

# Récits vidéoludiques

Le personnage réinventé

Fanny Lignon

Recherche

C&F éditions

## Chez le même éditeur :

### Collection Recherche

*La machine YouTube : contradictions d'une plateforme d'expression*

Yvette Assilaméhou-Kunz & Franck Rebillard, 2022

ISBN: 978-2-37662-061-7

### Collection Les enfants du numérique

*Les fans : publics actifs et engagés*

Mélanie Bourdaa, 2021 – ISBN: 978-2-37662-029-7

*C'est compliqué : les vies numériques des adolescents*

danah boyd, 2016 – ISBN: 978-2-915825-58-9

*Culture participative : une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*

Henry Jenkins, Mizuko Ito & danah boyd

2017 – ISBN: 978-2-915825-73-2

Catalogue complet : <https://cfeditions.com>

Ouvrage publié sous licence édition équitable  
(<https://edition-equitable.org>).

ISBN 978-2-37662-087-7

Collection **Recherche** – ISSN: 2999-9723

C&F éditions, octobre 2024

35 C rue des Rosiers, 14000 Caen.

# Récits vidéoludiques

## Le personnage réinventé

Fanny Lignon

Collection Recherche  
C&F éditions



Ouvrage publié avec le soutien du laboratoire Thalim, unité mixte de recherche CNRS, université Sorbonne nouvelle et ENS.

# Table des matières

<b>INTRODUCTION</b>	<b>11</b>
<b>PERSPECTIVES CRITIQUES</b>	<b>29</b>
Recherches vidéoludiques	31
Pratiques vidéoludiques	41
<b>DES RÉCITS COMME LES AUTRES ?</b>	<b>51</b>
Des récits spécifiques	55
Des récits traditionnels	61
Des récits porteurs de valeurs	75
<b>PERSONNAGES VIDÉOLUDIQUES</b>	<b>83</b>
Avatars, robots, créatures : un état des lieux terminologique	87
Le personnage et son rapport au réel	93
Le personnage et son rapport à l'action	103
Le personnage et son rapport au joueur	109
Proposition d'une classification raisonnée	117
<b>INFRA-PERSONNAGES ?</b>	<b>131</b>
Des personnages génériques	135
Des personnages lacunaires	139
Des personnages de la béance	155
Des personnages inconstants	157
Des personnages figés	159
Des personnages dépendants	161

<b>ULTRA-PERSONNAGES ?</b>	<b>165</b>
Des personnages originaux	169
Des personnages sur-identifiés	175
Des personnages socialement déterminés	185
Des personnages pleins	201
<b>AU PRISME DU GENRE</b>	<b>205</b>
Des joueurs, des joueuses et du genre des avatars	209
La mort dans les jeux vidéo : une question de genre ?	215
Mii hommes, Mii femmes : quand Nintendo trouble le jeu	219
<b>CONCLUSION</b>	<b>227</b>
<b>REMERCIEMENTS</b>	<b>232</b>
<b>ANNEXES</b>	<b>233</b>
Présentation des jeux vidéo constituant le corpus étudié	235
Sources et références	244



# Fanny Lignon



Fanny Lignon est maîtresse de conférences habilitée à diriger des recherches en sciences de l'information et de la communication. Elle enseigne l'analyse et la réalisation des images fixes et animées à l'université Lyon 1.

Membre du laboratoire Thalim (Théorie et histoire des arts et des littératures de la modernité), elle est spécialiste du cinéaste Erich von Stroheim auquel elle a consacré une monographie. Elle travaille, depuis plus de 20 ans, sur les représentations du masculin et du féminin dans les images en général et dans les jeux vidéo en particulier. Elle est l'auteur de nombreux articles sur ce sujet et a dirigé l'ouvrage *Genre et jeux vidéo* (PUM, 2015).

## Ouvrages publiés

- Fanny Lignon & Herilalaina Rakoto-Raharimanana (dir.), *Image du travail, travail des images*, Open Edition, février 2024.
- Anne Castaing & Fanny Lignon (dir.), *Travestissements. Performances culturelles du genre*, Presses de l'université de Provence, 2020.
- Fanny Lignon (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Presses universitaires du Midi, 2015.
- Fanny Lignon, Mireille Baurens & Fabienne Jannas, *Le Genre en éducation*, 2007.
- Fanny Lignon, *Erich von Stroheim, du ghetto au gotha*, L'Harmattan, 1998.

La liste complète des publications de Fanny Lignon est disponible :

<https://www.thalim.cnrs.fr/auteur/fanny-lignon>.

On peut retrouver son travail photographique sur le site :

<https://fannylignon.fr>.

*Pour ma Mère.*



# Introduction





# Introduction

L'**histoire des jeux vidéo** est déjà longue puisqu'ils sont apparus aux États-Unis dans la deuxième moitié du xx<sup>e</sup> siècle, entre 1951 et 1972. En 1951, Ralph Baer, ingénieur électronicien, a l'idée de doter une télévision d'un module ludique permettant à l'utilisateur d'interagir avec ce qui apparaît à l'écran. Les jeux vidéo sont nés, comme aussi l'idée de les exploiter sur le marché domestique<sup>1</sup>. Ralph Baer a reçu, en 2006, la National Medal of Technology « *en raison de sa démarche pionnière et avant-gardiste dans la création, le développement et la commercialisation de jeux vidéo interactifs* »<sup>2</sup>. D'autres scientifiques viendront (des chercheurs mais aussi des étudiants) qui amélioreront la technique et développeront, souvent même alors que ce n'était pas leur objectif premier, l'aspect ludique de l'invention. C'est ainsi que trois jeux, rudimentaires mais à l'origine de tous ceux qui suivront, verront le jour : *OXO* (1952, Alexander S. Douglas), *Tennis for Two* (1958, Willy Higinbotham) et *Spacewar!* (1962, Steve Russel)<sup>3</sup>. Dans

---

1. Je ne retiens pas le Nimrod (1951) car s'il s'agit bien d'un jeu disposant d'un affichage visuel, il utilise un système d'ampoules et non un écran.

