

---

# Marques du récit dans les jeux vidéo : invariants narratologiques ou invariants anthropologiques ?

**Silviano CARRASCO**

**Département de Langues Modernes et leurs Littératures Comparées  
Université d'Estrémadure, Espagne**

**Les jeux vidéo**

[silviano@unex.es](mailto:silviano@unex.es)

## **MOTS-CLES :**

*Jeux vidéo, cinéma, stéréotype, ludologie, narratologie.*

## **RESUME :**

*Les jeux vidéo sont souvent présentés sous la forme d'activité adictive, problématique, appauvrissante et surtout alternative à d'autres activités traditionnellement considérées comme appartenant à la haute culture. Ces activités-là seraient enrichissantes, contrairement aux jeux vidéo, d'après cette approche médiatique.*

*Nous essaierons de montrer le fait que, loin d'être déconnectés de la culture écrite, certains jeux vidéo ont même du mal à se débarrasser du concept (ou bien de la métaphore) du récit écrit en tant que support de la narration. Ainsi, nous ferons l'analyse de certains RPG (jeux vidéo de rôle) ou jeux d'action afin d'étudier deux traits habituels dont on ne saura pas nier le lien avec le monde littéraire: d'une part, le roman, journal ou parchemin (récit écrit, en définitive) comme excuse pour faire démarrer les jeux vidéo d'un point de vue narratif; d'autre part, l'exploitation du recours littéraire au manuscrit retrouvé dans les jeux vidéo*

## **INTRODUCTION**

C'est à partir des années 90 que les chercheurs académiques ont tourné leur attention vers les jeux vidéo. En effet, ils ont été considérés d'une multitude d'approches : sociologique, artistique, philosophique, pédagogique, psychologique, féministe... Parmi les chercheurs qui prenaient en considération les jeux vidéo *per se* et *in se* (pour évoquer la définition saussurienne de *linguistique*), il s'est développé l'un des plus étranges débats concernant la nature des jeux vidéo. D'une part, certains auteurs tels que Marie-Laure Ryan, Brenda Laurel ou Janet Murray<sup>1</sup> ont appliqué des outils d'analyse narratologique (provenant traditionnellement et surtout du domaine littéraire, bien

---

<sup>1</sup> Vid. Ryan, 1991 ; Laurel, 1993 ; Murray, 1997.

qu'appliqués à d'autres domaines comme le cinéma) aux jeux vidéo. D'autre part, un autre groupe d'auteurs (scandinave pour la plupart) ont violemment rejeté cette approche, dénonçant la « colonisation » du domaine par des disciplines qui lui sont étrangères, comme la littérature. D'après ce groupe (dans lequel on pourrait citer Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen, Jesper Juul ou Espen Aarseth<sup>2</sup>), il faudrait chercher l'essence des jeux vidéo dans leurs propriétés formelles plutôt que dans un supposé caractère narratif. Ce dernier groupe a adopté la dénomination de « ludologues », venant ainsi s'opposer aux « narratologues » et créant en même temps le débat « narratologie vs. ludologie », débat dans lequel les camps, les termes et les positions se sont souvent confondus<sup>3</sup>.

## **1 Le stéréotype**

Le but de cet article ne se trouvera pas pourtant dans le conflit entre ludologues et narratologues. Nous partons de la prémisse que certains jeux vidéo (pas tous) ont des propriétés narratives, sans prendre parti sur le caractère essentiel ou accessoire de ces propriétés (ce qui nous amènerait bien loin de notre intention, plus modeste). Nous tenterons, en revanche, de montrer tout d'abord que le stéréotype populaire présente les jeux vidéo comme des jouets qui nuisent les joueurs (à son tour identifiés comme des enfants ou des personnes problématiques), à cause de son caractère simple face à d'autres loisirs revendiqués comme appartenant à la « haute culture » (tels que la littérature ou le cinéma). Ensuite, nous prétendons analyser les complexités narratives de certains jeux vidéo afin de montrer que, contrairement aux présupposés du stéréotype, il existe des liens culturels aussi bien que formels entre le récit littéraire et les jeux vidéo. Certes, il serait possible de puiser dans la presse ou dans les publicités afin de trouver des références qui opposent « haute culture » et jeux vidéo. Nous avons pourtant choisi le cinéma en tant que miroir où se reflètent ces stéréotypes sociaux pour examiner comment l'image populaire des jeux vidéo relève de la négativité.

