

Alice Dionnet

Sous la direction de Monsieur Christophe Gauthier et Madame Marie Puren

Mémoire de Master 2 Humanités Numériques et Computationnelles

Romans d'aventures et *RPG* : **proximité narrative et apport interactif** ***Darkstone et Dragon Age : Origins***



Ecole Nationale des Chartes – Université Paris Sciences & Lettres
Année universitaire 2019-2020

Avertissement

Ce mémoire s'accompagne d'annexes numériques, qui ont été reproduites dans la mesure du possible dans la partie annexe. Les œuvres étudiées n'étant pas libres de droit, un certain nombre de données utilisées n'ont pas pu être ajoutées pour la diffusion, ce qui empêche de facilement reproduire les analyses effectuées ; je vous prie de m'en excuser.

Dans un double souci de lisibilité et de fidélité aux textes, la traduction des textes théoriques en langue étrangère a été intégrée dans le corps du texte – vous pourrez trouver le texte original en note. À l'inverse, les extraits d'œuvres en langue étrangère sont cités dans le corps du texte, et traduits dans la note attenante.

Ce document est une version remaniée post-soutenance du mémoire de Master 2, mise en ligne en 2021.

Sommaire

| | |
|---|------------|
| Sommaire | 2 |
| Remerciements | 4 |
| Introduction | 6 |
| 1 – Des romans d’aventures à l’aventure interactive | 9 |
| 1.1 – Les romans d’aventures et de fantasy | 9 |
| 1.1.1 – <i>Romans d’aventure</i> | 9 |
| 1.1.2 – <i>Romans de fantasy</i> | 12 |
| 1.2 – Des jeux de rôle papiers aux <i>role-playing games</i> | 20 |
| 1.2.1 – <i>Jeux oraux et textuels</i> | 20 |
| 1.2.2 – <i>Élargissement des genres avec la narration graphique</i> | 26 |
| 1.3 – L’interactivité narrative | 32 |
| 1.3.1 – <i>Expérimentations littéraires</i> | 32 |
| 1.3.2 – <i>Définir l’interactivité</i> | 41 |
| 2 – La proximité narrative entre les romans d’aventures et les <i>RPG</i> | 57 |
| 2.1 – Caractéristiques des romans d’aventures | 57 |
| 2.1.1 – <i>Un univers dépayasant qui place les événements violents au cœur du récit</i> | 57 |
| 2.1.2 – <i>Mésaventures et suspens</i> | 69 |
| 2.2 – Analyse des textes des œuvres au regard des caractéristiques des romans d’aventures | 75 |
| 2.2.1 – <i>Présentation des œuvres et de la méthodologie d’analyse</i> | 75 |
| 2.2.2 – <i>Etude du lexique</i> | 79 |
| 2.2.3 – <i>Une intrigue structurée entre quêtes et temps de pause</i> | 88 |
| 3 – Les apports de l’interactivité dans la structure narrative des <i>RPG</i> par rapport aux romans d’aventures | 104 |
| 3.1 – Un rythme interactif | 104 |
| 3.1.1- <i>Participation active aux actions guerrières</i> | 104 |
| 3.1.2 - <i>Narration en partie assumée par le joueur</i> | 108 |
| 3.2 – Un double dépaysement : implication et identification | 113 |
| 3.2.1 - <i>Mise en valeur de l’exploration par la récompense</i> | 113 |
| 3.2.2 - <i>Dépaysement ontologique : les liens entre l’avatar et le joueur</i> | 118 |
| 3.3 – Une aventure modelée par le joueur | 125 |
| 3.3.1 - <i>Possible worlds et private worlds</i> | 125 |
| 3.3.2 - <i>Un récit personnalisé ; une expérience unique ?</i> | 142 |
| Conclusion | 151 |
| Bibliographie | 155 |
| Liste des figures | 162 |
| Glossaire | 164 |
| Annexes | 167 |
| Table des annexes | 225 |
| Liste des annexes numériques | 228 |
| Table des matières | 230 |

Remerciements

Ce mémoire n'aurait pas été possible sans l'aide de nombreuses personnes que je tiens à remercier ici :

En premier lieu, Armel Houdu, pour ses talents en C++ sans lesquels je n'aurais pu avoir accès aux textes étudiés dans ce mémoire ; en échange de son aide il m'a demandé la première place dans la liste des remerciements. Merci Armel, c'est désormais chose faite.

En deuxième premier lieu, mes directeur et directrice de recherche, Monsieur Christophe Gauthier et Madame Marie Puren, dont les conseils, tant dans les lectures que dans la méthodologie, concernant tant le plan que la rédaction, à propos tant des recherches présentes que de celles à venir, ont été essentiels à la réalisation de ce travail.

Je tiens également à remercier l'ensemble des professeurs et intervenants du Master Humanités Numériques et Computationnelles, pour leurs enseignements dans le domaine des humanités numériques et l'aide méthodologique que ces découvertes ont apportés à ma recherche. Je souhaite remercier en particulier Monsieur Jean-Baptiste Camps, directeur du Master, ainsi que Monsieur Florian Cafiero, à qui je dois ma découverte des humanités numériques et de ce master.

Le stage que j'ai effectué au cours de cette année m'a permis de rencontrer des chercheurs et chercheuses spécialistes des jeux vidéo dont les conseils m'ont été précieux : je remercie donc les membres du Liège Game Lab pour leur accueil, leur expertise et leur aide dans mes recherches, et tout particulièrement Fanny Barnabé, ma tutrice lors de ce stage, qui m'a accompagnée et conseillée tout au long de ces deux mois.

Ce mémoire est dans la continuité du précédent que j'avais réalisé à l'Université d'Orléans sous la direction de Madame Gabriele Ribémont : je la remercie pour son encadrement passé – et futur – ainsi que pour ses conseils tout au long de cette année.

Une année de master est riche en enseignements et en découvertes, et peut s'avérer difficile – d'autant plus lorsqu'une pandémie surgit : je remercie donc mes camarades de promotion, et tout particulièrement Marina Giardinetti et Elena Ghiringhelli, pour les travaux communs que nous avons pu mener et les rencontres plus légères qui nous ont rapprochés.

Remerciements

Mon intérêt pour les jeux vidéo doit beaucoup à deux personnes : mon père, Vincent, grâce à qui j'ai pu petite découvrir émerveillée tout un autre monde : c'était *Darkstone*. Nombre d'autres univers ont suivi, puis de moins en moins, jusqu'à la sibylline publication d'un ancien camarade de lycée, Alban Votier, qui en 2014 recommandait chaudement aux amateurs de *RPG* un jeu déjà ancien. Ainsi *Dragon Age : Origins* m'a permis de me replonger de l'autre côté de l'écran. Ce paragraphe ne serait pas complet sans que je remercie également ma mère, Lucie, pour ses nombreuses relectures et son soutien.

Je remercie également mes frères et sœurs : Benoît pour ses relectures et ses conseils techniques, Camille pour son aide dans la vérification des textes de *Darkstone*, et Juliette pour son enthousiasme à chaque nouvel œuvre interactive que je lui propose.

Enfin, je remercie mon conjoint, Clément, non seulement pour ses encouragements constants et sa patience, sans lesquels ce travail aurait été bien plus ardu, mais également pour son intérêt, sa curiosité et ses remarques vis-à-vis de mes recherches.

Introduction

Entre janvier et mars cette année¹, la Bibliothèque Nationale de France a mis en place un cycle de conférences et une exposition sur le thème de la *fantasy*, avec le sous-titre « Retour aux sources »². Outre la légitimation d'un genre longtemps considéré comme paralittéraire, la B.N.F. a, à travers cet événement, fait dialoguer de nombreuses formes artistiques : peinture et littérature, certes, mais également films, séries... et jeux vidéo. Cette exposition a donc tracé une continuité artistique entre les récits littéraires du genre de la *fantasy* et les jeux vidéo dont ils ont influencé les grandes thématiques ; mais cette influence n'a-t-elle été que thématique, remplissant les univers virtuels de preux guerriers pourfendeurs de dragons, ou a-t-elle également été structurelle, influençant la manière même dont les jeux se jouent ?

Bien que la question n'ait jamais été posée sous cette forme, y compris pour d'autres œuvres que celles choisies pour le corpus de ce mémoire, le sujet des liens et influences de la littérature sur les jeux vidéo est récurrente dans les études du jeu : Espen Aarseth, créateur du terme de *game studies* constituait ainsi le corpus de sa thèse *Cybertext*³ d'œuvres tant vidéoludiques qu'imprimées, en cherchant à couvrir les différents degrés d'entrelacements entre interactivité et littérature ; avec un aspect plus littéraire, Serge Bouchardon a consacré sa thèse⁴ à la littérature numérique en s'intéressant à la notion de récit interactif. Plus récemment, des chercheurs comme Bruno Dupont et Carole Guesse⁵ ou Martin Ringot⁶ se sont attachés aux échanges respectifs entre le numérique et la littérature, et les influences des nouvelles formes littéraires ont pu avoir sur les œuvres ludiques, et vice-versa. Du côté des théories littéraires, il est remarquable que des chercheurs comme

¹ 2020.

² Bibliothèque Nationale de France, *Fantasy, Retour aux sources*, entre février et mars 2020 ; <https://fantasy.bnf.fr/>.

³ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et Londres, The John Hopkins University Press, 1997.

⁴ Serge Bouchardon, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès Science, 2009.

⁵ Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », dans Collectif, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, p.98

⁶ Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires* [En ligne], 2017-3|2018, mis en ligne le 15 juin 2018, consulté le 13 juin 2020. Paragraphe 1. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3948>.

Matthieu Letourneux¹ et Anne Besson² évoquent l'aspect ludique de la littérature populaire et l'influence que celle-ci a eu, d'un point de vue thématique notamment, sur les jeux.

Je chercherai donc à travers ce mémoire à développer un exemple de cette influence de la littérature sur le jeu vidéo, celui des romans d'aventures et de leur lien avec les *role-playing games*. L'objectif est d'en observer l'influence tant thématique que structurelle, et de voir si et comment les *topoi* des romans d'aventures peuvent se retrouver dans les *role-playing games*, non seulement dans leur texte, mais également dans leurs mécanismes ludiques.

Explorer cette question nécessitera une double approche : pour analyser la proximité narrative, il est essentiel de s'intéresser aux textes des œuvres du corpus, car il s'agit du moyen narratif commun aux romans d'aventures et aux *role-playing games*. Cette analyse se fera grâce aux outils des humanités numériques, pour plusieurs raisons : la première est le volume de texte des œuvres du corpus : bien que *Darkstone* soit assez raisonnable avec 9000 mots, les 837 000 mots de *Dragon Age : Origins* auraient rendu difficile l'étude exhaustive du texte ; en réalité, ce texte dont le volume représente environ la moitié de la *Recherche* ne pose pas tant de problème par sa longueur que par son interactivité : comment lire un texte dont les phrases sont conditionnées les unes par rapport aux autres sans qu'il soit organisé typographiquement pour induire une lecture interactive ? La deuxième raison qui m'a amenée à choisir un protocole d'étude informatique est le gain de temps que cela permettrait, rendant ainsi possible de pousser les analyses plus en profondeur. Enfin et surtout, cette méthodologie permet de remarquer des éléments qui n'auraient pas été perceptibles via une étude traditionnelle tout en gardant une certaine objectivité : certaines analyses se sont imposées suite aux résultats de l'étude numérique, tout comme certaines hypothèses ont imposé une étude numérique pour les confirmer ou infirmer. La deuxième approche nécessaire pour répondre à ce questionnement est l'étude des procédés interactifs des œuvres du corpus et la manière dont ceux-ci influencent et caractérisent le récit. Certains de ces procédés ont bénéficié d'une représentation numérique – en réseau avec *Gephi* – mais la plupart ont été étudié de manière plus traditionnelle, à travers l'expérience du jeu et du récit que celui-ci construit.

La réponse à la problématique de ce mémoire sera répartie en plusieurs étapes : la première partie consistera ainsi à définir les termes théoriques au centre du questionnement, tant par l'établissement de leurs attributs que par leur histoire qui montre déjà la relation forte qu'entretiennent les jeux vidéo les plus narratifs avec la littérature d'aventures et de *fantasy*. Dans la deuxième partie, il sera question des caractéristiques thématiques et structurelles des romans

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010.

² Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

d'aventures qui serviront, une fois établies, d'angle d'étude pour les analyses numériques des textes de *Darkstone* et *Dragon Age : Origins*. Enfin, la troisième partie s'attachera plus précisément aux œuvres du corpus en tant que jeux, en étudiant les mécanismes ludiques toujours selon les critères de proximité avec les romans d'aventures établis dans la deuxième partie, mais également selon d'autres *topoi*, moins textuels ou plus spécifiques à certaines étapes du récit, mis en avant par les spécialistes et qui permettront d'élargir les analyses.

1 – Des romans d’aventures à l’aventure interactive

Cette première partie cherche à définir les différents genres dont je vais utiliser les paradigmes et les caractéristiques à fin de comparaison dans ce mémoire : il s’agit donc de définir le genre du roman d’aventure, celui, qui en est héritier, du roman de fantasy, et enfin, celui des *role-playing games*, dorénavant *RPG*. C’est le lien entre les deux premiers, littéraires, et ce dernier genre qui reste à construire. Cette partie historique préliminaire n’a vocation qu’à résumer au lecteur des définitions par ailleurs bien plus complexes et détaillées dans les ouvrages cités : je cherche ici davantage à poser un certain nombre de jalons à l’analyse qui suivra qu’à proposer une définition exhaustive de ces différents genres.

1.1 – Les romans d’aventures et de fantasy

1.1.1 – Romans d’aventure

Si l’aventure est au cœur des romans depuis leur origine¹, le genre du « roman d’aventures » n’apparaît véritablement qu’au milieu du XIX^{ème} siècle. Les aventures narrées que l’on retrouve avant cette date dans la littérature peuvent certes être considérées comme des ancêtres du roman d’aventures du XIX^{ème}, mais n’appartiennent pas au même genre éditorial : ce serait, ainsi que l’indique Matthieu Letourneux, « opérer une relecture volontairement anachronique »². En effet, selon Jean-Yves Tadié :

Un roman d’aventures n’est pas seulement un récit où il y a des aventures ; c’est un récit dont l’objectif premier est de raconter des aventures, et qui ne peut exister sans elles. L’aventure est l’irruption du hasard, ou du destin, dans la vie quotidienne, où elle introduit un bouleversement qui rend la mort possible, probable, présente, jusqu’au dénouement qui en triomphe – lorsqu’elle ne triomphe pas.³

¹ « On peut certes concevoir que, dans la mesure où tout roman contient nécessairement des aventures, le roman d’aventures ne peut sembler qu’un « artefact éditorial », l’histoire du roman d’aventures se confondant alors avec celle du roman, celle-ci remontant à la plus haute Antiquité – qu’il soit fait référence aux Ethiopiques ou à l’Odyssée », Sylvain Venayre, *La gloire de l’aventure. Genèse d’une mystique moderne 1850-1940*, Paris, Aubier, 2002, p. 38

² « Certes, rien n’empêche d’évoquer *L’Odyssée* comme premier roman d’aventures (ou *Oedipe Roi* comme premier roman policier), mais c’est soit opérer une relecture volontairement anachronique, soit en revenir à de grandes catégories génériques indépendantes de la situation de communication. » Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010, p. 15

³ Jean-Yves Tadié, *Le roman d’aventures*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982, p.5.

L'aventure se définit alors comme l'évènement imprévisible qui survient au sein du récit. On peut toutefois retracer l'évolution des genres qui ont mené au roman d'aventures et l'influence que ceux-ci ont exercé sur les auteurs d'aventures. Une des principales influences identifiées par les spécialistes du roman d'aventures est le roman de chevalerie¹, héritier lui-même des épopées antiques². Sylvain Venayre souligne toutefois une différence de taille entre les objectifs des auteurs de ces aventures médiévales et antiques et ceux des auteurs du XIXème :

L'évolution du mode épique vers le mode romanesque est généralement admise [...] Dans ce mouvement séculaire, quelque chose comme le désir d'aventure pourrait avoir joué un rôle et, de fait, on parle rétrospectivement de « romans d'aventures chevaleresques » à propos d'une partie de la littérature médiévale. Mais Foucault lui-même reconnaît que ces « romans d'aventures » là ont peu à voir avec ceux que nous nommons ainsi, et les spécialistes de la littérature soulignent la profonde différence qui existe entre les grands cycles médiévaux, tel le cycle carolingien, qui reprennent sans fin le déroulement d'événements déjà connus, et la littérature d'aventures contemporaine, d'esprit romantique, qui déplace l'intérêt du lecteur sur l'ignorance de ce qui va arriver, qui invente l'intrigue.³

Il ne s'agit plus dès lors de considérer l'aventure uniquement comme un évènement hors du commun pour le héros, mais également pour le lecteur : le roman d'aventures naît donc d'un nouvel effort d'imagination des auteurs, qui cherchent « l'irruption du hasard » aussi bien dans l'histoire racontée que dans l'histoire perçue par le lecteur. Le roman d'aventures se définirait donc également par l'apparition du « suspens »⁴. Jean-Yves Tadié met en effet le rapport au lecteur au centre de sa définition du roman d'aventures : « Tout, dans la narration, est organisé en fonction du lecteur. L'idéal est que la lecture du roman soit ininterrompue, qu'on ne puisse reposer le livre sur la table [...] ». ⁵

La délimitation du genre reste à ses débuts problématique, puisque de grands représentants du genre, comme Alexandre Dumas, sont également rattachés à d'autres genres : dans le cas de l'auteur des *Trois Mousquetaires*, le roman historique dans la lignée de Walter Scott, ou Fenimore

¹ « le roman de chevalerie a donc donné au genre du roman d'aventures une forme et un sens nouveaux. Les événements obligés, enlèvements, combats singuliers, batailles, songes, apparitions, morts sont aussi des ruses du destin (...) », Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, op. cit., p. 20.

² « L'évolution du mode épique vers le mode romanesque est généralement admise » Sylvain Venayre, *La gloire de l'aventure. Genèse d'une mystique moderne 1850-1940*, op. cit., p. 39.

³ *Ibid.*

⁴ « Le roman d'aventure organise son suspens de telle sorte qu'aucun évènement ne porte en lui-même de signification immédiate, que la solution (en termes de vie ou de mort) comme l'explication (en termes de vérité ou d'erreur) en soient toujours différées. » Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, op. cit., p. 8.

⁵ *Ibid.*, p. 7.