2. Extrait d'un discours de George W. Bush, cité par Alexis Blanchet dans l'ouvrage *Des pixels à Hollywood: Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, Pix'n love, 2010, p. 36.

3. De nombreux spécialistes considèrent *Spacewar!* comme le premier jeu vidéo car intégrant « *des éléments appartenant indéniablement au domaine de la fiction* » (Alexis Blanchet, *op. cit.*, p. 40). Je ne les suivrai pas car le public ayant eu accès à ce jeu – une poignée d'étudiants – était trop restreint.

*Tennis for Two*, le joueur incarne le sportif qui tient la raquette; dans *Spacewar!* il est le pilote du vaisseau spatial; dans *OXO*, il est celui qui place ronds et croix sur le plateau de jeu. Ces premiers protagonistes sont invisibles et il faut un peu d'imagination pour les envisager, mais ils n'en sont pas moins les ancêtres de ceux qui progressivement envahiront nos écrans.

Lorsqu'en 1971 Nolan Bushnell, le fondateur de Atari, conçoit la première machine d'arcade, il reprend les thèmes ludiques développés par ses prédécesseurs, en proposant successivement *Computer Space*, un jeu inspiré de *Spacewar!* et *Pong*, une simulation de tennis. La principale nouveauté réside dans sa volonté d'exploiter commercialement les jeux et de les intégrer à l'espace public. Pour tester son concept, il choisit un café proche de son domicile, fréquenté par des étudiants, et organise ainsi la rencontre entre sa machine à jeux et ses utilisateurs potentiels. Il a également l'idée d'ajouter au dispositif un monnayeur, l'inscrivant ainsi dans la famille des jeux de café, tels les flippers, bien connus du public cible. Cette fois, tout est en place. *Pong* sera un succès commercial et marquera, comme l'écrit Alexis Blanchet, « les débuts d'un secteur industriel et d'une pratique culturelle »<sup>4</sup>.

Une anecdote fameuse tient lieu de mythe fondateur de l'industrie vidéoludique. Peu de temps après l'installation de la machine dans son établissement – un bar californien situé à Sunnyvale et fréquenté par des étudiants – le bistrotier aurait téléphoné à Nolan Bushnell pour lui signaler qu'elle était en panne. Vérification faite, le monnayeur était tout simplement engorgé, le trop-plein de pièces de monnaie empêchant le système de fonctionner correctement.

Pour les mêmes raisons, et avec les mêmes réserves que celles qui ont conduit les historiens du cinéma à adopter le 28 décembre 1895 comme date de naissance officielle du 7<sup>e</sup> art, je retiendrai, pour les jeux vidéo, la date de l'installation dans ce bar (Andy Capp's Tavern) de la borne d'arcade *Pong*, soit le 29 novembre 1972. Cependant, au-delà de certains points communs entre ces deux événements, on ne peut s'empêcher de comparer les images offertes en spectacle et le dispositif. À cette aune, le jeu vidéo des premiers temps paraît bien différent de son aîné. Là où le cinéma offrait un foisonnement de signes figuratifs, *Pong* affiche une sobriété géométrique et minimaliste, le noir et le blanc remplaçant les

---

4. Alexis Blanchet, *op. cit.*, p. 40.

tons de gris, deux traits et un point figurant les raquettes et la balle, les joueurs n'étant pas représentés. La taille de l'image aussi a changé, de grande à toute petite. Là où le cinéma s'adressait à un ensemble de personnes censées regarder le film, le jeu vidéo s'adresse à quelques individus à peine dont il exige la participation active.

Si les jeux vidéo sont aujourd'hui mieux identifiés sur un plan scientifique, en France grâce aux travaux notamment des chercheurs regroupés dans l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines (OMNSH), ils sont encore considérés par beaucoup comme un objet nouveau et insolite dont la nature et les contours seraient flous et mouvants et le statut mal défini. On peut néanmoins affirmer, comme Alain et Frédéric Le Diberder l'ont écrit dès 1998, qu'il est un média spectaculaire. Si on reproche souvent au composé lexical « jeu vidéo » d'être inadéquat, le fait même qu'il ait été choisi lorsque ces jeux sont nés, qu'il se soit partout imposé et qu'il continue d'être employé aujourd'hui signifie que, d'une part, aucune expression de substitution satisfaisante n'a pu être trouvée et que, d'autre part, cette expression pointe, malgré son imprécision, une caractéristique fondamentale de ce type d'œuvre : de fait, si ces jeux sont dits vidéo, c'est avant tout parce qu'ils se donnent à voir et offrent des images animées au regard d'un public.

