaire à mi-

chemin entre le joueur et la machine, un état plutôt qu'un objet, un état altéré, un état second. » (2017, 16).

Espen Aarseth pose clairement la difficulté de tracer une frontière entre ces deux disciplines, je traduis :

Il ne s'agit pas d'une différence entre les jeux et la littérature, mais plutôt entre les jeux et les récits. Prétendre qu'il n'y a pas de différence entre les jeux et les récits revient à ignorer les qualités essentielles de ces deux catégories. Pourtant [comme cette étude tente de le montrer], la différence n'est pas nette, et il existe un chevauchement important entre les deux. (Aarseth 1997, 4-5)

La matérialité est fondamentale dans l'expérience d'une œuvre. Or, les matérialités de la littérature numérique et du jeu vidéo peuvent être très proches (mêmes supports, mêmes controllers, etc.).

Le jeu vidéo – nous l'évoquons ici dans son acceptation commerciale, en considérant les plateformes autodéfinies comme des lieux de vente de jeux vidéo – inclut des propositions très narratives : les *Text Based Adventure* (TBA) ont été précurseurs dans la narration verbale vidéoludique. Le genre contemporain du Visual Novel est un bon exemple de cet entre-deux : dans ces œuvres, la majeure partie de l'œuvre est appréhendée à travers des textes à choix multiples, souvent des boîtes de dialogue, reposant sur des codes des littératures de genre. Ce qui peut correspondre à des œuvres considérées comme littéraires. On perçoit déjà la difficulté de cette séparation.

Une première possibilité de séparation des corpus serait de séparer ceux-ci en fonction de l'environnement commercial de l'œuvre... Cependant, s'il est possible de trouver un grand nombre d'œuvres par les termes de recherche « story » (avec toutes les applications de story interactives et autres *Chat Stories*), et que le terme « book », à son tour, offre une diversité incroyable, de l'application de lecture ePub aux films interactifs en passant par des *visual novels* et autres *otomens*, nous voyons

bien que la diversité de ces propositions ne semble pas former un corpus homogène permettant une définition claire et univoque.

Dans la littérature numérique, cette diversité des propositions est présente depuis la naissance de la discipline. Cependant, la revendication des œuvres comme « littéraires » semble ne plus être un critère suffisant : nombres d'œuvres fortement narratives, qui ne vont inclure qu'un parcours relativement linéaire, et une interaction minimale, vont être catégorisées comme jeu et non comme œuvre littéraire comme nous venons de le voir. Des propositions sur les réseaux sociaux, les sites, les livres numériques (ebook ou livrel, homothétiques ou non) ou encore des propositions interactives, en réalité virtuelle, etc., ne forment pas plus un corpus unifié.

J'ai donc décidé de laisser de côté ce critère, qui participera de l'étude comme élément paratextuel – il semble que le lieu d'achat et l'environnement éditorial et informationnel est un élément important de l'horizon d'attente décrit par Hans Robert Jauss dans *Pour une esthétique de la réception* (1978). En cela, je suis les réflexions partagées avec Enrico Agostini-Marchese – mais non comme critère principal : j'y reviendrai.

Il faut donc un ou plusieurs critères permettant de concevoir une séparation nette entre les ensembles disciplinaires : un film interactif est-il un jeu vidéo ou une œuvre cinématographique ? Et que dire d'un FPS (*First-person shooter*) littéraire comme *Le journal du brise-lames* de Juliette Mézenc et Stéphane Gantelet ? Peut-on seulement envisager une véritable séparation ?

Si cette différence de nature, exprimée par Espen Aarseth (1997), existe, elle peut permettre la constitution d'un corpus destiné à l'analyse littéraire. Il est bien entendu possible de procéder à des analyses narratologiques d'œuvres non littéraires, mais dans ce cas, quelle forme prend la littérature numérique contemporaine ?

Qu'il s'agisse du discours de certain.e.s auteur.ice.s ou de nos pratiques, nous voyons bien que les formes et les supports sont variés et sont appelés à se diversifier davantage. Comment alors reconnaître une œuvre littéraire ? Pour une question de praticité, pour construire un corpus et l'étudier sous un angle littéraire, il est donc nécessaire d'établir des corpus et de travailler sur des ensembles volontairement restreints d'œuvres.