Cooper, dont Venayre rappelle qu'il est souvent cité comme le père fondateur¹, avec le roman maritime. Le phénomène éditorial du roman d'aventures est nettement marqué dans les années 1860², et la thèse de Matthieu Letourneux, qui s'attache à l'âge d'or du genre, étudie un corpus publié entre 1870 et 1930.³ Par rapport aux inspirations du genre, Matthieu Letourneux souligne une définition qui « évacue l'intrigue amoureuse et le fantastique pour mettre l'accent sur des valeurs qui articulent la crise (avec l'idée de mystère), l'actualisation de l'événement (avec l'aventure) et la consécration du héros (avec l'héroïsme), ce qui correspond à la thématisation de l'aventure. »⁴ Outre ces indications thématiques, qui rejoignent les grandes influences précédemment citées, le roman d'aventures se construit surtout pour Matthieu Letourneux sur l'opposition entre deux univers, celui de la civilisation et celui de la sauvagerie⁵, opposition qui évoque le contexte historique du développement des romans d'aventures, celui de la colonisation. Si l'ordre moral n'est pas toujours du côté « civilisé »⁶, cela confirme bien que l'objectif du roman d'aventures n'est pas tant de valoriser une certaine idée de la moralité que d'offrir à son lecteur des événements inattendus, des péripéties haletantes et de nouveaux espaces, en somme de faire de lui un explorateur d'histoire : « pour le roman d'aventure, c'est le mouvement d'écart par rapport à ce qu'on connaît qui importe, c'est la constitution d'un univers présenté tout à la fois comme redoutable et comme dépaysant au point d'en devenir d'une certaine façon irréel »⁷

Bien que le roman d'aventures ait connu son âge d'or de la fin du XIX^e siècle au début du XX^e, il a continué à exercer son influence sur les romanciers dans la suite du siècle. Jean-Yves Tadié souligne son influence – à revers – sur les romanciers du XX^e par le passage de l'aventure fictionnel à l'aventure vécue⁸, chez des auteurs comme Blaise Cendrars ou Joseph Kessel. Matthieu Letourneux indique quant à lui que le genre a évolué, faisant place à la fois à des sous-genres et à un déplacement médiatique :

¹ Sylvain Venayre, *La gloire de l'aventure. Genèse d'une mystique moderne 1850-1940*, *op. cit.*, p. 40.

² *Ibid.* p. 44.

³ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*

⁴ *Ibid.*, p. 185.

⁵ *Ibid.*, p. 174.

⁶ « On retrouve en effet systématiquement une construction fondée sur l'opposition de deux univers de valeurs opposés, celui des forces du Bien défendant un certain nombre de valeurs « nobles » [...] contre le Mal, qui peut prendre les traits de la barbarie, des raffinements d'une société décadente, des mœurs cruelles d'un peuple ou des machinations d'une société du crime. Parfois la relation s'inverse, et l'univers sauvage figure le Bien contre une civilisation délétère ou bourgeoise, mais le renversement ne remet pas profondément en cause cette structure du récit décrivant l'affrontement de deux systèmes de valeurs opposants constamment civilisation et sauvagerie. » *Ibid.*, p. 174.

⁷ *Ibid.*, p. 180.

⁸ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p.189.

Ce que notre étude sur l'évolution du concept de roman d'aventures nous révèle, c'est que le modèle narratif du roman d'aventures n'a pas disparu de la littérature, mais qu'on le repère moins aisément, parce que d'autres modèles génériques viennent faire écran, s'imposant plus aisément à nous. Pourtant, aujourd'hui encore, face à tel récit de science-fiction, face à tel *western* ou face à tel récit policier que propose la bande dessinée ou l'industrie cinématographique hollywoodienne, il arrive qu'on ait le sentiment que les spécificités génériques ne sont que de surface, et que la seule propriété générique fondamentale reste celle de l'aventure, entendue dans son sens le plus large.¹

C'est précisément ce sens « le plus large » du roman d'aventures qui m'intéresse ici, puisqu'il permet de lier des récits aux thématiques différentes – depuis le roman d'aventures du XIX^e au roman de fantasy qui lui succède – et aux média différents, depuis la bande dessinée jusqu'au cinéma. Si Matthieu Letourneux ne le cite pas dans cet extrait – mais il y revient ensuite dans d'autres de ses écrits² –, le jeu vidéo me semble aussi être une des formes médiatiques largement influencée par le roman d'aventures, et c'est là l'objet de ce mémoire. Le roman d'aventures n'est alors pas seulement un genre daté du XIX^e siècle, mais aussi « une catégorie nécessaire pour s'affronter à l'édifice complexe de la fiction, justement parce qu'elle est suffisamment vaste pour rassembler des récits dont on voit bien l'unité, alors même qu'ils ressortissent de genres différents »³.

1.1.2 – Romans de fantasy

Un des genres sur lequel l'influence du roman d'aventure est manifeste est celui de la *fantasy* ; Anne Besson leur trouve une origine commune, celui du *romance* anglais :

l'anglais, lui, sépare depuis la seconde moitié du XVIII^e siècle « *novel* » et « *romance* », soit grossièrement « roman réaliste » contre « roman d'aventures », et la *fantasy* trouve naturellement sa place dans une lignée du « *romance* » qui remonte à la littérature médiévale et que Tolkien revendique.⁴

Cette « place » de la *fantasy* lui donne ainsi une origine commune au roman d'aventures, celle du roman de chevalerie médiévale⁵, qui n'a toutefois pas inspiré les deux genres de la même façon : si le roman d'aventures, nous l'avons vu, reprend surtout la structure du roman médiéval – désir

¹ Matthieu Letourneux, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *Rocambole, Bulletin des Amis du Roman populaire* 17, Maurepas, hiver 2001, p. 21-47.

² Notamment Matthieu Letourneux, « La question du genre dans les jeux vidéo », « Les Univers de fiction des jeux vidéo », dans Sébastien Genvo (dir.), 2005, *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005.

³ Matthieu Letourneux, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *op. cit.*

⁴ Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 17.

⁵ « La *fantasy* figure donc la plus récente et massive résurgence de l'aventure dans les récits de genre contemporains, et ce d'autant plus qu'elle affiche sa filiation avec le précurseur historique d'un genre du roman d'aventures né à la (p.34) fin du XVIII^e siècle : le roman chevaleresque du Moyen Âge. » *Ibid.*, p. 33

d'aventures, quête, importance de l'événement - , c'est son aspect merveilleux qui influence la *fantasy*¹ ; les contes et le folklore traditionnel lui sont en effet selon Marc Rolland une source importante. Il décrit ainsi la *fantasy* en l'opposant à la science-fiction :

Tout autre est la Fantasy car sa structure et ses motifs sont empruntés au folklore traditionnel : contes de fées, légendes celtiques, sagas nordiques ainsi que d'autres *corpus* mythiques. La *Science Fiction* choisit ses icônes parmi les objets fabriqués par l'homme ; dans la *Fantasy*, en revanche, on retrouve les éléments de la nature, bien qu'ils soient à l'occasion utilisés et transformés par l'homme – arbres, bijoux, cavernes, sources.²

Une dernière – et première chronologiquement – influence de taille pour la *fantasy* remonte pour Richard Mathews à la littérature antique, et en particulier aux épopées. Il consacre une partie dans son essai *Fantasy : the liberation of imagination*³ à ce qu'il appelle le fondement⁴ de la *fantasy* dans l'Antiquité : « Presque toute la littérature de l'ancien monde ayant survécu, depuis *L'Épopée de Gilgamesh* jusqu'à *l'Odyssée*, prend ses racines dans la *fantasy*. »⁵ Il note ainsi la proximité du schéma du « Contre du naufragé » égyptien, qu'il qualifie de « plus vieux texte de *fantasy* », avec les schémas aujourd'hui traditionnels dans les romans de *fantasy* :

Ce texte de *fantasy*, le plus ancien, contient des éléments narratifs qui sont des archétypes du genre : un héros non-initié est propulsé hors de son chemin par une tempête durant un voyage maritime, arrive sur une île enchantée, affronte un monstre et survit, rendu plus sage par l'expérience.⁶

Il fait de même à propos de l'*Épopée de Gilgamesh*, des épopées homériques, de la *Bible*, des *Contes des mille et une nuits* ou de l'*Enéide*.⁷ Si l'influence de ces œuvres antiques sur les auteurs de *fantasy* ne peut être niée, elle reste toutefois à nuancer : car comme le souligne Richard Mathews lui-même dans la suite de son essai, l'objectif de cette *fantasy* primitive est à l'inverse de celui des auteurs modernes : il s'agit pour les auteurs antiques de rendre le surnaturel

¹ « pour un francophone, le genre littéraire de la *fantasy* constitue le réinvestissement massif et récent d'une catégorie esthétique, le merveilleux, relativement délaissé par la théorie au profit d'un corpus fantastique du XIXe siècle à la légitimité supérieure. » *Ibid.*, p. 17

² Marc Rolland, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2004. p. 85

³ Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, New York; London, Routledge, 2002.

⁴ « *Foundation of Fantasy in the Ancient World* », *Ibid.*, p.5, mon italique.

⁵ « Nearly all of the surviving literature of the ancient world, from *The Epic of Gilgamesh* to *The Odyssey*, is rooted in fantasy [...] », Richard Mathews, *Fantasy : the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 5, ma traduction.

⁶ « This oldest fantasy text contains archetypal narrative elements of the genre : an uninitiated hero on a sea journey is thrown off course by a storm, encounters a enchanted island, confronts a monster, and survives, wiser for the experience. » *Ibid.* p.6, ma traduction.

⁷ *Ibid.* p. 10-11.

concret et compréhensible, et non pas comme leurs successeurs d'utiliser l'imagination pour ouvrir de nouveaux horizons au lecteur :

Nous sentons dans ces premières œuvres la volonté de mouler l'infini dans des termes finis, de traduire les forces accablantes et éternelles dans un langage terre-à-terre et des manifestations physiques, d'utiliser l'imagination et l'entrave, ou l'expression, des mots pour contrôler et comprendre les forces éternelles et accablantes. Lorsque le genre moderne de la *fantasy* a émergé au dix-neuvième siècle, toutefois, l'instinct des auteurs semblaient être de partir dans la direction opposée. Les œuvres à partir de ce moment semblent pensées pour réveiller les facultés imaginatives trop long habituées à être contrôlées et commandées par le monde naturel et créé, trop long dominées et dirigées par la raison humaine. Les auteurs semblaient attirés vers la conjuration de pouvoirs primitifs, imprévisibles, infinis et au-delà de la compréhension.¹

Cette comparaison permet de noter ce que la *fantasy* apporte de nouveau par rapport aux genres dont elle est l'héritière : plutôt que de permettre l'irruption du merveilleux dans le monde réel, en en faisant un objet compréhensible et perceptible, elle cherche à transporter le lecteur dans un monde extraordinaire qui lui est inconnu. Anne Besson voit ainsi dans la *fantasy* « un besoin d'évasion, celui d'un espace d'invention libre pour des imaginations autrement contraintes »² ; elle souligne ainsi que la *fantasy* apparaît d'abord dans la littérature jeunesse, et que par la suite elle « prolonge auprès des adultes un émerveillement de l'enfance, de la même façon on veut y voir le précieux reliquat d'une enfance de l'humanité – où fraîcheur et puissance des premières fois l'emporteraient sur la barbarie. »³. Les précurseurs de la *fantasy* seraient donc à chercher parmi les auteurs de la littérature jeunesse. Jacques Baudou en cite quatre⁴ : *Alice au pays des merveilles*⁵, *Le Magicien d'Oz*⁶, puis *Le Vent dans les saules*⁷ et *Peter Pan*⁸. Ces œuvres sont pour lui héritières des romans d'aventures⁹ tout en effectuant la transition vers le nouveau genre de la *fantasy*. Jacques Baudou insiste sur le rôle primordial de Lewis Carroll, grâce à qui la littérature jeunesse émerge, en

¹ « We sense a purpose in these early works to cast the infinite in finite terms, to translate overwhelming and eternal forces into down-to-earth language and physical presences, to use the imagination and the containment, or expression, of words to control and comprehend the overwhelming and eternal forces. As the modern fantasy genre emerged in the nineteenth century, however, author's instincts seemed to move in the opposite direction. The works from that time forward seem designed to reawaken imaginative faculties too long accustomed to control and command of the natural and created world, too long dominated and ruled by human reason. The authors seemed drawn toward the conjuring of primitive, unpredictable, infinite powers *beyond* comprehension. » *Ibid.* p. 11, ma traduction.

² Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 66.

³ *Ibid.* p.24.

⁴ Jacques Baudou, Krystal Camprubi, *Encyclopédie de la fantasy*, Paris, Fetjaine, 2009, p. 37, 42, 46 et 50.

⁵ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, London, Macmillan and Co., 1865.

⁶ Lyman Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*, Chicago, George M. Hill Company, 1900.

⁷ Kenneth Grahame, *The Wind in the Willows*, Londres, Methuen Publishing, 1908.

⁸ James Mathew Barrie, *Peter Pan ; or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, Londres, Hodder & Stoughton, 1911.

⁹ Jacques Baudou, Krystal Camprubi, *Encyclopédie de la fantasy*, *op. cit.*, p. 43.

se plaçant non plus du côté de l'obéissance et du conformisme, mais de la contestation, de l'imaginaire et du changement¹. Richard Mathews attribue quant à lui ce rôle au *Magicien d'Oz* et *Peter Pan* :

En réalité, la littérature jeunesse a prouvé son influence durable sur la fantasy pour adultes. Lorsque le nouveau siècle a débuté, le conte de fées américain de référence de L. Frank Baum, *Le Magicien d'Oz*, publié en 1900, et *Peter Pan* de James M. Barrie, publié en 1904, étaient des pierres angulaires de la fantasy qui ont façonné à la fois les perspectives populaires et littéraires.²

Il est donc manifeste que la *fantasy* naît d'un imaginaire alors considéré comme enfantin et cherche à le perpétuer auprès d'un lectorat adulte. Il est d'ailleurs remarquable que les publications de Tolkien, parangon des auteurs de *fantasy*, aient précisément suivi ce cheminement, *Le Hobbit* étant destiné à un jeune public quand *Le Seigneur des Anneaux* visait un lectorat adulte.

Toutefois ces auteurs de littérature jeunesse, malgré leur importante influence sur le genre, ne sont pas pour les spécialistes fondateurs de la *fantasy* : cette paternité est, selon Anne Besson³, Marc Rolland et Richard Mathews, à attribuer au « très-prolifère William Morris, qui délaissa le roman historique et les vers arthuriens à la fin du XIXe siècle pour placer le monde médiéval de *The Well at the World's End*⁴ dans un univers dont il a coupé tous les liens explicites avec le nôtre. »⁵. Jacques Baudou et Richard Mathews attribuent également ce rôle à George MacDonald⁶, dont Richard Mathews oppose la conception de la *fantasy* à celle de William Morris :

Morris et MacDonald, un artiste et un théologien, ont présenté des alternatives philosophiques intéressantes dans les prémices du genre de la *fantasy* par le biais d'une opposition de valeurs marquée qui émerge dans leur écriture : des valeurs radicales, séculières, idéalistes (des valeurs marxistes) dans l'œuvre de Morris ; des valeurs traditionnelles, religieuses, spirituelles (des valeurs chrétiennes) dans l'œuvre de MacDonald.⁷

¹ Jacques Baudou, *La Fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Que sais-je, 2018, p.27.

² « In fact, children's literature has proven to be enduring influence on adult fantasy. As a new century began, L. Frank Baum's landmark American fairy tale *The Wonderful Wizard of Oz*, published in 1900, and James M. Barrie's *Peter Pan*, published in 1904, were fantasy milestones that shaped both popular and literary perspectives. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p.17, ma traduction.

³ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 63.

⁴ William Morris, *The Well at the World's End*, Hammersmith, Kelmscott Press, 1896.

⁵ Marc Rolland, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2004, p. 83.

⁶ Jacques Baudou, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 26 et Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 16.

⁷ « Morris and MacDonald, an artist and a theologian, presented interesting philosophical alternatives in the early-fantasy genre through a marked contrast of values that emerged in their writing : radical, secular, idealist values (Marxist values) in the work of Morris ; traditional, religious, spiritual values (Christian values) in the work of MacDonald. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 16, ma traduction.

Ces deux auteurs ont eu une influence conséquente sur J.R.R. Tolkien, qui n'a pas inventé mais « réinventé » la *fantasy*, selon les termes d'Anne Besson¹, qui souligne à nouveau l'influence de William Morris, reconnue par J.R.R. Tolkien lui-même :

Les dates de parution le disent assez, Morris précède Tolkien (né en 1892) d'une génération, tandis que la lecture des romans confirme que le second s'est inspiré de la nouvelle *fantasy* promue par le premier. Le style hiératique et l'inspiration du Nord médiéval, mais aussi plus précisément le destin, qui se confond mystérieusement avec l'appel de l'aventure pour arracher le héros à sa confortable existence, la quête comme voyage aux multiples étapes et la découverte de mondes enchantés [...] : autant d'éléments d'une proximité que ne niait nullement Tolkien [...].²

Les multiples inspirations de William Morris, caractéristiques de la *fantasy* – notamment les *saga* nordiques³ – tiennent notamment à son travail de traducteur de *saga* islandaises, en collaboration avec son enseignant Eiríkr Magnússon, ; il est par ailleurs notable que William Morris ait également effectué une traduction des œuvres d'Homère dont nous notions précédemment l'influence sur les œuvres de *fantasy*.

Bien que proposer une description universelle d'un genre soit un exercice délicat, nombreux sont les spécialistes à avoir proposé leur définition de la *fantasy*, définitions recensées pour un certain nombre par Jacques Baudou dans son *Encyclopédie de la fantasy*. Il cite notamment celles de Marshall B. Thym, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski dans *Fantasy Literature*⁴, de Terri Windling dans sa préface à *The Year's Best Fantasy and Horror* de 1987⁵ et enfin d'André-François Ruaud, dans le liminaire du *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*⁶. Ces trois définitions mettent en avant

¹ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 62.

² *Ibid.* p. 63

³ « The genre Morris helped shape with materials from saga literature, Arthurian legend, Old French romances, Anglo-Saxon philology, utopian visions, and vigorous medieval and gothic scholarship rapidly evolved in the first few decades of the twentieth century. » « Le genre que Morris a aidé à façonner avec des éléments de la littérature des *saga*, des légendes arthuriennes, des vieux romans courtois français, de la philologie anglo-saxonne, des visions utopiques, et du robuste Moyen-âge et une bourse d'étude en littérature gothique a rapidement évolué dans les premières décennies du vingtième siècle. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 21, ma traduction.

⁴ « La fantasy est un genre littéraire composé d'œuvres dans lesquelles des phénomènes surnaturels, irrationnels jouent un rôle significatif. Dans ces œuvres, des événements arrivent, des lieux ou des créatures existent, qui ne peuvent arriver ou exister selon nos standards rationnels ou nos connaissances scientifiques. », Marshall B. Thym, Robert H. Boyer et Kenneth J. Zahorski, *Fantasy Literature : a core collection and reference guide*, New-York, Bowker, 1979, cité par Jacques Baudou, Krystal Camprubi, *Encyclopédie de la fantasy*, *op. cit.*, p. 9.

⁵ « La fantasy couvre un large champ de la littérature classique et contemporaine, celle qui contient des éléments magiques, fabuleux ou surréalistes, depuis les romans situés dans des mondes imaginaires, avec leur racines dans les contes populaires et la mythologie, jusqu'aux histoires contemporaines de réalisme magique, où les éléments de fantasy sont utilisés comme des moyens métaphorique afin d'éclairer le monde que nous connaissons » Terri Windling, Préface de *The Year's Best Fantasy and Horror* 1, Ellen Datlow, Terri Windling, Thomas Cauty, New-York, St. Martin's Press, 1987, cité par *Ibid.*, p.10.