Dans leur ouvrage pionnier<sup>5</sup>, les frères Le Diberder s'étaient penchés sur le plaisir éprouvé par les joueurs de jeux vidéo et avaient proposé une liste comportant cinq entrées : plaisir de la compétition, de l'accomplissement, de la maîtrise d'un système, du récit et du spectacle. Ils envisageaient ainsi les jeux vidéo du point de vue de leur seule réception, considérant leur portée spectaculaire comme un élément parmi d'autres. Ils écrivaient : « Désormais, la plupart des titres ambitieux se veulent avant tout des spectacles », « les jeux d'aventure s'y sont mis depuis longtemps, et ressemblent de plus en plus à des films interactifs », « les jeux de plateformes récents ont de plus en plus la nature de véritables dessins animés interactifs, et à [qu'à] ce titre ils obéissent à toutes les lois du spectacle audiovisuel ». Pour étayer leur propos, ils s'appuyaient sur les « progrès des images et des sons » et instituaient le film interactif comme une sorte d'idéal à atteindre. Depuis l'écriture de cet ouvrage, la dimension spectaculaire des jeux vidéo a évolué et pris de l'ampleur. Pour examiner son développement, il convient de

---

5. Alain et Frédéric Le Diberder, *L'univers des jeux vidéo*, La Découverte, 1998.

prendre en compte ce qui constitue structurellement le média en tant que spectacle, soit la rencontre, par l'intermédiaire d'un dispositif, entre un public et des contenus représentés.

## Dispositifs

Comme les films, les jeux vidéo sont tributaires, pour que le contact avec le public puisse s'établir, d'un dispositif technique. Dans les premiers temps, et si l'on excepte la période de leur invention, ce contact s'est établi via des machines dédiées (bornes de jeux) et dans des lieux précis (cafés et salles d'arcade). Très vite cependant différents types de plateformes sont apparues. Celles-ci ne se sont pas substituées les unes aux autres mais se sont juxtaposées, s'inscrivant côte à côte dans le grand ensemble, en expansion et réorganisation permanente, des dispositifs vidéoludiques. Ainsi, l'arrivée des ordinateurs personnels et des consoles de jeux dites de salon n'a pas fait disparaître les bornes d'arcade, mais a redessiné leur territoire. Pareillement, l'apparition des consoles portables à cartouches a libéré l'acte de jouer de certaines contraintes temporelles et spatiales mais n'a pas pour autant entraîné la mort des plateformes pré-existantes. Et ce d'autant plus qu'il est tout à fait possible de jouer chez soi avec une console portable.

Comme l'écrit Éric Maigret<sup>6</sup>, « *un média est une histoire sans fin. Il ne meurt jamais vraiment : nous en sommes encore à écrire, à regarder la télévision, à aller au cinéma* ». Ce qui meurt, ce sont ce que les sciences de l'information et de la communication nomment « les technologies de fournitures ». En ce qui concerne les dispositifs autorisant la pratique vidéoludique, l'évolution s'est jusqu'ici principalement articulée autour de deux axes : le lieu et le temps, chaque nouveau venu offrant des possibles recoupant partiellement ceux proposés par ses prédécesseurs<sup>7</sup>. Prenons l'exemple des ordinateurs personnels. Polyvalents par définition, ils sont, lorsqu'on les choisit et configure pour le jeu, extrêmement performants.

---

6. Éric Maigret, « Préface », in Henry Jenkins, *La culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Armand Colin, 2014, p.17.

7. Un smartphone, par exemple, pourra, si on le souhaite, jouer le rôle de cadre photo numérique. Il le fera cependant moins bien qu'un appareil dédié (photo plus petite, ergonomie inadaptée, moindre autonomie, etc.).

Pour s'épanouir et donner leur pleine mesure, ils ont cependant besoin d'un environnement technologique tout à la fois spécifique et de pointe (souris, clavier, écran, casque, haut-parleurs...) qui suppose une installation plutôt lourde et implique une pratique relativement sédentaire. Prenons les consoles portables et comparons-les aux consoles de salon. Dotées d'un écran plus petit, d'une interface moins ergonomique, elles permettent aux joueurs de s'affranchir des contraintes de lieu. Il n'est aujourd'hui plus d'espace public, privé ou semi-public, que le jeu n'ait ainsi pénétré. Les smartphones et leurs applications dédiées ont permis l'exploitation de créneaux temporels, comme le temps passé dans les transports en commun, qui jusqu'alors étaient inutilisables pour ce type d'activité. Les joueurs, au bout du compte, ont à leur disposition un ensemble de « boîtes noires », pour reprendre la terminologie de Henry Jenkins, permettant toutes de pratiquer le jeu, et dans lequel ils peuvent en permanence choisir, selon la configuration du moment et leurs envies.

Entre ordinateur, tablette, téléphone ou console le spectacle vidéoludique est ainsi consommable et appréciable, en tout temps et en tous lieux, de façon quasi continue, même si cette continuité est constituée de fragments. Le principe est ici celui de l'empilement technologique décrit par Maigret dans l'introduction de l'édition française de *La culture de la convergence*.

Toutes ces machines sont conçues selon une structure identique. Elles embarquent un programme et possèdent une interface de sortie et d'entrée. Le programme remplace le film et le spectacle audiovisuel est, comme à l'accoutumée, diffusé sur écran et grâce à des haut-parleurs. La principale différence réside dans le fait que le feedback est autorisé, et que le spectateur est amené à intervenir au sein même du spectacle et pendant qu'il a lieu. Une multitude d'interfaces coexistent qui permettent le dialogue humain-machine (claviers, joysticks, surfaces tactiles...), mais l'histoire de leur évolution montre qu'elles tendent à se faire de plus en plus discrètes, comme si elles aspiraient à disparaître. La Wiimote, par exemple, qui réagit aux gestes, est cependant toujours un joystick, pourvu de boutons et gâchettes et qu'il faut prendre en main. La Kinect, un périphérique utilisant une caméra interactive reconnaissant la voix, le mouvement, les images, libère les joueurs du besoin de manipuler un accessoire. Les casques de réalité virtuelle vont encore plus loin, s'efforçant d'abolir toute distance entre spectacle et spectateur; ils s'approchent

asymptotiquement du dispositif imaginé par David Cronenberg dans son film *eXistenZ* (1999), où le système nerveux des joueurs est directement relié au monde virtuel par un bio-cordon se « pluggant » à même la chair.

