



Université Mohamed Khider de Biskra  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département des Lettres et des Langues étrangères  
Filière de Français

# MÉMOIRE DE MASTER

Option : Langue, littérature et civilisation

---

Présenté et soutenu par :

**MELIKI Sara**

Le: **mercredi 30 juin 2021**

## *« Le Sorceleur d'Andrzej SAPKOWSKI » Entre une narrativité littéraire et une interactivité vidéoludique*

---

### Jury :

MR. HAMMOUDA Mounir	MCA	Université Med KhiderBiskra	Rapporteur
Titre 2e membre du jury	Grade	Université Med KhiderBiskra	Statut
Titre 3e membre du jury	Grade	Université Med KhiderBiskra	Statut

Année universitaire : 2020 - 2021





Université Mohamed Khider de Biskra  
Faculté des Lettres et des Langues  
Département des Lettres et des Langues étrangères  
Filière de Français

# MÉMOIRE DE MASTER

Option : Langue, littérature et civilisation

---

Présenté et soutenu par :

**MELIKI Sara**

Le : **mercredi 30 juin 2021**

## *« Le Sorceleur d'Andrzej SAPKOWSKI » Entre une narrativité littéraire et une interactivité vidéoludique*

---

### Jury :

MR. HAMMOUDA Mounir	MCA	Université Med KhiderBiskra	Rapporteur
Titre 2e membre du jury	Grade	Université Med KhiderBiskra	Statut
Titre 3e membre du jury	Grade	Université Med KhiderBiskra	Statut

Année universitaire : 2020 - 2021

## *Remerciements*

Je voudrais sincèrement témoigner ma reconnaissance et mon respect au meilleur directeur de recherche Monsieur HAMMOUDA Mounir, pour sa compréhension, sa patience son dévouement et son amour. Je le remercie également pour ses conseils précieux, à vous monsieur mille mercis.

Je remercie aussi toute personne qui d'une manière ou d'une autre a contribué à la réalisation de ce travail, je tiens aussi à remercier tous les membres du jury qui ont accepté de lire et de participer à l'évaluation de mon travail.

Je remercie du fond du cœur ma famille pour leurs encouragements, leur soutien et leur amour inconditionnel je leur doit tout, PAPA, FRERES ET SOEURS je suis reconnaissante de vous avoir auprès de moi.

Je suis reconnaissante d'avoir eu le privilège et la chance d'être votre étudiante, à vos côtés, ces cinq années passées à apprendre et à progresser sont parmi mes plus belles années. Grâce à vous et à vos efforts nous sommes devenus de meilleurs citoyens et mieux encore de meilleures personnes. Toute ma gratitude à vous chers enseignants et enseignantes, amis(es) et famille.

## *Dédicace*

C'est avec grand honneur que je dédie ce modeste travail à :

Celui qui sans lui moi je ne peux rien faire.

Celui qui est mon guide dans toute ma vie.

Tous les mots du monde ne peuvent exprimer l'amour et le respect que je porte à mon très cher papa, à mon héros MERCI

A ma regrettée mère qui a laissé un immense vide dans ma vie ; malgré que tu n'es plus là, ta présence est éternelle dans mon cœur.

Que dieu t'accueille dans son vaste paradis : je t'aime :

Et surtout une grande dédicace à ma sœur chérie et ma 2eme maman HOUDA qui m'as jamais laissée tomber mille mercis à toi

A tout mes frères et sœurs (DOUDOU, ASMA, SINA) ma belle-sœur et mes neveux adorés

A tous mes amis et à ceux qui m'aiment.

## **Table des matières**

Remerciements.....	
Dédicace.....	
Table des matieères.....	
INTRODUCTION .....	5
<b>CHAPITRE I: DE LA NARRATION A LA NARRATIVITE DU JEU VIDEO</b>	
I.1 Littérature, Fiction et littéarité: .....	11
I.2 Le sorceleur et la littéarité vidéo-ludique: .....	16
I.3 La construction de la narrativité: .....	22
<b>CHAPITRE II: INTERACTION ET INTERNARRATIVITE</b>	
II.1 Qu'est-ce que l'interaction? .....	31
II.2 L'interaction : du livre-jeu au jeu-vidéo:.....	37
II.3 Le Soreleur et l'internarrativité: .....	44
CONCLUSION .....	50
REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES .....	53

# **INTRODUCTION**

## INTRODUCTION

---

Le jeu vidéo est considéré aujourd'hui comme une nouvelle forme de littérature, mais une littérature qualifiée de silencieuse. C'est durant les années 1970 et 1980 que la fiction interactive a célébré sa notoriété, une notoriété due d'abord à la technologie qui a redonné un nouveau souffle aux histoires ou chacun désigne son épisode, et aussi au développement du monde numérique qui a répondu à notre désir de faire appel aux aspects de la bonne littérature sous une figure contemporaine.

Ce qui est attrayant dans l'utilisation du jeu vidéo pour narrer des histoires, c'est qu'on nous répète sans cesse que la littérature est en achoppement en cette époque focalisée sur les écrans. On crée ainsi une concentration entre les histoires écrites et les histoires sur écrans. Or le langage n'est qu'une manière d'expression, et s'il constitue à lui seul un outil affreusement puissant, en le combinant à différents modèles, beaucoup de choses seront accomplies, comme on l'a déjà vu depuis longtemps avec le cinéma et les autres narrations multimédias.

Le jeu vidéo, est un agent mixte, il est parfait pour un tel assemblage des formes d'expressions. Le narrateur récite tout un monde juste en écrivant. Mais la technologie pourrait aussi le présenter sous forme de graphique informatique.

Les chercheurs du domaine de la fiction numérique sont depuis longtemps éblouis par cette idée, et grâce à l'interaction le *lusor*<sup>1</sup> a l'impression d'éprouver réellement la narration, alors qu'il n'est juste qu'un observateur, lié par les structures prédéterminées par les auteurs comme il le serait sur papiers. La différence, bien sûr, c'est que cette sensation de participation active, d'exploration du récit est extrêmement captivante. Notre étude, donc, s'accomplira à partir d'une réflexion faite sur la série littéraire *La saga du*

---

<sup>1</sup> Du latin « Lusor » qui signifie « joueur ».

## INTRODUCTION

---

*Sorceleur* d'Andrzej Sapkowski, ainsi que le jeu vidéo *The Witcher* de CD Projekt.

Le Sorceleur est une série littéraire polonaise de fantasy publiée entre 1986 et 2013. Elle est un mélange de la mythologie slave (d'ailleurs le mot Sorceleur est un mythe inventé par l'auteur « Wiedźmin en polonais ») et de l'Histoire polonaise. Elle se compose de sept romans qui racontent essentiellement la vie et les aventures du Sorceleur Geralt De Riv, où les Sorceleurs sont décrits comme des mutants, tueurs de monstres, ayant des capacités surnaturelles.

Son adaptation, en 2007, en jeu vidéo sur ordinateur nommé « The Witcher », a eu un grand succès international, suivie par « The Witcher 2 » en 2015, mais c'est surtout « The Witcher 3 », sorti sur Playstation, qui a fait un buzz mondial. Ce jeu a été développé par le développeur et l'éditeur de jeu vidéo polonais CD Projekt.

Parler du Sorceleur nous invite impérativement à parler d'Andrzej Sapkowski. Cet écrivain polonais est né le 21 juin 1948 à Tódz. Son style d'écriture et ses histoires fantastiques, imprégnées de Fantasy lui valent le surnom de « le Tolkien Polonais ».

Notre but dans ce travail est de montrer en quoi une convergence entre littérature et jeux vidéo peut être trouvée dans l'emploi par les deux médias de la narration interactive. Et que la littérature et le jeu vidéo peuvent se côtoyer. Et qu'avec la montée en puissance de l'univers vidéoludique au sein du divertissement, au même moment, les jeux vidéo ont intégré la construction narrative qui a rendu la frontière entre ce nouveau médium et la littérature expérimentale plus poreuse. Certaines personnes pensent que la littérature ne se retrouve que dans un livre. Aujourd'hui, dans notre travail c'est justement de vous proposer de découvrir une série de romans ayant donné un des plus

## INTRODUCTION

---

grand succès de l'interactivité. Le Sorceleur « narration, littérature, histoire et mythe » adapté dans le jeu vidéo.

Le développement du jeu vidéo n'a fait que le rapprocher de la littérature, car aujourd'hui, texte et graphisme sont des colocataires inséparables de cet art numérique. La présence du texte est synonyme d'un semblant de littérarité qui nécessite encore une confirmation. Cette présence fait du « lusor » un « lector in fabula », car le joueur ne joue pas seulement, mais il lit aussi, et l'histoire se construit à partir de ces deux actions. L'objectif de cette recherche est justement d'expliquer cela. Ainsi nous nous posons les questions suivantes:

- Comment se construit la narration dans le jeu vidéo ?
- Et comment participe l'interaction à cette construction ?

Afin de répondre à cette problématique, nous avançons les hypothèses complémentaires suivantes :

- La narration vidéoludique dépasserait les cadres traditionnels de la fiction.
- De sa propre narrativité, elle serait un mécanisme non figé, ouvert, actualisé à l'infini et enrichi par une interactivité numérique spécifique à chaque joueur-lecteur.

Dans ce travail, nous allons suivre une méthode qui serait à la fois analytique et comparative appuyée principalement sur deux approches : la narrativité de Gérard Genette et l'intermédialité de Jurgen Ernst Müller.

La poétique narratologique de Genette, qui recouvre l'ensemble des procédés narratifs utilisés, nous servira de souligner les traces de la narration que le texte et le jeu laissent apparaître et ainsi d'établir de façon précise l'organisation du récit. Quant à l'approche intermédiaire, qui se fonde, selon Müller, sur le « *fait qu'un média recèle en soi des structures et des possibilités d'un ou de*

## INTRODUCTION

---

*plusieurs autres médias et qu'il intègre à son propre contexte des questions, des concepts et des principes qui se sont développés au cours de l'histoire sociale et technologique des médias et de l'art figuratif occidental*», elle nous permettra de comparer le texte et le jeu et de tenir compte des relations qui les rapprochent.

Pour bien mener notre recherche et la réaliser avec une grande rigueur, nous allons diviser ce travail en deux chapitres. Dans le premier chapitre, intitulé « De la narration à la narrativité du jeu vidéo », nous allons d'abord parler de la littérature, de la fiction et de la littérarité. Ensuite nous présenterons la saga du Sorceleur, ainsi que sa littérarité vidéoludique. Et enfin nous exposerons une réflexion sur la construction de la narrativité à travers le jeu.

Dans le second chapitre, intitulé « Interaction et internarrativité », nous allons voir qu'est-ce que l'interaction ainsi que l'interactivité, du livre-jeu au jeu vidéo. En dernier lieu, nous proposerons la protonotion d'« internarrativité » et sa manifestation dans le Sorceleur.

**CHAPITRE I: DE LA NARRATION  
A LA NARRATIVITE DU JEU  
VIDEO.**

Le texte littéraire a subi une nouvelle approche dans la seconde moitié du XXe siècle, à la fois dans sa création et dans le concept d'objet textuel lui-même. Ce changement d'approche sera confirmé par l'émergence de la littérature dans l'environnement numérique, où les expériences de littérature combinatoires et interactives permettront à l'hypertexte de se développer. Mais nous n'avons pas eu à attendre que la littérature s'approprie l'outil numérique pour voir les hypertextes. En fait, les jeux vidéo expérimentaient en même temps différentes techniques narratives, notamment à travers le texte. Si cette forme de jeu-texte a évolué aujourd'hui, y compris d'autres éléments qui n'auraient pas pu être pris en compte par la technologie des années 1980, elle a en commun avec la littérature expérimentale actuelle des éléments qui conduisent à s'interroger sur la frontière entre les deux médias.

Au cinéma comme en littérature, raconter des histoires est facile. En effet, ayant longtemps existé et ayant un grand nombre de recherches et de thèses sur eux-mêmes, ces arts ont des règles et des cadres précis. A l'inverse, dans les jeux vidéo, c'est un peu plus compliqué. Cependant, nous essaierons d'en parler, en identifiant ses particularités. La narrativité dans le jeu vidéo partage les mêmes caractéristiques que le cinéma ou la littérature. Elle permet de raconter d'une façon particulière une ou plusieurs séries d'événements. Mais elle s'arrête ici, car l'art vidéoludique a d'autres caractéristiques uniques. Comparé aux autres arts, le destinataire de l'œuvre peut interagir avec elle de façon directe : les actions du joueur ont une incidence sur la diégèse de l'œuvre, l'espace-temps dans lequel se déroule l'histoire proposée par la fiction d'un récit, d'un film. De cette interactivité entre le jeu vidéo et le joueur découle des façons différentes de raconter une histoire. Nous essaierons ainsi de définir la narrativité vidéoludique comme la combinaison entre une intrigue « programmée » et matérielle et l'expérience de cette intrigue par le joueur, une expérience à la fois ludique et narrative.