⁶ « une littérature qui se trouve dotée d'une dimension mythique et qui incorpore dans son récit un élément d'irrationnel au traitement non purement horrifique, notamment incarné par l'utilisation de la magie. » A-F Ruaud et al., *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Bordeaux, Les Moutons Electriques, 2004, cité par *Ibid.*, p.11.

l'aspect irrationnel de la *fantasy*, en particulier par son utilisation de la magie : elles soulignent l'aspect irréaliste, surnaturel des événements représentés dans les œuvres appartenant à ce genre, mais ne précisent pas l'utilisation particulière qui est faite de la magie dans la *fantasy*, que Richard Mathews souligne en s'appuyant sur la définition de Lin Carter :

Carter articule une caractéristique définissant la *fantasy* comme étant un genre pur et distinct : cela dépeint des aventures dans un monde de *fantasy* cohérent et réel. Les événements et les personnages du livre ne peuvent pas être décrits avec ambiguïté comme étant un rêve, une vision, ou une aberration. La *fantasy* ne peut pas être réduite à une simple allégorie ou à un symbole : ce n'est pas le résultat de la folie, de la superstition ou d'une satire. La *fantasy* a une irrésistible et même dangereuse réalité.¹

Cette précision est nécessaire du fait de l'ambiguïté du terme anglophone *fantasy*, qui réunit deux genres distincts en français : la *fantasy* dont il est question dans cette partie et le fantastique, tel que défini par Tzvetan Todorov dans son *Introduction à la littérature fantastique*. La différence majeure entre les deux genres est précisément cette utilisation du surnaturel : si l'évènement extraordinaire est surprenant et remis en cause dans le fantastique, il est au contraire communément admis dans la *fantasy*, puisque les univers présentés dans les œuvres appartenant à ce genre admettent la magie comme une des lois structurant l'environnement, au même titre que notre univers commun de référence admet les lois de la physique. Richard Mathews précise ainsi que « Contrairement à la fiction réaliste, la *fantasy* ne nécessite pas de logique – technologique, chimique, extra-terrestre – pour expliquer les actions surprenantes ou les changements brusques de personnages ou de scénario enregistrés sur sa page ; de tels événements peuvent être expliqués par la magie ou ne pas être expliqués du tout. »². Ainsi Richard Mathews et Anne Besson proposent de la *fantasy* des définitions qui ne s'appuient pas sur la présence de magie, mais sur la notion d'*univers* magique :

L'essentiel des grandes tendances que suivra la *fantasy* par la suite est déjà acquis au début du XXe siècle : la double influence, convergente, du récit et du mythe, les traditions culturelles anciennes d'où ces récits seront inspirés, l'écriture qui déploie un éventail stylistique allant des textes destinés à un jeune public à la plus grande hauteur de ton et, toujours, les créatures, les héros et les mondes qui imposent leur forte cohérence thématique à toute définition du genre.³

¹ « Carter articulates a defining characteristic of fantasy as a pure, distinct genre : it depicts adventures in a coherent and real fantasy world. The events and characters in the book cannot ambiguously be ascribed to a dream, a vision, or an aberration. Fantasy cannot be reduced to mere allegory or symbol : it is not a product of madness, superstition, or satire. Fantasy has a compelling and even dangerous reality. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 21, ma traduction.

² « unlike realistic fiction, fantasy does not require logic – technological, chemical, or alien – to explain the startling actions or twists of character and plot recorded on its page ; such events may be explained by magic or not explained at all. » *Ibid.*, p. 3, ma traduction.

³ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 68.

Mathews évoque le même héritage¹ et décrit l'univers spécifique de la *fantasy* en le comparant avec la réalité, puisqu'il évoque « le sentiment d'une possibilité au-delà du monde ordinaire, matériel, rationnel et prévisible dans lequel nous vivons. »²

Le genre de la *fantasy* se définirait donc par la présence d'un univers spécifique, alternatif, *secondary world* pour reprendre le terme utilisé par Tolkien dans son essai « On Fairy Stories »³, qui a pour effet de distancier le lecteur de la réalité, notamment par l'utilisation de règles spécifiques, comme la magie. C'est ce que soulignent Jacques Baudou⁴ et Anne Besson : elle indique ainsi que la *fantasy* « qui s'impose comme la littérature d'évasion de notre époque »⁵, est en cela héritière des romans d'aventures évoqués dans la partie précédente :

« La *fantasy*, qui s'impose comme la littérature d'évasion de notre époque, renouvelle cette grande tradition populaire et lui redonne sens par un retour qui se veut plus direct et fidèle aux origines médiévales du romanesque et de la quête héroïque. Non seulement sa construction affiche pour modèle le voyage initiatique d'épreuve en épreuve ou se révèle(nt) le/les héros, voyage reculé dans un hors-temps et inscrit dans une géographie imaginaire, mais encore le caractère potentiellement « in-fini », « interminable », d'une telle structure se voit ouvertement exploité dans des ouvrages qui accumulent les volumes successifs, sous les appellations, toujours empruntés à la littérature médiévale, de « sagas », « chroniques » ou « cycles »[...]»⁶

Matthieu Letourneux, dans sa thèse sur le roman d'aventure⁷, souligne également les liens forts entre la littérature d'aventures et la *fantasy*, notamment dans la structure des récits :

les récits prennent la forme d'un voyage semé d'embûches, et la quête correspond à cette structure de l'Aventure et des mésaventures que nous avons décrite. Le héros est arraché à son monde familier pour basculer dans un univers d'aventure, et l'affrontement avec ses adversaires retrouve la logique manichéenne et téléologique appelant le triomphe du héros. [...] La plupart du temps, l'*Heroic fantasy* reste une forme moderne, avec ses conventions, du roman d'aventures⁸

¹ As a literary genre, modern fantasy is clearly related to the magical stories of myth, legend, fairy tale, and folklore from all over the world. » « En tant que genre littéraire, la *fantasy* est clairement apparentée aux histoires magiques des mythes, légendes, contes de fées et du folklore du monde entier. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 1, ma traduction.

² « a sense of possibility beyond the ordinary, material, rationally predictable world in which we live. », *Ibid.*, p.1, ma traduction.

³ J.R.R. Tolkien, « On Fairy-Stories », dans *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford, Oxford University Press, 1947.

⁴ « Le roman de fantasy remplace aujourd'hui – en cumulant plusieurs de ses formes – le roman d'aventures, auquel il ajoute un ingrédient majeur, la magie, donc l'irrationnel sous une forme plus acceptable que l'astrologie ou les divagations new age. » Jacques Baudou, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 26.

⁵ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 34

⁶ *Ibid.*, p. 34.

⁷ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 171.

⁸ *Ibid.* p. 171-172.

Anne Besson nuance toutefois cette filiation, indiquant que le roman d’aventures fait dans ce contexte office d’« hypergenre »¹ dont les conventions ont inspiré de nombreux auteurs et constituerait donc une « origine commune »² à de nombreuses littératures de genre – romans policiers, *western*, science-fiction. C’est dans cette continuité qu’il me semble pertinent de tracer une filiation entre les romans d’aventures, la *fantasy* et les jeux vidéo : comme l’écrit Jacques Baudou :

Elle [la *fantasy*] a enfin fécondé de façon remarquable l’univers du jeu. Et c’est sans doute là le fait le plus notable : l’interaction que le genre autorise avec bonheur entre la littérature et le ludique. D’ailleurs, la *fantasy* n’est-elle pas elle-même une façon de jouer avec l’histoire, avec les mythes et légendes, avec la littérature même ?³

¹ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 33.

² *Ibid.*, p. 33.

³ Jacques Baudou, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 126.

1.2 – Des jeux de rôle papiers aux *role-playing games*¹

1.2.1 – Jeux oraux et textuels

1.2.1.1 – War-games et jeux de rôle

L'origine des jeux de rôle remonte aux premiers jeux de stratégie. On peut considérer ainsi les échecs, le go ou tout autre jeu de plateau comme un lointain ancêtre indirect. En effet, ainsi que le présente Tim Bryant, les jeux de rôle papier découlent de jeux de stratégie militaire, eux-mêmes nettement influencés par les jeux tactiques (comme les échecs) :

Dès 1811, des jeux militaires (appelés *Kriegsspiel* [sic]) ont été utilisés par les armées prussiennes et allemandes pour enseigner aux officiers les tactiques et les stratégies du champ de bataille. [...] Non seulement ces jeux de guerre militaires apportent des preuves précoces d'apprentissage via des jeux de simulation, mais ils sont également les ancêtres des TRPG*. Alors que divers *Kriegsspielen* [sic] donnèrent naissance à davantage de jeux de guerre toujours plus complexes, ils firent peu à peu leur chemin vers le domaine du divertissement tout-public. Dans les années 1970, ces jeux furent modifiés par des amateurs comme Gary Gygax et Dave Anderson pour adapter les mécaniques de jeu et les centrer sur les actions de personnages individuels plutôt que sur des armées et des bataillons entiers. Comme des éléments supplémentaires commencèrent à faire leur route dans ces jeux – l'idée d'une histoire continue, menée par les interactions entre les personnages (aussi bien contrôlés que non-contrôlés par les joueurs) avec une personnalité, des rêves, des défauts et des idéaux, au sein de mécaniques cohérentes – la simulation commença à quitter le domaine exclusif de la guerre et devint apte à créer un large éventail de situations et défis alternatifs. Rapidement, les TRPG* devinrent moins des simulations de combats que des simulations de vie.²

L'auteur de jeux de rôle John Wick³ compare ainsi les échecs et les jeux de rôle, donnant par l'analogie sa définition de ce qu'est un jeu de rôle :

¹ Ce chapitre est en partie repris de mon précédent mémoire de recherche en littérature comparée, *La place et le rôle du lecteur dans les œuvres interactives*. Life is Strange et Dofus, Les Vents d'Émeraude, sous la direction de Madame Vickermann-Ribémont, Université d'Orléans, soutenu en juillet 2019, p. 6 à 30.

² « As early as 1811, military games (called *Kriegsspiel* [sic]) were used by the Prussian and German militaries to instruct officers in battlefield tactics and strategy. [...] Not only do these military wargames provide early evidence of learning through game simulation, they also are progenitors of the TRPG2*. As various *Kriegsspielen* [sic] gave rise to more and increasingly complex wargames, they gradually made their way into the world of mainstream recreation. In the 1970s, these games were modified by hobbyists like Gary Gygax and Dave Arneson to accommodate gameplay centered on the actions of individual characters rather than entire armies and battalions. As additional elements began to find their way into the game – the concept of a continuous story, driven by interactions between characters (both player- and non-player-controlled) with personalities, hopes, flaws and ideals, within a consistent setting – the simulation began to leave the exclusive domain of war and became capable of creating a wide variety of alternative situations and challenges. Soon TRPGs* became less like simulations of combats and more like simulations of life. » Tim Bryant, "Building the Culture of Contingency: Adaptive Choice in Ludic Literature from Role-Playing Games to Choose Your Own Adventure Books", *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*, Byers, Andrew, Crocco Francesco (éds.), Jefferson, McFarland, 2016, p. 103. Consulté sur GoogleBooks le 17/12/2018, ma traduction.

³ Co-auteur notamment des jeux de rôle et de cartes *Le Livre des Cinq Anneaux*, Alderac Entertainment Group, 1995 et *Secrets de la 7^e Mer*, Alderac Entertainment Group, 1999.

Si vous donnez à votre roi, reine, tours ou cavaliers ou même vos pions des noms et prenez des décisions fondées sur leurs objectifs – plutôt que sur le meilleur mouvement stratégique possible – vous avez transformé les échecs en un jeu de rôle.¹

On remarque ainsi que l’implication personnelle du joueur dans le déroulement du jeu découle dans un premier temps de ses choix stratégiques, qui amènent à la victoire ou à la défaite ; ce n’est que par la suite, avec le développement du *roleplay**, qui consiste à incarner un personnage dans l’ensemble de sa personnalité, que se développent des choix qui sont d’abord des choix scénaristiques.

L’exemple canonique de ces jeux de rôle scénarisés est *Donjons et Dragons*², créé en 1974 par Gary Gygax et Dave Anderson et « inspiré à ses créateurs [...] par leur admiration pour Tolkien »³. Il s’agit d’un jeu de plateau où chaque joueur endosse le rôle d’un personnage qu’il crée, à l’aide d’une fiche appropriée. Ce personnage accomplira des quêtes et vivra des aventures au sein de l’univers propre au jeu. Espen J. Aarseth présente ainsi ce nouveau genre de jeu de stratégie :

Dans le jeu de plateau stratégique de Gygax et ses nombreux descendants, un groupe d’aventuriers explore un monde fantastique en deux dimensions, contrôlé, improvisé et parfois créé par un maître du jeu (MJ)*. Les joueurs choisissent parmi les options offertes par le MJ* et lancent des dés pour décider de l’issue des combats entre les aventuriers et les monstres contrôlés par le MJ*. Le genre de *Donjons et Dragons* peut être vu comme un cybertexte oral, le prédécesseur oral des jeux d’aventures écrits et numériques.⁴

Espen J. Aarseth insiste ici sur deux points essentiels des jeux de rôle : tout d’abord la forte part de hasard comprise dans le jeu, par le biais des lancés de dés. Ceux-ci sont équilibrés par la progression des personnages, qui deviennent plus aptes à certaines tâches et peuvent ainsi ajouter au hasard du jet de dé un bonus lié à leur(s) compétence(s), mais il n’en demeure pas moins que la mécanique principale des jeux de rôle repose sur le hasard. Le second point essentiel mis en avant par Espen J. Aarseth sont les « options offertes » conjointes à l’aspect « oral ». En effet, le jeu de rôle* repose sur un scénario qui progresse en fonction des choix des joueurs. Ils indiquent à haute

¹ « If you give your King, Queen, Rooks, Knights and even your pawns names and make decisions based on their motivations—instead of the best strategic move possible—you’ve turned chess into a roleplaying game. », John Wick, “Chess is not an RPG : The Illusion of game balance”, *John Wick Presents*, date non mentionnée, <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>, consulté le 17/12/2018, ma traduction.

² Gary Gygax et Dave Anderson, *Donjons et Dragons*, Tactical Studies Rules, 1974.

³ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 132.

⁴ « In Gygax’s strategy board game and its many descendants, a group of adventurers explore a two-dimensional fantasy world controlled, improvised, and sometimes created by a dungeon master (DM). The players choose among the options laid out by the DM and roll dice to settle the outcome of battles between opponents and DM-controlled monsters. The *Dungeons and Dragons* genre might be regarded as an oral cybertext, the oral predecessor to computerized, written, adventure games. », Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et Londres, The John Hopkins University Press, 1997, p.97, ma traduction.

voix ce qu'ils font, et le maître du jeu* indique la conséquence de leur action. Etant donné qu'on demande au joueur d'effectuer des actions cohérentes avec le caractère du personnage incarné – ce qu'on nomme le *roleplay** - le jeu de rôle* revêt une part de théâtralité renforcée par la dimension orale de l'ensemble des interactions. Le joueur se trouvant face à un maître du jeu* prêt à s'adapter et à improviser en réponse à toutes ses propositions, il peut laisser parler son imagination et son inventivité face aux pièges et secrets que lui propose l'aventure. En pratique, le jeu de rôle* tient ainsi davantage du théâtre d'improvisation que du jeu de plateau.

1.2.1.2 – Livres-dont-vous-êtes-le-héros* et fiction interactive

La littérature interactive désigne un type d'ouvrage dans lesquels le lecteur/joueur est amené à effectuer des actions ou des choix qui influencent sa lecture et donc l'histoire construite par le livre. Suivant le choix du lecteur (ou parfois le hasard) celui-ci devra lire un paragraphe précis décidé par l'auteur qui poursuivra l'histoire racontée sur un chemin alternatif aux autres choix possibles.

Les prémices de la littérature interactive peuvent être trouvés dans les années 1920-1930, avec les œuvres de Doris Webster et Mary Alden Hopkins¹. Ces auteures proposent au lecteur de répondre à différentes questions en considérant les conséquences qui peuvent advenir et de déterminer ainsi le destin du ou des personnages principaux. Ces ouvrages avaient vocation à être lus à plusieurs et à servir de divertissement de groupe.

On retrouve également cette idée de cheminements multiples au sein de deux nouvelles dans le recueil *Fictions*² de l'auteur argentin Jorge Luis Borges, « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent » et « Examen de l'œuvre d'Herbert Quain ». Dans le premier, Jorge Luis Borges imagine un livre labyrinthique qui ne prend sens que s'il est lu dans le bon ordre, tandis que dans le deuxième, il imagine l'œuvre d'un auteur fictif dont le roman comporterait neuf débuts différents.

Ce type d'ouvrage se développe dans les années 1980 sous l'influence des jeux de rôle. A la fin des années 1970, Edward Packard crée la collection « Adventures of You » avec le premier titre *Sugarcane Island*³.

¹ Notamment : Doris Webster et Mary Alden Hopkins, *I've got your number*, New-York, The Century Company, 1927.

Doris Webster et Mary Alden Hopkins, *Help Yourself*, New-York, The Century Company, 1928.

Doris Webster et Mary Alden Hopkins, *Considers the Consequences*, New-York, The Century Company, 1930.

² Jorge Luis Borges, *Ficciones*, Buenos Aires, Editorial Sur, 1944.

³ Edward Packard, *Sugarcane Island*, London, W.H. Allen, 1979.

L'idée de ces séries naquit d'une histoire du soir que Packard racontait à ses filles. [...] "J'avais un personnage, Pete, et je le faisais d'ordinaire vivre toute sorte d'aventures sur une île déserte," raconte Packard. "Mais cette nuit-là je ne savais plus quoi faire vivre à Pete, donc j'ai simplement demandé ce qu'elles auraient fait." Les filles, Caroline et Andrea, portèrent l'histoire dans deux directions opposées et Packard leur donna une fin différente à chacune. "Ce qui m'a vraiment surpris, c'était l'enthousiasme naturel qu'elles eurent pour l'idée. Et je me suis dit : 'Est-ce que je pourrais en faire un livre ?'"¹

La collection de Packard devient par la suite « Choose Your Own Adventure ». Le genre se répand, avec des collections comme « Fighting Fantasy » des auteurs Ian Livingstone et Steve Jackson en 1982, et les traductions de cette collection en français dans la collection « Un livre dont VOUS êtes le héros » de Gallimard Jeunesse à partir de 1984. Cette collection publie par ailleurs des livrets² et scénarios³ à destination des jeux de rôle, explicitant ainsi le lien entre les deux genres.

La littérature interactive fonctionne sur un principe de non-linéarité de la lecture. A la fin de chaque paragraphe, le lecteur doit décider de son action qui le mène au paragraphe correspondant à son choix, indiqué par l'auteur, qui peut se trouver à une autre page du livre, obligeant le lecteur à feuilleter le livre vers la fin ou vers le début :

You walk into the interior of the strange cavern ; then wait while your eyes become accustomed to the dim, amber light. Gradually you can make out the two tunnels. One curves downward to the right ; the other leads upward to the left. It occurs to you that the one leading down may go to the past and the leading up may go to the future. If you take the tunnel leading left, turn to page 20. If you take the tunnel leading right, turn to page 61. If you walk outside the cave, turn to page 21.⁴

La particularité narrative de ces œuvres repose notamment sur l'emploi de la deuxième personne ; le narrateur insiste ainsi sur le fait que le lecteur est celui à qui s'adresse le livre, et incarne le personnage principal de l'histoire.

¹ « The idea of the series grew from a bedtime story Packard was telling his daughters. [...] "I had a character named Pete and I usually had him encountering all these different adventures on an isolated island," Packard said. "But that night I was running out of things for Pete to do, so I just asked what they would do." The girls, Caroline and Andrea, took the story in opposite directions and Packard gave each an ending. "What really struck me was the natural enthusiasm they had for the idea. And I thought : 'Could I write this down ?'" », Scott Kraft, « He chose his own adventure », *The Day*, 10 octobre 1981, p.6, ma traduction.

² Ulrich Kiesow, *Le Livre des Règles, L'Œil Noir*, Un jeu dont VOUS êtes le héros, Folio Junior, Gallimard, 1985.