Pour comprendre cette différence, je vais tout d'abord tenter de définir le jeu. Puis, nous verrons en quoi une œuvre littéraire diffère de cette définition, ce qui me permettra, en creux, de parvenir à une définition de cette dernière.

Pour définir le jeu, je vais m'appuyer sur l'étude comparative des définitions des différents théoriciens (Caillois, Huizinga, Suits, Avedon, Sutton-Smith, Crawford, Kelley, Salen et Zimmerman) effectuée par Jesper Juul (2005, 36 et suivantes). Il parvient à six points essentiels et nécessaires pour reconnaître un jeu :

- Les règles : un jeu se base sur un système de règles ;
- Un résultat variable et quantifiable ;
- Une valorisation de ce résultat : des valeurs sont assignées aux différents résultats possibles, certaines négatives, d'autres positives ;
- L'effort du/de la joueur.euse : iel fait un effort pour influencer le résultat, les jeux permettent de relever un ou plusieurs défis ;
- Le.a joueur.euse est investi.e dans le résultat : il y a un investissement émotionnel dans le résultat produit ;
- Les conséquences sont négociables : le même jeu, reposant sur les mêmes règles, peut être joué avec ou sans conséquences sur la « vraie vie ».

Or, dans une œuvre littéraire, tous ces éléments ne sont pas présents, et il serait alors possible de distinguer les deux par le manque de l'un ou l'autre (ou de plusieurs) de ces critères. Une œuvre linéaire avec une manipulation minimale ne va pas reposer sur un système de règles fort ; et les conséquences sont rarement

négociables : changer le texte dans son déroulé n'est que rarement possible en littérature.

Tout d'abord, le résultat variable : une œuvre littéraire peut avoir des fins multiples. Cependant, elles existent en nombre limité (même si ce nombre peut être important) et sont prédéterminées par l'auteur.e ou l'instance auctoriale. Jesper Juul l'explique dans son diagramme (2005, 44 fig. 2.10), où il prend l'hypertexte fictionnel et le « storytelling » comme exemples d'éléments proches du jeu, mais n'en ayant pas toutes les caractéristiques et tombant, donc, en dehors de la catégorie.

Le résultat ne sera pas quantifiable, en tout cas pas visiblement, pour le.a lecteur.ice : il n'y a pas de notion de score ou de plus ou moins grande réussite. L'œuvre est lue ou n'est pas lue, ce qui nous amène au critère du résultat.

J'aimerais confronter cette définition avec celle de Roger Caillois (1958) qui étudie le jeu comme une activité plus qu'un objet, et qui à son tour parvient à six points caractéristiques :

- Le jeu doit être une activité libre ;
- Une activité séparée ;
- Une activité incertaine ;
- Une activité improductive ;
- Une activité réglée ;
- Une activité fictive.

Il suffit qu'un seul de ces critères disparaisse pour que le jeu n'en soit plus un, comme l'explique Mathieu Triclot (2017) :

Ces critères ne sont pas nouveaux à cette étude, mais permettent une approche complémentaire à celle de Jesper Juul, même s'ils sont discutables, une fois encore. En premier lieu, la part volontaire : l'activité humaine ne peut se diviser aussi clairement entre volontaire et involontaire, mais acceptons-la ainsi pour le bien-fondé de cette démonstration.

Cette question du jeu comme objet ou comme expérience/activité, plus qu'une tension théorique entre Jesper Juul et Roger Caillois, est un enjeu des études vidéoludiques. Je ne pourrai pas répondre à cette question ici, mais je pense qu'il reste important de prendre en compte cette dualité, notamment dans une étude où l'objet peut être très semblable entre jeu vidéo et littérature numérique.

Une lecture va être une activité libre au sens d'une activité qui ne se déroule pas sous la contrainte (mis à part des lectures scolaires qui en sont une forme particulière) : elle peut être séparée. Un temps va lui être consacré, et parfois des espaces spécifiques vont y correspondre : on va lire dans une chambre ou un recoin douillet particulier.

Or, cette incertitude dépend de l'habileté du.de la joueur.euse.