## I.1 Littérature, Fiction et littérarité:

*C'est encore de l'art, de la littérature, à tendances si l'on veut, mais présentée comme l'eût fait un théoricien de l'art pour l'art. Gustave Kahn.*

Le mot littérature, d'origine latine, apparaît au début du XIIe siècle dans un sens technique (chose écrite), et à la fin du Moyen Âge, il évolue en « connaissance des livres » avant d'atteindre le XVIIe et le XVIIIe siècle. Sa signification principale aujourd'hui se résume à toute œuvre écrite ou orale à dimension esthétique ou activités impliquées dans leur développement. D'où des lettres ou de la littérature, et contrairement aux sciences exactes. Unis, les lettres et les enseignements englobent tous les sujets d'étude et forment un ensemble complet de culture intellectuelle. Michel Foucault n'apparaît qu'au XIXe siècle. De l'étymologie latine de la « lettre » qui méritait son utilisation dans l'Antiquité latine dans le sens le plus spécifique de la représentation graphique, ce terme désigne l'érudition, la culture des lettrés

La littérature est donc un art qui a une valeur esthétique qui donne un ensemble d'œuvres écrites ou orales. Un art idéal de beauté, les œuvres littéraires, permettent aux gens d'exprimer des émotions et de révéler le monde intérieur d'une personne aux lecteurs ou aux auditeurs. On peut dire que le lecteur occupe une grande place en littérature. En effet c'est parce qu'il n'existe pas un livre sans l'acte de lecture, c'est-à-dire c'est une chose visée à quelqu'un. *« L'écrivain a choisi de dévoiler le monde et singulièrement l'homme aux autres hommes pour que ceux-ci prennent en face de l'objet ainsi mis à nu leur entière responsabilité. »*<sup>2</sup>

La littérature vise à éduquer, échanger des idées, voir même à influencer. Lorsque la littérature met l'accent sur la valeur, la culture et la civilisation d'un pays, elle constitue un patrimoine héréditaire et peut contribuer à la protection

---

<sup>2</sup>SARTRE, Jean-Paul, *«qu'est-ce que la littérature?»*, page 29.

du patrimoine d'un pays. La littérature s'est évoluée à travers les siècles, et a reconnue plusieurs approches pour se présenter.

Ces approches évolutives et une découverte de l'histoire littéraire du XIXe siècle. Si les littératures sécularisées peuvent se former à travers un passage, des écrits oraux et sacrés aux écrits profanes, elles en maintiennent encore les thèmes fondamentaux. Au XIXe siècle, deux théories ont émergé. D'une part des essais sur la littérature comparée pour aider à analyser l'influence des littératures parmi elles et d'autre part, le concept de littérature en général et la vulgarisation, indépendamment du contexte historique, géographique et l'étude des formalistes contemporains appliqués, au-delà de la pure identité culturelle, à l'étude des conditions de développement de genres particuliers et privilégiés. Tandis que la littérature moderne peut être comprise dans les relations que les écrivains entretiennent avec la société et la tradition. La diffusion de la culture du discours journalistique. Les médias de masse, la radio, la télévision, les jeux vidéo sont principalement exécutés sous l'enseigne du divertissement. Mais que nous acceptions de voir un simple divertissement, un canular ou une réponse nécessaire à une préoccupation humaine, la littérature ne fait pas moins que promouvoir le langage pour présenter d'innombrables expressions.

La fiction est justement une partie de la littérature qui est fondée sur des faits imaginaires que sur le réel, avec des personnages fictifs. On trouve l'écrit et l'oral notamment dans les œuvres de fiction dans de différents domaines (cinéma, théâtre, audio-visuel, jeu vidéo...etc.). On peut dire que la fiction est un statut d'un énoncé qui est donné et reçu comme décrivant un état non avéré du monde (l'énoncé mensonger n'est pas fictif puisqu'il donne pour réelles des données non avérées). Selon une célèbre formule du poète anglais Coleridge, la littérature de fiction exige « la suspension momentanée de

l'incrédulité » du lecteur. Par métonymie et par anglicisme, on appelle aussi fiction le genre littéraire constitué par le roman et la nouvelle<sup>3</sup>.

*Le fait est que dans la vie humaine la distinction entre récits factuels et récits de fiction est indispensable et inévitable. D'ailleurs, dans la pratique quotidienne nous faisons tous, quelle que soit notre philosophie officielle, cette distinction.*<sup>4</sup>

Une œuvre de fiction est une œuvre littéraire créant un monde ou au moins partiellement différent de la réalité. Si la théorie moderne soutient qu'un monde fictif n'est ni vrai ni faux, car il n'implique pas de non-pertinence aux objets du monde réel ou parce qu'il ne se réfère pas de la même manière qu'un discours. La « norme » doit approuver les représentations de la vérité qu'elle effectue, la question importante est toujours de savoir si les gens portent la valeur de la vérité. « *Tendance répandue dans la pensée moderne, selon laquelle il n'y a pas de monde « réel », ce qui existe est juste ce qui est construit, la vérité est une illusion et la fiction est partout*<sup>5</sup> ». De ce monde possible, en essayant de s'associer plus ou moins au monde commun, mais cohérent, par une imitation possible ou même par un changement anti-institutionnel.

Intentionnellement, pour fabriquer du sens. De même, le mécanisme de reconnaissance, mais cela fonctionne à la fois comme une réalité et comme un témoignage du monde.

*« Les livres dont l'influence est la plus durable sont les Œuvres de fiction. Ils n'attachent pas le lecteur à un Dogme, dont il devrait par la suite découvrir la fausseté ; ils ne lui apprennent pas une leçon, qu'il lui faudrait Ensuite désapprendre. Ils répètent, ils arrangent, ils Clarifient les leçons de la vie ; ils nous désengagent de Nous-mêmes, ils nous obligent à la connaissance des Autres ; et ils nous montrent la trame de l'expérience, non Telle que nous pouvons la voir par nous-mêmes, mais avec Un changement notoire – ce*

<sup>3</sup> JERRETY, Michel, « *Lexique des termes littéraires* », édition livre de poche, page 186.

<sup>4</sup> SCHAEFFER, Jean-Marie, « *Quelles vérités pour quelles fictions ?* » L'homme n°175-176. Vérités de la fictions, juillet-décembre 2005, page 19-36.

<sup>5</sup> LAMARQUE. Peter & olse.v.Stein H.Truth, « *fiction and littérature* », Oxford, Clarendon press, 1994. Page 162 [https://hitek.fr/actualite/dossier-fiction-jeu-video\\_19009](https://hitek.fr/actualite/dossier-fiction-jeu-video_19009)

*monstrueux et dévorant ego Qui est le nôtre se trouve pour la circonstance annulé. »<sup>6</sup>*

La fiction peut être trouvée dans des domaines très différents. Les livres, puis le cinéma, ont permis à de nombreuses personnes de s'échapper, de créer un univers mental loin de leur vie terrestre. Puis les jeux vidéo sont nés, une véritable révolution pour la fiction. Si vous pouviez ressentir tant de choses avant de lire ou de regarder les personnages vivre leurs aventures à l'écran, que serait-ce de les jouer vous-même!

Les fictions et les jeux vidéo sont une histoire, voire une longue histoire. Une fiction est un espace entre l'intérieur et l'extérieur: nous sommes plongés dans un lieu très spécial, et au milieu nous créons une nouvelle réalité. Avec l'aide des jeux vidéo, notre relation avec la fiction a changé, ce qui est très positif. Alors brisons les préjugés existants sur les jeux vidéo et examinons de plus près les dimensions fictives qui marqueront définitivement votre jeu dans le passé. « *La tâche de la théorie de la fiction, écrit Marie-Laure Ryan, est d'explicitier les critères intuitifs sur lesquels reposent les jugements de fictionnalité* »<sup>7</sup>.

Toutes œuvres littéraires, la fiction, un film au cinéma ou un jeu vidéo à court terme tout ce qui est littéraire a une façon de se présenter, on appelle ça la littéarité. La littéarité est un caractère de ce qui littéraire, de ce qui appartient à la littérature. Le mot traduit le terme russe *literaturnost* forgé par Roman Jakobson. De nombreux théoriciens ont cherché à donner une définition satisfaisante de la littéarité, mais aucune ne s'est imposée à ce jour. Notons néanmoins que deux types d'approches dominant : on considère soit que la littéarité est à chercher au niveau de la nature et du fonctionnement langagier des textes mêmes (mise en valeur du rythme, densité des images et des figures, caractéristiques lexicales et grammaticales...), soit qu'elle n'est rien

---

<sup>6</sup> STEVEASON, Robert Louis, « *Essais sur la l'art de la fiction* », Paris Payot, 1992, « Des livres qui m'ont influencé », Page 313,314

<sup>7</sup> RYAN, Marie-Laure, « *Mondes fictionnels à l'âge de l'internet* » in Guelton, Bernard, Page 66-84.

d'autre qu'un statut qu'on attribue par convention à certains textes et qui commande la lecture de plaisir qu'on en fait<sup>8</sup>.

Si l'objet de la «littérature» n'est plus défini uniquement par le standard formel du «bien parlé», d'autres standards stables ont-ils émergé?

La plupart des problèmes de la théorie littéraire c'est la littérarité. Ce type de questionnement est au cœur du problème des normes et des violations, car il joue le rôle du mécanisme de tolérance et d'exclusion défini par les normes.

Dire qu'un texte est littéraire, mais aussi dire que l'autre ne l'est pas: c'est l'hypothèse qu'une norme est établie sous forme de lignes directrices.

Pour la première fois, le terme « littérarité » est utilisé par Jakobson en 1919 : « *Ainsi, l'objet de la science de la littérature n'est pas la littérature mais la "littérarité", c'est-à-dire ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire*<sup>9</sup> ».

Ce qui nous intéresse c'est la possibilité d'une propriété littéraire, le critère d'appartenance à toute la « littérature ». A l'origine, le travail sur la littérarité est une tâche de définition absolue: il s'agit de la théorie établissant le critère de la totalité, d'une littérature dont les manifestations sont diverses, multiples, protéiformes. Jakobson tente de renforcer le fait littéraire en tant que discours par rapport à sa production (œuvres) et par rapport à d'autres discours tels que l'histoire ou la psychologie (même par rapport aux textes). *"Lire un texte littéraire, c'est s'attendre à ce que tout élément y fasse signe"*.<sup>10</sup>

Pour Michael Riffaterre, le caractère unique de chaque texte littéraire ne fait aucun doute : *«Le texte est toujours unique en son genre. Et cette unicité est, me semble-t-il, la définition la plus simple que nous puissions donner de la littérarité»*<sup>11</sup>. Ce que les hermeneutes appellent ici le «style» devient le corollaire primordial de

---

<sup>8</sup> JERETTY Michel, « *Lexique des termes littéraires* », édition livre de poche, page 251.

<sup>9</sup> (Jakobson, (1977: 16).

<sup>10</sup> (Aron, 1984: 48).

<sup>11</sup> (Riffaterre, 1979 : 8)

la littérarité. Mais contrairement à eux, le style Riffaterre ne s'applique pas à l'auteur « *Le texte fonctionne comme le programme d'un ordinateur pour nous faire faire l'expérience de l'unique. Unique auquel on donne le nom de style, et qu'on a longtemps confondu avec l'individu hypothétique appelé auteur : en fait, le style, c'est le texte même* ». <sup>12</sup>

Par conséquent, la position de la sémiotique est représentée par une série d'équivalents, qui ont les significations suivantes : Texte = Unicité = Style = Littérarité.

Ainsi, le problème de la littérarité a été résolu, probablement pour la première fois à cette époque, dans le domaine de la lecture littéraire; on l'entend comme un « régime littéraire » qui a l'avantage de placer le cadre interprétatif du texte en dehors de celui-ci, mais aussi en dehors du sujet de lecture empirique qui est pourtant honoré dans cette étude. Une analyse critique des études littéraires est basée sur le concept de « régime littéraire », qui est constitué du cadre sémantique et interprétatif de notre temps; enfin, cette critique, après avoir traité de la critique et de la théorie littéraire, explore l'histoire de la littérature dont les principes sont repensés dans le livre.