³ Ulrich Kiesow, *L'Auberge du sanglier noir, L'Œil Noir*, Un jeu dont VOUS êtes le héros, Folio Junior, Gallimard, 1985.

⁴ « Vous avancez à l'intérieur d'une étrange caverne : puis vous attendez tandis que vos yeux s'habituent à la lumière faible et ambrée. Peu à peu, vous distinguez les deux tunnels. L'un tourne vers le bas à droite ; l'autre mène vers le haut à gauche. Il vous apparaît que celui qui mène vers le bas pourrait aller vers le passé et celui menant vers le haut pourrait aller vers le futur. Si vous prenez le tunnel allant à gauche, allez à la page 20. Si vous prenez le tunnel allant à droite, allez à la page 61. Si vous sortez de la grotte, allez à la page 21. », Edward Packard, *The Cave of Time*, Choose your own adventure, New-York, Bantman Books, 1979, cité par Scott Kraft, « He chose his own adventure », *op. cit.*, p.6, ma traduction.

A peu près simultanément à ce développement de l'implication du joueur dans les média papiers se développe un autre genre interactif qui s'inspire beaucoup de ces récentes nouveautés littéraires. Espen J. Aarseth souligne le lien fort qu'il existe entre les jeux de rôle et ce nouveau genre :

Au milieu des années 1970, le programmeur William Crowther eut l'idée qu'un jeu similaire au jeu de plateau populaire de Gary Gygax, *Donjons et Dragons*, pouvait être fait et joué sur un ordinateur [...].¹

Grâce à l'informatique, William Crowther conçoit un jeu très similaire à la littérature interactive : des lignes de texte décrivant l'environnement s'affichent sur l'écran, et le joueur doit entrer des commandes qui décrivent les actions de son personnage. Le programme lui affiche alors les conséquences de ces actions et l'histoire se poursuit ainsi. La version conservée aujourd'hui de *Colossal Cave Adventure* a été retravaillée par Don Woods, un programmeur travaillant au sein du *Stanford Artificial Intelligence Laboratory* de l'Université de Stanford où il trouve une copie du jeu ; il demande le programme à William Crowther et le développe, ajoutant notamment de nombreux éléments fantastiques².

Voici un exemple de « dialogue » entre le programme et un joueur dans la version finale de ce jeu, le joueur ayant tapé au clavier les réponses précédées d'une étoile :

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

* go inside

You are inside a building, a well house for a large spring. There are some keys on the ground here. There is a shiny brass lamp nearby. There is food here. There is a bottle of water here.

* take keys

OK.³

Le jeu d'aventure textuel, ou aventure textuelle, traduction de l'anglais *text adventure* doit son nom à l'utilisation exclusive de caractères typographiques et non d'image pour représenter son propos. Le

¹ « In the mid-1970s, programmer William Crowther got the idea that a game similar to Gary Gygax's popular role-playing board game, *Dungeons and Dragons*, could be made and played on a computer [...]. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p.97, ma traduction.

² Raconté par Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p. 99.

³ « Vous vous tenez au bout d'un chemin devant un petit bâtiment en brique. Tout autour de vous se trouve la forêt. Un ruisseau coule hors de la maison le long d'une ravine.

* entrer

Vous êtes à l'intérieur du bâtiment, une maison construite autour d'une grande source. Il y a un trousseau de clés sur le sol ici. A côté, il y a une lampe en laiton clinquante. Il y a de la nourriture ici. Il y a une bouteille d'eau ici.

* prendre les clés

OK. »

William Crowther et Don Wood, *Colossal Cave Adventure*, 1976. Incipit. Consulté sur <https://quuxplusone.github.io/Advent/play.html> le 19/12/2018, ma traduction.

terme *text-based game* est également utilisé en anglais, soulignant la forte influence littéraire sur cette branche du jeu vidéo. La difficulté et particularité technique de ce genre est d'être capable d'interpréter les commandes entrées par le joueur afin d'interagir avec le récit écrit. Le jeu d'aventure textuel est donc à mi-chemin entre le jeu de rôle*, à cause de la liberté d'action qu'il laisse au joueur, puisqu'il l'invite à décrire lui-même ses mouvements, et le livre interactif, à cause des limites formelles et techniques s'opposent à cette apparente liberté d'action. Contrairement au jeu de rôle*, le jeu d'aventure textuel n'a rien d'improvisé, et il n'y a pas de Maître du Jeu* pour adapter le contenu aux réactions du joueur. Ici, comme dans le livre interactif, tout est préparé et anticipé pour accueillir l'autonomie du joueur :

le développement du jeu ressemble alors beaucoup à l'organisation et l'écriture d'une courte nouvelle, hormis que les multiples dénouements doivent être imaginés et les actions du joueur (aussi irrationnelles qu'elles soient) doivent être anticipées.¹

Espen J. Aarseth voit dans *Colossal Cave Adventure* le précurseur de nombreux jeux vidéo :

En plus d'avoir inauguré le genre, qui a été pendant un moment le type de jeu vidéo le plus populaire, il a inspiré foule de nouveaux types de media et d'expériences littéraires, depuis les romans hypertextuels jusqu'à la pornographie "interactive" sur CD-ROM. Avec la croissance exponentielle du marché de l'ordinateur personnel autour de 1975-80, est apparu soudainement un marché pour les jeux vidéo, et la structure des jeux d'aventure, bien plus simple à programmer que les jeux d'arcade graphiques, était facile à exploiter et à développer pour ce marché. En 1978, Scott Adams et sa nouvelle entreprise Adventure International produisirent le premier jeu d'aventure pour micro-ordinateur, *Adventureland*, sur TRS-80.²

L'expansion rapide de l'outil nécessaire au fonctionnement a permis la popularisation du genre et ainsi son développement, et par la suite son adaptation aux nouvelles technologies.

¹ « game development then becomes much like planning and writing a piece of short fiction, except that multiple outcomes must be conceived and the player's actions (however unreasonable) must be predicted. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.100, ma traduction.

² « In addition to inaugurating the genre, which for a while was the most popular type of computer game, it inspired a host of new media types and literary experiments, from the hypertext novels to "interactive" pornography on CD-ROM. With the explosive growth in the home computer market around 1975-80, a market for computer games had suddenly appeared, and the adventure game structure, much simpler to program than graphic arcade games, was easy to exploit and package for this market. In 1978, Scott Adams and his new company Adventure International produced the first adventure game for a microcomputer, *Adventureland*, for the TRS-80. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.100, ma traduction.

1.2.2 – Élargissement des genres avec la narration graphique

1.2.2.1 – *Dungeon crawler*, *rogue-like* et *hack'n'slash*

La composante graphique et numérique de la littérature interactive se traduit notamment dans l'adaptation graphique des jeux d'aventure. Ce type de jeu repose sur une dynamique d'exploration, liée notamment aux quêtes à accomplir, aux objets à découvrir, aux énigmes à résoudre, aux indices à déceler dans les dialogues, ce qui pousse aux aller-retours dans un environnement pensé comme labyrinthique, autant dans sa structure que dans les actions à réaliser pour dénouer l'intrigue. Cette exploration fonctionne avec le développement d'un environnement, que les technologies permettent peu à peu de rendre plus graphique que textuel. Cette dynamique se réalise pleinement dans ce qu'on appelle les jeux vidéo, nom symbolique de cette forte liaison à l'illustration. Espen J. Aarseth explique ainsi le développement de cette réalisation :

Au début des années 1980, les graphismes sur ordinateur devinrent meilleurs et moins coûteux, par conséquent le genre du jeu d'aventure, avec ses thèmes orientés sur l'espace, comme le voyage et l'exploration, a peu à peu migré du texte aux images (...). Les images, et particulièrement les images animées, sont des représentations de la construction spatiale plus efficaces que les textes, et par conséquent cette migration des textes vers les graphiques était naturelle et inévitable.¹

Selon Brenda Laurel², citée par Espen J. Aarseth³, le premier jeu d'aventure graphique est *Adventure*⁴, créé en 1979 par Warren Robinett. Fortement lié à *Colossal Cave Adventure* sorti trois ans plus tôt, *Adventure* permet l'exploration de diverses salles labyrinthiques, la collection d'objet, le combat. L'influence de William Crowther - adepte de spéléologie, ce qui influença fortement l'organisation de jeu d'aventure *Colossal Cave Adventure* - a marqué le développement de ces jeux dans leur forte dimension d'exploration, ce qui explique l'importance du développement précis de l'environnement.

L'importance de l'environnement dans les jeux vidéo est également dû à l'influence du jeu de rôle* *Donjons & Dragons*, dont les caractéristiques topographiques ont été à l'origine du genre vidéoludique nommé le *dungeon crawler*, auquel la description faite par Gary Gygax de son jeu s'applique également :

¹ « In the early 1980s, computer graphics became better and cheaper, and so the adventure game genre, with its spatially oriented themes of travel and discovery, gradually migrated from text to pictures (...) Images, especially moving images, are more powerful representations of spatial relations than texts, and therefore this migration from texts to graphics is natural and inevitable. », Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.101-102, ma traduction.

² Laurel, Brenda, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Upper Saddle River, New-Jersey, 2014 [1991].

³ Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.101.

⁴ Robinett, Warren, *Adventure*, Atari, 1979.

Ce précédent type de jeu [des expéditions souterraines dans des donjons labyrinthiques] est typiquement le plus varié puisqu’il se joue dans une série de cartes labyrinthiques construites par le créateur de la campagne, chaque carte représentant un niveau plus profond de chemins et de salles dans les tréfonds d’un château étrange. Des créatures terrifiantes se tapissent dans ces donjons et le joueur cherche à les trouver et à les combattre dans un combat à mort, puisque la plupart protègent des objets précieux ou magiques. Toutefois, le chemin est jonché de fosses, pièges et de couloirs sans visibilité ; tandis que des portes secrètes, des murs amovibles, et autres ruses cherchent à perturber et déconcerter les explorateurs intrépides.¹

La description effectuée ici par le fondateur du genre reprend tous les éléments aujourd’hui caractéristiques du *dungeon crawler* : la succession de niveaux labyrinthiques, les combats réguliers, l’importance des trésors et objets à récupérer, la présence de piège. Il est notable que contrairement à la définition du jeu de rôle* présentée précédemment, les interactions entre joueurs et le développement du scénario ne soient pas ici au centre du genre. Cette mise en avant de l’environnement et de l’exploration aux dépens du scénario est caractéristique du *dungeon crawler* dont la définition est relativement proche d’un genre cousin, le *hack’n’slash*, parfois appelé également le « Porte-Monstre-Trésor » pour souligner la faible importance du scénario et résumer les principales mécaniques de jeu. Si le *dungeon crawler* est défini par son environnement spécifique – le donjon – et l’exploration associée, le genre du *hack’n’slash* met davantage l’accent sur le système de combat, en temps réel* et associé à une vue isométrique. Ces caractéristiques ne s’opposant pas, nombreux sont les jeux à appartenir aux deux genres. Le *hack’n’slash* est toutefois légèrement postérieur au *dungeon crawler*, puisque l’initiateur de ce genre popularisé par *Diablo*² serait *Dragon Slayer*³, sorti en 1984, tandis qu’un des premiers *dungeon-crawler*, qui a donné lieu à un sous-genre, est *Rogue*⁴, sorti en 1980, un jeu à la génération procédurale⁵ où chaque nouvelle partie lancée charge un nouvel environnement unique selon les règles inscrites dans le programme.

Rogue a inauguré le donjon labyrinthique, graphique, à niveaux multiples, se révélant au fur et à mesure de la progression, avec une action en temps réel* (combat de monstres)⁶

1 « The former kind of game [underworld expeditions to the labyrinthine dungeons] is typically the most varied, for it is played on a series of maze maps designed by the campaign referee, each map representing a successively lower level of passages and rooms deep beneath some weird castle. Fearsome beasts lurk within these dungeons, and the player seek to find them and best them in mortal combat, for most guard some item of treasure or magic. However, the way is strewn with pits, traps, and blind corridors ; while secret doors, shifting walls, and other tricks serve to confuse and confound the intrepid explorers. », Gary Gygax, « Sword and sorcery – in wargaming » dans *Dungeon* 112, Juillet 2004, p.8, reprenant un article de *Wargames Digest*, Mai 1974, ma traduction.

² Blizzard North, *Diablo*, Blizzard Entertainment, 1997.

³ Nihon Falcom, *Dragon Slayer*, 1984.

⁴ Michael Toy, Glenn Wichman, Ken Arnold, *Rogue*, Unix, 1980.

⁵ La génération procédurale désigne la création aléatoire de contenu selon les règles prédéfinies par un algorithme au sein du programme.

⁶ « Rogue pioneered the graphical, multilevel, discover-as-you-go labyrinth dungeon, had real time action (monster

Ce jeu a suffisamment influencé la création numérique pour que le terme « rogue-like » désigne encore aujourd'hui les jeux à génération procédurale de donjons.

Héritier des mêmes influences mais avec d'autres particularités techniques, le jeu *Wizardry*, de Andrew C. Greenberg et Robert Woodhead, publié par Sir-Tech en 1981, est un *dungeon-crawler* avec un système de combat au tour par tour* et une exploration présentée à la première personne, avec des graphismes minimalistes. La vue à la première personne a notamment influencé des jeux comme *Doom*¹, sorti en 1993, qui a donné naissance au « doom-like », terme utilisé pour désigner les jeux de tir à la première personne jusqu'à l'arrivée du terme « FPS »*, *first person shooter*, qui l'a remplacé dans la terminologie courante utilisée par les joueurs et les producteurs depuis. La particularité de *Doom* soulignée par cette dénomination est donc la vue à la première personne qu'il a popularisée, c'est-à-dire que le joueur ne voit pas son propre personnage mais voit l'environnement par ses yeux. Cela induit une particularité dans la construction graphique, puisque la vue du joueur est construite en utilisant la perspective pour représenter l'image en trois dimensions, afin de reproduire un environnement aussi réaliste que possible et de réaliser graphiquement l'implication du joueur. Ces jeux ont été ainsi appelés « virtual reality » à leur apparition², soulignant l'impact qu'ils avaient sur le joueur.

1.2.2.2 – Les *role-playing games*

Les genres évoqués précédemment mettaient en avant leur *gameplay* hérité des jeux de rôle sur table, et leur particularité narrative et scénaristique a également donné lieu à un autre genre, très large et aux contours plus fluides, dits « RPG » (*role-playing games*). La part scénaristique est très importante dans les RPG, puisqu'il s'agit avant tout, comme le dit John Wick, de raconter une histoire :

J'ai essayé pendant de longues années de trouver une définition satisfaisante d'un « jeu de rôle » et même si je n'en suis pas tout à fait heureux, voici ce que j'ai trouvé pour l'instant :

jeu de rôle : un jeu dans lequel les joueurs sont récompensés pour faire des choix qui sont cohérents avec les motivations du personnage ou qui font avancer l'intrigue de l'histoire.³

fighting) », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p. 102, ma traduction.

¹ John Romero, John Carmack et Adrian Carmack, Id Software, *Doom*, Id Software, 1993.

² « three-dimensional “virtual reality” games like Doom », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.102.

³ « I've been trying for many years to come up with a satisfactory definition for « roleplaying game » and while I'm not entirely happy with it, this is what I've got so far:

roleplaying game: a game in which the players are rewarded for making choices that are consistent with the character's motivations or further the plot of the story. »

« Because the focus of an RPG is to tell stories. » (Parce que l'objectif d'un RPG est de raconter des histoires), John Wick, « Chess is not an RPG : The Illusion of game balance », *John Wick Presents*, date non mentionnée, publié en

Selon cette définition, pour bien jouer à un *RPG*, il est important de bien cerner et bien développer son personnage. Craig A. Lindley considère ainsi les logiques inhérentes aux jeux centrés sur la personnalisation :

Un jeu orienté vers la personnalisation requiert que les avancées du jeu soient calculées dans le but de répondre à la question « qui suis-je ? » en tant que personnage dans le monde du jeu. La réponse des joueurs à cette question d’identité, qui s’exprime par leurs choix dans les mouvements du personnage, doit également être synchronisée avec tous les moments narratifs non-interactifs où l’on vous « dit qui vous êtes » comme les cinématiques.¹

Craig A. Lindley développe ces idées dans l’analyse exemplaire du jeu *Morrowind*². Il souligne que *Morrowind* offre la possibilité de se limiter au jeu de combat ou de développer le jeu de rôle. Les possibilités de personnalisation de son avatar offertes au joueur se divisent en trois catégories :

Morrowind propose également de nombreuses mécaniques pour définir une identité sociale, affective et instrumentale. Ces mécaniques incluent une des dix ‘races’(…), un nombre au choix parmi vingt-et-une classes* professionnelles à rejoindre et à faire évoluer (...), vingt-sept talents qui peuvent être avancés (...), huit capacités qui sont les prérequis pour le développement des talents (...) et une des quatre « grandes maisons » à rejoindre.³

Ces caractéristiques* personnalisables donnent à l’avatar une classe sociale qui définit certaines des actions et interactions possibles dans le jeu. La personnalité choisie par le joueur pour l’avatar et les liens sociaux de celui-ci avec les autres personnages ont un impact sur le déroulement de l’histoire, et la personnalisation de l’avatar par le joueur joue donc un rôle essentiel dans les possibilités de scénario offertes par le jeu.⁴

Les actions du jeu orientées vers le développement du personnage prennent la forme de contrats et de rôles sociaux représentés par des personnages-non-joueurs (PNJ)* par le biais de boîtes de dialogues, avec des réponses choisies par le joueur. (...) Avec chaque choix, une identité peut être choisie, un rôle ou une tâche acceptés, et avec cette

ligne <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>, consulté le 17/12/2018, ma traduction.

¹ « Play oriented towards characterization requires the moves of the game to be geared towards answering the question ‘who am I?’ as a character within the game world. The player’s [sic] answer to this question of identity, as expressed in their choice of character moves, must also be synchronized with being ‘told who you are’ in any non-interactive narrative material such as cut scenes. », Craig A. Lindley, « The Semiotics of Time in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design », *Game Studies* 5, 2005, revue en ligne consultée <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> le 05/01/2019, ma traduction.

² Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls III : Morrowind*, UbiSoft Entertainment, 2002.

³ « *Morrowind* also provides several mechanisms for defining a social, affective and instrumental identity for the character. These mechanisms include one of ten ‘races’ (...), any number out of twenty-one professional class to join and develop (...), twenty-seven skills that may be advanced (...), eight basic abilities functioning as prerequisites for skill development (...), and any of four ‘great houses’ to join. », Craig A. Lindley, « The Semiotics of Time in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design », *op. cit.*, ma traduction.