Cette incertitude peut se solder par une victoire, comme Jesper Juul l'affirme. Il y a une notion de victoire dans le jeu, ce qu'exprime aussi Johan Huizinga : « Parmi les caractéristiques générales du jeu, nous avons nommé plus haut la tension et l'incertitude. Le jeu comporte toujours la question de réussite. » (1951, 76) ou encore dans les mots de Janet Murray : « Plus que tout, les jeux sont dirigés vers un but et sont fortement structurés grâce au comptage des points. Tout cela est très éloigné de la narration. » (Murray 2017, 174)

Je vais donc retenir le premier critère de l'incertitude dépendante de l'habileté du.de la personne qui l'expérimente.

Or, on ne gagne ni ne perd dans une lecture. Nous pouvons l'abandonner, ou ne pas la comprendre, mais l'œuvre en elle-même ne nous signalera pas notre « défaite ». La manipulation ne peut échouer : une fois le geste appris, possible physiquement, il est suffisamment simple et accessible pour que le.a lecteur.ice ne soit pas mis.e au défi simplement pour parcourir l'œuvre. Cela peut vouloir dire ne pas avoir accès à toutes les fins possibles, à tous les fragments, mais pas pour des raisons d'agilité motrice.

Ce critère, à lui seul, ne suffit pas, et nous nous retrouverions avec un ensemble très hétéroclite de propositions dont une part tirerait du côté du cinéma (où, là aussi, on ne score ni ne gagne), ou de l'image pure. Il faut donc un critère supplémentaire pour parvenir à un corpus littéraire final.

Je choisis donc d'ajouter un critère de textualité. Dans *Hamlet on the Holodeck*, Janet Murray parle du texte et des jeux en ces termes, je traduis :

Les jeux n'utilisent généralement le langage que de manière instrumentale (« échec et mat », par exemple) plutôt que pour transmettre des subtilités de description ou communiquer des émotions complexes. Ils offrent une vision schématisée et volontairement réductrice du monde. (2017, 174)

Nous pouvons une fois encore travailler en creux : si le texte n'est pas uniquement instrumental ou informatif, et que l'œuvre ne répond pas aux six critères de Jesper Juul, alors elle peut rejoindre le corpus à l'étude. Si cela est à nuancer pour les jeux les plus contemporains à l'univers particulièrement riche, nous pouvons cependant, par cette combinaison, parvenir à un corpus satisfaisant. Par exemple, dans le jeu vidéo *Death Stranding*, de Hideo Kojima, les missions et les interactions avec les personnages non joueurs (des PNJ qui renforcent l'univers en en décrivant des éléments) sont toujours tournées vers l'accomplissement de quelque chose : les monstres ne sont décrits que pour pouvoir être combattus, les difficultés de la *map* sont exposées pour pouvoir être contournées, etc.

J'ai tout à fait conscience que ces catégories disciplinaires, jeux ou littérature, ne sont pas étanches et encore moins hermétiques. Leur porosité est justement leur richesse et c'est par les hybrides que je pense pouvoir au mieux comprendre les écritures numériques, terme sans doute plus pertinent pour parler de l'appréhension littéraire et narrative en question que le terme consacré de littérature numérique. De l'un à l'autre, il faudra considérer un continuum, ce que Carl Therrien évoque déjà dans son article « La mise au jeu mise en récit » (2018). J'aimerais pour appuyer cela reprendre la notion de lecture paralittéraire de Daniel Couégnas (1992) : une œuvre n'est pas en elle-même paralittéraire, mais l'est plus ou moins en fonction de

son adhérence aux critères du métagenre. Elle l'est également plus ou moins en fonction de la lecture qui en est faite. Cette combinaison, impliquant le.a lecteur.ice, me semble pertinente pour la question qui nous occupent : une œuvre peut être plus ou moins ludique et plus ou moins littéraire, sans pour autant ne tomber *que* et exclusivement *dans* l'une de ces catégories.

La part de ludique dans l'œuvre demandera une étude à part entière, autant que les détournements de gestes à la base employés par le jeu vidéo, ou encore l'infiltration littéraire sur des supports plutôt consacrés au jeu.