## **I.2 Le sorcelleur et la littérarité vidéo-ludique:**

La saga du Sorcelleur Avec l'avènement de la série de jeux vidéo « The Witcher » du studio polonais CD Projekt, l'aventure de Geralt est avant tout une saga littéraire. Pour tous ceux qui ont joué à « The Witcher 3: Wild Hunt », voici un petit guide pour découvrir le nouveau monde de The Witcher. Depuis la naissance du roman, « The Witcher's Legend » a fait l'objet de nombreux produits dérivés, notamment des jeux vidéo, des comics et même la série Netflix

---

<sup>12</sup> (Riffaterre, 1979 : 8).



### Le jeu vidéo « the witcher » se présente comme suit

Le Sorceleur d'Andrzej Sapkowski a été édité dans de nombreuses versions et il n'est pas toujours facile de savoir avec quel volume commencer. Néanmoins, la série de romans raconte l'histoire d'un homme, ou plutôt d'un mutant nommé Geralt de Riv. Après ses mutations d'enfance, il est devenu un sorceleur, un homme avec des particularités surnaturelles qui facilitent la chasse aux monstres. La chasse devient son métier. C'est la base du roman, mais les livres sur le sorceleur en disent beaucoup plus. Il y a de la magie, des prophéties, du sexe, de la politique et surtout, l'histoire d'une jeune femme nommée Ciri, qui a un lien étrange avec le sorceleur Geralt.

Les développeurs du jeu se sont consacrés à rendre le jeu aussi fidèle que possible au monde entier de la saga du Sorceleur. Presque tout dans le jeu (armes, runes, magie, personnages) provient des romans d'Andrei Sapkowski. Geralt de Riv ressemble à deux gouttes d'un livre. Physiquement autant que mentalement ailleurs. Je pense que la plus grande différence réside dans les fonctionnalités utilisées par Geralt. Ils apparaissent moins fréquemment dans la saga, mais ils sont nettement plus impressionnants visuellement dans le jeu. Par conséquent, il est très intéressant d'avoir ces deux types d'expérience. Lisez des romans et jouez à des jeux et voir la série de films Netflix. Les livres peuvent vous permettre de découvrir de nombreux détails sur l'univers, et les jeux peuvent rendre l'histoire plus vivante et intéressante.

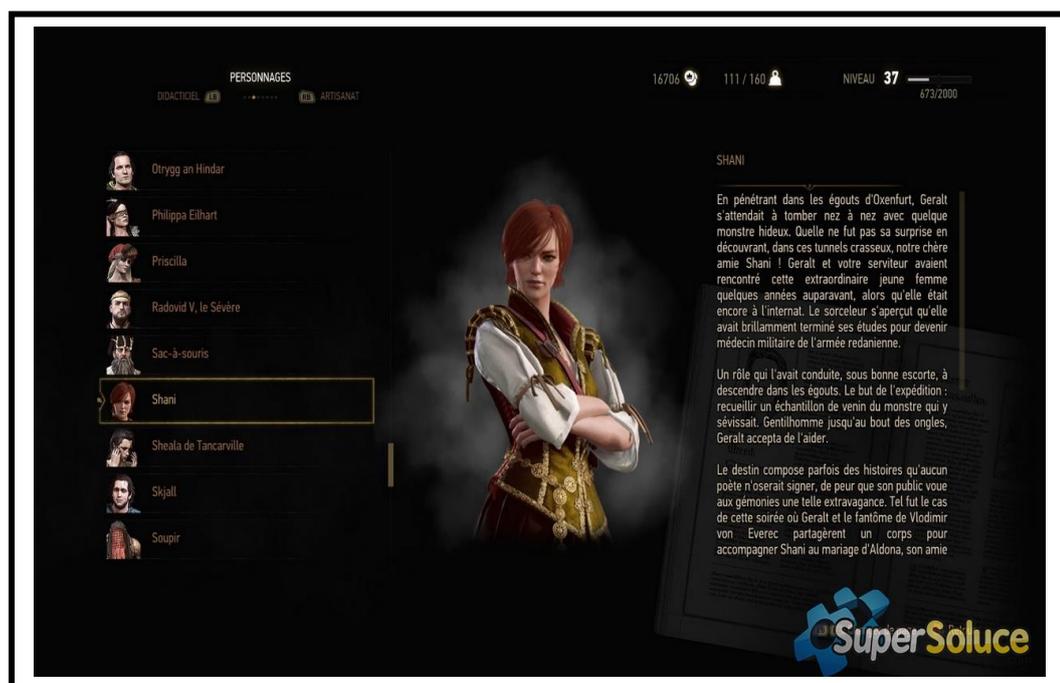


**Capture prise du jeu vidéo montre : les montres, les armes, la magie...etc.**

Un jeu vidéo est un jeu électronique avec une interface utilisateur qui permet une interaction humaine ludique intéressante en générant un retour visuel sur la vidéo. Les joueurs de jeux vidéo ont des périphériques qui peuvent être actionnés sur le jeu et peuvent percevoir les conséquences de leur comportement dans l'environnement virtuel. Traditionnellement, le terme « vidéo » dans les jeux vidéo fait référence aux dispositifs d'affichage raster, mais avec la popularité du terme, il désigne désormais tout type de dispositif d'affichage. Les jeux vidéo utilisent des contrôleurs de jeu comme périphériques d'entrée, en fonction de la plate-forme. Par conséquent, le contrôleur peut contenir un bouton et une manette de jeu, ou il peut contenir douze boutons et un ou plusieurs joysticks. Les premiers jeux informatiques personnels nécessitent généralement l'achat d'un joystick, tandis que les jeux informatiques modernes permettent ou obligent les joueurs à utiliser le clavier et la souris en même temps. Dans les années 2010, de nouvelles méthodes de saisie sont apparues, telles que l'observation de la caméra des joueurs, la détection de mouvement sur les consoles de jeux vidéo portables ou les écrans

tactiles sur les appareils mobiles. De même, de nouvelles formes de retour d'expérience ont vu le jour: vision, comme la vision 3D (avec ou sans lunettes stéréo), tactile, avec borne de vibration (siège, volant, etc.) ou conduite (siège inclinable pour simuler l'accélération, la rotation, et frein machine).

Cette création de jeu vidéo est venue lorsqu'on a découvert l'art numérique et la littérature fait partie : la littérature est entrée dans le monde numérique en reprenant certains de codes, un autre médium né très tôt dans la culture numérique a absorbé une certaine logique narrative caractéristique des expériences littéraires. Le jeu vidéo fait partie de cette culture numérique « littéraire ». L'observation d'une « littéralité » du jeu vidéo ainsi définie (ou précisément définie) n'est donc pas une manière de prendre parti pour une approche narratologique des jeux vidéo contre une théorie ludologique qui favorise l'interactivité exclusive. Malgré la proximité lexicale de ces termes, il est clair que la littérature ne peut plus se réduire à la narratologie qu'à l'interactivité à la ludologie, mais que l'émergence du contraste entre les deux interprétations et leur utilisation combinée est une source d'analyse révélatrice et stimulante.

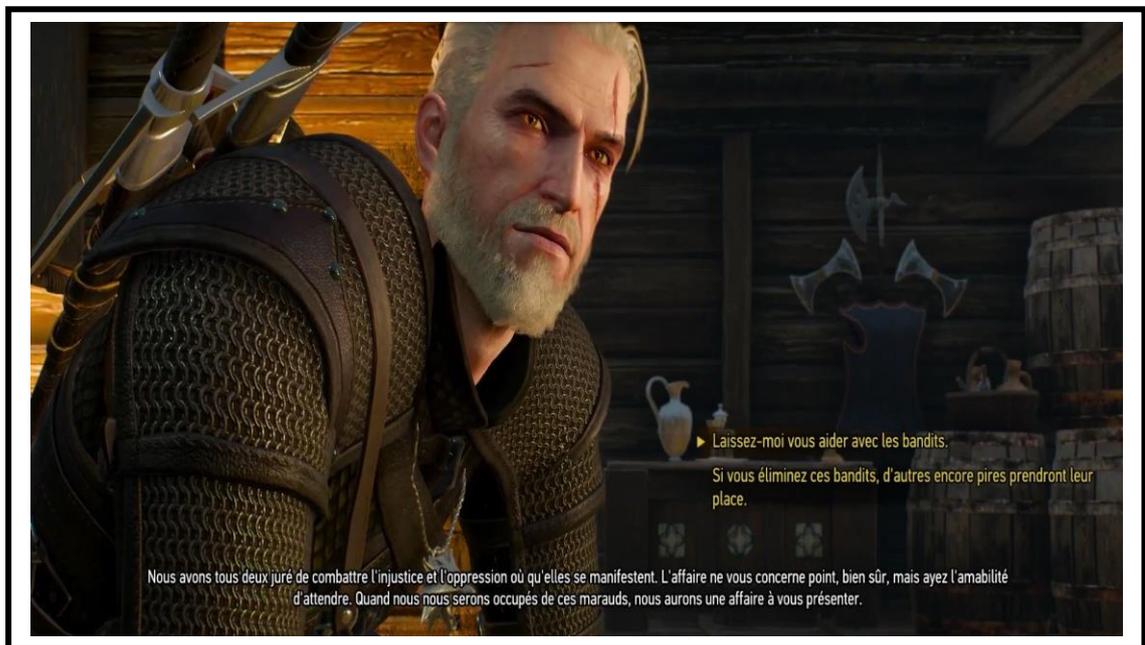


Capture montre le texte et la narration dans le jeu vidéo

La ligne de démarcation entre la littérature et l'art numérique n'est pas aussi nette qu'on le pense. D'une part, parce que la littérature du XXe siècle a subi une évolution liée à l'essor de l'informatique ; d'autre part, parce que le développement de l'environnement informatique a permis l'émergence d'un nouveau média qui a su absorber certains logiques esthétiques propres à la littérature. La coexistence actuelle du livre et des objets numériques, parce qu'elle questionne le statut du livre et donc sa littérarité, nous incite à partir de la pure logique de l'opposition, à se demander à nouveau ce qui donne au texte, depuis l'Antiquité, son caractère littéraire. L'article considère cette histoire sous l'angle de la prise en compte des conditions matérielles de la transmission du discours devenu texte, montrant que chaque édition contient en fait sa propre réflexion sur la littérature des textes concernés, et donc sur la littérature «un texte ancien peut aussi être pensé en termes de succession de littérarités.

Le développement des jeux vidéo peut faire face à son antagonisme constant à l'écriture, et le nom du média rappelle aux gens qu'il se définit par une sorte de ludicité, et donc est une sorte d'interactivité, c'est-à-dire l'antonyme transcendantal de la littérarité. Semble que chaque produit de jeu vidéo doit se positionner sur un axe où le pôle sera une interactivité et une littérarité, et essayer naturellement de le rapprocher du premier pôle plutôt que du deuxième pôle. Si le jeu peut ne pas avoir un texte et un «script» aussi clairs au début, cela est dû dans une certaine mesure au développement technologique des médias, et le dixième art est loin de priver l'existence de toute littérature. Partant de la forme la plus évidente de la littérature du jeu vidéo, des adaptations plus ou moins libres de classiques littéraires peuvent les amener à s'interroger sur ce qu'ils explorent dans cette voie littéraire: la légalité de la recherche du « art mineur » et « art majeur », contrairement à l'affirmation de la particularité de l'art, détruit les méthodes traditionnelles. Cependant, les livres sous forme matérielle qui existent en dehors du jeu

peuvent également être obtenus sous d'autres formes, telles que des scènes pouvant être utilisées pour le développement de jeux, et leur forme et leur polyvalence peuvent être remise en question (par exemple, davantage de scènes de films). Des annonces ou des «livres de jeux» et des textes de jeux, ils peuvent eux-mêmes effectuer une analyse écrite de l'analyse littéraire. Tout comme certains utilisateurs de YouTube se caractérisent par la manière «littéraire» de parler des jeux vidéo (en particulier leur style exquis), il ne fait aucun doute qu'il existe également une manière «littéraire» d'écrire sur les médias, qui peut avoir son propre intérêt.