⁴ *Ibid.*

identité ou ce rôle, et avec chaque tâche accomplie ou non, le personnage obtient une partie de la réponse à la question 'qui suis-je ?'¹

Le personnage se construit donc par le biais de son interaction avec l'environnement, en particulier les personnages-non-joueurs*. Craig A. Lindley souligne l'influence du jeu de rôle sur table* sur cette caractérisation de l'avatar et donc la possibilité d'influencer le déroulement du jeu lui-même :

Ce n'est sans doute pas surprenant lorsqu'on considère que le jeu de rôle sur table* et en actions réelles, les deux étant généralement bien plus efficaces concernant le développement du personnage que les jeux vidéo, reposent essentiellement sur la communication verbale. Un défi persistant pour la création de jeux vidéo est de réussir à créer un fort sentiment de jeu dramatique pour le personnage de jeu par des mécaniques de jeu qui ne s'appuient pas aussi fortement sur le texte.²

S'il me semble essentiel de considérer la définition des RPG à l'aune de leur filiation avec le jeu de rôle sur table*, mettant en avant leur forte dimension narrative et les possibilités de personnalisation qu'ils offrent, il convient également de noter que RPG a parfois été perçu comme un synonyme de « jeu vidéo de *fantasy* ». C'est ainsi que le définit le *game-designer** Keith Burgun :

Mais les RPG (et *Donjons et Dragons* avant eux) sont également les premiers coupables du fait que les jeux vidéo soient devenus des simulateurs de *fantasy*. Presque tout le monde adore la *fantasy*, et bien plus, la *fantasy* est quelque chose que nous comprenons. Les jeux sont abstraits et difficiles à comprendre complètement, mais mettez-moi dans un donjon avec une épée et un bouclier et laissez-moi combattre un dragon, et que n'obtiendrez-vous pas ? Les RPG sont devenus l'équivalent pour adulte de jouer aux gendarmes et aux voleurs ou à la poupée – une manière pour les gens d'explorer des univers de *fantasy*.³

Ce point de vue, à mon avis problématique du fait qu'il mélange l'habillage esthétique d'un jeu et ses mécanismes ludiques*, inférant que la possession d'une épée indique nécessairement que le but du jeu est de s'en servir, est toutefois révélateur de la proximité entre les RPG et la *fantasy*. Comme le souligne Anne Besson :

¹ « Game moves oriented towards character development have the form of agreements and social roles presented by non-player characters (NPCs) via dialog boxes, with responses chosen by the player. (...) With each choice an identity may be adopted, a role or task undertaken, and with that identity or role, and with each task completed or not, the character gains a partial answer to the question 'who am I?'. », *Ibid.*, ma traduction.

² « This is perhaps not surprising when it is considered that table-top and live action role-playing games, both generally much more effective for character development than computer games, rely heavily upon verbal performance. An ongoing challenge for computer game design is to achieve a strong sense of dramatic play as a game character using games moves that do not rely so heavily upon text. », *Ibid.*, ma traduction.

³ « But RPGs (and *D&D* before them) are also prime culprits in video games becoming fantasy simulators. Almost everybody loves fantasy, and further, fantasy is something we understand. Games are abstract and hard to fully comprehend, but put me in a dungeon with a sword and a shield and let me fight a dragon, and what don't you get ? RPGs became the adulte equivalents of playing cops and robbers or house – a way for people to explore fantasy worlds. » Keith Burgun, *Game Design Theory : A New Philosophy for Understanding Games*, Boca Raton (Floride), AK Peters, 2013, p. 109, ma traduction.

Cerner les raisons de l’affinité entre la *fantasy* et les jeux de rôle, quels que soient leurs supports dont nous avons retracé la constante évolution, c’est se placer au cœur de la complexe « question du genre » dans le jeu, notion à laquelle Matthieu Letourneux a consacré une étude : le jeu de rôles est en effet un « genre », tout comme l’est la *fantasy*, et ces deux types de mise en forme vont ici converger et se soutenir.¹

La coïncidence entre ces deux genres n’est donc pas nécessaire et provient de l’adéquation qui se fait entre un certain nombre de particularités de la *fantasy* et les besoins ludiques des jeux de rôle et *RPG*. C’est cette adéquation, entre la *fantasy* et les *RPG* mais également avec les romans d’aventure, dont nous avons indiqué précédemment qu’il avait un rôle d’hypergenre, qui est l’objet de ce mémoire.

¹ Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 136.

1.3 – L'interactivité narrative

1.3.1 – Expérimentations littéraires

1.3.1.1 – Entre littérature et jeu vidéo

Parmi les premiers travaux théoriques à avoir fondé les principes de l'analyse des jeux vidéo se trouve la thèse d'Espen Aarseth, publié sous le titre *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, dont je développerai les théories plus précisément dans la suite de cette partie. Pour accomplir l'analyse qui traverse cette recherche, Espen Aarseth s'appuie sur un corpus d'œuvres qui a la particularité de mêler les supports : textes imprimés, textes électroniques, jeux vidéo ; Bruno Dupont et Carole Guesse expliquent le principe qui permet ce regroupement :

Ce qui permet également à Aarseth d'apparenter jeu vidéo et littérature, c'est la tendance de la pensée dite « postmoderne » à regrouper toute trace créée par l'humain visant la transmission d'informations sous l'appellation « texte ». Dans cette optique, les romans et les jeux vidéo (mais aussi les pièces de théâtre, les films, les tableaux, les photos, *etc.*) sont des textes, et peuvent alors être étudiés selon des grilles d'analyses communes.¹

Une autre théorie du postmodernisme influence ce regroupement, notamment développée par Italo Calvino, résumée ainsi par Martin Ringot :

À l'instar de la littérature médiévale qui tendait, comme la *Divine Comédie*, à intégrer tout le savoir dans une forme systémique et compacte, la littérature moderne tend à une multiplicité narrative, où chaque récit en contient un autre en puissance, suppose un récit parallèle ou contraire, où une situation initiale donne lieu à une multiplicité de développements divergents²

Cette notion de récit multiple a influencé tant la littérature – notamment celle de l'Oulipo, avec le « Conte à votre façon » de Raymond Queneau qui propose au lecteur d'influencer le déroulement du conte qu'il lit en lisant les paragraphes associés aux choix qu'il fait – que les créations numériques. Dans la première catégorie, Martin Ringot décrit notamment le roman *Marelle* de Cortázar³ :

écrit de manière à ce que le lecteur puisse choisir le chemin le plus rapide [...] ou le chemin le plus long, en suivant un parcours proposé par l'auteur qui intercale entre chacun des chapitres principaux des chapitres secondaires qui viendront apporter des précisions sur certains personnages ou sur l'intrigue, ou qui proposeront des

¹ Bruno Dupont et Carole Guesse , « Littérature et jeu vidéo », dans Collectif, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019, p.98

² Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires* [En ligne], 2017-3|2018, mis en ligne le 15 juin 2018, consulté le 13 juin 2020. Paragraphe 1. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3948>.

³ Julio Cortázar, *Marelle*, Gallimard, Paris, 1966 [1963].

bribes de réflexions littéraires, philosophiques ou métaphysiques, enrichissant ainsi cette histoire d’intellectuels par les sujets de conversation qui les animaient dans leur appartement parisien. [...] C’est surtout le livre dans sa linéarité qui est remis en question, ainsi que sa manipulation en tant qu’objet : le lecteur ne se contente plus de tourner les pages, mais s’adonne à un jeu d’enquête organisé par l’auteur.¹

Nous voyons avec les exemples de Raymond Queneau et de Julio Cortázar deux directions dans lesquelles ces « récits multiples » ont été expérimentés : une tendance à faire évoluer le support, et une tendance à faire évoluer le récit. Ces deux aspects ont, chacun d’une manière différente, contribué à brouiller la frontière entre littérature et jeu vidéo.

Concernant la distinction par les supports, Bruno Dupont et Carole Guesse soulignent que bien que « dans le cas du jeu vidéo, l’aspect informatique semble par exemple définitoire »², cette condition n’est pas suffisante, tous les programmes informatiques n’étant pas considérés comme des jeux³. Martin Ringot infirme également cette séparation, dans la mesure où « Tout le courant de la littérature potentielle [...] a contribué à élargir le discours littéraire à l’environnement numérique, quitte à changer de but et à dérouter son lecteur. »⁴. La séparation liée au support a également été brouillée par l’arrivée au format numérique d’une littérature auparavant imprimée, par le biais des *ebooks*, qui se sont également emparés d’aspects multimédias qui auraient pu auparavant permettre de tracer une frontière entre littérature et jeux vidéo :

les eBooks ont de plus en plus d’adeptes et brouillent un peu plus la frontière entre littérature écrite et jeu vidéo. En effet, certains d’entre eux proposent une expérience de « lecture augmentée » grâce à des apports sonores, vidéo ou interactifs (comme des liens vers des pages web). De plus, les liseuses (ces tablettes permettant une lecture optimale des eBooks) tentent de fidéliser leurs utilisateurs par des procédés de « gamification ».⁵

Enfin, ces frontières sont également mouvantes en fonction de l’évolution d’une œuvre. Bruno Dupont et Carole Guesse donnent ainsi l’exemple de *Zork : The Great Underground Empire*⁶, un jeu d’aventures textuelles dont le premier opus est composé uniquement de texte, mais dont les opus suivants, suite aux évolutions informatiques, ont peu à peu intégré des graphismes tout en conservant le même système de jeu et une construction narrative proche.⁷

¹ Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *op. cit.*, paragraphe 11.

² Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », *op. cit.*, p. 110.

³ *Ibid.*, p. 111.

⁴ Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *op. cit.*, paragraphe 60.

⁵ Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », *op. cit.*, p. 98.

⁶ Infocom, *Zork I : The Great Underground Empire*, Infocom, 1980.

⁷ Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », *op. cit.*, p. 110.

La deuxième tendance évoquée est celle de l'évolution du récit, et notamment de l'intégration d'interactivité à la narration. Ce principe, que je développerai plus avant, implique que les choix/actions du lecteur-joueur soient pris en compte dans le développement du récit. Bruno Dupont et Carole Guesse appellent cet aspect la « jouabilité »* d'une œuvre et expliquent que, malgré la mise en avant de cet aspect comme une particularité du jeu vidéo par les acteurs du milieu, l'interactivité ne permet une réelle distinction entre jeu vidéo et littérature :

Pourtant, on constate par exemple que les degrés de « jouabilité »* et « non-linéarité » des univers sont fréquemment utilisés par la critique et l'industrie pour vanter des produits toujours plus ergodiques, mais ne sont pas obligatoirement distinctifs de la différence entre littérature et jeu vidéo. Ainsi, les romans policiers classiques sont également jouables, dans le sens où le lecteur est mis en concurrence avec la figure de l'enquêteur ou enquêteuse pour trouver le coupable grâce aux indices disséminés dans la narration.¹

Cette explication peut toutefois être remise en question, dans la mesure où elle repose sur une définition de l'interactivité en différents degrés dont on pourrait considérer qu'ils ne sont pas tous équivalents : l'interactivité d'un roman policier n'ayant pas la même prise en compte de son récepteur qu'un jeu vidéo. Martin Ringot propose une autre distinction qui a le mérite de prendre en compte cette différence, mais cherche toutefois à tracer une frontière nette entre littérature et jeu vidéo ; il s'agirait de distinguer « un paradigme narratif non plus basé sur le temps, mais sur l'espace »² :

À partir de quoi, l'interactivité ne consiste plus, pour l'utilisateur, à composer son histoire en tirant chaque partie comme les cartes d'un paquet, mais de se déplacer dans un espace fictionnel et, par ses déplacements, d'actualiser une potentialité narrative que cet espace contenait.³

Cette distinction lui permet de différencier les récits « littéraire[s] et filmique[s] »⁴ des « simulation[s] spatiale[s] » que sont les jeux vidéo. Il me semble toutefois que cette théorie ne permet pas de séparer ce qui est traditionnellement considéré comme un récit littéraire de ce qui est considéré comme un jeu vidéo : il existe bien des cas à la frontière malgré cette distinction. Ainsi les livres-dont-vous-êtes-le-héros*, ou les livres-jeux de la littérature jeunesse, recourent souvent au paradigme vidéoludique du récit spatial, où changer de page ou de paragraphe signifie changer de lieu, et où la découverte du livre revient à une découverte spatiale. À l'inverse, les *visual novels*, ces récits multimédiatiques aux interactions souvent limitées à des choix de dialogues, peuvent se

¹ *Ibid.*, p. 111.

² Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *op. cit.*, paragraphe 26.

³ *Ibid.*, paragraphe 32.

⁴ Renée Bourassa, *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010, p. 138, cité par Martin Ringot, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *op. cit.*, paragraphe 48.

construire aussi bien sur un paradigme temporel que sur un paradigme spatial selon que le récit se déroule de lui-même où laisse le joueur décider des déplacements du personnage.

Ainsi, la question de la distinction me semble moins importante que la question de la proximité et des influences réciproques entre ces deux grands genres. Jérôme-Oliver Allard rappelle, concernant une œuvre du corpus de ce mémoire, que « certains auteurs affirment qu’un jeu comme *Dragon Age : Origins* – où le joueur peut passer de longs moments à lire et à interagir avec des personnages – peut être considéré comme un roman de fantasy [...] »¹. Il me semble donc important de reprendre la conclusion proposée par Bruno Dupont et Carole Guesse, pour qui « la frontière entre littérature et jeu vidéo est en grande partie un élément de discours »² :

En conclusion, il nous semble nécessaire de réaffirmer le rôle du public lui-même dans la catégorisation des œuvres qu’il expérimente, apprécie ou rejette et, *in fine*, dans la réponse à la vaste question qui agite les sciences du jeu : à « Qu’est-ce que le jeu vidéo ? », nous pourrions répondre : « Ce qu’en décidera le public. »³

1.3.1.2 – Les hypertextes

Alexandra Saemmer, en s’appuyant sur les travaux de George P. Landow⁴ citant lui-même N. Katherine Hayles, définit ainsi l’hypertexte par la présence de zone manipulables (comme des hyperliens), la possibilité du mouvement des images ou caractères affichés à l’écran (par exemple des animations textuelles) et enfin par une caractéristique moins perceptible : la perpétuelle évolution du texte, du fait de l’actualisation par l’ordinateur⁵. Espen J. Aarseth définit pour sa part l’hypertexte comme « a medium of text », un support de texte particulier :

Il est souvent décrit comme un système de lecture et d’écriture mécanique (numérique) dans lequel le texte est organisé en un réseau de fragments et des connexions entre eux.⁶

La réception de l’hypertexte se caractérise par la navigation de fragment de texte en fragment de texte, liés entre eux par des liens sélectionnables par le lecteur, fragments qui forment

¹ López Valero A., Encabo Fernández E. et Jerez Martínez I., « Digital Competence and Literacy. Developing New Narrative Formats. The Dragon Age : Origins Videogame », *Comunicar*, vol. 18, n° 36, 2011, p. 168, cité par Jérôme-Oliver Allard, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », dans Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, 2015.

² Bruno Dupont et Carole Guesse, « Littérature et jeu vidéo », *op. cit.*, p. 111.

³ *Ibid.*, p. 112.

⁴ George P. Landow, *Hypertext 3.0, Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2006.

⁵ Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *Critique* 819-820, Paris, Editions de Minuit, 2015/8, p. 637-652.

⁶ « It is often described as a mechanical (computerized) system of reading and writing, in which the text is organized into a network of fragments and the connections between them. », Espen J. Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p.76, ma traduction.

un ensemble que la lecture lie en un tout. L'auteur prévoit donc, au même titre que dans les genres évoqués précédemment, les chemins de lecture empruntables et les accès disponibles, construisant son texte de manière à ce qu'il prenne sens selon les différents chemins empruntables dans le récit et malgré les omissions possibles de certains fragments par le lecteur.

A. Saemmer souligne l'influence du poststructuralisme et du Nouveau Roman sur les premiers auteurs d'hypertextes littéraires¹. Elle cite notamment *afternoon, a story* de Michael Joyce², souvent cité comme une œuvre fondatrice du genre, notamment par Joëlle Gauthier :

afternoon, a story de Michael Joyce, écrit en 1987 et publié une première fois par Eastgate Systems en 1990³, est considéré comme un des classiques fondateurs dans le domaine des hypertextes de fiction, aux côtés d'œuvres comme *Victory Garden* de Stuart Moulthrop⁴ et *Patchwork Girl* de Shelley Jackson⁵. Aujourd'hui, il est rare qu'un cours ou qu'un séminaire sur la littérature hypermédiatique soit donné sans qu'il en soit fait mention. Pour reprendre un des auteurs du projet *The Electronic Labyrinth*, à propos de sa propre expérience de l'œuvre :

Il semble tout à fait approprié que le premier ordinateur sur lequel j'ai lu *afternoon, a story* de Michael Joyce soit localisé dans le département de Lettres Classiques d'une grande université. Au moment où je vis les écran-titres, six ans après la première publication du texte, *afternoon* était incontestablement reconnu comme un classique de l'écriture hypertextuelle. La *Whole Earth Review* l'avait appelé « une Odyssée de l'ère numérique. »⁶

Joëlle Gauthier décrit dans ce même article « Relire *afternoon, a story* de Michael Joyce : nouvelle visualisation et déviations thématiques »⁷ le fonctionnement technique d'*afternoon, a story*. Créé avec le logiciel Storyspace, lui-même développé par l'auteur et Jay David Bolter, il est construit comme un récit en arborescence et détermine les possibilités de progression de la lecture.

Dans le cas d'*afternoon*, on peut se promener d'une lexie à l'autre pendant la lecture en cliquant sur certains mots du texte qui renferment des hyperliens; en utilisant les touches «oui» ou «non» au bas de l'écran pour répondre à des questions simples; en inscrivant dans un champ de saisie spécialement conçu certains mots – par exemple, des pronoms interrogatifs; ou encore en consultant simplement la liste disponible pour chaque lexie des liens actifs et protégés pour y sélectionner une destination spécifique.

¹ Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *op. cit.*

² Michael Joyce, *afternoon, a story*, Watertown, Eastgate Systems, 1990 [1987].

³ Ibid.

⁴ Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, Watertown, Eastgate Systems, 1991.

⁵ Shelley Jackson, *Patchwork Girl*, Watertown, Eastgate Systems, 1995.

⁶ « « It seemed entirely appropriate that the first computer on which I read Michael Joyce's *afternoon, a story* was located in the Classics Department of a major university. By the time I viewed the opening screens, six years after the text first appeared, *afternoon* was firmly established as a classic of hypertext writing. The *Whole Earth Review* has called it "an information age *Odyssey*"⁶. » », ma traduction. Joëlle Gauthier, « Relire *afternoon, a story* de Michael Joyce : nouvelle visualisation et déviations thématiques », *op. cit.*

⁷ Ibid.

Bref, avec *afternoon*, on est dans une logique de lecture tabulaire qui fonctionne à la fois par sélection, association, contiguïté et stratification.¹

L’hypertexte est donc un terme essentiellement utilisé par la critique littéraire pour désigner un ensemble de créations possibles grâce à la programmation par ordinateur, et dont l’utilisation à propos d’une œuvre insiste sur l’aspect littéraire ainsi que la recherche expérimentale – concernant les écritures et lectures numériques – qu’on peut y trouver. Espen J. Aarseth désigne ainsi les hypertextes comme :

les romans hypertextuels, dans lesquels les idéaux et ambitions « littéraires » sont bien plus simples à atteindre, puisque le niveau d’implication du lecteur est bien plus proche de celui d’une fiction traditionnelle.²

Il souligne ainsi le lien essentiel qui existe en la littérature imprimée et les hypertextes numériques, en particulier dans la construction du récit. Il s’agit d’offrir au lecteur un texte à déchiffrer, tant dans sa structure que dans sa signification, et les influences des auteurs sont héritées de la littérature classique et moins, contrairement aux genres abordés précédemment, de la culture numérique et vidéo-ludique. Malgré leur nom impliquant une construction essentiellement textuelle, les hypertextes démontrent également une volonté d’innovation graphique. Alexandra Saemmer explique ainsi que l’écriture numérique met « en évidence la dimension visuelle des signes à lire, dimension présente dans tout texte numérique, même dépourvu d’hyperliens, comme le souligne N. Katherine Hayles citée par Landow³ ». Elle apporte comme étai à cette idée le concept d’« expressive typography »⁵ de Jerome McGann, concept qui « souligne que la matérialité du texte fait partie intégrante de sa rhétorique et de ses stratégies discursives. »⁶. Cette « dimension visuelle » est déjà présente dans la littérature imprimée et l’on peut retrouver l’« expressive typography » dans des œuvres comme les *Calligrammes*⁷ de Guillaume Apollinaire. L’écriture numérique tend à développer cet aspect car le support utilisé permet d’élargir les possibilités, en incluant notamment du mouvement.