Les mécaniques propres aux jeux vidéo viennent nourrir les propositions littéraires, et ce partage de codes appelle une étude commune. La lecture impliquant un système de Quick Time Event, réaction demandée en un temps limité pour parvenir à certains embranchements narratifs, dont l'habitude d'usage est plutôt un geste ludique, mettant le.a lecteur.ice en tension pour réagir dans le bon timing, et le.a plaçant dans une position de réception particulière. L'investissement émotionnel décrit par Jesper Juul est d'autant plus fort. Janet Murray affirme ainsi que le fait d'avoir la manette (ou plus largement le controller) en main tend à forcer la concentration et l'immersion dans l'œuvre.

## Bibliographie

Aarseth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. Baltimore, Md : Johns Hopkins University Press.

Bouchardon, Serge. 2012. « Du récit hypertextuel au récit interactif ». *Revue de la BNF*, n° 42: 13-20.

Caillois, Roger. 1958. *Les Jeux et les Hommes*. Paris : Gallimard.

Cayette, Rémi. 2018. « Temps de la chose-racontée et temps du récit vidéoludique : comment le jeu vidéo raconte ? » *Sciences du jeu* 9. <http://journals.openedition.org/sdj/936>.

Doueïhi, Milad. 2013. *Qu'est-ce que le numérique?* Paris : Presses universitaires de France.

Galloway, Alexander R. 2012. « The Computer as a Mode of Mediation ». In *The interface effect*, 1-24. Cambridge, UK ; Malden, MA : Polity.

Hayles, Katherine N. 2007. « Electronic literature: what is it? » 2007. <https://eliterature.org/pad/elp.html>.

Huizinga, Johan. 1938. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*. Traduit par C. Sérésia. Les Essais. Paris : Gallimard.

Jauss, Hans Robert. 1978. « L'histoire de la littérature : un défi à la théorie littéraire ». In *Pour une esthétique de la réception*, traduit par Claude Maillard, 23-88. Bibliothèque des Idées. Paris : Gallimard.

Juul, Jesper. 2005. « Fiction ». In *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*, 121-62. Cambridge : MIT Press.

Lescouët, E. (2022, 13 janvier). Introduction aux gestes de lecture [Billet]. *Imaginarium*. Consulté 16 avril 2022, à l'adresse <https://imaginarium.hypotheses.org/207>

Lescouët, E. (2021, 1<sup>er</sup> septembre). Réflexions sur la matérialité [Billet]. *Imaginarium*. Consulté 16 avril 2022, à l'adresse <https://imaginarium.hypotheses.org/103>

Murray, Janet Horowitz. 2017. *Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace*. Updated edition. Cambridge, Massachusetts : The MIT Press.

Paolucci, Philippe. 2015. « La ludicisation du numérique : vers une subversion des architextes informatiques ? » *Interfaces numériques*, n° 4: 99-111.

Picard, Michel. 1986. *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*. Critique. Paris : Les Éditions de Minuit.

Ryan, Marie-Laure. 2001. « Beyond Myth and Metaphor – The case of narrative in digital media ». *Game Studies* 1 (1). <http://gamestudies.org/0101/ryan/>.

Souchier, Emmanuel, Étienne Candel, et Gustavo Gomez-Mejia. 2019. « Regards sur le numérique ». In *Le numérique comme écriture*, 21-191. Théories et méthodes d'analyse. Paris : Armand Colin.

Therrien, Carl. 2018. « La mise au jeu mise en récit. Présentation du SHAC (Système Historico-Analytique Comparatif) pour la documentation des configurations de l'expérience ludique dans l'histoire du jeu vidéo ». *Sciences du jeu*, n° 9 (mai). <https://doi.org/10.4000/sdj.974>.

Triclot, Mathieu. 2017. « Play studies ». In *Philosophie des jeux vidéo*, 15-42. Paris : La Découverte.

Vitali-Rosati, Marcello. 2018. *On Editorialization: Structuring Space and Authority in the Digital Age*. Collection Theory on Demand. Amsterdam : Institute of Network Cultures.

———. 2020. « Qu'est-ce que l'écriture numérique ? » *Corela*, n°HS-33. <https://papyrus.bib.umontreal.ca/xmlui/bitstream/handle/1866/24059/corela-11759.pdf?sequence=1&isAllowed=y>.