### Capture montre le choix dans le jeu vidéo

Lorsqu'un jeu vidéo fait l'expérience de la nouveauté, c'est-à-dire d'une transposition écrite de l'intrigue ou du monde vidéoludique, il peut même devenir un livre. The witcher ou Assassin's Creed ne sont qu'un exemple remarquable du jeu, et son univers a été clairement développé dans les romans et les bandes dessinées... Ne gèlera pas le contenu interactif, mais dans les livres que les gens pensent, le contenu interactif semble être une régression linéaire du jeu vers le plus narratif. En tant que produit dérivé du produit du jeu, il est moins cher et moins risqué que le développement du jeu. Le but de

ces travaux est toujours d'améliorer la qualité du récit et d'explorer l'insuffisance des jeux vidéo à moins que cela ne devienne intolérable. Par exemple, selon la logique analysée par Daniel Peyron, l'intermédiaire favorisera-t-il la volonté du jeu de «faire monde» en développant l'univers sous une forme plus apte à en fixer le cadre.

Naturellement, que ce soit dans le dialogue, l'atmosphère ou une compréhension particulière du gameplay, les connaissances de la littérature peuvent s'apprécier indépendamment de l'objet «livre». Par exemple, cet élargissement de la perspective autorise même des observations hypothétiques du «retour des œuvres littéraires». Dans le retour des scripts du point and click, ou dans des travaux plus provisoires, tels que ceux qui recherchent une atmosphère de traduction et la personnalité de l'écrivain. Par conséquent, on peut même considérer que certains jeux de société sans mots écrits ou parlés expriment mieux la «littérarité» qu'un texte RPG.

L'observation d'une « littéralité » du jeu vidéo ainsi définie (ou précisément définie) n'est donc pas une manière de prendre position sur une approche narratologique des jeux vidéo contre une théorie ludologique qui favorise l'interactivité exclusive. Malgré la proximité lexicale de ces termes, il est clair que la littérature ne peut plus se réduire à la narratologie qu'à l'interactivité à la ludologie, mais que l'émergence du contraste entre les deux interprétations et leur utilisation combinée est une source d'analyse révélatrice et stimulante.

### **I.3 La construction de la narrativité:**

Selon Roman Jakobson, la littérarité est « *ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire*<sup>13</sup> », elle est ce qui qualifie le texte de littéraire, ou serait-il plus

---

<sup>13</sup>JAKOBSON, Roman, cité par Dominique Gabet, *Quelques remarques sur le concept de littérarité*, en ligne : <<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1217580.pdf>>, consulté le 19 mai 2019.

acceptable de dire : ce qui fait d'une production, une production littéraire. Vu qu'aujourd'hui, ce qui est littéraire peut s'associer avec un support autre que le papier, pourrait-on qualifier une production cinématographique, ou vidéo-ludique de littéraire ? Existe-il des frontières entre l'œuvre littéraire et les autres supports sur lesquels toute production peut venir s'installer ?

Afin de répondre à tous ces questionnements, il suffit de comprendre où réside la littérarité de l'œuvre et la chercher ailleurs, un ailleurs où le papier s'oublie, où l'encre qui trace les mots devient un langage binaire, où le zéro et le un se font lecture.

Le point commun entre la littérature et le jeu vidéo est le fait qu'ils « *sont deux systèmes médiatiques qui visent à intriguer le lecteur, à le plonger dans une histoire, à construire un univers fictionnel ; ils racontent tous deux une histoire, mais pas de la même façon<sup>14</sup>* ». Mais qu'en est-il alors des autres points qui concrétisent la littérarité.

Pour Michael Riffaterre, « *le texte est toujours unique en son genre. Et cette unicité est [...] la définition la plus simple que nous puissions donner de la littérarité<sup>15</sup>* ». L'unicité du texte est son style, pas celui de l'auteur, ni du lecteur, mais des deux à la fois, et donc du texte lui-même. Riffaterre nous explique que : « *le texte fonctionne comme le programme d'un ordinateur pour nous faire faire l'expérience de l'unique. Unique auquel on donne le nom de style, et qu'on a longtemps confondu avec l'individu hypothétique appelé auteur : en fait, le style, c'est le texte même<sup>16</sup>* ». Ainsi, on comprend que la littérarité du texte est son unicité, donc son style.

Pour Gérard Genette, « *La littérarité, étant un fait pluriel, exige une théorie pluraliste qui prenne en charge les diverses façons qu'a le langage d'échapper et de survivre à*

---

<sup>14</sup> DEBEAUX, Gaëlle, *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*, en ligne : <<https://acolitnum.hypotheses.org/351>>, consulté le: 4 septembre 2019.

<sup>15</sup>RIFFATERRE, M. (1979), *La production du texte*, Paris, Seuil, p. 8.

<sup>16</sup> RIFFATERRE, 1979 : 8

---

*sa fonction pratique et de produire des textes susceptibles d'être reçus et appréciés comme des objets esthétiques<sup>17</sup>. »*

Laurent Jenny, de son côté, considère que c'est l'intertextualité qui définit la littérarité d'un texte. Il affirme que : « *bors de l'intertextualité, l'œuvre littéraire serait tout simplement imperceptible, au même titre que la parole d'une langue encore inconnue. De fait, on ne saisit le sens et la structure d'une œuvre littéraire que dans son rapport à des archétypes, eux-mêmes abstraits de longues séries de textes dont ils sont en quelque sorte l'invariant<sup>18</sup>. »*

Maurice Domino, dans son article « La réécriture du texte littéraire Mythe et Réécriture », voit la littérarité à travers la présence et la réécriture du mythe.

Style, esthétique, intertextualité, réécriture mythique forment tous un ensemble de caractéristiques qui fonde la littérarité d'une œuvre et auquel nous pouvons ajouter également la vision du monde.

La saga du sorcier, de l'écrivain polonais Andrzej Sapkowski, a été la source d'inspiration et le matériau principal qui a donné naissance à « *The Witcher* », une série de jeux vidéo RPG développés, à partir de 2007, par l'éditeur CD Projekt. Cette série propose des événements qui se lient de temps en temps avec des faits relatés dans les écrits de Sapkowski, mais dont l'intrigue est inédite. Dans cette réflexion, nous nous concentrons sur le troisième volet de la série : « *The Witcher 3: Wild Hunt* », car celui-ci conclut l'histoire de Geralt de Riv abordée dans la saga littéraire.

L'histoire de ce dernier volet vidéoludique se déroule dans un monde ouvert, dans un environnement médiéval et fantastique à la fois, où des paysages de tout genre laissent le joueur ébloui devant leur beauté, leur

---

<sup>17</sup> GENETTE, Gérard, *Fiction et diction*, p. 31.

<sup>18</sup> JENNY, Laurent, « La stratégie de la forme », *Poétique*, n° 27, 1976, p. 257.

diversité et surtout leur réalisme. Un monde où la différence raciale se manifeste à travers la coexistence des humains, des elfes, des nains et des monstres. Le personnage principal du jeu, contrairement à la saga littéraire, est Geralt de Riv, un sorcelleur aux pouvoirs extraordinaires dus à une modification génétique et un entraînement intensif dès son enfance.

Ce jeu vidéo permet au joueur de vivre une expérience ludique diversifiée. Il se retrouve face à plusieurs types de cette expérience : d'abord une expérience basée sur le « faire », une expérience pratique qui se résume à sa faculté de contrôler le jeu, que l'on peut nommer l'expérience « Hands-on » ; et puis une expérience basée sur le « voir » et le « lire » comportant une dimension graphique, vécue à travers la contemplation des environnements proposés, et une dimension scripturale liée à la lecture de tout texte véhiculé dans le jeu.

Le premier critère que partage donc la littérature avec le jeu vidéo est leur caractère ludique. Le lecteur d'une œuvre littéraire serait aussi un joueur. Dans son article « La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo », Gaëlle Debeaux cite l'historien néerlandais, et spécialiste de l'histoire culturelle, Johan Huizinga pour définir la notion du « jeu ». Selon lui, 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 de toute utilité ; qui s'accomplit dans un temps et 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<sup>19</sup>.*

---

<sup>19</sup> HUIZINGA, Johan, cité par Gaëlle Debeaux, *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*, en ligne : <<https://acolinnum.hypotheses.org/351>>, consulté le : 4 septembre 2019.

Pour Debeaux, la notion de fiction et le principe d'illusion forment le premier rapport qui peut être établi entre la littérature et le jeu. Elle nous rappelle que l'étymologie du terme « illusion » signifie « l'entrée en jeu » :

*On lit une œuvre de fiction comme l'on jouerait à un jeu de rôles, ou un jeu vidéo, c'est-à-dire que l'on met en œuvre une activité de feintise partagée : le lecteur d'une œuvre de fiction sait tout à fait que le monde qui lui est proposé n'est pas la réalité, mais il prétend, par un jeu de faire-semblant, le temps de sa lecture, croire que c'est la réalité. Il n'y croit pas : il fait semblant d'y croire. C'est ce que Coleridge appelle la « suspension of disbelief ». Ce phénomène est le vecteur de l'immersion dans l'œuvre ou dans le jeu : elle peut aller jusqu'à vous faire oublier le monde réel<sup>20</sup>.*

Pour Michel Picard, la lecture d'une œuvre relève du ludique : « lire, c'est jouer à l'œuvre, et si le jeu est permis, alors l'œuvre appartient au champ de la littérature<sup>21</sup> ». Le caractère ludique de la lecture est donc, pour Michel Picard, un critère de littéarité.

Comme nous l'avons déjà cité, l'expérience ludique peut se diviser en trois sous-genres d'expérience :

Dans le jeu du Sorceleur, le joueur devient le personnage principal, le héros de l'histoire, il met en exercice son expérience pratique, son savoir-faire. Il joue également un rôle très important dans la narration. Serge Bouchardon aborde la notion de narrativité, dans son ouvrage ..., et établit la différence entre le récit interactif et le jeu vidéo. Selon lui, si le narrateur est absent on a donc affaire à un jeu vidéo, et dans le cas contraire à un texte interactif. Cependant, dans le cas du Sorceleur, la narration se fait à la troisième personne et le narrateur guide le joueur dans la plupart de ses missions. La narration fait donc partie du jeu et se manifeste également au niveau de la toile

---

<sup>20</sup> DEBEAUX, Gaëlle, *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*, en ligne : <<https://acolinum.hypotheses.org/351>>, consulté le : 4 septembre 2019.

<sup>21</sup> DEBEAUX, Gaëlle, *La littérature interactive : aux frontières du jeu vidéo*, en ligne : <<https://acolinum.hypotheses.org/351>>, consulté le : 4 septembre 2019.

transmédiatique qui s'est constituée et ne cesse de se développer dans l'imaginaire du joueur.

*Le transmedia storytelling représente un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés systématiquement à travers de multiples plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire<sup>22</sup>.*

Selon Jenkins, quand nous lisons l'œuvre littéraire pour ensuite jouer au jeu vidéo, les échanges transmédiatiques ne se font pas entre les appareils médiatiques mais dans notre cerveau, en passant d'un support à un autre la trame narrative se construit à l'intérieur du lecteur joueur et non pas dans l'histoire que raconte le support. Ce lecteur joueur recueille des fragments narratifs des différents supports, les connecte entre eux et crée sa propre histoire.

Si la lecture est une forme de jeu, le jeu pourrait-il être une forme de lecture ? Dans le cas du Sorceleur, et comme l'affirme Dominic Arsenault, ce type de jeu vidéo est « à cheval entre jeu et récit ».

L'expérience scripturale commence dès le prélude du jeu, celui-ci nous présente une animation, dont le ton, le rythme et le suspens sont remarquable, et où texte et image sont juxtaposés. Et pendant le jeu, chaque quête contient plusieurs objectifs. A chaque fois qu'on avance dans la quête, un texte s'ajoute dans le menu « Quête » pour former, à fur et à mesure, un micro récit, une sorte d'autobiographie, ce qui marque la narrativité du jeu.

Le menu « Bestiaire » propose une liste d'entrées définissant des créatures (animales et monstrueuses) : sa lecture permet un enrichissement des

---

<sup>22</sup> Henry Jenkins, « La licorne origami contre-attaque. Réflexions plus poussées sur le transmedia storytelling » [traduction Mélanie Bourdaa], in *Le transmedia storytelling*, Terminal n°112, 2013, p. 13.

connaissances encyclopédiques. Il contient des liens intertextuels (la meute de loup dont le loup Alpha est nommé « Wargs », cela renvoie aux loups du monde romanesque de Tolkien). Le menu « Personnages » propose les portraits des personnages ainsi que leurs biographies, où narrativité, description et rôle des personnages se côtoient.

On note aussi la présence des dialogues : qui permettent de choisir son propre destin, L'utilisation des formules de l'oralité : proverbe, adage, virelangue etc. comme l'exemple de : « Il n'y a pas de fumée sans feu » ou encore « Un chasseur sachant chasser doit savoir chasser sans son chien », etc.