## Publics

Conjointement à la notion de dispositif, celle de public doit être réexaminée. Si les films comme les jeux peuvent s'apprécier seul, en petit groupe ou en grand groupe, les jeux ajoutent aux plaisirs du présentiel les joies du distanciel, la masse des joueurs qui jouent ensemble pouvant être éclatée spatialement voire sur un plan temporel. C'est ce qui se passe par exemple dans les jeux à univers persistants comme *World of Warcraft* lorsque les membres d'une guilde se retrouvent à une heure donnée pour se lancer à l'assaut d'un donjon instancié<sup>8</sup>. Chacun agit/réagit avec et en fonction des autres mais n'en est pas moins physiquement seul derrière sa machine, le sentiment de groupe étant parfois renforcé par l'utilisation d'un système de messagerie instantanée (communication textuelle) ou de téléphonie sous IP (communication vocale). Dans *Minecraft*, le même phénomène se produit de façon asynchrone, les actions de l'un laissant des traces visibles qui modifient durablement le monde ludique et sont visibles par les autres. D'autres jeux encore, comme *Criminal Case*, une application Facebook, incitent le joueur à « recruter » des partenaires<sup>9</sup> et à jouer avec eux, mêmes s'ils ne sont pas en ligne. Des points d'énergie et des cartes peuvent ainsi être envoyés et reçus qui permettront à chaque membre de l'équipe d'avancer mieux et plus vite dans le jeu.

En matière de spectacle vidéoludique, la notion de public revêt ainsi un caractère particulier qui se manifeste principalement en termes d'organisation des groupes dans l'espace et dans le temps. C'est une question de géographie : les regroupements qui se produisent sont pour certains déjà connus et pour d'autres, qui n'étaient tout simplement pas possibles avant, totalement inédits. Avec les jeux vidéo sont donc nées

---

8. Un donjon instancié (*instance dungeon*), dans un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, est une zone spéciale générée chaque fois qu'un groupe de joueurs y pénètre. S'y trouvent des ennemis puissants et des objets rares et précieux.

9. Ce modèle ludique est aussi un modèle économique puisqu'il permet d'augmenter le nombre de joueurs.

d'autres façons d'être ensemble et de partager un spectacle. Mais ces nouvelles modalités sont autant les conditions que le résultat du caractère participatif du spectacle vidéoludique. Jamais en effet les spectateurs n'avaient pu, avant l'avènement des jeux vidéo, influencer de façon aussi immédiate sur ce qui se passe à l'écran. Jamais ils n'avaient été invités à co-construire à ce point, en apparence tout au moins, le spectacle auquel ils assistent. Le concept de public tel que revisité par les jeux vidéo apparaît ainsi indissolublement lié aux rôles et fonctions spécifiques qui lui sont conférés par ce nouveau média et qui mettent en scène de façon aiguë le brouillage des frontières entre la création et la réception<sup>10</sup>.

Au-delà de la relation entre le public et le spectacle, qui est de l'ordre de la co-construction, il faut aussi considérer les rapports de sociabilité qui se mettent en place entre les individus et/ou groupes qui constituent ce public. Les jeux qui se jouent à deux ou plus permettent en effet de jouer avec ou contre l'autre. Ils empruntent ainsi au domaine sportif le principe de la coopération et de l'opposition. Le spectacle audiovisuel qui se déploie à l'écran est donc transformé et « hybridé » à plusieurs niveaux. C'est là une de ses spécificités communicationnelles, comme aussi le fait qu'il valorise à la fois les performances de l'individu et du groupe.

---

10. Ce phénomène a d'ailleurs des conséquences sur l'évolution des « anciens médias » qui, selon un processus intermédial, transforment leur rapport au public, notamment en investissant une multitude de canaux et en offrant de nouvelles modalités d'accès aux contenus qu'ils proposent. Les films, pour ne prendre que cet exemple, sont toujours accessibles en salles, mais sont aussi disponibles sur une multitude d'appareils, grands ou petits, qui tous intègrent, techniquement, un écran et une sortie audio et permettent des usages sociaux divers. Le cinéphile d'aujourd'hui alimente sa passion en visionnant les œuvres dans cette pluralité de conditions. La *vod*, la télévision de rattrapage, qui permet au spectateur de maîtriser partiellement le flux médiatique, lui donnent l'impression qu'il détient plus de pouvoir qu'auparavant sur les œuvres diffusées.

## Contenus

Posons-nous maintenant la question des contenus. En France, d'un point de vue juridique, les jeux vidéo sont considérés, depuis 1986<sup>11</sup>, comme des œuvres de l'esprit et doivent à ce titre être protégés par le droit d'auteur à condition toutefois qu'ils «*témoigne[nt] d'un effort créatif portant l'empreinte de la personnalité de leur créateur*»<sup>12</sup>. Ce sont des «*œuvres complexes*» qui relèvent de plusieurs régimes juridiques s'appliquant selon que l'on considère l'une ou l'autre de leurs parties (scénario, graphisme, son, programmation...).