### **1. 1. Trois films**

Prenons comme exemple trois films faisant figurer des personnages jouant aux jeux vidéo : le film *Princess Bride* (Rob Reiner, 1987) commence par nous montrer le titre

---

<sup>2</sup> Vid. FRASCA (2003), ESKELINEN (2001), JUUL (2001).

<sup>3</sup> La question étant trop longue et compliquée, nous nous sommes contentés de ne faire qu'une allusion ; pour un brève résumé de l'histoire, vid. PAJARES (2001). Le propre Frasca intitule son article « Des notes sur un débat qui n'a jamais eu lieu », ce qui est significatif.

en bleu sur un fond noir, avec le son de la toux d'un enfant, puis enchaîne directement avec un écran de télévision permettant d'apprécier les images d'un jeu vidéo de baseball des années 1980. L'enfant protagoniste est malade et passe son temps à jouer, lorsque sa mère lui annonce la visite du grand-père : il arrive « au secours » du petit-fils, le livre *Le mariage de la princesse* sous la main, qu'il entend lui lire en entier. Le clivage entre jeu vidéo et livre est bien explicite par la suite. Bien que le grand-père essaye de décrire le contenu de *Princess Bride* (des aventures, des duels à l'épée, le véritable amour), tout ce qu'il obtient en échange est cette réplique : « Cela n'a pas l'air trop ennuyeux, j'essaierai de ne pas m'endormir... ». La suite du film est bien connue : au fur et à mesure que le grand-père lit le livre, le petit-fils va s'intéresser de plus en plus à l'histoire du roman et, finalement, la fiction romanesque triomphera du loisir visuel<sup>4</sup>. On a établi une coupure nette entre, d'une part, le monde audio-visuel des jeux vidéo qui contribue à l'ignorance littéraire de l'enfant ainsi qu'à son isolement familial, et, d'autre part, le monde littéraire qui enrichit non seulement la culture des lecteurs, mais aussi les rapports personnels.

Dans notre deuxième exemple, nous avançons d'une bonne quinzaine d'années et changeons de genre et de pays : dans la comédie française *Le placard* (Francis Veber, 2001), nous assistons au développement personnel de Monsieur Pignon (incarné par Daniel Auteuil), divorcé d'une femme qui le méprise, père d'un enfant qui l'ignore et employé dans une entreprise où il ne compte pour rien. Le fils de Pignon est un adolescent, mais bien qu'il ait à peu près dix ans de plus que l'enfant de *Princess Bride*, il joue aussi aux jeux vidéo, en plus, bien sûr, de faire l'école buissonnière, de s'enfermer dans sa chambre et de fumer des joints. Vers la moitié du film (minute 43) sa mère entre dans sa chambre et lorsqu'elle lui demande d'aller rendre visite à son père, elle émet un jugement envers l'activité ludique qui n'est pas du tout favorable : « Arrête de t'abrutir avec ces trucs débiles et écoute moi ! ». Le jeu vidéo a changé (ce n'est plus un jeu de baseball, mais *Rayman 2*, jeu de plates-formes pour la Nintendo 64) ; la situation reste toutefois à peu près la même : abrutissement, isolement, en plus des réponses insolentes de la part du fils. Absolument rien de positif ne se dégage de la scène. Remarquons qu'il s'agit du jugement d'un adulte envers un enfant, mettant en jeu l'idée de Pierre Bourdieu<sup>5</sup> selon laquelle le « bon goût » est déterminé par le groupe

---

<sup>4</sup> Pour une histoire de la paranoïa de Hollywood envers les jeux vidéo et leur relation d'amour-haine, vid. RUSSELL (2012).

<sup>5</sup> Vid. BOURDIEU, P. (1996).

social qui se trouve au pouvoir, en même temps que ce groupe qualifie d'autres médias de barbares ou problématiques.

Nous allons prendre notre troisième exemple dans le film policier *Les rivières pourpres* (Mathieu Kassovitz, 2000). Dans ce cas, nous suivons l'inspecteur Max Kerkerian, incarné par Vincent Cassel, lorsqu'il va mener son enquête dans un club de néonazis. Lorsque l'inspecteur entre dans le club, quelques membres sont en train de jouer à un jeu vidéo de combat. L'enquête devient violente et l'inspecteur finit par se battre avec deux néonazis. Ce qui est intéressant ici, c'est le montage sonore : le réalisateur emploie dans ce combat filmé les sons provenant du jeu vidéo, tels que "*Fight one! Ready? Go!*", "*Challenger!*", "*Excellent!*", et bien sûr, "*Game Over!*" et "*Congratulations!*" à la fin.