¹ *Ibid.*

² « hypertext novels, where “literary” ideals and ambitions are much easier to fulfil, since the reader’s level of involvement is much closer to that of traditional fiction. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p.102, ma traduction.

³ George P. Landow, *Hypertext 3.0, Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, *op. cit.*, p.89.

⁴ Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *op. cit.*, p. 639.

⁵ Jerome McGann, *Radiant Textuality, Literature after the World Wide Web*, New-York, Palgrave MacMillan, 2001, p. 149.

⁶ Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *op. cit.*, p. 639.

⁷ Guillaume Apollinaire, *Calligrammes, Poèmes de la paix et de la guerre 1913-1916*, Paris, Mercure de France, 1918.

1.3.1.3 – Jeux vidéo narratifs

Initiateur de la popularisation des jeux vidéo, le Japon confirme son rôle important en innovant le développement d'intrigues et l'enrichissement du monde du jeu vidéo par des histoires originales. Apparus essentiellement à partir des années 1980¹, les *visual novels* (ou romans visuels) sont des récits interactifs reprenant des intrigues proches de celles des *manga*. Nombres d'*animés*² ou de *light novels*³ ont d'ailleurs été adaptés à partir de ces *visual novels*.

Leur présentation est caractéristique : une image fixe sert de décor, les personnages sont représentés par des dessins dotés de diverses postures et expressions. Un cadre, affiché en bas de l'écran, fait défiler le texte de l'histoire racontée. Le lecteur – car il s'agit bien davantage d'un lecteur que d'un joueur pour ce type de support – peut être amené à effectuer des choix – répliques, déplacements ou autre – qui influent sur le déroulement de l'histoire. On peut citer comme exemple *Steins;Gate*⁴(2009), où le lecteur, en choisissant les réponses aux messages qui sont envoyés au personnage principal sur le téléphone portable de ce dernier, peut débloquent les différents chemins et fins de l'histoire. Certains de ces *visual novels* appartiennent à la catégorie des *dating simulators*, où les choix effectués permettent des interactions romantiques avec les autres personnages. *Clannad*⁵ (2004) est un exemple caractéristique de ce sous-genre, tant par ses mécaniques que par le succès rencontré suite à l'adaptation réalisée en *animé*⁶.

En occident, l'importance des choix du joueur se développe également : *Fable*⁷ (2004) en est un des exemples, le jeu consistant à mener un personnage de sa prime enfance à son grand âge en guidant ses choix entre bien et mal dans les quêtes qu'il doit accomplir. Un des concepteurs de ce jeu, Peter Molyneux, insiste sur l'importance de la manière de jouer et des choix effectués par le joueur sur le développement de son personnage et du monde qui l'entoure :

Nous situons ce jeu dans un monde artificiel qui réagit aux actions de votre personnage. [...] Le personnage de *Project Ego* reflète dans son apparence la manière dont vous jouez. Vous n'êtes pas obligé d'être un « bon » gars. Vous pouvez être méchant.⁸

¹ Le premier recensé date de 1982 (PSK, *Lolita Yakyuuken*, 1982), <https://vndb.org/>, consulté le 30/11/2018.

² *Anime* : animé \a.ni.me\ masculin, (Arts) Dessin animé japonais, <https://fr.wiktionary.org/>, consulté le 30/11/2018.

³ *Light novel* : Un light novel (ライトノベル, raito noberu), parfois abrégé ranobe (ラノベ) ou LN en Occident, est un type de roman japonais destiné à un public de jeunes adultes (équivalent lycéens et étudiants) https://fr.wikipedia.org/wiki/Light_novel, consulté le 30/11/2018.

⁴ Nitroplus et 5pb. Games, *Steins;Gate*, Kadokawa Shoten, 2009.

⁵ Key, *Clannad*, Visual Art's Motto, 2004.

⁶ Kyoto Animation, *Clannad*, Pony Canyon, TBS, Movic, Animation Do, 2007

⁷ Lionhead Studios, *Fable*, Microsoft Games Studios, 2004

⁸ « We're setting it in a simulated world that reacts to what your character is doing. [...] The character in *Project Ego*⁸

Cette mécanique de jeu a influencé par la suite de nombreux jeux : on peut citer notamment des jeux du studio BioWare, comme les deux séries *Mass Effect*¹ et *Dragon Age*², qui fait partie du corpus de ce mémoire, où les interactions du joueur avec les autres personnages influent sur leur volonté de l'accompagner dans sa quête. Certains choix scénaristiques sont également laissés à l'appréciation du joueur, comme choisir de punir ou non un ennemi capturé, de placer tel ou tel héritier sur le trône, de se sacrifier pour achever le jeu... ou de trouver une solution alternative.

Une autre approche de l'interactivité se développe depuis quelques années dans le secteur des jeux vidéo : celle de jeux dont le scénario est plus important que les mécanismes de jeu*, où l'histoire racontée est la part essentielle de l'expérience. Symboles de cette mouvance, le studio français Quantic Dream et son directeur créatif David Cage créent des jeux qui semblent davantage relever du cinéma que du jeu vidéo. Dans une interview accordée à *L'Express*, David Cage explique les conditions de création des jeux de Quantic Dream en ces termes :

« Les gens ne se rendent pas forcément compte, mais un jeu comme *Detroit : Become Human*³, c'est 330 jours de tournage, 250 acteurs, plusieurs milliers de pages de script »⁴

Le joueur n'est alors pas sollicité sur ses réflexes ou son habileté stratégique, mais questionné sur des considérations morales et éthiques. Dans le même article, le journaliste Sébastien Julian interroge la réception des œuvres de Quantic Dream au sein du milieu vidéo-ludique ainsi que les objectifs poursuivis par le studio :

« Il a su imposer un genre très narratif où l'émotion prime sur le reste », s'enthousiasme Julien Villedieu, délégué général du Syndicat national du jeu vidéo (SNJV). [...] Alors que certains studios privilégient l'adrénaline, la vitesse, Quantic Dream s'amuse en proposant aux joueurs des dilemmes, des choix moraux... « Dans *Heavy Rain*,⁵ [...] nous voulions savoir jusqu'où les joueurs seraient prêts à aller par amour pour leur fils, kidnappé par un tueur en série », relate David Cage.⁶

morphs to reflect the way you're playing. You don't have to be the good guy. You can be nasty. », « Peter Molyneux Q&A », *Gamespot*, Avril 2003, revue en ligne <https://www.gamespot.com/articles/peter-molyneux-qanda/1100-2865011/> consulté le 30/11/2018, ma traduction.

¹ BioWare, *Mass Effect*, Electronic Arts, Microsoft Games Studios, 2007 ; BioWare, *Mass Effect 2*, Electronic Arts, 2010 ; BioWare, *Mass Effect 3*, Electronic Arts, 2012 ; BioWare Montréal, *Mass Effect Andromeda*, Electronic Arts, 2017.

² BioWare, *Dragon Age : Origins*, Electronic Arts, 2009 ; BioWare, *Dragon Age 2*, Electronic Arts, 2011 ; BioWare, *Dragon Age Inquisition*, Electronic Arts, 2014.

³ Quantic Dream, *Detroit : Become Human*, Sony Interactive Entertainment, 2017.

⁴ Sébastien Julian, « Jeux vidéo : David Cage, le Godard du pixel », site internet de *L'Express*, 28 octobre 2017. https://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/jeux-video-david-cage-le-godard-du-pixel_1955084.html, consulté le 04.12.2018

⁵ Quantic Dream, *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, 2010.

⁶ Sébastien Julian, « Jeux vidéo : David Cage, le Godard du pixel », *op. cit.*

Bien qu'influent dans le monde des jeux vidéo, ce mouvement de revalorisation du scénario ne convainc pas l'ensemble du milieu et questionne sur les spécificités et les objectifs du support, ainsi que l'explique David Cage :

« Essayer d'avoir un propos, dans le jeu vidéo, n'est pas toujours bien considéré [...]. Certes, c'est ce que nous attendons d'un livre, d'un film, d'une pièce de théâtre. Mais, d'un logiciel, ce n'est pas communément requis. On ne dira pas que tel jeu est bon parce qu'il a du sens. »¹

Le manque d'intérêt pour le sens d'un jeu vidéo tient beaucoup à la manière dont le médium est perçu : le titre même de « jeu vidéo » insiste sur l'aspect ludique et divertissant de l'expérience qu'il propose, et non sur l'intérêt de l'histoire ou de la réflexion que l'auteur construit autour de cette expérience. Le jeu vidéo peine à acquérir un statut d'œuvre d'art au même titre qu'un film ou qu'un livre, et donc à être reconnu autant pour sa qualité narrative ou visuelle que pour son aspect récréatif. Cette vision est toutefois en perpétuelle évolution et les joueurs sont de plus en plus attentifs aux scénarios de jeux vidéo, comme peuvent le prouver le succès de jeux comme *Nier: Automata*² (2017) où les personnages androïdes, évoluant dans un univers post-apocalyptique, s'interrogent au fil de l'approfondissement de l'intrigue sur la condition humaine et la pertinence de leur existence.

Un autre concept se développe cette volonté de privilégier le scénario, sans pour autant pousser le lecteur dans les choix moraux : certains jeux cherchent en effet davantage à évoquer une sorte de poésie dans leur narration comme dans leur présentation graphique. Souvent taxés par les joueurs avec un certain mépris³ de « *walking simulators* »⁴, « simulateurs de marche », l'interaction

¹ Julian, Sébastien, « Jeux vidéo : David Cage, le Godard du pixel », *op. cit.*

² PlatinumGames, *Nier: Automata*, Square Enix, 2017.

³ Défini ainsi par la communauté des joueurs :

« **Walking Simulator** is a sometimes-derogatory slang term for a type of video game in which the gameplay consists mostly of a player moving around an area in a first-person perspective while a narrative unfolds based on their actions or ability [sic] to complete simple puzzles. The term has been used negatively by some gamers and critics to describe these games as not true "games," while some critics have praised the genre for its ability to present compelling stories in a new way. »

(**Simulateur de marche** est un terme de jargon parfois désobligeant qui désigne un genre de jeu vidéo dans lequel les mécaniques de jeu consistent principalement en un joueur se déplaçant dans une zone, avec une perspective à la première personne, tandis qu'une histoire se déroule suivant leurs actions ou leur capacité [sic] à résoudre des énigmes simples. Le terme a été utilisé dans un sens péjoratif par certains joueurs et critiques pour décrire ces jeux comme n'étant pas de vrais « jeux » tandis que certains critiques ont loué le genre pour sa capacité à raconter des histoires convaincantes d'une manière nouvelle.)

Adam Downer, <https://knowyourmeme.com/memes/walking-simulator>, consulté le 04/12/2018.

⁴ La plateforme de vente de jeux en ligne Steam en propose la définition suivante : « First-person adventure games with (little to) no combat and (few to) no puzzles. » (Jeu d'aventure à la première personne avec peu de combat, voire aucun et peu d'énigmes, voire aucune), <https://store.steampowered.com/curator/27667550-Walking-Simulators/> consulté le 04/12/2018.

principale du joueur avec le jeu est le déplacement ; quelques énigmes ou choix dans le chemin à suivre – au sens propre comme figuré – peuvent se présenter, mais ils ne constituent pas le centre de l’expérience proposée. Des jeux comme *The Path*¹ (2009), *Journey*² (2012), *The Vanishing of Ethan Carter*³ (2014) ou *What remains of Edith Finch*⁴ (2017) font partie de cette catégorie. Dans la dernière œuvre citée, une jeune femme revient dans la maison familiale afin de comprendre l’histoire de sa famille ; son « enquête » consiste à se déplacer de chambre en chambre et à lire le récit de la mort de chacun de ses ancêtres. Ces récits se présentent sous la forme de séquences détachées où le joueur/lecteur incarne l’ancêtre concerné, accomplissant avec lui les dernières actions qu’il a effectué avant sa mort : faire de la balançoire, jouer avec un cerf-volant, prendre une photo... Le texte du récit, énoncé par l’ancêtre en *voix off*, est également intégré d’un point de vue visuel à la scène sous la forme de sous-titres, parfois situé traditionnellement en bas de l’écran, soit intégrés à l’action en cours, sous forme par exemple de lignes écrites dans le ciel qu’il faut balayer du cerf-volant pour lire la suivante.

1.3.2 – Définir l’interactivité

1.3.2.1 – Définition théorique

Afin de proposer une définition de l’interactivité et d’observer ses applications en littérature seront étudiées dans cette partie les conceptions de deux chercheurs, Marie-Laure Ryan et Espen J. Aarseth, qui considèrent l’interactivité respectivement comme un concept satisfaisant pour étudier les rapports entre une œuvre et son récepteur et comme un concept insuffisant pour décrire les spécificités du rapport des œuvres dites interactives, en particulier numériques.

Marie-Laure Ryan, dans son article « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory »⁵, effectue une distinction entre quatre types d’interactivité. Considérant que « lire n’est jamais une expérience passive »⁶, elle distingue l’interactivité au sens figurée de celle au sens littéral⁷, selon le tableau suivant.

¹ Tale of Tales, *The Path*, Tale of Tales, TopWare, 1C Company, Zoo Corporation, 2009

² Thatgamecompany, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012

³ Nordic Games, *The Vanishing of Ethan Carter*, The Astronauts, 2014.

⁴ Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive, 2017.

⁵ « reading is never a passive experience », Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », *Postmodern Culture* 5, 1994, p. 110-137, ma traduction.

⁶ *Ibid.*, p. 125. « la lecture n’est jamais une expérience passive ».

⁷ *Ibid.*, p. 125.

| <i>Interaction</i> | Sens figuré | Sens littéral |
|--------------------|---------------------------|---|
| Faible | Forme narrative classique | Hypertexte |
| Forte | Textes postmodernes | MMORPG ^{1*} , Drame interactif |

L'interaction au sens figuré et faible rejoint la place du lecteur implicite que nous proposons dans la partie précédente, en tant qu'interprète du récit ; si forte, elle évoque le rôle de reconstituteur, de déchiffreur qu'exigent les fictions postmodernes, soit le rôle du lecteur impliqué. Marie-Laure Ryan souligne l'évidence pour tout lecteur de ce système interactif au sein d'une œuvre :

En tant que “lecteurs de fiction nés”, nous considérons comme acquis que des univers doivent surgir des textes. Cela explique pourquoi les tentatives postmodernistes de promouvoir une implication active du lecteur dans la construction de sens prennent habituellement la forme d'une démystification auto-référentielle.²

L'interactivité au sens littéral désigne quant à elle l'action directe du lecteur sur le texte : « L'interaction entre le texte et le lecteur ne peut être littérale que si le texte subit un changement physique durant le processus de lecture »³ ; Marie-Laure Ryan la définit comme faible lorsqu'il s'agit de réorganiser, de choisir, d'explorer à son gré les éléments du texte ; comme forte lorsqu'il s'agit de les modifier ou de les produire.⁴ Le choix de définir l'interactivité faible comme « réorganisatrice » est expliquée ainsi par la chercheuse : « L'interactivité d'un hypertexte semble bien plus limitée si nous définissons « texte » comme une somme de lectures possibles ».⁵ En effet, dans ce type d'interaction, le lecteur choisit des éléments qui ont auparavant été anticipés par l'auteur, et dont la réorganisation par le lecteur a été prévue.

Dans les formes d'interactivités littérales dites fortes que présente Marie-Laure Ryan, comme les jeux en ligne multijoueurs, la possibilité est donnée au lecteur/utilisateur de créer du texte, du contenu au sein de l'univers proposé :

¹ « Massive Multiplayer Online Role-Play Game », (jeu de rôle massivement multijoueur en ligne) ; Marie-Laure Ryan utilise les sigles MUD ou MOO, qui désignent à l'époque de l'écriture de l'article l'équivalent des MMORPG*. J'ai utilisé le sigle le plus récent afin de permettre au lecteur de mieux se représenter le type d'interaction dont il est question.

² « as “native readers of fiction”, we take it for granted that worlds should emerge from texts. This explains why postmodernist attempts to promote active reader involvement in the construction of meaning usually take the form of self-referential demystification. », Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », *op. cit.*, p. 125, ma traduction.

³ « « Interactivity between text and reader can only be literal if the text undergoes physical changes during the reading process », *Ibid.*, p. 126, ma traduction.

⁴ *Ibid.*, p. 126-131.

⁵ « The interactivity of hypertext appears much more limited if we define “text” as a sum of possible readings. », *Ibid.*, p. 127, ma traduction.

Dans ces jeux, l'utilisatrice crée son propre personnage en postant sa description textuelle. Une fois investie de cette identité « pour faire semblant » dans le monde fictionnel, l'utilisatrice joue le rôle d'un personnage incarné depuis l'intérieur. Elle rencontre d'autres utilisateurs jouant d'autres personnages, et ils engagent une conversation en temps réel.¹

Cette approche amène Marie-Laure Ryan à poser deux questions : tout d'abord, qu'est ce qui donne à cette approche interactive un caractère littéraire tandis qu'il ne viendrait pas à l'idée de considérer comme littéraire un logiciel de discussion en ligne ? La partie importante concernant cette définition des actions faites dans un MMORPG* est ce que Marie-Laure Ryan appelle le « make-believe » : la fiction vient du jeu, du « faire semblant » qu'elle rapproche des jeux d'enfants qu'on appellerait en français le « on dirait que ». Mais répondre à la question de la fiction n'est pas répondre à la question du caractère littéraire. De plus, la deuxième interrogation découle de ce que le terme employé pour désigner le récepteur passe de « lecteur » dans toutes les formes d'interaction précédentes à « utilisateur ». Plus qu'une fiction dont le lecteur/utilisateur participerait à la création, ne s'agirait-il pas davantage d'un logiciel permettant de créer une fiction ? Marie-Laure Ryan répond à ces deux questionnements :

toute narrativité qui émerge de cette interaction est strictement un phénomène à niveau minimal. [...] L'art peut surgir de MMORPG*, comme il le peut d'une conversation, mais les MMORPG* ne sont pas en eux-mêmes des objets d'art. Ce que vous pouvez obtenir d'eux en termes de gratification est, bien plus littéralement que dans n'importe quel autre mode de communication textuelle, fonction de votre propre performance. C'est l'inévitable conséquence d'avoir saisi le pouvoir d'un créateur dans un monde fictionnel.²

Cette considération sur les jeux multijoueurs n'a pas pu prendre en compte l'évolution de ces derniers et en particulier l'insertion de ce même processus créatif au sein d'univers dont l'histoire et les règles sont bien définis par des créateurs/auteurs, et dont le pouvoir créatif n'est donc pas entièrement dans les mains du joueur. La seule différence entre les jeux multijoueurs décrits par Marie-Laure Ryan et ceux arrivés plus récemment est la présence d'un scénario, dont l'absence empêche de considérer réellement le jeu comme autre chose qu'un logiciel aidant à la création. Le créateur du jeu/logiciel ne propose pas alors une fiction, une histoire à son utilisateur, mais lui propose un univers, des règles, un contexte pour en créer une. Des jeux comme *Minecraft*³ ou la

¹ « In these games, the user creates her own character by posting its textual description. Once invested with a make-believe identity in the fictional world, the user plays the role of the impersonated character from the inside. She encounters other users playing other characters, and they engage in a dialogue in real time. », *Ibid.*, p. 130, ma traduction.