Comme le souligne cette définition, le jeu vidéo, sur un plan technique, est peut-être un programme, mais il n'empêche qu'il embarque des composantes audiovisuelles. Les majors internationales du divertissement ne s'y sont pas trompées : elles développent et financent à la fois – c'est le cas de Sony – des jeux et des films. Les contenus aujourd'hui circulent. Un simple coup d'œil dans les bacs d'une boutique spécialisée dans les jeux vidéo permet de s'en rendre compte. Prenons l'exemple de *The Walking Dead*, qui raconte l'histoire d'une épidémie zombie. Le trente-troisième et dernier volume<sup>13</sup> de cette bande dessinée, pensée au départ par son scénariste Robert Kirkman comme un récit sans fin, est sorti en 2020. Tandis que paraissaient les différents épisodes, l'histoire a été transformée en roman, en série – sur le Web et à la télévision – et en jeu vidéo<sup>14</sup>, les quatre formes coexistant et se développant simultanément. Leur ordre d'apparition, s'il a pu jouer, ne fait plus sens. Les fans passent de l'une à l'autre de ces formes, cumulent, confrontent, critiquent et parfois même complètent,

---

11. Décision du 7 mars 1986 (n°85-91.465). La Cour de cassation réunie en assemblée plénière rappelle «*qu'un ensemble d'images arbitrairement animées selon une règle de jeu elle-même créée, et accompagnées de sons choisis en conséquence, constitue en soi une œuvre de l'esprit apte à recueillir la protection de la loi du 11 mars 1957*». <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT000007016536/>.

12. Cass. civ. 1<sup>re</sup>, 27 avril 2004, n°99-18.464. <https://www.legifrance.gouv.fr/juri/id/JURITEXT-00000047511/>.

13. Ce volume est le dernier parce que l'auteur en a décidé ainsi. L'histoire cependant aurait tout aussi bien pu continuer.

14. 8 romans ; 1 série télévisée comportant 11 saisons et 151 épisodes ; 4 webséries ; 2 séries télévisées dérivées ; 13 jeux vidéo.

poursuivent, revisitent (création de fanfictions<sup>15</sup> et de machinimas<sup>16</sup>). On est bien au-delà des problématiques d'adaptation. L'œuvre est désormais globale mais ouverte, non finie, et constituée de fragments qui sont aussi des tout. Elle est également un réseau hypertextuel dans lequel le lecteur est libre de naviguer, de choisir son point d'entrée, son point de sortie, de décider, ou non, d'emprunter tel ou tel chemin, de revenir en arrière ou d'aller de l'avant, de faire l'impasse sur tel ou tel moment et d'intervenir.

Cette « ouverture » du récit traditionnel dans et par le jeu vidéo a sans doute bénéficié de la mise en question du récit romanesque au milieu du xx<sup>e</sup> siècle. *L'Ère du soupçon*<sup>17</sup> (Nathalie Sarraute, 1956), *L'Œuvre ouverte*<sup>18</sup> (Umberto Eco, 1965), la création de l'Oulipo (1961) témoignent d'une crise de la représentation qui se manifeste par une réflexion sur la linéarité du récit et la place de l'intrigue et du personnage. En cela, elle invite le lecteur à participer plus encore à la construction du sens. En réponse à cette crise ont été développées, par les écrivains du Nouveau Roman et les cinéastes de la Nouvelle Vague, des formes conscientes d'elles-mêmes incluant et engageant le récepteur, qui ont ouvert la voie à d'autres expérimentations formelles souvent explicitement ludiques. Julio Cortazar, par exemple, donne au lecteur le choix de lire *Marelle*<sup>19</sup>. un chapitre après l'autre ou dans un autre ordre, qu'il a savamment orchestré. Les Oulipiens tentent de renouveler l'acte de l'écriture. Dans *Un conte à votre façon*<sup>20</sup>, Raymond Queneau propose des récits arborescents qui nécessitent la participation active des lecteurs. Dans *Cent mille milliards de poèmes*<sup>21</sup>, il leur propose de composer à volonté des sonnets à partir de 10 feuillets de 14 vers découpés en autant de languettes horizontales.

---

15. « Les fanfictions sont, comme leur nom l'indique, des récits fictionnels écrits par les fans et qui s'inspirent d'œuvres préexistantes (qu'elles soient littéraires comme la saga Harry Potter, cinématographiques comme Star Wars, ou encore vidéoludiques) ». Fanny Barnabé, « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », *Sciences du jeu*, 2014, n°2, p. 3. <https://doi.org/10.4000/sdj.310>.

16. « Le machinima est une œuvre audiovisuelle produite avec des outils graphiques et des ressources empruntés à un jeu vidéo comme les moteurs graphiques des logiciels qui génèrent les images des écrans de jeu. ». Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood*, op. cit., p. 445.

17. Nathalie Sarraute, *L'Ère du soupçon. Essais sur le roman*, Gallimard, 1956.

18. Umberto Eco, *L'Œuvre ouverte*, Seuil, 1966. (*Opera Aperta*, Bompiani, 1962).

19. Julio Cortazar, *Marelle*, Gallimard, 1966. (Rayuela, Sudamericana, 1963)

20. Raymond Queneau, *Un conte à votre façon*, Gallimard, 1967.

21. Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Gallimard, 1961.

Mais les jeux vidéo présentent une particularité qui les distingue des autres formes que je viens d'évoquer. Sous un même titre se cachent très souvent plusieurs versions, légèrement différentes, du même jeu et qui toutes sont considérées par les pratiquants comme LE jeu. Le portage, cette opération qui consiste à adapter un logiciel pour qu'il puisse « tourner » sur une autre machine que celle pour laquelle il a été développé à l'origine, a en effet des conséquences visibles. Si le principe ludique reste le même d'une version à l'autre, l'ergonomie est généralement repensée et des variantes, parfois flagrantes, parfois infinitésimales, sont introduites qui tiennent compte des capacités et contraintes des différentes plateformes et des publics visés.