En conclusion, il se dégage de ces trois exemples que les joueurs de jeux vidéo sont souvent représentés par l'industrie cinématographique comme des personnes brutales, stupides, infantiles, irresponsables ou fainéantes.

Il serait possible de puiser dans d'autres films plus récents, mais le résultat serait semblable : ils tombent souvent dans les stéréotypes. Le film *Ultimate Game* (Brian Taylor, Mark Neveldine, 2009), par exemple, tourne autour du lien entre les jeux vidéo et la violence dans un futur dystopique, mais il est truffé d'action et la réflexion n'est pas vraiment poussée. En revanche, le film d'animation *Les mondes de Ralph* (Rich Moore, 2012) nous présente le côté le plus agréable des jeux vidéo ; pourtant encore une fois, le fait que ce soit un film pour les plus petits et que seuls des enfants jouant aux jeux vidéo soient montrés est révélateur du stéréotype du public enfantin comme seul consommateur des jeux vidéo.

## 2 Jeux vidéo et littérature

Contrairement à la publicité (qui connaît bien son audience et sait comment il faut lui adresser la parole), la presse, le cinéma et le stéréotype populaire ignorent une vérité bien évidente : bon nombre des enfants qui jouaient aux jeux vidéo dans les années 1980 ou 1990 continuent à jouer aujourd'hui, à vingt, trente ans et plus<sup>6</sup>. Mais ce n'est

---

<sup>6</sup> L'âge moyen des joueurs du célèbre MMORPG World of Warcraft est de 27.15 ans. Pour d'autres statistiques, vid. <[http://www.jeuxonline.info/statistiques/World\\_of\\_Warcraft](http://www.jeuxonline.info/statistiques/World_of_Warcraft)>. Pour une analyse des joueurs en France d'après leur âge, sexe et leurs genres préférés, vid.: COAVOUX, S., RUFAT, S., BERRY, V., TER MINASSIAN, H. (2013) « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », in Olivier Lejade, Mathieu Triclot (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*, Paris : La Martinière, p. 172-177. Disponible

pas le stéréotype des jeux vidéo pour enfants que nous nous proposons de mettre en question. Nous nous intéressons davantage à l'opposition entre jeux vidéo et littérature. Le dit stéréotype ignore systématiquement qu'un grand nombre de jeux vidéo sont des produits culturels qui ne sont pas faciles à « lire », à interpréter ou à consommer (à jouer, en définitive) par le public non habitué au décodage de leur langage. Il ne faut pas croire que tous les jeux vidéo sont des produits simples, adressés aux enfants. Nous proposons d'analyser brièvement certains jeux vidéo d'aventure, d'action ou des *RPG* (c'est-à-dire des « jeux de rôle »). Ceux-ci sont bien souvent les plus complexes et en même temps les plus intéressants d'un point de vue narratif.

## 2. 1. Adaptations thématiques

Si nous considérons les rapports entre jeux vidéo et littérature du point de vue thématique, quelques adaptations d'œuvres littéraires en jeux vidéo peuvent être mentionnées : des classiques aussi anciens que *l'Illiade* ont fait l'objet d'adaptations ludiques ; *l'Illiade* a été traduite en jeu de stratégie en temps réel en 2004 sous le nom de *Battle for Troy*, ainsi qu'en jeu « Porte-Monstre-Trésor » ou “*hack and slash*” en 2010, sous le nom de *Legends of Troy*. La valeur didactique de ce genre de jeux vidéo est relative, mais il ne faudrait pas oublier d'autres jeux portant sur l'Antiquité, comme *Age of Mythologies*, grâce auxquels beaucoup d'enfants connaissent par cœur aujourd'hui le panthéon classique, avec ses héros et ses divinités. D'autres textes bien moins violents n'échappent pas à leur destin : ainsi, les aventures de *Don Quichotte* de Miguel de Cervantès sont à l'origine de plusieurs jeux vidéo. Le livre a été adapté en espagnol en 1987 (en tant qu'aventure textuelle, tout en conservant son titre originel : *Don Quijote*), mais aussi en anglais (*Super Don Quix-ote*). Le jeu vidéo américain fait du chevalier un jeune blond qui se bat l'épée à la main contre des démons et une sorcière (laquelle ressemble d'une façon bizarre à la marâtre de Blanche-Neige dans l'adaptation cinématographique de Disney<sup>7</sup>). Il reste peu de choses du thème originel, à part le titre : même le nom de la pauvre “*Dulcinée*” a été transformé en “*Isabelle*”.