² « whatever narrativity emerges from this interaction is strictly micro-level phenomenon. [...] Art can sprout out of MOOs, as it can out of conversation, but MOOs in themselves are not objects of art. What you get out of them in terms of gratification is, more literally than in any other mode of textual communication, a function of your own performance. This is the inevitable consequence of seizing a creator's power over a fictional world. », *Ibid.*, p. 131, ma traduction.

³ Markus Persson, Jens Bergensten, *Minecraft*, Mojang, 2009-2011.

série *Les Sims* ¹, qui n'ont pas d'objectifs affichés et par conséquent aucune possibilité de « fin », peuvent rejoindre cette catégorie. Il semble donc plus pertinent d'effectuer une distinction entre les œuvres proposant une histoire et les logiciels proposant un environnement.

Afin d'introduire sa définition de l'ergodique que nous étudierons ensuite, Espen J. Aarseth cherche à expliquer en quoi le concept d'interactivité est insuffisant pour décrire la spécificité des ouvrages cybertextuels qu'il étudie. Il indique l'origine de cette appellation :

Dans la presse informatique, la « fiction interactive » a fait son apparition dans un article de Bob Liddil (1981) publié dans *Byte*, après avoir été inventé par la société de Scott Adams, Adventure International.²

Le contexte commercial d'apparition de ce terme pousse Espen Aarseth à se défier de son ambiguïté. En effet, l'article de Bob Liddil consiste en une critique d'un jeu publié par Adventure International, jeu dont le titre consiste en la première occurrence du terme³. On peut donc difficilement considérer que le terme soit issu de l'univers journalistique. Si la première apparition de la notion d'interaction dans le domaine des études littéraires se fait dans un article⁴ d'Anthony J. Niesz et de Norman Holland⁵, publié en 1984, Espen Aarseth va jusqu'à contester la dénomination même en raison de son histoire :

Cette évolution est typiquement celle des termes industriels récupérés par des spécialistes de la technoculture (un exemple plus récent est l'omniprésent « virtuel ») et montre comment la rhétorique commerciale est acceptée sans esprit critique par des universitaires avec bien peu de souci de la précision des définitions ou des idéologies implicites.⁶

Si l'on exclut le fait que bien des terminologies littéraires sont issues de noms de collections choisis par des éditeurs – depuis les *gialli* de Mondadori aux plus pertinents livres-dont-vous-êtes-le-héros* de Gallimard, hérités des *choose-your-own-adventure books* de Bantam Books qui ont été évoqués dans la première partie – la critique du terme portée par Espen Aarseth est renforcée par l'équivocité de l'étymologie du terme cité. « Interaction » se construit sur deux racines latines, du mot *inter* qui,

¹ Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000 ; *Les Sims 2*, 2004 ; *Les Sims 3*, 2008 ; *Les Sims 4*, 2014.

² « In the computer press, « interactive fiction » made its entrée in a *Byte* article by Bob Liddil (1981), after having been coined by Scott Adams' company, Adventure International. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.48, s'appuyant sur Mary-Ann Buckles, *Interactive Fiction : The Story Game Adventure*, thèse de doctorat, San Diego, University of California, 1985 et citant l'article de Bob Liddil, « Interactive Fiction : Six Micro Stories », *Byte* 6, 1981, ma traduction.

³ Adventure International, *Interactive Fiction : Six Micro Stories*, Adventure International, 1980.

⁴ Anthony J. Niesz et Norman N. Holland, « Interactive Fiction », *Critical Inquiry* 11, 1984, p. 110-129.

⁵ Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.48

⁶ « This trajectory is typical of industrial terms appropriated by analysts of technoculture (a more recent example is the ubiquitous "virtual") and shows how commercial rhetoric is accepted uncritically by academics with little concern for precise definitions or implicit ideologies. », *Ibid.*, p.48, ma traduction.

utilisé comme préfixe, peut signifier « entre », « par intervalle » ou l’idée de destruction¹, mais est en l’occurrence plus significatif dans son sens prépositionnel de relation, échange ou réciprocité², et du mot *actio, onis, f-* dérivé du verbe *agere* « mettre en mouvement », « faire »³ – qui a conservé en français son sens général (« action », « acte »⁴). L’interaction serait donc une action impliquant un échange entre deux parties, ou une collaboration si l’on considère l’idée d’une action réciproque. C’est justement l’imprécision de ce préfixe *inter* qu’Espen Aarseth critique par la suite :

Le mot *interactif* fonctionne bien plus d’un point de vue textuel que d’un point de vue analytique, puisqu’il connote plusieurs idées vagues d’écran d’ordinateur, de liberté de l’utilisateur, de média personnalisés, sans rien dénoter. Son implication idéologique est toutefois suffisamment claire : que les humains et les machines sont des partenaires de communication égaux, dû à rien de plus que la capacité de la machine à accepter et répondre à une entrée de données de la part d’un être humain. Une fois que la machine est interactive, la nécessité d’interaction entre humains, voire parfois d’action humaine, est vue comme radicalement diminuée, ou tout à fait absente, comme dans la pédagogie interactive. Déclarer un système interactif revient à le doter de pouvoirs magiques.⁵

Cette remarque revient à incriminer la tendance à considérer qu’il y a un équilibre entre les actions de la machine et les actions de l’être humain. Espen Aarseth craint à juste titre que la machine perde dans la théorie des œuvres numériques son rôle de canal de transmission, d’outil de communication pour devenir un partenaire égal à l’être humain qui interagit avec elle. Le concept que cherche à développer Espen Aarseth s’annonce donc comme impliquant l’idée de subordination, ou en tout cas d’échange non égal entre la machine et l’humain. Par la suite, il regrette l’absence de définition du terme de « fiction interactive », « fiction » étant déjà un terme problématique à définir⁶. Si ce regret est surprenant au vu de son combat contre le terme « interactif », il s’explique par les concepts qu’Espen Aarseth souhaite développer dans son ouvrage pour remplacer les termes « interactif » et « fiction interactive », à savoir les concepts d’« ergodicité » et de « cybertexte ». Il propose à cette fin comme définition de la fiction littéraire :

¹ Félix Gaffiot, *Dictionnaire latin-français, troisième édition revue et augmentée*, Pierre Flobert (dir.), Paris, Hachette, 2010, p. 848.

² *Ibid.*, p. 848.

³ *Ibid.*, p.90.

⁴ *Ibid.*, p. 26.

⁵ « The word *interactive* operates textually rather than analytically, as it connotes various vague ideas of computer screens, user freedom, and personalized media, while denoting nothing. Its ideological implication, however, is clear enough : that humans and machines are equal partners of communication, caused by nothing more than the machine’s ability to accept and respond to human input. Once a machine is interactive, the need for human-to-human interaction, sometimes even human action, is viewed as radically diminished, or gone altogether, as in interactive pedagogy. To declare a system interactive is to endorse it with magic power. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p. 48, ma traduction.

⁶ *Ibid.*, p.50.

une fiction est une représentation d'évènements ou de personnages inventés, habituellement en prose (nouvelles, romans, etc...), construite de manière à provoquer plutôt qu'à proscrire la crédulité. Une fiction réussie, dès lors, doit dans un sens être interactive, de la même manière qu'un mensonge a besoin d'une personne crédule pour fonctionner.¹

Cette définition indique un autre manque que son étude tente de combler, celui de la distinction entre l'interaction entre tout lecteur et toute œuvre fictionnelle, telle que Marie-Laure Ryan définissait l'interaction faible au sens figuré², et l'interaction spécifique aux nouvelles formes d'écriture qu'il étudie, celle que Marie-Laure Ryan définit comme l'interaction au sens littéral³, et qui rejoint en partie ce qu'Espen J. Aarseth nomme l'ergodicité.

Afin de définir aussi précisément que possible ce qu'il entend par l'ergodicité, Espen J. Aarseth commence par définir le texte en prenant en compte les nouvelles possibilités qu'ouvrent les média qu'il appelle interactifs en l'absence d'un meilleur terme. D'une première définition, celle du texte comme tout objet ayant pour fonction primaire de relayer une information verbale⁴, il tire deux observations :

(1) un texte ne peut pas opérer indépendamment d'un quelconque médium matériel, et celui-ci influence son comportement, et (2) un texte n'est pas égal pas à l'information qu'il transmet.⁵

De ces deux observations, il conclut à la nécessité de distinguer les signes textuels présents dans le texte – qu'il nomme textons – de ceux qui apparaissent au lecteur – qu'il nomme scriptons.⁶ Cette distinction est pertinente dans le cadre de la littérature numérique, puisque les textons peuvent correspondre au code informatique qui permet l'apparition des scriptons – le texte lu – au lecteur. Il en va de même dans le cas des livres-dont-vous-êtes-le-héros*, puisque la structure chronologique du livre n'est pas celle de la lecture, et une phrase comme « Si vous décidez de... allez au paragraphe *n* » équivaut à un code propre au genre qui définit ce que le lecteur devra lire ensuite, indépendamment de la construction physique du livre. Toutefois, cette définition trouve justement sa limite dans cet exemple, puisque cette indication est à la fois code propre à la construction de l'œuvre et indication pour le lecteur : elle est donc à la fois texton et scripton, et il

¹ « a fiction is a portrayal of invented events or characters, usually in the form of prose (short stories, novels, etc...), constructed in a way that invites rather than dispels belief. A successful fiction must, therefore, in one sense be interactive, just as a lie needs a believer in order to work. », *Ibid.*, p.50, ma traduction.

² Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », *op. cit.*, p. 125.

³ *Ibid.*, p. 125.

⁴ « a text, then, is any object with the primary function to relay verbal information. » *Ibid.*, p.62.

⁵ « (1) a text cannot operate independently of some material medium, and this influences his behavior, and (2) a text is not equal to the information it transmits. », *Ibid.*, p.62, ma traduction.

⁶ *Ibid.*, p.62

conviendrait de trouver un nom qui convienne à ce statut hybride. Nous reviendrons sur ces éléments particuliers du récit interactif lors de l’étude des œuvres dans la troisième partie.

Outre cette construction en scriptons et textons, Espen Aarseth ajoute la notion de fonction traversière, définie comme « le mécanisme par lequel les scriptons sont révélés ou générés à partir des textons et présentés à l'utilisateur du texte »¹, . Il précise que ces scriptons proposés à la lecture ne sont pas pour autant ce que lit effectivement le lecteur du texte, ce résultat de l'acte de lecture n'étant pas compris dans le texte mais dans sa rencontre avec le lecteur. Dès lors, « les scriptons sont ce qu'un "lecteur idéal" lit en suivant strictement la structure linéaire de la restitution textuelle. »².

Ces fonctions traversières n'étant pas en lien avec ce que perçoit le lecteur du texte interactif, il me semble peu pertinent d'en faire une étude approfondie ici. Soulignons toutefois l'existence d'une de ses fonctions comme étant celle de l'utilisateur³. Espen Aarseth la divise en quatre actions possibles du lecteur sur le texte : interprétation, exploration, configuration et création de textons. L'interprétation est l'acte de tout lecteur en relation avec tout texte, selon les définitions du lecteur implicite et de l'interaction entre texte et lecteur que propose Wolfgang Iser. L'exploration définit les possibilités du choix de mouvement dans l'univers textuel, mais un mouvement qui relève de l'observation et non de la modification. C'est la configuration qui recouvre les actions proposées au lecteur de choisir ou de créer des scriptons : donc de choisir de lire tel ou tel paragraphe, ou d'effectuer un choix dans le récit qui lui est proposé et qui mène donc à une autre issue narrative, donc à un autre texte. Lorsqu'il s'agit de créer des scriptons, on peut penser à certains textes numériques qui demandent au lecteur de taper un nom sur son clavier, et ce nom sera réutilisé au fil du texte pour faire appel au héros ou au lecteur. Enfin la création de textons correspond à la possibilité de l'utilisateur de modifier ou de créer des textons dans le texte, donc d'interagir directement avec le code de l'œuvre, comme cela peut être le cas dans des œuvres collaboratives en ligne.

Cette fonction semble surtout pertinente dans l'étude des textes numériques puisqu'elle prend en compte des certaines qualités qui n'existent pas dans les textes imprimés. C'est dans cet objectif que les a construites Espen J. Aarseth, puisqu'il souhaite, par le biais de l'observation de

¹ « the mechanism by which scriptons are revealed or generated from textons and presented to the user of the text » *Ibid.*, p.62, ma traduction.

² « scriptons are what an "ideal reader" reads by strictly following the linear structure of the textual output », *Ibid.*, p.62, ma traduction.

³ La fonction de l'utilisateur présentée à la suite s'appuie sur la typologie définie par Espen J. Aarseth dans *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p. 63-64.

ces fonctions traversières dans différents types d'œuvres, aussi bien numériques qu'imprimés, définir l'interactivité en termes de littérature ; il l'appelle alors l'ergodicité.

Le rôle du lecteur caractérise la spécificité du cybertexte. Outre le phénomène de lecture, le lecteur se trouve engagé par le texte par le biais de sa structure, de sa mécanique médiatique particulière. Le cybertexte fait entrer le lecteur/l'utilisateur au sein de l'histoire qu'il raconte, et lui permet de participer à son univers narratif. Cette idée d'univers narratif sera développée par la suite dans l'analyse de la théorie des *possible worlds*. Outre la fonction narrative de construction pour le lecteur d'un espace à explorer et dans lequel se plonger, le cybertexte, ce médium spécifique, entretient un lien particulier avec le lecteur. Le terme « cyber » provient du verbe grec κυβερνᾶν, qui signifie « diriger », « conduire », « guider »¹. Le cybertexte peut donc être, selon si l'on considère la racine « cyber » dans un sens actif ou passif, ou bien un texte qui guide, ou un texte que l'on guide. Le premier cas, qui donnerait un rôle de guide au cybertexte menant le lecteur au sein du récit en plus d'en être le réceptacle, semble moins pertinent car ce rôle de guide est similaire avec celui que prend tout médium support d'une histoire à raconter à son auditoire. Le second cas, toutefois, insiste sur l'aspect actif du lecteur au sein de la fiction, au sens où le lecteur peut mener le récit dans la direction qu'il souhaite. Espen J. Aarseth, bien qu'il n'interroge pas directement cette question étymologique, répond à cette hésitation entre activité du texte et activité du lecteur en tranchant en faveur de la seconde possibilité :

C'est ce phénomène que j'appelle *ergodique*, en utilisant un terme hérité des sciences physiques qui provient des mots grecs *ergon* et *bodos*, signifiant « travail » et « chemin ». Dans la littérature ergodique, un effort non trivial est requis pour permettre au lecteur de traverser le texte.²

A l'issue de la construction de la fonction de l'utilisateur et de ses quatre actions différentes présentées précédemment, Aarseth donne une définition de l'ergodicité en lien avec ces actions : quand l'une des trois actions non obligatoires du lecteur – l'interprétation étant inhérente au principe de texte, donc soit l'exploration, la configuration de scriptons ou la création de textons – est présente, le texte serait ergodique. Autrement dit, si le texte propose au lecteur de l'explorer, de sélectionner certains passages, ou de participer à sa création, il s'agirait d'un cybertexte qui fonctionne selon le principe ergodique.

Les définitions proposées par Marie-Laure Ryan ou Espen J. Aarseth (sous le nom d'ergodicité) se rejoignent en une dichotomie entre quatre types d'interaction : l'interprétation

¹ Anatole Bailly, *Dictionnaire grec-français*, L. Séchan et P. Chantraine (Ed.) Paris, Hachette, 2000, p. 1145.

² « This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *bodos*, meaning « work » and « path ». In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, *op. cit.*, p.1, ma traduction.

(interaction faible au sens figuré chez Marie-Laure Ryan), le cheminement du lecteur (interaction forte au sens figuré chez Marie-Laure Ryan, l'exploration chez Espen Aarseth), le choix de lecture exclusif de certains passages du texte (interaction faible au sens concret / la configuration des scriptons) et la création de contenu au sein du texte (interaction forte au sens concret / la création de textons).

1.3.2.2 – Uni-, pauci- et multipotentialité

Suivant la typologie de Marc Marti concernant la narrativité des jeux vidéo, dont je m'inspirerai ici pour qualifier les œuvres interactives, sont distingués quatre types de narrativité¹ : 1 - l'endo-narratif, où les interactions du joueur s'inscrivent dans un objectif de jeu sans lien avec la narration, très discrète ou stéréotypique², 2 - les récits fermés, dans lesquels l'intrigue et donc la narration sont plus développées, mais sans que les interactions du joueur ne puissent l'influencer au-delà du « game over »^{3*}, 3 - les récits ouverts, dans lesquels le lecteur peut influencer le déroulement de la narration par ses choix aux embranchements qui lui sont proposés⁴, et enfin 4 - les récits évolutifs, qui n'ont pas de trame narrative spécifique, mais un univers diégétique vivant, que les actions du joueur font évoluer sans que cela mène à un dénouement prédéterminé⁵. Cette catégorisation évoque les différents types d'interaction que nous avons déterminés selon Marie-Laure Ryan et Espen Aarseth⁶, l'endo-narratif et les récits fermés utilisant l'interaction « forte au sens figuré », ou le cheminement, les récits ouverts les choix ou interactions « faibles au sens concret », et les récits évolutifs la création intradiégétique, soit l'interaction « forte au sens concret ». Toutefois, il me semble abusif de qualifier les récits proposant des choix comme étant « ouverts ». En effet, du point de vue du lecteur, qui me semble essentiel pour distinguer les différentes catégories narratives et interactives, ce type de récit ne propose pas d'univers ouvert, mais un nombre de choix limité et une ligne de récit fixe. Cet état de fait est perceptible très rapidement par le lecteur, soit parce que les choix proposés sont peu nombreux, se présentant sous la forme de quelques alternatives deux à trois alternatives en général, ou parce que les déplacements du joueur sont limités à des environnements relativement étroits et que certaines séquences sont obligatoires.

¹ Marc Marti, « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie* 27, 2014, publié en ligne <http://journals.openedition.org/narratologie/7009>, consulté le 09/05/2019.

² *Ibid.*, paragraphe 20.

³ *Ibid.*, paragraphe 36. Le *game over** indique la fin de la partie, le plus souvent à cause de la mort du personnage ou de l'échec de la mission/quête.

⁴ *Ibid.*, paragraphe 38.

⁵ *Ibid.*, paragraphes 42-43.

⁶ Voir page 45.

Je distinguerai donc ces quatre catégories narratives en trois, selon une nouvelle terminologie, et en m'appuyant sur ce qui me semble être la perception du lecteur. Dès lors, les récits dits endo-narratifs et fermés sont des récits *unipotentiels*¹, n'ayant qu'une seule possibilité pour mener à bien l'histoire – aussi minime soit elle –, les récits dits ouverts proposent au lecteur quelques possibilités, et sont donc *paucipotentiels*², et enfin les récits évolutifs proposent de nombreuses possibilités au lecteur pour développer une histoire, ce qui en fait des récits *multipotentiels*³.

Je précise que ces termes s'appuient sur ce que le lecteur perçoit, et non sur le nombre concret de choix présents au sein de l'œuvre. Le lecteur d'une œuvre paucipotentielle peut avoir à faire de très nombreux choix au sein de l'intrigue – le terme de « potent » faisant référence à des possibilités dans la diégèse –, mais dans la mesure où ces choix sont en réalité des alternatives proposées et construites selon un enchaînement voulu par l'auteur, le nombre de choix et leur impact restent limités, contrairement au lecteur d'un récit multipotentiel qui aura en permanence un nombre de possibilités illimité, ces possibilités d'interaction étant toutefois limitées par les règles du monde diégétique.