Dans le premier niveau de *Doom*<sup>22</sup>, pour prendre un exemple historique, juste avant le pont-chemin en zigzag se trouve un passage secret. Dans la version PC, aucun indice ne permet de deviner sa présence. Il faut connaître son existence ou le découvrir par hasard. En revanche, dans la version Super Nintendo, si on regarde attentivement le plan du niveau, deux petits traits sont dessinés qui laissent à penser que derrière cette cloison-là, il y a quelque chose... Le public de la Super Nintendo était à l'époque composé de joueurs moins aguerris que ceux qui évoluaient dans le monde du PC. On peut donc raisonnablement supposer que ce microchangement a été introduit pour abaisser le niveau de difficulté du jeu et le rendre plus accessible. Autre exemple, plus patent : le cas de Poison, l'un des combattants du jeu *Final Fight*, parfois présenté comme une femme, parfois présenté comme un transgenre, parfois effacé du jeu, selon le pays auquel celui-ci est destiné. La coexistence de ces variantes, qui a pour premier effet de bouleverser la notion d'œuvre originale, modifie, transforme, complexifie aussi la tâche de l'analyste.

Dans son ouvrage *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie*<sup>23</sup>, Bernard Cerquiglini explique que la littérature ne s'est fixée que tardivement. Au Moyen Âge, en effet, cohabitent autant de versions d'un texte qu'il en existe de copies. L'édition sur papier de ces œuvres se heurte ainsi à un problème. Alors qu'il est parfois possible de publier dans un même recueil les différentes variantes d'un texte, retranscrire cette écriture est voué à l'échec car elle est « mise en regard, et non en mouvement ». Pour Bernard Cerquiglini, comme l'écrit Christiane Marchello-Nizia,

---

22. *Doom*, id Software, 1993 (premier épisode de la série).

23. Bernard Cerquiglini, *Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie*, Seuil, 1989.

l'informatisation est la solution « *car l'inscription informatique est variance, présence momentanée et fondamentalement modifiable, tel le texte médiéval* »<sup>24</sup>. Si les jeux vidéo sont bien des récits informatisés, on pourra alors se demander s'ils ne permettent pas de résoudre le double problème qu'expose Bernard Cerquiglini en offrant la possibilité de retranscrire à la fois la multiplicité des versions d'un texte et le mouvement qui les lie.

La multiplicité des versions d'un même jeu peut aussi être vue comme une variation sur le thème de la sérialité, principe auquel les productions relevant de la culture dite populaire ont souvent recours. Quelle que soit sa forme médiatique, un titre qui plaît, aujourd'hui, se décline, qu'il soit pensé d'emblée dans cette optique ou non. Les films à succès deviennent des sagas, les séries TV enchaînent les saisons, les bandes dessinées et les jeux vidéo les épisodes. Les séquels s'ajoutent aux préquels qui s'ajoutent aux spin-off. *Grand Theft Auto*<sup>25</sup>, pour ne prendre que cet exemple, comporte à l'heure actuelle une quinzaine de titres. L'imprécision de ce chiffre, si elle se justifie tant que la série n'est pas achevée, est aussi révélatrice d'une difficulté. En matière de jeux vidéo, il est en effet très difficile de compter vraiment. Faut-il par exemple considérer comme un seul et même jeu un titre vendu sous le même nom et avec la même jaquette, mais destiné à fonctionner sur des plateformes différentes? Faut-il prendre en compte un épisode qui n'a été développé que sur une seule plateforme? Comment doit-on considérer les extensions qui prolongent un jeu, donnent accès à de nouvelles missions et niveaux? Et que penser des contenus créés par les joueurs eux-mêmes? De quoi finalement parle-t-on exactement lorsqu'on parle d'un jeu? Du premier volet, de l'ensemble des éléments qui constituent la franchise, des différents titres développés pour une même machine?

L'ampleur du phénomène sériel peut bien évidemment s'analyser d'un point de vue commercial. Minimiser les risques – et maximiser les profits – en exploitant un filon qui a déjà fait ses preuves, extraire tout ce qui peut l'être jusqu'au tarissement de la source, réduire les coûts de production, etc. Mais ces données économiques ne doivent pas pour autant empêcher de s'interroger sur le contenu de ces œuvres et sur ce qui fait

---

24. Christiane Marchello-Nizia, « Bernard Cerquiglini, Éloge de la variante. Histoire critique de la philologie », *Annales. Économies, sociétés, civilisations*, 1990, 45<sup>e</sup> année, n° 5, p. 1110-1112.

25. *Grand Theft Auto*, Take-Two Interactive, 1997 (premier épisode de la série).

que le public accepte ces variations sur le thème et les apprécie. Au cœur du problème réside une question cruciale, celle de la redondance et de sa gestion. Tout l'art en effet, pour les créateurs, consiste à jongler entre l'ancien et le nouveau, à équilibrer l'un et l'autre en permanence. De ce délicat dosage va dépendre que le récit active le plaisir du déjà connu ou l'ennui du déjà-vu. La possibilité de l'échec est donc bien réelle. Et l'avènement des récits transmédiatiques, tels que théorisés par Henry Jenkins<sup>26</sup> à partir de l'exemple de *Matrix*, peut être vu comme la naissance d'une solution alternative permettant de dépasser ce risque. Issus de la convergence des technologies, des contenus et des usages, pensés dans la complémentarité des médias et avec la participation des publics, ils transcenderaient le problème que j'ai soulevé. Ce type de récit cependant, dont le jeu vidéo serait, selon Jenkins, un exemple paradigmatique, a déjà fait couler beaucoup d'encre, mais reste encore, de l'aveu même du chercheur, rare et mal connu.