Dans un autre registre, s'il existe vraiment un genre littéraire capable de produire des adaptations ludiques, il s'agit sans doute du roman policier traduit sous forme d'aventure graphique<sup>8</sup>. L'implication du lecteur/joueur dans un mystère à résoudre reste,

---

sur <[http://citeres.univ-tours.fr/IMG/pdf/jeux\\_video.pdf](http://citeres.univ-tours.fr/IMG/pdf/jeux_video.pdf)>.

<sup>7</sup> *Blanche-Neige et les sept Nains* (David Hand, 1937).

<sup>8</sup> Pour le code du jeu vidéo d'aventure, vid. le classique Aarsteh, 1997: 103-127.

en effet, un atout très puissant dans tous les médias (littéraire, filmique, ludique). Nous pouvons exemplifier ce phénomène avec l'une des écrivaines les plus célèbres du genre, Agatha Christie. Plusieurs de ses romans policiers ont été récemment adaptés sous diverses plates-formes, toujours en tant qu'aventures graphiques (*Agatha Christie : Devinez qui ?* [Dix petits nègres], 2005 ; *Agatha Christie : Le Crime de l'Orient Express*, 2006 ; *Agatha Christie : Meurtre au soleil* [Les Vacances de Poirot], 2007 ; *Agatha Christie : The ABC Murders* [ABC contre Poirot], 2008). Le même phénomène se produit pour le fameux détective créé par Arthur Conan Doyle, Sherlock Holmes. Il en existe tant d'adaptations ludiques que nous ne pourrions pas les citer toutes, il suffira de signaler, parmi les plus célèbres : *The Case of the Serrated Scalpel*, 1992 ; *L'Affaire de la rose tatouée*, 1996 ; *Sherlock Holmes contre Arsène Lupin*, 2007 ; *Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur*, 2009 ; *Le Testament de Sherlock Holmes*, 2012 ; *Sherlock Holmes : Crimes et châtements*, 2014.

D'autres classiques tels qu'*Alice au Pays des Merveilles* ont été adaptés, en changeant nonobstant le genre : le jeu vidéo de 2011 fait de la jeune fille une fugitive qui doit retourner au Pays des Merveilles afin de s'évader d'une terrible réalité : elle fera face aux ennemis les plus divers, armée d'un couteau énorme, de mitrailleuses bizarres et de toutes sortes d'armes. Force est de remarquer que ce n'est probablement pas la suite que Lewis Carroll aurait eu en tête.

La qualité de ces adaptations d'œuvres littéraires, malgré quelques exceptions notables, reste médiocre, et son nombre, si l'on tient compte du total de la production, reste aussi plutôt discret<sup>9</sup>. Si nous voulons parler de l'influence du récit écrit dans les jeux vidéo, il faut se tourner vers le langage formel de certains jeux plutôt que vers le contenu.

---

<sup>9</sup> Si l'on approche la question d'un point de vue « canonique », on pourrait faire référence à *An illustrated history of 151 video games* (PARKIN, 2012) : 151 jeux vidéo sont énumérés, aucune adaptation littéraire parmi eux, même si on pourrait considérer *Castlevania IV* comme vaguement inspiré de *Dracula* de Bram Stoker, et même *The secret of Monkey Island* comme un écho de *On stranger tides*, roman fantastique de pirates, de Tim Powers. Si l'on recourt à *1001 video games you must play before you die* (MOTT, 2010) ; le résultat sera semblable ; voici les titres basés sur une œuvre (plus ou moins) littéraire : *I, robot* (1984) est un jeu qui ressemble à la collection de récits de science-fiction d'Isaac Asimov, avec des allusions à *1984* de George Orwell ; les sagas *Splinter Cell*, *Ghost Recon*, *Rainbow Six* et *Operation Flashpoint*, sont toutes inspirées des romans d'espionnage de Tom Clancy ; *The Witcher* (2007) est une adaptation du volume de récits d'aventures homonyme d'Andrzej Sapkowski (1986). Le total monte à 5 titres sur les 1001 jeux vidéo cités, c'est-à-dire moins de 0,5%. On pourrait ajouter à la liste *Alone in the Dark* (1992), inspiré en général de la thématique des récits de H. P. Lovecraft. Pour ce qui est des adaptations de films qui ont été inspirés d'un récit, on pourrait en ajouter *GoldenEye 007* (2010), un *remake* du jeu vidéo de 1997, adaptation à son tour du film *GoldenEye* (1995) et inspiré finalement des romans de Ian Fleming sur James Bond ; *S.T.A.L.K.E.R.* inspiré du film homonyme de Tarkovsky de 1979, tiré à son tour du