Le lecteur joueur se trouve aussi à collecter des livres qu'il doit lire afin d'accomplir des missions, à développer des connaissances encyclopédiques par rapport aux herbes, aux potions, aux mythes, etc.

Parlant justement de mythes, des contes et des légendes. A travers une narration en spirale qui se construit comme un livre-jeu et un niveau de langue avancé qui participe à l'apprentissage de la langue, le lecteur joueur assiste à une série de réécriture mythique qui attire son attention et le laisse perplexe.

Nous avons l'exemple de la mission « Le sentier des douceurs » qui renvoie au Hansel et Gretel ; un dialogue où Geralt parle de Cendrillon et dit : « La véritable histoire, oui. Un zeugle s'est glissé dans l'étang d'un palais et a dévoré la princesse Cendrillon. Il n'a laissé qu'une pantoufle et ... » ; une scène où on le voit essayant de retirer une épée d'un immense rocher, rejouant la scène du Roi Arthur et son épée Excalibur.

Dans l'extension Blood and Wine, on retrouve également les contes de Boucles d'or et les Trois Ours, Raiponce, Le Petit Chaperon rouge, Les Trois Petits Cochons, La Petite Fille aux allumettes, Le Garçon qui criait au loup et Jack et le Haricot magique.

Style d'écriture, esthétique, intertextualité, réécriture, tous les critères de la littérature se manifestent dans les deux supports de l'univers du sorcier, mais chacune à sa façon. La narrativité semble ne pas être en faveur du jeu vidéo, mais sa définition reste floue par rapport à ce support, la narrativité du jeu vidéo, nous le pensons, ne se limite pas au texte, à l'histoire, au narrateur, mais elle embrasse toute l'expérience scripturale du joueur, qui se fait également auteur et lecteur.

# **CHAPITRE II: INTERACTION ET INTERNARRATIVITE**

*Au milieu de l'énorme étendue et quantité des connaissances acquises par chaque science, du nombre accru des sciences, nous sommes perdus. Le meilleur parti à prendre est donc de toute chose comme inconnue, et de se promener ou de s'étendre sous-bois ou sur l'herbe, et de reprendre tout du début. Francis Ponge.*

Les débats contemporains sur l'interaction sont dominés par le numérique, que ce soit sous forme de récits numériques ou de jeux vidéo. Les rares en usage sont rarement figés sous forme d'œuvres, les pratiques narratives en face-à-face non pertinentes sur le plan économique (jeux de rôle de bureau et grandeur nature, « storygames ») se limitent généralement à des notes de bas de page et à des rappels historiques encadrés qui sont pas alimenté discuter. J'entends rappeler l'intérêt des gens pour une analyse interactive plus équilibrée, avec un accent particulier sur la créativité des auteurs « stylo et papier », lorsque la technologie de script de jeux vidéo tentait de se mettre à jour. Quelques exemples de storygames montreront comment l'improvisation collective en langage naturel peut enrichir la vision de l'interactivité du narrateur. L'idée n'est pas de « jouer » l'analogique « contre » le numérique, mais de construire un modèle unifié autour de leur terrain d'entente : la notion d'environnement et d'intrigue.

## II.1 Qu'est-ce que l'interaction?

Dans sa définition la plus simple, l'interaction est un échange d'information, d'émotion ou d'énergie entre deux agents dans un même système. C'est une action, suivie d'une réaction, un échange réciproque d'actions qui suppose l'entrée en contact d'un sujet avec un autre, en modifiant son comportement ou la nature des éléments qui le composent : corps, objets, phénomènes, etc.

L'interaction est avant tout sociale, elle est définie chez l'homme comme une « relation interhumaine » par laquelle une intervention verbale, une attitude, une expression significative ou une action provoquent une réaction en réponse.

Cette notion est beaucoup abordée en didactique, dans le processus enseignement/apprentissage, car l'action d'échanger, de partager est, depuis l'apparition des nouvelles méthodologies, une des objectifs les plus importantes des enseignants, qui pensent que le meilleur apprentissage se fait à travers des interactions avec les apprenants.

L'enseignant, considéré comme le premier agent, ne doit pas seulement transmettre un savoir à l'apprenant, le deuxième agent, il doit surtout partager avec lui le savoir, apprendre de lui aussi. En donnant des tâches aux apprenants, l'enseignant sollicite leur capacité de déduction et de découverte et les invite à construire leur propre savoir. Kramsch Claire affirme qu'apprendre « *ce n'est pas simplement acquérir une somme définie de connaissances et d'aptitudes, ou jouer le jeu scolaire et en sortir gagnant, mais s'engager dans une interaction personnelle avec l'enseignant et les autres apprenant*<sup>23</sup> ». Quand le deuxième agent entre dans son milieu d'apprentissage, il désire apprendre et il compte pour cela sur les échanges qu'il va avoir avec le premier agent, ainsi la qualité et la fréquence des échanges en classe sont des facteurs qui facilitent le processus d'apprentissage.

*L'interaction ce n'est pas un échange de messages successifs mais l'influence réciproque que les partenaires exercent les uns sur les autres (modèle spiralaire : tout discours est une construction collective, car « Parler c'est échanger et c'est changer en échangeant »). Ici, le récepteur est un agent actif puisqu'il participe au message*<sup>24</sup>.

Dans l'interaction, on peut lire « Inter-actions » ou « interaction », cela suppose donc une double divergence. La première concerne l'interprétation du préfixe « inter » et sa relation avec le terme action. Dans son article « Interaction ou inter-actions? Deux conceptions de la notion d'interaction », Michèle Grossen s'interroge sur le sens de ces deux mots : « *Faut-il comprendre que deux ou plusieurs actions agissent les unes sur les autres (inter-actions) ou qu'on a affaire à une seule action créée*

---

<sup>23</sup> KRAMSCH, Claire, « Interaction et discours dans la classe de langue », 1984, p.78.

<sup>24</sup> En ligne, disponible sur: <<https://preparerlecrpe.files.wordpress.com/2015/09/didactique-franc3a7ais-fiche-15-communication-et-interaction.pdf>>, consulté le : 27 avril 2021.

à deux ou plusieurs (interaction)?<sup>25</sup> » Selon elle, cette question n'est pas anodine, car dans l'histoire de la psychologie des groupes, un des apports principaux a été de montrer qu'une interaction n'est pas l'addition d'actions individuelles mais donne lieu à un produit original.

*L'interaction a lieu lorsqu'une unité d'action produite par un sujet A agit comme stimulus d'une unité-réponse chez un autre sujet B, et vice versa. Ainsi l'interaction constitue-t-elle un processus circulaire; elle peut d'ailleurs se produire, non seulement entre deux individus, mais entre un individu et un groupe ou entre deux groupes<sup>26</sup>.*

La seconde divergence dans la définition du concept d'interaction porte, d'après Grossen sur la question suivante: quels sont les éléments qui font ou non partie d'une interaction?

*A première vue, la réponse est simple: font partie de l'interaction les personnes qui y participent et les divers éléments du cadre (notamment les éléments matériels) qui organisent leurs actions. Cette réponse est congruente avec la notion de cadre participatif qui désigne le fait que chaque locuteur contribue d'une certaine manière à l'interaction, c'est-à-dire à un certain « statut de participation » (Goffman 1987: 9). D'autres réponses sont toutefois possibles, qui puisent à diverses sources théoriques mais que j'emprunterai pour ma part à Bakhtine dont les travaux, précisons-le, portent sur des textes littéraires et non pas sur des interactions. Dans sa théorie du langage, Bakhtine (1978) pose que tout énoncé fait suite à d'autres énoncés prononcés avant et ailleurs, et que, par conséquent, tout discours porte en lui les échos d'autres discours ou, dans ses termes, fait résonner des voix distantes<sup>27</sup>.*

C'est la théorie de Bakhtine qui a donné naissance à celle de Kristeva, puis de Genette, à savoir l'intertextualité, considérée comme le critère le plus pertinent de la littérarité, et c'est cette réflexion que Frédéric François a distingué le dialogue en présence du dialogue en absence.

<sup>25</sup>GROSSEN, Michèle, « Interaction ou inter-actions? Deux conceptions de la notion d'interaction », dans *Travaux neuchâtelois de linguistique*, 2018, 68, p. 122.

<sup>26</sup> MAISONNEUVE, Jean, *La dynamique des groupes*, Paris, PUF, 1999, p. 49.

<sup>27</sup>GROSSEN, Michèle, Op. Cit., p. 124.

*Ce dernier désigne le fait que les échanges entre participants présents ont des résonances avec des discours lointains, que ce soit leur propre discours tenu ailleurs avec d'autres interlocuteurs, le discours d'autres locuteurs avec lesquels ils ont interagi, ou tout type de discours qui circule dans la société. Ainsi, lorsqu'un locuteur cite le discours d'un participant absent (discours rapporté), il fait en quelque sorte entrer ce participant dans le cadre participatif. Et, plus complexe encore, lorsqu'il cite un proverbe, une locution devenue à la mode, reprend des discours médiatiques, etc., il fait entrer d'autres participants dans l'espace interactif sans qu'il soit toujours possible de déterminer de quelles voix il s'agit, ni même de s'apercevoir que cette voix vient d'ailleurs, tant elle s'est fondue dans celle du locuteur<sup>28</sup>.*

D'après ce qui vient d'être dit, définir le cadre exact d'une interaction et les conditions de son accomplissement s'avère une mission impossible. Bruno Latour, dans sa critique de la notion d'intersubjectivité, l'explique également :

*On dit (...) que nous interagissons en face à face. Certes, mais l'habit que nous portons vient d'ailleurs et fut fabriqué il y a longtemps; les mots que nous employons n'ont pas été formés pour la situation; les murs sur lesquels nous nous appuyons furent dessinés par un architecte pour un client et construits par des ouvriers, toutes personnes aujourd'hui absentes bien que leur action continue à se faire sentir. La personne même à laquelle nous nous adressons provient d'une histoire qui déborde de beaucoup le cadre de notre relation<sup>29</sup>.*

Selon Grossen, en soulignant la dimension temporelle, et par conséquence historique de l'interaction, Latour défend une position congruente avec le point de vue dialogique, à savoir que l'interaction a la forme contradictoire d'un cadre qui permet de circonscrire et d'un réseau qui disloque la simultanéité, la proximité, la personnalité. Grossen explique aussi que selon cette acception, l'interaction est davantage qu'une co-construction qui s'opère dans le hic et nunc, elle est davantage qu'un contexte créé sous l'effet du travail interactif des participants, elle constitue un espace dialogique tissé de dialogues en présence dans lesquels se mêlent des voix absentes, lesquelles ne sont pas toujours

<sup>28</sup> Ibid., p. 124.

<sup>29</sup> LATOUR, Bruno, « Une sociologie sans objet? Remarques sur l'interobjectivité », dans O. Debary & L. Turgeon (éds.), *Objets & mémoires* (pp. 37-58), Paris et Québec, Maison des sciences de l'homme et Presses Universitaires Laval-Québec, 2007, p. 40.

identifiables sur le plan méthodologique, mais peuvent constituer des ressources dans la gestion de l'interaction, par exemple des ressources argumentatives.

Si les éléments matériels peuvent faire partie d'une interaction, qu'en est-il des jeux vidéo ? Dans le domaine informatique, l'interaction est une tendance majeure des systèmes informatiques actuels et un important champ de recherche. Selon Brahim Chaib-draa et Robert Demolombe, elle se manifeste sous plusieurs aspects : une interaction entre des utilisateurs et des systèmes informatiques; une interaction entre des entités informatiques autonomes (agents) collaborant pour résoudre un problème, interconnectées sur un réseau local ou sur « la toile » ; sans oublier l'intégration de ces deux aspects dans les divers « agents conversationnels », « agents de recherche », « assistants personnels », etc.

*Dans l'un ou l'autres de ces aspects, l'interaction est importante dans la mesure où c'est à travers elle qu'on peut combiner les efforts, négocier, entrer en compétition, s'entraider, fournir un service, etc. Les problèmes des différents intervenants qu'ils soient des humains ou logiciels pourraient exhiber des dépendances mutuelles et par conséquent, ils seraient appelés à interagir en vue de les résoudre. Nous utilisons le mot interaction pour signifier un type d'action collective où une entité effectue une action ou prend une décision, laquelle décision est influencée par une autre entité. Naturellement, l'interaction est par nature distribuée et elle a lieu généralement entre une entité informatique autonome (un agent) et son environnement. Celui-ci pouvant être peuplé, soit d'autres agents, soit d'opérateurs humains, soit d'objets inanimés, etc.<sup>30</sup>*

Selon Etienne-Armand Amato et Etienne Perény, le premier échange, ou l'interaction inaugurale entre l'homme et l'ordinateur est celle du « test de Turing » ou « jeu de l'imitation », une conversation uniquement textuelle basée sur une succession de questions-réponses, servant à décider si l'on avait affaire à un humain ou à une machine. « L'enjeu était de savoir si cette dernière pouvait se hisser au

---

<sup>30</sup>CHAIB-DRAA, Brahim, DEMOLOMBE, Robert, « L'interaction comme champ de recherche », dans *Information – Interaction – Intelligence*, numéro hors-série, Cepaduès-Edition, 2002, en ligne, <<http://www2.ift.ulaval.ca/~chaib/publications/chaib02i3.pdf>>, consulté le 29 mai 2021.