Comment dès lors faut-il appréhender cette appétence des publics pour le principe sériel, mis en œuvre de façon si particulière – en interne<sup>27</sup> et en externe – dans les jeux vidéo? Si, comme le pense Henry Jenkins, le récit de demain est appelé à devenir transmédiatique, s'il est, comme il le suppose, en cours d'invention, les formes sérielles actuelles ne sont-elles pas le creuset où s'élaborent ses règles, ses caractéristiques, son esthétique? Si tel est le cas, nous serions alors, et de façon synchrone, les observateurs participants d'un véritable bouleversement narratif. Et quand bien même nous n'irions pas vers des fictions transmédia mais vers quelque autre chose, cela refléterait, même si confusément, le désir de voir advenir des récits différents.

Étudier la façon dont les récits à caractère sériel revisitent l'idée de fin peut aider à comprendre ce qui en train de se produire. Lorsqu'une série télévisée est mise en chantier, nul ne sait combien d'épisodes seront tournés; de même lorsque paraît le premier numéro d'un manga ou d'un comic book. Tout dépend de l'accueil et des réactions du public, et de leur

---

26. Henry Jenkins, *La culture de la convergence*, op. cit., p.117- 148.

27. Jouer, c'est aussi rejouer. Parce qu'on a échoué à franchir un obstacle, parce qu'on désire – pour le plaisir ou la performance – refaire une partie ou recommencer un passage. Le cas des jeux vidéo est sur ce point très particulier car jamais le spectacle ne se répète à l'identique exactement, toutes les variantes se superposant les unes aux autres, pour constituer finalement une sorte d'ensemble sériel.

prise en compte par la production<sup>28</sup>. La fin, dans ce type de récit, lorsqu'elle a été pensée par les concepteurs, est comme attachée par un élastique que l'on pourrait à loisir étirer ou raccourcir, l'histoire elle-même s'écrivant à mesure. Cette particularité est d'ailleurs implicitement signalée par Robert Kirkman dans la postface du deuxième volume de son roman graphique *The Walking Dead* : « Pour moi, le moment le plus pénible dans un film de zombie, c'est la fin. Je veux toujours savoir ce qu'il se passe ensuite. Même lorsque tous les personnages sont morts... Je veux que ça continue, tout simplement... *Walking Dead* sera un film de zombie qui ne connaîtra pas de fin. Enfin... Pas avant un bon moment du moins. »<sup>29</sup> Le fait qu'un scénariste de bandes dessinées se réfère explicitement, pour présenter son travail, à un genre cinématographique populaire et spécifique, illustre la circulation des contenus et des imaginaires. Et ce de façon assez savoureuse, puisqu'il va jusqu'à qualifier son œuvre dessinée de film.

Au-delà des événements horribles qu'il relate, ce roman graphique, qui aborde des questions d'ordre sociétal et philosophique<sup>30</sup>, peut aussi être lu comme un métadiscours sur le récit et sa clôture. À mesure en effet que le lecteur avance, la fin de l'histoire est sans cesse repoussée. Le récit alterne les temps de fuite et les temps de pause, les moments de danger et de tranquillité relative, et sa fin fuit comme fuient, devant les hordes de zombies qui attaquent par vagues, les humains que l'on suit. Ni les auteurs ni les lecteurs – et c'est là l'ambiguïté que pointe Robert Kirkman – n'ont envie que le récit se résolve, que le retour au calme triomphe. Malgré tous ses efforts, notre groupe ne réussira jamais à sortir de la zone infectée, dont on peut raisonnablement supposer – mais sans aucun moyen pour le vérifier – qu'elle est en expansion permanente. Fuir, donc, toujours et encore plus loin, avec pour le groupe de héros l'espoir sans cesse déçu, pour le plus grand plaisir des lecteurs, de trouver enfin le

---

28. Ce mode de publication rappelle fortement celui des journaux et revues qui, au XIX<sup>e</sup> siècle, ont publié Balzac, Eugène Sue, Ponson du Terrail, Conan Doyle. La mort de Sherlock Holmes, voulue par son créateur, puis sa résurrection sous la pression des lecteurs sont un bel exemple de la prise en compte des demandes du public.

29. Robert Kirkman revient longuement sur ce problème de la fin dans la postface du volume 33, présentant les différentes fins qu'il a imaginées et sans cesse repoussées.

30. Entre autres : peut-on vivre seul ou faut-il vivre en société? Qu'est-ce qu'une société? Selon quel modèle politique, économique est-il préférable de l'organiser? Est-il nécessaire pour un groupe d'avoir un chef? À quoi servent les lois? Comment faut-il les faire appliquer? La mort parfois n'est-elle pas préférable à la vie?

repos. Dans le dernier volume, si on laisse nos personnages dans une zone sécurisée suffisamment vaste pour leur permettre de mener une vie normale, ce territoire reste une enclave dans un monde où règnent les rôdeurs, la sauvagerie. En témoignent les zombies présentés par Hershel comme des monstres de foire, la présence, sans cesse rappelée, de ce monde extérieur où Carl se rend régulièrement. Ainsi, cette fin n'en est pas tout à fait une, puisqu'à chaque instant tout peut basculer et recommencer. En ce sens, *The Walking Dead* est une série emblématique car il y a une similarité entre les trajectoires des personnages et des lecteurs, la fin se dérochant sous les pas des uns comme des autres. Or, ce schéma, pour peu qu'on adopte un point de vue «méta», rappelle le mode de lecture des hypertextes où le concept de fin n'a d'autre existence que celle que lui octroie le lecteur lorsqu'il décide d'interrompre son parcours.