## 2. 2 Le récit comme métaphore

En effet, le jeu vidéo a apparemment du mal à se débarrasser de l'image du récit écrit comme moyen de raconter une histoire<sup>10</sup>. Bien que les jeux vidéo ne soient pas des récits littéraires (ils ne sont même pas de récits filmiques), les jeux vidéo narratifs ont souvent recours à l'image du livre, soit pour développer des histoires dans le jeu vidéo même, soit comme métaphore pour encadrer leurs histoires. On peut trouver des douzaines de livres dans beaucoup de jeux vidéo de rôle, comme par exemple *Baldur's Gate* (1998) ou *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2012). Ce sont des livres qui n'existent que dans cet univers, mais que l'on peut ouvrir, lire et relire à volonté, pendant que l'on joue à ces jeux. Il ne faut pas pourtant tomber dans le piège : ces livres sont souvent des simulacres et ne comptent qu'une dizaine de pages. Le deuxième cas, le récit écrit comme cadre du récit du jeu vidéo, se révèle plus intéressant. Prenons par exemple l'ancien jeu vidéo *Dark Sun* (1993) : le jeu commence avec les protagonistes prêts à se battre sur une arène. Cependant, une petite introduction nous est fournie : « Le roi a ordonné que tous les esclaves du royaume luttent jusqu'à la mort ». Cette introduction est présentée sous la forme d'un parchemin, c'est-à-dire, comme un récit écrit. On peut trouver un autre très bel exemple de ce recours au livre dans le début du jeu *Icwindale 2* (2002) : tout le jeu vidéo serait en réalité l'histoire d'un livre que la narratrice a écrit il y a longtemps. Lorsque l'on joue, la protagoniste tourne des pages en arrière et en avant, des pages du livre qui contient le récit qu'elle nous raconte.

## 2. 3 Procédés narratifs

### 2. 3. 1 La coordonnée temporelle

Nous pourrions aussi aller plus loin encore pour examiner la façon dont les jeux vidéo se servent de l'un des éléments essentiels du récit écrit : le traitement de la coordonnée temporelle. De nombreux jeux vidéo narratifs présentent des jeux temporels complexes,

---

roman d'Arcadi et Boris Strougatski (1972); *Blade Runner* (1997) inspiré du célèbre film de Ridley Scott (1982) tiré du récit *Do androids dream of electric sheeps?* (1968, de Philip K. Dick) ; le nombre reste néanmoins très bas. En fait, des sagas littéraires comme *Harry Potter*, *Le Seigneur des Anneaux* ou *Game of Thrones* (disponibles en tant que jeux vidéo sur plusieurs plate-formes, plusieurs années) n'ont été traduites en jeu vidéo (avec une qualité discutable ou variable au moins) qu'après leur succès filmique ou télévisuel. D'un point de vue quantitatif, on peut consulter le catalogue des jeux pour la console PS4 (disponible sur <[http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_PlayStation\\_4\\_games](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_PlayStation_4_games)> (consulté le 8 mars 2015)) : à l'exception de notre recherche dans le domaine de la bande dessinée (où on peut trouver quelques adaptations), il ne nous reste que *Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* (2014) *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) et deux titres de Tom Clancy. Cela fait un total de 4 sur 428 jeux, c'est-à-dire 1,07% du total.

<sup>10</sup> Pour la problématique narratologie vs. ludologie, vid. Frasca, 2003 et Pajares, 2009: 290-300.

plus complexes encore que ceux des contes pour enfants. Examinons, par exemple, le recours à l'analepse<sup>11</sup> ou *flashback*. L'aventure graphique *Monkey Island 2*, parue en 1992, s'en sert pour raconter son histoire : après une introduction où Elaine rencontre le protagoniste, Guybrush, dans une grotte, le reste du jeu est un récit en *flashback* qui racontera les aventures de Guybrush jusqu'au moment où il est tombé dans la grotte. La fin du jeu est placée juste quelques minutes après que l'on ait récupéré le présent de la narration dans la grotte.