*rang de partenaire intelligent, ou mieux, d'alter ego. On peut considérer que cette relation conversationnelle est à la source d'une interaction définie comme échange entre un sujet et son homologue artificiel, assimilable à un quasi- sujet machinique<sup>31</sup> ».*

Ensuite, c'est l'intégration fonctionnelle de l'écran cathodique à l'ordinateur en guise de périphérique de sortie et d'entrée qui donnera naissance à la notion concurrente de l'interaction, il s'agit ici de « l'informatique interactive ». Après l'écran sont venus aussi d'autres périphériques qui peuvent être joints à l'ordinateur pour diversifier davantage ce type d'informatique. Ainsi, dans ce champ de recherche, « *l'interactivité est considérée comme le produit d'un réseau de média qui stimule des relations hommes-machines<sup>32</sup> ».*

À la fin des années quatre-vingt, on a séparé les mondes parallèles entre le jeu vidéo et l'informatique interactive, et cette séparation a duré presque une vingtaine d'années, durant lesquelles chaque domaine a fait son propre chemin. Pour les jeux vidéo, la notion d'interactivité a été bannie pour être remplacée par celle de gameplay, longtemps resté en anglais dans le texte et finalement traduit par jouabilité.

Quant à l'informatique interactive, du début des années soixante jusqu'au début des années quatre-vingt-dix, elle « *ne bénéficiera pas d'une image de qualité suffisante pour prétendre à une interactivité vraiment iconique, devant attendre la maturité du numérisé, puis du numérique pour offrir une interaction forte et en plein écran<sup>33</sup> ».* L'interaction, qui réunit la relation personnelle et la décision au sens large, se distingue de l'interactivité, car celle-ci privilégie l'action et la relation à un simulateur. Le jeu, qui est par essence un système ludique, se retrouve situé entre

---

<sup>31</sup> AMATO, Etienne-Armand, PERENY, Etienne, « Interaction et interactivité. De l'iconique au vidéoludique et des ethnométhodes aux technométhodes », dans Interfaces numériques, Volume 1, n° 1, 2012, en ligne, <<https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/1315&file=1>>, consulté le 29 mai 2021.

<sup>32</sup>PAPILLOUD, Christian, « L'interactivité », dans *tic&société*, Vol. 4, n° 1, 2010, en ligne, <<http://ticetsociete.revues.org/769>>, consulté le : 27 mai 2021.

<sup>33</sup> Ibid.

les deux, à leurs frontières, en interaction avec ces deux réalités. À partir de l'observation d'interactions ludiques, Boris Solinski a défini les caractéristiques essentielles de la décision en contexte interactionnel, selon lui, « *l'interaction ludique, au cœur de la partie, repose d'une part sur le dilemme non résolu proposé par la structure, et d'autre part, sur sa réalisation autrement dit la lutte pour sa solution effective par le joueur. C'est la réunion de ces principes et de la technologie dans l'interactivité qui fait la spécificité du plaisir et du langage vidéoludiques*<sup>34</sup>. »

## II.2 L'interaction : du livre-jeu au jeu-vidéo:

Le rapport entre jeu vidéo et cinéma suscite depuis longtemps un intérêt académique. Le rapport, la communication et l'interaction entre le livre et le jeu vidéo est, pour eux, un domaine de recherche. Est encore en jachère. Cependant, l'interaction entre ces deux médias n'est en aucun cas une exception. Les disciplines qui les étudient (recherche du jeu et histoire du livre) sont méthodologiquement liées : toutes deux ont des fondements interdisciplinaires profonds ; toutes deux proviendront d'horizons différents. Des chercheurs réunis autour d'un objet commun.

Cette relation disciplinaire accroît la richesse des échanges constants entre le livre et le jeu vidéo, encourage la conception de ce sujet, et est dédiée à la rencontre entre le média du jeu vidéo et son voisin livresque. Depuis sa création, les jeux électroniques ont utilisé les livres d'objets comme compléments techniques, narratifs ou ludique. En termes de technologie, tout d'abord, lorsque ce livre compense les faiblesses du système : Par conséquent, avant, lorsque l'ordinateur n'était pas assez puissant pour faire tourner des jeux prenant en charge l'univers fictif, un manuel d'instructions était fourni pour décrire l'univers en question et les acteurs. Le comportement est mis en contexte. Narrative, car ces mêmes notifications transmettent toujours au joueur des informations

---

<sup>34</sup>SOLINSKI, Boris, « Le jeu vidéo », dans *Interfaces numériques*, vol 1, n° 1, 2012, en ligne, < <https://www.unilim.fr/interfaces-numeriques/298>>, consulté le : 29 mai 2021.

supplémentaires sur l'histoire développée dans le jeu (le passé du personnage joué, l'histoire de la zone visitée, etc.). Ludique, enfin, car le livre peut également être utilisé comme le support même du jeu. Il en va ainsi du récent Wonderbook, un périphérique destiné à la Playstation 3 qui prend la forme d'un livre et qui permet d'agir sur l'univers virtuel selon le principe de la réalité augmentée. Dans ce dernier cas, le livre est donc le support d'un renouvellement du gameplay.

Le livre peut étendre l'expérience de jeu au-delà de l'environnement virtuel, et il apparaît souvent dans le jeu lui-même. En général, le texte a joué un rôle important dans les jeux vidéo depuis la naissance du premier jeu d'aventure. Il est entièrement composé de texte et se situe entre les jeux et la littérature numérique (toutes les scènes et les événements sont décrits textuellement, le « Joueur » ne peut interagir avec le logiciel en saisissant (uniquement pour les commandes) des mots ou des phrases simples : « à l'ouest », « prends la clé », etc.). Même aujourd'hui, ce livre est toujours utilisé comme un important support de connaissances dans le monde des jeux vidéo : pensez au jeu de rôle *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2012), où les joueurs peuvent collectionner une série de livres. Informations supplémentaires sur le cadre narratif du jeu ou certains principes de gameplay. Enfin, dans le domaine du jeu vidéo, la performance de l'objet livre lui-même semble véhiculer un certain imaginaire : les livres sont souvent présentés comme des objets précieux, sacrés, porteurs de magie, etc. Ce troisième axe de recherche peut également mentionner un cas particulier : « le livre dont vous êtes le héros », qui est différent de celui qui vient d'être présenté, il reproduit les mécaniques du jeu en texte écrit.

La littérature et l'art interviennent principalement dans la conception du scénario, la qualité du dialogue et la présentation similaire d'une certaine forme. Dans certains jeux, la littérature n'est que la principale source d'inspiration. Considérons surtout l'adaptation, l'univers et le cadre narratif. A ce sujet, les comics américains ont de quoi être fiers : de nombreux comics ont déjà mis les pieds dans le jeu vidéo. En effet, vous pouvez désormais retrouver de

nombreuses œuvres adaptées de Batman, Superman, Teenage, Mutant, Ninja, Turtles ou encore plusieurs héros de l'univers Marvel. Mais d'autres bandes dessinées se démarquent également, comme celles de la série "The Walking Dead". La même chose est vraie pour Little Nemo in Slumberland de Winsor McCay est maintenant considéré comme un classique du genre. Il a également vu son composant "l'Enfer" être adapté dans un jeu d'action sanglant appelé Dante's Inferno; il a gagné un nombre considérable d'adeptes. Quant à la pièce « En attendant Godot », elle a droit à l'adaptation la plus récente, mais il s'agit d'une version « rétro ». Cependant : bien que le dialogue y soit subtilement intégré, il s'agit plus d'une curiosité littéraire que d'un jeu de grande qualité.

D'après Maude Alexandre « *Le jeu vidéo a beaucoup évolué et permet désormais d'exprimer des émotions diverses, de transposer une réalité en une version artistique et métaphorique. Cela démontre qu'il a sa place au sein de l'esthétique artistique et qu'il est un vecteur fort intéressant d'une forme de littérature se situant entre la fable orale et le récit écrit.* »

La première des notions à rappeler est celle du jeu, qui renvoie à la dimension ludique de la littérature, de toute forme littéraire et pas simplement de la littérature numérique. Dans un ouvrage majeur, la lecture comme jeu, Michel Picard cite en introduction de son propos la définition qu'en donne l'historien Johan Huizinga (*Homo ludens*, 1938), 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 de toute utilité<sup>2</sup> ; qui s'accomplit dans un temps et 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<sup>35</sup>*

Michel Picard cite aussi, aux côtés de Johan Huizinga, une autre référence majeure pour penser la notion de jeu : Roger Caillois et son ouvrage *Les jeux et les*

---

<sup>35</sup> HUIZINGA, Johan, *homo ludens, Essai sur la fonction sociale du jeu*, Gallimard, Paris 1951, Page35, cité par PICARD.

*hommes*<sup>36</sup>. Ce dernier propose, dans cet ouvrage, de distinguer deux logiques dominantes du jeu : le *paidia* : qui relève de la fantaisie et du plaisir sans arrière-pensée, et le *ludus* : qui relève de l'établissement et du respect de règles. La combinaison de ces deux logiques peut ouvrir vers quatre types de jeux, orientés par quatre attitudes du joueur : l'*agôn*, c'est-à-dire la compétition (on joue pour gagner), l'*alea*, c'est-à-dire le hasard (le joueur se soumet à la dimension aléatoire du jeu, comme dans les jeux de hasard), la *mimicry*, c'est-à-dire l'imitation (par lequel le joueur s'amuse à faire semblant, à endosser déguisements et rôles), et enfin l'*ilyn*x, c'est-à-dire le vertige (le joueur est en quête de sensations fortes et de surprises). Ces éléments sont un point de départ nécessaire pour toute réflexion sur le caractère ludique des œuvres de littérature, et de littérature numérique. Sur la base de ces commentaires, la première relation que l'on peut établir entre littérature et jeu tourne autour du concept de fiction : en fait, tous deux reposent sur le principe de l'illusion.

Nous lisons des romans tout comme jouer à des jeux ou à des jeux vidéo, ce qui signifie que nous avons mis en place l'œuvre une activité de feinte commune : le lecteur du roman est très clair si le monde qui lui est proposé est réaliste ou non, mais il passe en le lisant. Jeu de simulation fait semblant de croire que c'est la réalité. Il n'y croit pas, il fait semblant d'y croire. C'est ce que Coleridge appelle « la suspension du doute ». Ce phénomène est un vecteur d'immersion dans les livres ou les jeux, il peut faire oublier le monde réel. D'autre part, les jeux, comme la littérature, impliquent un code qu'il faut respecter : c'est le *ludus* dont nous parlions plus haut. En fait, certaines œuvres sont plus intéressantes que d'autres. De ce point de vue, nous pensons que les créations d'Oulipao (est un groupe de littérature inventive et innovante qui naît au XXe siècle). Il a pour but de découvrir de nouvelles potentialités du langage et de moderniser l'expression à travers des jeux d'écriture sont intéressantes car elles respectent des règles, des codes, et demandent même aux lecteurs de

---

<sup>36</sup> CAILLOIS, Roger, *les jeux et les hommes, le masque et le vertige*, Gallimard, Paris 1958.

respecter certaines règles qui les font fonctionner. Les lecteurs doivent être prêts à suivre, sinon, l'histoire tournera vite.

Il en va de même pour les différentes œuvres littéraires numériques que nous avons évoquées dans cette note : elles sont contraintes par des règles qu'il faut respecter pour accéder au texte, et parfois il faut tâtonner pour les trouver ; cela permet notamment de comprendre que ludus n'est pas forcément lié au bonheur. Le concept de combinaison : les œuvres intéressantes ne sont pas toujours agréables à lire, et jouer n'est pas toujours amusant.