On pourra ici objecter que les fictions sérielles existent depuis fort longtemps et que la question de leur fin s'est toujours posée. Elle n'a cependant pas toujours été considérée comme véritablement structurale. L'exemple que je viens de donner est signe qu'il y a conscience d'un changement. Cette question en effet travaille de plus en plus les récits de ce type. Une partie d'entre eux est d'ailleurs désormais pensée sans fin. S'il est aujourd'hui inenvisageable – comme je l'ai souligné en évoquant la lecture hypertextuelle – de tout lire, de tout voir, cela devient plus impossible encore lorsque l'idée même de fin disparaît.

Marshall McLuhan a montré le premier comment chaque nouveau média récupérait le modèle précédent pour se construire – le cinéma imitant le théâtre, la télévision imitant le cinéma... Ce principe semble toujours valable. Les critiques des jeux, qu'elles émanent de fans ou de journalistes spécialisés, condamnent souvent un titre en arguant de son caractère trop cinématographique. Raisonnablement qu'il convient de décomposer. D'une part, il s'appuie sur un constat : certains objets produits dans le cadre de ce nouveau média s'inspirent fortement d'un média préexistant. D'autre part, il formule un reproche : le média jeu vidéo serait encore parfois trop lié à l'un de ses prédécesseurs, il n'aurait pas encore véritablement atteint sa forme spécifique. Si certains jeux doivent beaucoup au cinéma – on pourra, par exemple, citer *Heavy Rain*<sup>31</sup> ou *Beyond*

---

31. *Heavy Rain*, Sony, 2010.

*Two Souls*<sup>32</sup> –, d'autres – par exemple *FIFA*<sup>33</sup>, *Ratchet & Clank*<sup>34</sup> ou *Syberia*<sup>35</sup> – empruntent à d'autres médias (télévision, cinéma d'animation, bande dessinée...), mais ne sont pas montrés du doigt pour autant. Il en va de même pour ce qui concerne les types de contenus. Les emprunts, pour ne citer qu'eux, aux genres télévisuels (séries, émissions sportives, de divertissement...) sont parfois signalés mais semblent moins critiqués<sup>36</sup>. Marshall McLuhan continuait sa démonstration en expliquant que cette (trop) grande proximité précède le moment de l'émancipation de tout nouveau média, la création de son modèle propre. Si on poursuit ce raisonnement, il apparaît que les jeux vidéo grand public sont dans une phase de transition et que nous sommes donc en train d'assister à la naissance d'une nouvelle forme.

---

32. *Beyond Two Souls*, Sony, 2013.

33. Série de jeux vidéo de football développée par Electronic Arts depuis 1993 et comportant 30 titres à l'heure où paraît cet ouvrage.

34. Série de jeux vidéo développée par Sony depuis 2002 et comportant 14 titres à l'heure où paraît cet ouvrage.

35. *Syberia*, Microïds, 2002.

36. Sans doute en raison de la culture de référence des créateurs et des joueurs. Voir Damien Charrieras & Myrtille Roy-Valex, « Culture de la convergence chez les créatifs de jeux vidéo. Culture populaire spécialisée et résonance », *Communication*, 2015, vol. 33, n°2, p.348-375.



# Perspectives critiques



# Colophon

Cet ouvrage est composé en HTML et selon la spécification CSS pour les médias paginés, avec l'aide de PagedJS et de logiciels libres. La maquette de la collection **Recherche** a été réalisée par Yann Trividic et Nicolas Taffin.

Les polices utilisées (toutes deux sous licence SIL OFL-1.1) sont le Titillium de l'Accademia di Belle Arti di Urbino et le Crimson Pro, de Jacques Le Bailly, suivant une inspiration du Garamond.

L'ouvrage a bénéficié de la relecture d'André – *œil de lynx* – Sintzoff.

Jeux et personnages : Ubisoft 2006-2007-2009, Activision 2011, Electronic Arts 2009-2010-2011, Take-Two Interactive 2008, Microsoft 2007, Nintendo 2006-2008-2010, Konami 2010, Eidos Interactive 2008, Blizzard Entertainment 2007.

ISBN 978-2-37662-087-7

Imprimé par Nouvelle Imprimerie Laballery à Clamecy (58)

Achevé d'imprimer en octobre 2024

N° d'impression : 409.591

Dépôt légal octobre 2024

Fanny Lignon

# Récits vidéoludiques

Le personnage réinventé

Le jeu vidéo est le dernier né des médias spectaculaires. Comme ses ancêtres et cousins – la bande dessinée, le cinéma, la télévision – il se manifeste sous forme visuelle, sonore et audiovisuelle. Les « récits » vidéoludiques sont généralement portés par des personnages hauts en couleur offerts à l'adoption en début de partie et que les joueurs sont appelés à incarner. Mais qui sont exactement ces personnages ? Quels rapports les joueurs et joueuses entretiennent-ils avec eux ? Comment comprendre ces héros et héroïnes dont le destin dépend autant de la main qui les anime que du scénario mis en œuvre ? Ne serions-nous pas en train d'assister à une réinvention du concept même de personnage ?

**Fanny Lignon** est maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université Lyon 1 et membre du laboratoire Thalim. Elle est l'autrice d'une monographie sur Erich von Stroheim et a dirigé l'ouvrage *Genre et jeux vidéo* (PUM, 2015).

25 € – imprimé en France  
ISBN 978-2-37662-087-7  
<https://cfeditions.com>