D'une façon semblable, un jeu vidéo d'action plus récent, *Splinter Cell : Conviction* (2010), emploie le recours à l'ellipse temporelle afin de créer l'intrigue à plusieurs niveaux : le jeu commence avec le sous-titre « 74 heures plus tôt » et nous fait assister au dialogue entre Sam Fisher (le protagoniste) et son ancienne collègue, Grim. Celle-ci tire sur Sam après un bref échange verbal. Ensuite, le jeu enchaîne avec un homme qui parle à des inconnus à propos de Sam pendant que ceux-ci enregistrent la conversation. À ce moment-là, on a perdu les repères temporels : est-ce que cette scène se passe après la scène du tir, avant, ou en même temps mais dans un autre endroit ? Pour rendre les choses un peu plus compliquées, il faut ajouter que le repérage temporel a été mal traduit : le jeu vidéo en anglais nous montre « *74h from now* », c'est-à-dire, « Dans 74 heures », et non pas « 74 heures plus tôt ». En résumé, si nous voulons savoir pourquoi Grim, qui n'était pas du tout l'ennemie de Sam Fisher, a tiré sur lui, il nous faut jouer le jeu dès le début, c'est-à-dire, 74 heures avant la scène, sous forme de *flashback*. Nous comprendrons ainsi le motif de cette attaque, et seule une petite partie du jeu est jouée après cette introduction. À la fin, on assiste à une itération narrative : la scène où l'homme parle sur Sam est répétée encore une fois. Ce n'est qu'à ce moment-là que nous sommes en mesure de nous rendre compte qu'il s'agissait d'une prolepse (c'est-à-dire, d'un *flashforward*).

Mais l'exemple ci-dessus n'est qu'un tout petit échantillon : dans l'aventure graphique *Day of the Tentacle* (1993), les trois protagonistes essaient d'empêcher la conspiration d'un terrible tentacule pour s'emparer de la planète. Seulement, à cause d'un étrange accident, les héros sont téléportés : Bernard reste au présent, son ami Hoagie en revanche, voyage dans le passé, à l'époque de George Washington, et son amie Laverne se rend dans le futur, dans un monde où l'antagoniste a réussi à réduire en esclavage la

---

<sup>11</sup> Pour l'étude narratologique des figures temporelles, vid. Genette, 1972.

race humaine. Les actions des uns vont influencer le présent des autres, et le joueur doit faire passer des objets à travers les lignes temporelles pour que les protagonistes puissent s'entraider.

D'autres jeux vidéo présentent des coordonnées temporelles encore plus complexes. La bande annonce du jeu *Dead Island*<sup>12</sup> (2011), par exemple, combine un récit chronologique, un récit chronologiquement inverse, une scène au ralenti et un *flashback*.

### 2. 3. 2 La métafiction

En laissant de côté les jeux temporels, il est possible d'apercevoir d'autres mécanismes narratifs aussi élaborés que ceux-là dans la présentation du jeu vidéo suivant : quand l'entreprise LucasArts Games a annoncé en 2010 qu'elle préparait une édition spéciale du classique *Monkey Island 2*, elle a fait voir aux joueurs une introduction où Guybrush (le protagoniste) ne peut pas sortir d'une jungle et se voit forcé d'appeler l'entreprise LucasArts Games pour demander de l'aide dans sa propre aventure<sup>13</sup>.

Malgré le ton humoristique, la complexité des recours narratifs est étonnante : Nous nous trouvons, tout d'abord, face à une métafiction, c'est-à-dire la fiction qui parle de la propre fiction<sup>14</sup>. Quand Guybrush (le protagoniste) crie « Maudite sois-tu, aventure démodée ! », il rompt en quelque sorte le pacte de fiction, puisqu'il devient conscient qu'il est un personnage de jeu vidéo. Le procédé de la métalepse est connu dans le théâtre sous le nom de « rupture du quatrième mur », puisque les acteurs, de temps en temps, brisent le mur imaginaire qu'il y a entre le scénario et les spectateurs lorsqu'ils s'adressent au public. Mais, dans la publicité de *Monkey Island 2*, la rupture du quatrième mur se produit justement quand Guybrush met en évidence qu'il y a un mur imaginaire qu'il ne peut pas franchir, à cause justement des lois implicites des aventures graphiques : le progrès dans l'univers n'est pas libre, mais conditionné à la résolution d'une certaine énigme.

L'humour du paradoxe est colossal. Ensuite, Guybrush sort encore une fois de son cadre narratif pour téléphoner à l'entreprise réelle qui a créé le jeu vidéo, LucasArts, et demander de l'aide. Le monde réel est donc incorporé à la fiction et participe à celle-ci en tant qu'autre niveau. Guybrush est finalement conscient de la limite graphique de

---

<sup>12</sup> Vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=lyUg4H-lHTk>, lien consulté le 01-02-15.