Enfin, de même que la littérature numérique n'est pas une forme révolutionnaire née de nulle part, mais s'appuie sur les expérimentations poétiques du XXe siècle, il faut souligner que le rapport entre littérature et jeu n'a pas attendu l'arrivée du numérique. Il a été pensé depuis longtemps. Plusieurs genres s'y sont essayés. On peut penser aux grands rhéteurs de la poésie. On peut penser à l'importance du vocabulaire du jeu dans le domaine du théâtre, mais on peut surtout mentionner que les romans sont encore le genre principal des jeux vidéo aujourd'hui. Pensé à l'origine pour être fondamentalement amusant, a renversé les règles de l'histoire avant qu'elle n'apparaisse. Pensez à « Don Quichotte » de Cervantes, qui est considéré comme le premier roman et aussi le premier anti-roman, un roman imitant l'histoire d'un chevalier. Pour Michel Picard, il faut même considérer que tout travail de lecture est un jeu : la lecture c'est jouer à l'œuvre, et si le jeu est permis, alors le travail appartient au domaine de la littérature. Autrement dit, le plaisir de lire est devenu un critère littéraire pour Michel Picard : c'est très important pour nous, car nous réfléchissons à la manière d'évaluer les œuvres numériques depuis le semestre, notamment par quels critères les considérer ou non, dans le domaine de la littérature. De ce point de vue, les œuvres numériques dont la lecture ludique est le principal mode de réception, sont des œuvres littéraires naturelles.

De plus, il est nécessaire de clarifier les enjeux de cette question : si la littérature peut avoir une dimension ludique, voire la lecture est une forme de jeu, elle peut identifier la dimension littéraire de l'œuvre lue, alors littérature et jeux vidéo et autres choses ludiques. Est la différence entre les formes d'art?

En effet, si les jeux vidéo se distinguent de la littérature dans le médium, alors ils ont aussi plusieurs points communs avec elle ou avec le cinéma comme l'existence de personnages, de complots, et en somme, la mise en place d'une histoire ou d'un récit. Nous utilisons délibérément trois termes à distinguer : Gérard Genette, dans *Discours du récit*, supposons que l'on puisse garder le terme histoire pour le contenu narratif donc c'est le récit, c'est ce que l'on peut résumer, ce sont des actions. Définir l'histoire comme le récit. Le texte définit la narration comme l'acte créateur de l'histoire. Ainsi, les chercheurs dans le domaine des jeux vidéo peuvent être divisés en deux camps : les narratologues, qui pensent que le vocabulaire et les récits développés dans les outils littéraires et cinématographiques peuvent être utilisés pour explorer les jeux vidéo - par exemple les jeux dans l'œuvre, « on peut étudier la vidéo » Gérard Genette les. Et les ludologues, ils estiment que si ces outils peuvent être liés, ils ne se concentrent que sur un aspect du jeu vidéo, à savoir sa dimension narrative, qui est en fait un aspect secondaire par rapport à sa particularité. Et il est difficile d'en parler. , c'est-à-dire l'interactivité. Comme le dit Dominic Arsenault plus loin dans son mémoire de recherche, les jeux vidéo sont comme des «à cheval entre jeu et récit»<sup>37</sup>, ce qui est une façon de décrire des phénomènes qui peuvent correspondre à La Disparue.

Dans l'approche narrative, jouer à un jeu revient à incarner son personnage dans une histoire interactive, car on s'identifie à tel ou tel personnage du roman. Bien que l'approche ludique insiste sur le fait que tous les jeux ne sont pas

---

<sup>37</sup> ARSENAULT, Dominic, jeux et enjeux du récit vidéoludique, la narration dans le jeu vidéo, mémoire, université de Montréal, 2006, Page 5

nécessairement des histoires, penser en termes narratifs revient à déformer le jeu lui-même.

Le récit tient la main du lecteur, tandis que l'interactivité aide le lecteur. Tout est fait avec le niveau de participation permis par l'histoire. En ce qui concerne les jeux vidéo, nous verrons dans la plupart des cas que dans les jeux basés sur l'histoire et son déroulement, le moment narratif (et souvent ignoré par le joueur) et le moment d'interaction alternent. Les choses en littérature numérique sont un peu plus compliquées : on nous demande de faire la distinction entre jeux vidéo et récits interactifs autour de concepts narratifs. Nous avons déjà dit que dans la règle genettienne, le récit correspond à l'acte responsable de la narration, et il implique l'existence du narrateur. Si aucun narrateur n'apparaît, alors nous sommes face à un jeu vidéo, et si sans le récit la personne est assignable et responsable de lire ou d'entendre une partie de l'histoire, et alors nous sommes confrontés à un récit interactif. Autrement dit, le problème est de savoir où se trouve le curseur : une histoire interactive reste une histoire, et Serge Bouchardon a donc conclu que dans une histoire interactive, le jeu est au service de l'histoire. Ensuite, l'histoire devient un espace d'exploration plutôt qu'une ligne de déroulement.

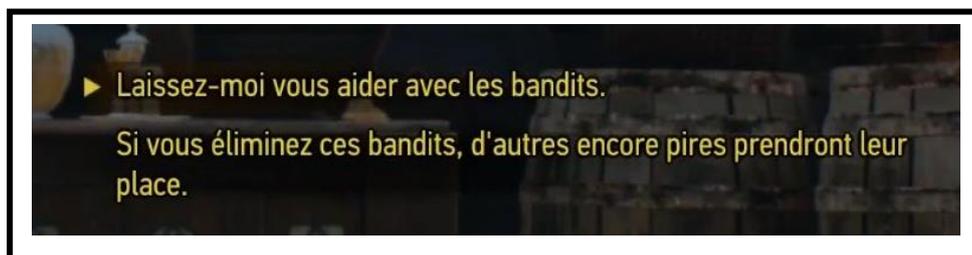
Interactivité explicite, programmée par le créateur de l'œuvre et prise en compte par le texte, afin de changer l'état du texte en fonction des actions réalisées, et méta-interactivité, où le lecteur agit sur le texte en dehors de celui-ci, par exemple en créant l'extension. Dans cette perspective, la véritable interactivité ne se produit que lorsque l'œuvre réagit aux actions de l'interprète, elle ne se produit donc que lorsqu'elle est claire. Par conséquent, même si l'interprétation est une activité très intense lors de la lecture d'un roman policier par exemple, elle n'ouvrira pas une réelle interactivité, car le roman ne répondra pas au lecteur et ne changera pas en fonction de son interprétation. : Il a impitoyablement ignoré l'explication du lecteur et a continué sur sa route de la fin. Les jeux vidéo privilégient l'interaction plutôt que la narration dans la

construction des histoires (même s'il n'y a pas d'histoire, même si l'on peut penser que des jeux comme les échecs mettent en scène les plus petites scènes et séquences), la narration interactive est une sorte de narration (narration par le narrateur Porteur) implique les actions du lecteur, la performance du texte rejoué pour la lecture, et le récit classique. S'il peut impliquer l'activité du lecteur interprète de manière plus ou moins accentuée, il n'est pas strictement interactif, car le lecteur Il n'est pas de véritable interlocuteur face à vous (le texte se déroulera sans pitié quel que soit le niveau d'activité du lecteur).

### II.3 Le Soreleur et l'internarrativité:

Dans le Sorceleur, la construction de l'histoire se base sur l'interaction entre le joueur et le jeu lui-même. La suite des événements s'effectue grâce à deux points importants, d'abord la trame générale du récit - ou plutôt du scénario - que propose le jeu vidéo. Et puis les choix du joueur qui justement influencent cette trame.

Prenons l'exemple des choix que propose le jeu. Au milieu d'une quête, il est souvent demandé au joueur de choisir une voie parmi deux ou plus, quelques fois peu différentes les unes des autres, et quelques fois totalement différentes. L'image suivante illustre ces propos:



Le choix du joueur est capitale pour la suite de l'histoire, il peut l'influencer, positivement ou négativement, pour une courte durée ou jusqu'à la fin du jeu. Ainsi l'interaction commence avec l'action de la machine, du jeu, et se suit avec la réponse, la réaction du joueur. Cependant, le choix de ce dernier n'est pas arbitraire, il est construit à partir d'un ensemble d'éléments acquis au cours du jeu, des éléments aperçus, lus, écoutés ou déduits.

Le jeu fait appel aussi aux connaissances antérieures du joueur, il établit des relations intertextuelles, ou plutôt intermédiales, entre ce qu'il raconte et ce que le joueur, préalablement, sait. Et c'est en se basant sur tous ces éléments qu'il avance dans le jeu, qu'il réalise des tâches, qu'il effectue des choix. Citons l'exemple de la quête « Les dames de la forêt », une des quêtes principales de *The Witcher 3*. Le Sorceleur doit chercher Ciri dans le marais de Torséchine où vivent trois Moires, des sorcières très puissante qui enlèvent des enfants en les guidant jusqu'à leur antre grâce des sucreries, à travers un chemin nommé « Le sentier des douceurs ».

N'existe-t-il pas une ressemblance entre cette quête et le conte de Hansel et Gretel des frères Grimm ? Conte qui est parfois intitulé Jeannot et Margot, alors que dans le jeu, le personnage qui guide le Sorceleur se nomme Jeannot aussi. Des sorcières qui ont d'abord une belle apparence, afin de séduire celui qui les voit, puis se transforment en horribles sorcières. Est-ce de simples coïncidences où s'agit-il d'une réécriture de ce conte populaire ? Est-ce la manifestation d'une intertextualité ? D'une intermédialité ? Ou plutôt d'une intertextualité intermédiaire ? Au service de quelle stratégie textuelle ?

L'intertextualité a été d'abord définie par Philippe Sollers, qui considère que « *tout texte se situe à la jonction de plusieurs textes dont il est à la fois la relecture, l'accentuation, la condensation, le déplacement et la profondeur*<sup>38</sup> ».

En s'appuyant sur les travaux de Bakhtine, Julia Kristeva s'investit dans la notion d'intertextualité et précise de son côté que « *tout texte se construit comme une mosaïque de citations, tout texte est absorption et transformation d'un autre texte*<sup>39</sup> ». Geneviève Michel explique davantage cette citation :

*L'intertextualité désigne toutes les pratiques qui mettent un texte en relation avec un autre texte, et l'intertexte est l'ensemble des textes qu'une œuvre répercute, que l'on se réfère à eux in absentia ou qu'ils y soient inscrits in presentia. Le texte littéraire est désormais envisagé comme le produit d'un travail sur d'autres textes et non plus comme l'expression absolue d'une conscience. Il ne s'agit pas d'un phénomène nouveau, mais d'une façon différente d'appréhender des formes d'intersection implicites ou explicites entre deux textes : on prend acte du fait que la littérature se renouvelle par reprise d'une même matière*<sup>40</sup>.

Vers le début des années quatre-vingt, il y a eu d'abord les travaux de Michaël Riffaterre qui ont été d'une importance primordiale, il y propose que « *l'intertexte est la perception, par le lecteur, de rapports entre une œuvre et d'autres qui l'ont précédée ou suivie*<sup>41</sup> ». Il souligne l'importance de l'expérience du lecteur, de sa mémoire et de l'acte de la lecture dans l'établissement des rapports intertextuels :

<sup>38</sup> SOLLERS, Philippe, cité par Pierre-Marc de Biasi, « Théorie de l'intertextualité », en ligne, <[http://www.pierre-marc-debiasi.com/textes\\_pdf/2369.pdf](http://www.pierre-marc-debiasi.com/textes_pdf/2369.pdf)>, consulté le : 19 juin 2021.

<sup>39</sup> KRISTEVA, Julia, *Sèmeïotikè. Recherche pour une sémanalyse*, Seuil, Paris, 1969, p. 146.

<sup>40</sup> MICHEL, Geneviève, « Paul Nougé, la réécriture comme éthique de l'écriture », Thèse de doctorat, Université Autonome de Barcelone, 2006, p. 57, en ligne, disponible sur : <<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4926/gm1de1.pdf>>, consulté le : 2 janvier 2021.

<sup>41</sup> RIFFATERRE, Michaël, cité par Pierre-Marc de Biasi, « Théorie de l'intertextualité », en ligne, <[http://www.pierre-marc-debiasi.com/textes\\_pdf/2369.pdf](http://www.pierre-marc-debiasi.com/textes_pdf/2369.pdf)>, consulté le : 19 juin 2021.