<sup>13</sup> Vidéo disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=NX6w0L6Fw-g>, lien consulté le 01-02-15.

<sup>14</sup> Pour une analyse narratologique de la figure, vid. Genette, 2004.

l'aventure ancienne et admire l'amélioration qui vient de se produire : il s'agit d'un exemple parfait de métarécit, puisque le jeu parle du jeu. Le grand public ne sera peut-être pas conscient de cette complexité fictionnelle et mettra l'accent sur l'humour enfantin, encore une fois.

### **2. 3. 2 Le manuscrit retrouvé**

Pour finir, le recours au manuscrit retrouvé est une forme de métafiction qui consiste à présenter l'œuvre littéraire comme un texte écrit au préalable dans le monde réel, mais qui a été trouvé et publié finalement sous la forme du texte que l'on lit à présent. L'auteur supposé de ce texte serait un autre auteur fictif présenté comme le véritable auteur. Tout cela donne de la vraisemblance au récit, puisque le caractère apparemment authentique du texte est souligné par une technique qui n'est pas exclusivement littéraire, puisque les jeux vidéo s'en servent aussi, d'une façon très curieuse.

Dans le jeu vidéo *Alone in the Dark* (1992), pour sauvegarder la partie, il nous faut trouver de l'encre et une machine à écrire. De cette façon, le protagoniste est censé écrire sa propre histoire sur la machine, la conservant ainsi pour nous, telle qu'elle était jouée jusqu'à ce moment. La même chose se produit dans *Resident Evil* (1996), de Konami, qui a copié nombre d'éléments d'*Alone in the Dark*. D'une façon encore un peu plus originale, le jeu vidéo *The Thing* (2002), qui est une suite du film *The Thing* (John Carpenter, 1982), emploie des cassettes et un magnétophone pour enregistrer l'histoire et sauvegarder ainsi les progrès du joueur. D'autres jeux ont recours à un simple écran pour sauvegarder la partie.

Comment expliquer ce souci de la narration, ces marques du récit dans la coordonnée temporelle, ou ce recours à la métafiction dans les jeux vidéo ? La question que Marie-Laure Ryan s'était posée en 2001 reste à répondre,

*« Beaucoup de gens soutiendront (et pour cause) que les jeux vidéo sont joués afin de résoudre des problèmes et de vaincre des ennemis, de raffiner des habiletés stratégiques et de participer à des communautés en ligne, et non pas pour créer une trace qui soit lue comme une histoire. Mais si la narrativité était complètement insignifiante, juste pour s'amuser avec les jeux, pourquoi alors les dessinateurs mettent tant d'effort à créer une interface narrative ? [...] Pourquoi la tâche du joueur serait présentée comme « lutez contre les terroristes » ou « sauvez la Terre de l'invasion des méchantes »*

*créatures de l'espace extérieur », plutôt que « obtenez des points en tirant sur des cibles mobiles à l'aide d'un curseur contrôlé par une manette » ? » (Ryan, 2001. Notre traduction)*

Pourquoi alors ce besoin persistant de raconter une histoire, quel que soit le moyen (soit-il narratif ou non essentiellement narratif) ? S'agit-il d'un invariant propre à l'espèce humaine ? En tout cas, ils ne sont évidemment pas exclusifs de l'univers narratif, ni littéraire, ni filmique.

## **BIBLIOGRAPHIE**

AARSETH, Espen

1997, *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. London, Johns Hopkins University Press.

BOURDIEU, Pierre

1996, *La Distinction. Critique sociale du jugement*, Paris, Minuit.

ESKELINEN, Markku

2001, *The Gaming Situation*, in *Computer gamestudies*, vol. 1 issue 1. July 2001. <<http://www.computergamestudies.org>>

FRASCA, Gonzalo

2003, *Ludologists Love Stories Too: Notes from a Debate that Never Took Place*. Disponible sur [http://www.ludology.org/articles/Frasca\\_LevelUp2003.pdf](http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf), lien consulté le 01-02-15.

GENETTE, Gérard

1972, *Figures III*. Paris, Seuil.

2004, *Métalepse. De la figure à la fiction*. Paris, Seuil.

JUUL, Jesper

2001, *Computer games Telling Stories? A brief note on computer games and narratives*, in *Computer gamestudies*, vol. 1 issue 1. July 2001. <<http://www.computergamestudies.org>>

LAUREL, Brenda

1993, *Computers as Theatre*. Readings, MA: Addison-Wesley.

PAJARES, Susana

2009, *La ludología frente al hipertexto* in Sanz, A. (Ed.). *Teoría literaria con voz propia*. Madrid, Arco Libros.

PARKIN, Simon

2012. *An illustrated history of 151 video games*. China.

MOTT, Tony et al.

2010, *1001 video games you must play before you die*. Londres, Hachette.

MURRAY, Janet

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

RYAN, Marie Laure

1991, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana UP.

2001, *Beyond Myth and Metaphor. The Case of Narrative in Digital Media*, in *Computer game studies*, vol. 1 issue 1. July 2001.

RUSSELL, Jamie

2012, *Generation Xbox: how video games invaded Hollywood*. Sussex, Yellow Ant.

### **Resources électroniques en ligne :**

Bande-annonce de Dead Island :

<https://www.youtube.com/watch?v=lyUg4H-lHTk>

Monkey Island Special Edition : <https://www.youtube.com/watch?v=NX6w0L6Fw-g>

Statistiques sur *World of Warcraft* :

<[http://www.jeuxonline.info/statistiques/World\\_of\\_Warcraft](http://www.jeuxonline.info/statistiques/World_of_Warcraft)>

Coavoux S., Rufat S., Berry V., Ter Minassian H. 2013, « Qui sont les joueurs de jeux vidéo en France ? », in Olivier Lejade, Mathieu Tricot (dir.), *La fabrique des jeux vidéo*, Paris : La Martinière, p. 172-177. Disponible sur <[http://citeres.univ-tours.fr/IMG/pdf/jeux\\_video.pdf](http://citeres.univ-tours.fr/IMG/pdf/jeux_video.pdf)>.

### **Films :**

*Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

*Blanche-Neige et les sept Nains* (David Hand, 1937).

*GoldenEye* (Martin Campbell, 1995).

*Les mondes de Ralph* (Rich Moore, 2012).

*Le placard* (Francis Veber, 2001)

*Princess Bride* (Rob Reiner, 1987).

*Les rivières pourpres* (Mathieu Kassovitz, 2000).

*The Thing* (John Carpenter, 1982).

*Ultimate Game* (Brian Taylor, Mark Neveldine, 2009).

### **Jeux vidéo :**

*L'Affaire de la rose tatouée*, (EA, 1996).

*Alice: Madness returns* (Spicy Horse, EA, 2011).

*Alone in the Dark* (Infogrames, 1992).

*Baldur's Gate* (Bioware, 1998).

*Battle for Troy* (MumboJumbo, Valusoft, 2004).

*Blade Runner* (Westwood Studios, Virgin Interactive, 1997).

*The Case of the Serrated Scalpel* (Mythos Games, EA, 1992).

*Dead Island* (Techland, Deep Silver, 2011).  
*Don Quijote* (Dinamic Software, 1987).  
*The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda Game Studios, 2012).  
*GoldenEye 007* (Rare, Nintendo, 1997; Eurocom, Activision, 2010).  
*I, robot* (Atari, 1984)  
*Legends of Troy* (Koei Canada, Koei, 2010).  
*Maniac Mansion: Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993).  
*Monkey Island 2: LeChuck's Revenge* (LucasArts, 1991).  
*Rayman 2* (Ubisoft, 2001).  
*Resident Evil* (Capcom, 1996).  
*The secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990).  
*Sherlock Holmes contre Arsène Lupin* (Frogwares, Focus Home Interactive, 2007).  
*Sherlock Holmes contre Jack l'Éventreur* (Frogwares, Focus Home Interactive, 2009).  
*Sherlock Holmes: Crimes & Punishments* (Frogwares, Focus Home Interactive, 2014).  
*S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* (GSC Game World, THQ, 2007)  
*Super Castlevania IV* (Konami, 1991).  
*Super Don Quix-ote* (Universal, 1987).  
*Le Testament de Sherlock Holmes* (Frogwares, Focus Home Interactive, 2012).  
*The Thing* (Computer Artworks, Konami, 2002)  
*Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction* (Ubisoft, 2010).  
*Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent* (Ubisoft, 2006).  
*Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier* (Ubisoft, 2012).  
*Tom Clancy's Rainbow Six: Siege* (Ubisoft, -).  
*The Witcher* (CD Projekt RED, Atari, 2007).  
*The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015).