*L'intertexte est l'ensemble des textes que l'on peut rapprocher de celui que l'on a sous les yeux, l'ensemble des textes que l'on retrouve dans sa mémoire à la lecture d'un passage donné. L'intertexte est donc un corpus indéfini. On peut toujours, en effet, en reconnaître le commencement : c'est le texte qui déclenche des associations mémorielles dès que nous commençons à le lire. Il est évident, par contre, qu'on n'en voit pas la fin. Ces associations sont plus ou moins étendues, plus ou moins riches, selon la culture du lecteur. Elles se prolongent et se développent selon le progrès de cette culture, ou même en fonction du nombre de fois que nous relisons un texte.<sup>42</sup>*

Sa démarche conduit donc à lier l'intertextualité à la littérarité. Il précise que « *l'intertextualité est [...] le mécanisme propre à la lecture littéraire. Elle seule, en effet, produit la signification, alors que la lecture linéaire, commune aux textes littéraires et non littéraires, ne produit que le sens<sup>43</sup>* ». Riffaterre finit par redéfinir l'intertextualité, selon lui :

*Il s'agit d'un phénomène qui oriente la lecture du texte, qui en gouverne éventuellement l'interprétation, et qui est le contraire de la lecture linéaire. C'est le mode de perception du texte qui gouverne la production de la signification, alors que la lecture linéaire ne gouverne que la production du sens. C'est le mode de perception grâce auquel le lecteur prend conscience du fait que, dans l'oeuvre littéraire, les mots ne signifient pas par référence à des choses ou à des concepts, ou plus généralement par référence à un univers non-verbal. Ils signifient par référence à des complexes de représentations déjà entièrement intégrés à l'univers langagier. Ces complexes peuvent être des textes connus, ou des fragments de textes qui survivent à la séparation de leur contexte, et dont on reconnaît, dans un nouveau contexte, qu'ils lui préexistaient.<sup>44</sup>*

Suivant le même principe de l'intertextualité, nous proposons, afin d'expliquer la construction narrative collective, la notion d'« internarrativité ». Celle-ci serait donc le dialogue et l'échange entre le jeu et le joueur, un dialogue narratif, qui se fait des deux côtés. Le jeu narre avec ses

<sup>42</sup> RIFFATERRE, Michaël, « L'intertexte inconnu », dans *Littérature, Intertextualité et roman en France, au Moyen Âge*, n°41, 1981, pp. 4-7, en ligne, <[https://www.persee.fr/doc/litt\\_0047-4800\\_1981\\_num\\_41\\_1\\_1330](https://www.persee.fr/doc/litt_0047-4800_1981_num_41_1_1330)>, consulté le : 21 juin 2021.

<sup>43</sup> RIFFATERRE, Michaël, cité par Pierre-Marc de Biasi, Op. Cit.

<sup>44</sup> RIFFATERRE, Michaël, « L'intertexte inconnu », Op. Cit.

propres outils, qui sont souvent des images, des vidéos, des textes, des éléments intertextuels, etc. et le joueur construit la suite de cette narration, la dirige, l'oriente selon ses connaissances, ses propres tendances, ses désirs, ses envies, ses objectifs, etc.

Si la narration répond à la question : « comment est racontée l'histoire ? », bien sûr de la part du narrateur, qui peut être soit un personnage de l'histoire, soit extérieur au récit, l'internarrativité - qui tient son nom de la narrativité, puisqu'elle renvoie aussi à l'acte de raconter – répond plutôt à la question : « comment est mené l'histoire du jeu ? », puisque le jeu propose et le joueur mène.

A l'instar de l'intertextualité, dans le processus de l'internarrativité, une première trame narrative est à l'origine de l'histoire. Pareillement à l'écriture d'un texte, le scénario du jeu et le tout commencement. Ensuite, une deuxième trame narrative vient se construire sur la base de la première et la réécrit, la modifie, la transforme et offre une histoire différente, à chaque fois que le jeu est joué. Ainsi, la littérarité du jeu vidéo se situe au niveau de cette internarrativité, car, celle-ci, n'est pas seulement une sorte d'intertextualité intermédiaire, mais elle permet au joueur de mobiliser, en plus de son savoir-faire, toutes ses connaissances pour construire un récit qui, en plus d'être vidéoludique, et avant tout littéraire.

# **CONCLUSION**

## CONCLUSION

---

Grâce à la saga du sorcier d'Andrzej SAPKOWSKI et son adaptation en jeu vidéo *The Witcher*, nous avons été inspirés à réaliser ce travail et à prouver que la limite qui sépare la littérature et les jeux vidéo est incertaine. D'une part la littérature du siècle passé a connu une progression due à la découverte de l'informatique ; d'autre part l'environnement de l'informatique a connu un développement qui a permis l'apparition d'un nouveau médium qui a su avaler quelques logiques esthétiques à la littérature.

Les jeux vidéo ont longtemps été réduits à une simple forme de divertissement. Ces dernières années, le média a atteint une maturité industrielle, institutionnelle et créative. Il a été amené au devant de la scène mondiale. Les jeux vidéo narratifs sont originaires d'un double milieu, à la fois numérique et littéraire, en raison de ce désir de créativité et d'expérimentation, ce sous-type a questionné le lieu qu'occupe le texte dans les récits du jeu vidéo. Il mène le joueur à prêter plus d'attention à l'histoire qu'au jeu. Il fournit de nouvelles informations sur ce que les médias peuvent apporter dans la narration vidéoludique et interactif.

Donc c'est après nos recherches sur ce sujet, qu'on est arrivé à répondre à nos hypothèses et à faire un parallèle entre l'évolution de la littérature et l'évolution des jeux vidéo. Nous avons compris aussi que les opportunités offertes par de plus grandes possibilités technologiques ont énormément changé la façon de la narration dans le jeu vidéo qui a tellement progressé et dépassé les cadres traditionnels et est devenue de plus en plus en relation avec la littérature.

Néanmoins, la prolifération des idées, notamment grâce aux capacités graphiques, ne fera que nous ramener à des schémas connus. Les dernières tentatives d'innovation semblent indiquer que l'évolution des récits de jeux vidéo s'est d'abord produite au-delà des jeux vidéo. Dans ce médium si particulier, cela ne doit pas nous empêcher d'imaginer de nouvelles manières de raconter.

## CONCLUSION

---

Les jeux vidéo est un mélange de récit et jeu, c'est une activité systématique tout comme les autres jeux. Mais il représente un rapport inductif au monde indiqué comme tous les autres récits. Le monde d'un texte est basé sur la lecture du récit, par contre le monde du jeu vidéo ne se dévoile qu'à travers la pratique du jeu. Les joueurs-lecteurs interagissent avec les objets et les personnages dans le jeu (le monde virtuel) en faisant un monde fictionnel avec lequel ils interagissent sur une base interactive. C'est ce qui leur permet de progresser dans l'«espace événementiel» et qui permet aux jeux vidéo d'être une production narrative, interactive, numérique et spécifique à chaque joueur-lecteur.

**REFERENCES**  
**BIBLIOGRAPHIQUES**

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIE

---

### Corpus d'étude:

SAPKOWSKI Andrzej La saga du Sorcelleur

The Witcher (jeu vidéo)

### I. Ouvrages théoriques :

GARNIER Xavier, LE RECIT SUPERFICIEL l'art de la surface dans la narration littéraire moderne, édition P.I.E- Peter Lang, Allemagne, 2004.

Gérard, Genette. Discours du récit. Paris : SEUIL, 2007.

PIER John et BERTHELOT Francis, NARRATION CONTEMPORAINES approches nouvelles pour la théorie et l'analyse du récit, édition des archives contemporaines, France, février 2012.

### II. Articles et Revues :

ARCHIBALD, S. & GERVAIS, B. (2006). Le récit en jeu : narrativité et interactivité. *Protée*, 34(2-3), 27–29.

WEISSBERG, J.-L. (1999). Retour sur interactivité. *Revue des sciences de l'éducation*, 25(1), 167–199.

GUENEAU, Catherine, L'interactivité : une définition introuvable. In: *Communication et langages*, n°145, 3ème trimestre 2005, L'empreinte de la technique dans le livre, pp, 117-129.

GENVO, Sébastien, Jeux vidéo. In: *Communications*, 88, 2011. *Cultures du numérique*. pp. 93-101.

BUREAU, Bruno, Quelques réflexions sur la notion de littéarité à partir de l'édition numérique de commentateurs anciens. *Interférences, Ars scribendi*, 2012, BUREAU, Bruno, " Quelques réflexions sur la notion de littéarité à partir de l'édition numérique de. ff10.

DENIS, Bertrand, « De la narratologie à la narrativité, et retour », *Pratiques [En ligne]*, 181-182 | 2019, mis en ligne le 30 juin 2019.

## REFERENCES BIBLIOGRAPHIE

---

### III. Mémoires et thèses :

THERRIEN Carl, ILLUSION, IDÉALISATION, GRATIFICATION. L'IMMERSION DANS LES UNIVERS DE FICTION À L'ÈRE DU JEU VIDÉO, UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL, JUIN 2011.

### V. Dictionnaires :

ROBBERT Paul, *Dictionnaire le petit robert*, Dictionnaire le Robert, Paris, 2001.

LAROUSSE Pierre, *Le Petit Larousse*, Hachette, Paris, 2004.

JARRETY Michel, *Lexique des termes littéraires*, édition 13 le livre de poche, France, novembre 2018.

ARON Paul, SAINT-JACQUES Denis, VIALA Alain, *Le dictionnaire du littéraire*, édition PUF, France, 06 mai 2002.

### VI. Sitographie :

[https://hitek.fr/actualite/dossier-fiction-jeu-video\\_19009](https://hitek.fr/actualite/dossier-fiction-jeu-video_19009)

<https://cameleon.hypotheses.org/43>

[https://www.fabula.org/actualites/litteratures-du-jeu-video\\_82570.php](https://www.fabula.org/actualites/litteratures-du-jeu-video_82570.php)

<https://journals.openedition.org/itineraires/3948>

<http://www.signosemio.com/riffaterre/litterarite-et-signifiante.asp>

<https://fr.scribd.com/doc/45864721/la-litterarite>

[https://www.fabula.org/actualites/memoires-du-livre-studies-in-book-culture-livre-et-jeu-video\\_56967.php](https://www.fabula.org/actualites/memoires-du-livre-studies-in-book-culture-livre-et-jeu-video_56967.php)

<https://acolitnum.hypotheses.org/351>

<https://journals.openedition.org/narratologie/7058>

<https://populeum.hypotheses.org/tag/jeu-video>

<https://lesgicques.fr/category/comics/saga-du-sorceleur/>



*Bureau des études Master*

**Déclaration sur l'honneur relatif à l'engagement aux règles  
d'intégrité scientifique en vue d'élaboration d'une recherche**

Je soussigné(e),

**M,Mme : SARA MELIKI**.....

**Qualité :                   étudiant(e),                   enseignants(e),                   chercheur(e) :**  
.....**ETUDIANTE**.....

Portant carte d'identité n° : **200409173** Délivrée le : ...**28/04/2016**

Inscrit à la faculté : **DES LETTRES ET DES LANGUES**

Département : **DES LANGUES (FRANÇAIS)**

Chargé(e) d'élaborer des travaux de recherche (mémoire, mémoire de Master, mémoire de Magister, thèse de doctorat) dont le titre est :

..... *Le Sorceleur d'Andrzej SAPKOWSKI »Entre une narrativité  
littéraire et une interactivité vidéoludique*

.....  
.....  
.....  
.....

Je déclare en mon honneur de m'engager à respecter les critères scientifiques et méthodologiques, ainsi que les critères de l'éthique et de l'intégrité académique requise dans l'élaboration de la recherche sus citée.

Biskra le : ...**03/07/2021**

**Signature de l'intéressé(e)**

**SARA MELIKI**

### ***Résumé:***

Notre mémoire « *Le Sorceur d'Andrzej SAPKOWSKI entre une narrativité littéraire et une interactivité vidéoludique* » démontre en quoi le rassemblement entre la littérature et les jeux vidéo est possible dans l'emploi par les deux médias de la narration interactive, à partir de la moitié du XXe siècle la littérature a progressé et son évolution l'a amenée au recours à des structures hypertextuelles. A ce moment-là, les jeux vidéo ont affilié à la construction narrative qui a supprimé les frontières entre la littérature et ce nouveau médium.

**Mots clés :** jeu vidéo, littérature, interactivité, narrativité.

### ***Abstract :***

Our thesis « *the witcher of andrzej SAPKOWSKI between literary narrativity and videogame interactivity* » demonstrates how the gathering between literature and video games is possible in the use by the two media of interactive narration, from half of the 20th century, literature has progressed and its evolution has led it to resort to hypertextual structures. At that time, video games became affiliated with the narrative construction which removed the boundaries between literature and this new medium.

**Keywords:** video games, narrativity, literarity, interactivity.