La pluralité des chemins accessibles au lecteur dans ces deux œuvres interactives rappelle la théorie des mondes possibles. La possibilité pour le lecteur d'effectuer des choix au sein du récit s'apparente à une littéralisation des possibilités : le choix du lecteur actualise le *text alternative possible world* (TAPW) qui correspond aux différentes alternatives qui lui sont offertes. À chaque embranchement correspond un monde possible différent, qui n'est actualisé dans le texte que par l'intervention du lecteur.

Malgré la pertinence de la théorie des mondes possibles pour les récits interactifs, ceux-ci ne respectent pas dans leur entièreté le principe de non-contradiction, nécessaire à la vraisemblance de l'univers textuel, puisque les différentes alternatives offertes au lecteur-joueur coexistent dans l'œuvre. Ce n'est que par l'intervention du lecteur que le récit se compose et que les œuvres interactives deviennent cohérentes et logiques. Comme pour la théorie de la réception, ces considérations sur les mondes possibles démontrent que l'œuvre interactive n'a pas de sens sans lecteur-joueur : ce n'est que l'intervention de celui-ci qui permet à l'œuvre interactive de prendre du sens. Le lecteur d'une œuvre paucipotentielle détermine alors la logique du récit par ses choix, puisque sans lui, elle n'a pas de réalité et reste « en puissance ».

¹ Du latin *unus, a, um*, (adj.) : un seul, unique et *potens, potentis* (part. présent) : qui peut, capable de.

² Du latin *paucus, a, um* (adj.) : peu de, quelques et *potens, potentis* (part. présent) : qui peut, capable de.

³ Du latin *multus, a, um* (adj.) : nombreux, beaucoup de et *potens, potentis* (part. présent) : qui peut, capable de.

1.3.2.3 – Un lecteur-auteur ?

L’identification et la proximité entre le lecteur et son avatar dans le corpus créent une équivalence entre les actions du lecteur/joueur et celles du personnage : les choix qui sont effectués dans l’intrigue par le personnage sont en réalité le résultat du choix du lecteur. Toutefois, ces choix sont clairement définis et indiqués, et ils ne concernent pas l’ensemble des décisions prises par les personnages. En effet, ceux-ci prennent souvent des décisions autonomes et le lecteur/joueur n’est pas consulté sur l’ensemble des événements de l’intrigue ; c’est la caractéristique des récits paucipotentiels, où le lecteur/joueur (paucipotent, donc) n’a pas de prise systématique sur les actions de son avatar et reste autant récepteur qu’acteur dans le récit.

La prise en compte spécifique du lecteur a poussé certains théoriciens de l’écriture numérique à s’interroger sur l’éventuelle modification de l’organisation triptyque de l’œuvre littéraire : lecteur, auteur, texte. La modification du texte et du statut du lecteur modifie-t-elle de manière conséquente la position de l’auteur ? George Landow, dans *Hypertext 3.0*¹, introduit le concept de *wreader*, mot-valise associant *writer* et *reader*, et considère que le lecteur, en accédant au texte en tant qu’interacteur, prend un rôle proche de celui de l’auteur. Alexandra Saemmer explicite ainsi la théorie de George Landow :

L’interactivité, matérialisée d’abord par l’hyperlien, avait rapidement été valorisée comme l’une des caractéristiques fondamentales et révolutionnaires du texte numérique. Elle avait inspiré des paradigmes comme celui du « *wreader* », mot-valise forgé par George P. Landow mêlant *writer* et *reader*, auteur et lecteur (H 3.0, p.4²) pour suggérer qu’avec l’avènement du texte numérique, l’auteur devrait céder une part de son pouvoir, ne serait-ce que parce que les systèmes hypertextuels permettent au lecteur de choisir lui-même des passages selon ses propres centres d’intérêt (H.3.0 p.58³).⁴

Elle souligne toutefois le caractère enthousiaste mais peu nuancé de ce point de vue, puisque les choix offerts au lecteur sont dépendants de l’écriture et sont donc sous le joug de l’interprétation que l’auteur fait de son œuvre. Elle rejoint ainsi ce qu’écrivait Espen J. Aarseth :

(...) en termes de théorie littéraire, il est raisonnable de dire que les hypertextes que nous pouvons observer aujourd’hui (...) fonctionnent bien selon les paradigmes habituels d’auteurs, lecteurs et textes. (...) L’hypertextualité est certainement une nouvelle manière d’écrire (avec des liens actifs), mais est-ce réellement une nouvelle

¹ George P. Landow, *Hypertext 3.0, Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, John Hopkins University Press, Baltimore, 2006.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ Alexandra Saemmer, « Hypertexte et narrativité », *Critique* 819-820, Editions de Minuit, 2015/8, p. 640-641.

manière de lire ? Et tous ces sauts allers et retours sont-ils la même chose que créer un texte ?¹

Ce nouveau paradigme de lecteur conséquent de l'émergence de la littérature interactive rejoint ce que certains théoriciens prévoient au vu des évolutions postmodernes de la littérature. Denis Bachand souligne le lien entre l'hypertexte et les travaux de Roland Barthes :

La définition que propose Barthes du texte idéal a certaines caractéristiques communes avec l'hypertexte : « Dans ce texte idéal, les réseaux sont multiples et jouent entre eux, sans qu'aucun puisse coiffer les autres ; ce texte est une galaxie de signifiants, non une structure de signifiés ; il n'a pas de commencement ; il est réversible ; on y accède par plusieurs entrées dont aucune ne peut à coup sûr être déclarée principale ; les codes qu'il mobilise se profilent à perte de vue [...], ayant pour mesure l'infini du langage. » (Barthes, 1970 : 1 2)²

Dans cette définition barthésienne du texte idéal est soulignée l'importance primordiale qu'acquiert le lecteur : ce texte étant « une galaxie de signifiants » sans signifiés, la construction de sens effectuée par l'auteur s'efface au profit de la vision du lecteur réel. Il n'y alors aucun sens à penser le texte en termes de narrataire ou de lecteur implicite, puisque le lecteur est effectivement le seul moyen de permettre une quelconque construction dans le texte, qu'il s'agisse de sens ou de structure. Toutefois, cette définition est bien celle d'un texte idéal, et non d'un texte réel ; on peut donc conclure que cette vision de l'effacement de l'auteur au profit de la seule interprétation du lecteur est pour Barthes un idéal à poursuivre, au même sens que le texte qu'il décrit.

Il s'agit donc d'observer si, comme semble l'indiquer l'idéal littéraire proposé par Roland Barthes, le gain d'autonomie du lecteur provoque systématiquement une perte d'autorité chez l'auteur. Simone Winko discute dans son article « Lost in Hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien »³ la plausibilité d'une série d'hypothèses démontrant la perte d'autorité de l'auteur. Deux de ces hypothèses sont particulièrement utiles ici pour interroger le rôle de l'auteur de littérature numérique. La première concerne la fonction structurelle de l'auteur au sein du texte :

L'auteur solitaire, écrivant « pour lui » a fait son temps : comme même l'acte d'écriture d'un hypertexte se distingue par sa construction en réseau, cela signifie que les auteurs sont en relation avec d'innombrables discours et qu'ils perdent le « cadre

¹ « (...) in terms of literary theory, it is fair to say that the hypertexts we can observe today (...) operate well within the standard paradigm of authors, readers, and texts. (...) Hypertext is certainly a new way of writing (with active links), but is it truly a new way of reading? And is all that jumping around the same as creating a text ? », Espen J. Aarseth, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, op. cit., p.76, ma traduction.

² Denis Bachand, « Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique », *Applied Semiotics / Sémiotique appliquée* 4, 2000, p. 56.

³ Simone Winko, « Lost in hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien », *Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*, F. Jannidis, G. Lauer et S. Winko (dir.), Tübingen, Niemeyer, p. 511-533.

symbolique » individuel, qui est nécessaire pour l'accomplissement de toute œuvre autonome. »¹

Simone Winko répond à cette conception que ce sont bien les auteurs qui choisissent les passages possibles entre les différents segments de texte et l'accessibilité des liens qui permettent leur lecture. Dès lors, « la thèse de la perte ou de l'affaiblissement de fonction sélective [de l'auteur] n'est pas plausible »². La deuxième hypothèse concerne l'autorité organisatrice de l'auteur, qu'il perdrait face au lecteur, qui, dans l'hypertexte, n'est plus obligé de suivre le cours des pensées de l'écrivain, mais peut construire son propre chemin à travers le texte³. Simone Winko critique également cette hypothèse, tout d'abord parce qu'il est également possible pour un lecteur de se rendre à l'endroit qu'il souhaite dans un texte imprimé⁴, en tournant les pages et en sautant des passages, ce que Roland Barthes appelle *traces* ; elle indique de plus, en donnant l'exemple d'*afternoon, a story* de Michael Joyce :

les lecteurs peuvent certes choisir leurs propres chemins pour traverser le texte, mais ces chemins ne sont pas complètement libre d'accès. Au contraire, l'auteur veille, par l'organisation de liens correspondants et typés, à ce que sur chaque chemin soient fournies les informations souhaitées.⁵

Enfin, à l'hypothèse selon laquelle l'auteur perd son pouvoir de créer du sens au bénéfice du lecteur, puisque c'est celui qui dans l'hypertexte génère sa propre signification au gré de son cheminement et n'a pas à décrypter l'intention auctoriale⁶, Simone Winko répond que le fait que la signification émerge de la lecture est un lieu commun y compris dans la littérature linéaire⁷, ce qui rejoint la définition d'ergodicité que faisait Espen Aarseth, en considérant que la fonction d'interprétation du lecteur est un rôle qui lui est assignée dans toute œuvre.

L'ensemble des observations et des réponses de Simone Winko démontre bien davantage de la forte présence d'un auteur dans un hypertexte que de sa perte de légitimité au profit du lecteur.

¹ « Der einsam >für sich< schreibende Autor hat ausgedient : Da sich auch der Akt des Hypertext-Schreibens durch Vernetzung auszeichnet, das heißt Autoren in Beziehungen zu zahlreichen Diskursen stehen, verlieren sie den individuellen >symbolischen Rahmen<, der für das Schaffen eigenständiger Werke erforderlich ist. », *Ibid.*, p. 525, ma traduction.

² « die These vom Verlust oder der Schwächung der Selektionsfunktion [ist] nicht plausibel. » p. 526.

³ *Ibid.*, p. 525-526.

⁴ *Ibid.*, p. 525.

⁵ « die Leser können zwar ihre eigenen Wege durch den Text wählen, diese sind aber nicht völlig frei verfügbar. Vielmehr sorgt der Autor durch Kombination entsprechender typisierter Verknüpfungen dafür, daß auf jedem Weg die gewünschten Informationen vermittelt werden. », *Ibid.*, p. 527, ma traduction.

⁶ *Ibid.*, p. 526.

⁷ *Ibid.*, p. 528.

D'autant que, comme elle le souligne, « Ce que le lecteur gagne comme liberté n'est pas nécessairement retiré à l'auteur. »¹

Les exigences techniques et les codes qui régissent la création d'une œuvre interactive soulignent le rôle prépondérant de l'auteur. Denis Bachand explique notamment le rôle des conventions du récit hypertextuel, ces conventions enrichissant le pouvoir de l'auteur sur la liberté du lecteur :

on réalise que la délégation de pouvoir de l'auteur vers le lecteur doit s'exercer selon certaines conventions qui renforcent l'autorité du premier. L'écriture de récits hypertextuels suppose donc une orchestration systématique de séries d'intersections et de relais dont le nombre est fonction du degré d'autonomie octroyé au lecteur. Plus il y aura d'embranchements, plus il y aura d'interaction pour le lecteur, et plus également le travail de scénarisation sera contraignant pour le concepteur. Raconte n'exige alors plus seulement de rapporter les faits mais aussi d'en distribuer les composantes selon une logique d'alternatives scénaristiques qui accroissent considérablement la complexité de la tâche.²

Le rôle de l'auteur est transformé par le médium ; la structure, les possibilités du support sont variables et représentent des partis-pris de l'auteur. Comme Simone Winko le souligne, les liens mêmes, marques de l'interactivité et donc de la liberté du lecteur, sont une manifestation de l'instance et de l'intention auctoriale dans le texte³. Ces mêmes codes qui créent la particularité et l'interactivité sont des limites que pose l'auteur dans son œuvre. Selon Denis Bachand, « le statut d'œuvre d'une hyperfiction repose ainsi sur son degré d'imposition de contraintes lectorales qui portent l'empreinte d'une autorité productrice »⁴. Il voit dans ces contraintes techniques un véritable contrat de lecture qui s'établit entre le lecteur et l'auteur de fictions interactives :

Puisque les différents morceaux de textes, de sons et d'images (les lexies) sont déterminés par le travail de scénarisation et de programmation, le lecteur est convié à actualiser une série d'hyperchoix préétablis et non pas à engager un véritable dialogue avec le texte et son auteur. La simulation des conditions de production agit comme leurre de la délégation de pouvoir. Complice de la tromperie, le destinataire se transforme en sujet d'une quête ludique qui le conduit à explorer les rouages de la narration mise en jeu dans (et par) l'interaction.⁵

Ainsi, le lecteur de littérature interactive n'est pas un créateur ; il est bien un actant, un sujet qui répond aux règles données par l'œuvre. La construction d'ordre et de sens effectuée par le

¹ « Was der Leser an >Freiheit< gewinnt, muß nicht unbedingt dem Autor verlorengehen. », *Ibid.*, p. 530, ma traduction.

² Denis Bachand, « Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique », *op. cit.*, p. 56.

³ Simone Winko, « Lost in hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien », *op. cit.*, p. 530.

⁴ Denis Bachand, « Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique », *op. cit.*, p. 57.

⁵ *Ibid.*, p. 58.

lecteur n'est faite que selon les possibilités qui lui sont laissées dans l'œuvre, et surtout uniquement dans son rapport personnel à l'œuvre : comme le dit Simone Winko à propos d'*afternoon, a story*, l'œuvre elle-même reste vierge de toute modification pour chaque nouveau lecteur :

Dans les versions interactives, les lecteurs ont certes la possibilité de structurer le texte selon leurs propres besoins, et pourtant – et Aarseth insiste très justement sur ce point – le texte de Joyce reste intact ; les modifications ne se trouvent que dans les exemplaires des récipiends actuels.¹

Ces modifications sont ce qui rend le lecteur actif face à l'œuvre, non pas actif en termes de création, mais d'autant plus actif en termes de compréhension. Si l'on reprend la logique de la littérature interactive comme une logique labyrinthique, le lecteur se doit d'être actif pour comprendre la structure de l'œuvre, sa logique – et donc celle de l'auteur – et ne pas s'y perdre. Simone Winko parle à ce propos d'un « poids cognitif » que porte le lecteur :

Les lecteurs d'hypertexte ont dans cette mesure un « plus grand poids cognitif » à porter, puisqu'ils doivent se souvenir de leur position dans le réseau de l'œuvre, ont à prendre la décision de l'unité qu'ils vont lire ensuite, et doivent garder en mémoire leur chemin à travers l'hypertexte – au moins à grands traits, les détails étant pris en charge par la documentation logicielle correspondante.²

La position du lecteur est alors bien celle d'un personnage, d'un acteur au sein de la fiction : c'est son vouloir-faire, indique Denis Bachand, qui « transforme progressivement l'utilisateur en sujet-opérateur d'une quête identifiée à la résolution finale qui clôt le récit »³. Simone Winko parle ainsi du joueur de jeux d'aventure :

Le joueur prend un rôle en charge, celui du protagoniste, et accomplit au cours du jeu le *plot* qui lui est inconnu au début. Certes, le joueur agit sur un mode interactif et a en règle générale plusieurs possibilités de choix, il exécute toutefois seulement de manière factice ce qui a auparavant été inscrit dans le jeu comme options.⁴

Finalement, le seul cas où le lecteur-joueur prend un rôle créatif est celui des écritures participatives, comme les *Multi-User-Dungeons* tels que les décrivaient Espen Aarseth. Il s'agit alors d'*online-fictions*, « dont les lecteurs peuvent, dans ce réseau, devenir en même temps des auteurs,

¹ « In der interaktiven Version haben die Leser zwar die Möglichkeit, den Text nach eigenen Bedürfnissen zu strukturieren, dennoch – darauf weist Aarseth zu Recht hin – bleibt Joyces Texte unangetastet ; die Modifikationen finden sich nur in den Exemplaren der jeweiligen Rezipienten. », Simone Winko, « Lost in hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien », *op. cit.*, p. 522, ma traduction.

² « Hypertext-Leser haben insofern eine >größere kognitive Last< zu tragen, als sie ihre Position im Netzwerk erinnern müssen, die Entscheidung zu treffen haben, welche Einheiten sie als nächstes lesen, und ihren Weg durch den Hypertext – zumindest grob, die Feinarbeit nehmen ihnen entsprechende Dokumentationsprogramme ab – im Gedächtnis behalten müssen. », *Ibid.*, p. 519, ma traduction.

³ Denis Bachand, « Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique », *op. cit.*, p. 65.

⁴ « Der Spieler übernimmt eine Rolle, die des Protagonisten, und realisiert im Laufe des Spiels den ihm zu Beginn unbekannten *plot*. Zwar handelt der Spieler im interaktiven Modus und hat in der Regel mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, führt aber faktisch nur aus, was vorher an Optionen in das Spiel eingegeben worden ist. », Simone Winko, « Lost in hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien », *op. cit.*, p. 523, ma traduction.

puisqu'ils poursuivent l'écriture du texte »¹. Ces œuvres diffèrent des récits multipotentiels dont je parlais auparavant : en effet, un récit multipotentiel ne permet pas au lecteur/joueur de modifier l'œuvre, mais il lui permet d'évoluer dans un univers préécrit. Toutefois, considérer la liberté du joueur restreinte parce qu'il n'a le choix qu'entre les propositions qui lui sont offertes, indépendamment de leur nombre, serait se leurrer sur la définition même de la liberté ; cette question relève toutefois du champ philosophique.

Nous avons défini dans cette partie les grands concepts qui seront utilisés au cours de ce mémoire : l'héritage littéraire à l'origine des romans d'aventures et des romans de *fantasy*, l'influence que ces derniers ont pu avoir sur les premiers jeux vidéo narratifs *via* les jeux de rôle sur table, et enfin les différentes frontières et proximités entre la littérature traditionnelle d'un côté et les jeux vidéo de l'autre : différence de support, l'interactivité et la prise en compte très spécifique du lecteur-joueur, les jeux vidéo qui par leur narrativité se placent à la frontière du genre. La deuxième partie sera le lieu de l'analyse des textes de *Dragon Age : Origins* et *Darkstone* au regard des caractéristiques stylistiques, lexicales et narratives des romans d'aventures et de *fantasy*.

¹ « deren Leser im Netz zugleich Autoren werden können, indem sie an dem Text weiterschreiben ». *Ibid.*, p. 524.

2 – La proximité narrative entre les romans d’aventures et les *RPG*

Après avoir défini dans la première partie les objets auxquels je vais m’intéresser, nous allons dans un premier temps exposer les caractéristiques paradigmatiques du roman d’aventures selon les spécialistes du genre pour dans un second temps étudier la présence de ces caractéristiques dans les deux œuvres du corpus. Cette étude se fera à partir des textes des deux jeux vidéo – dialogues et quelques interventions narratoriales – et en utilisant différents algorithmes et logiciels de *text mining* pour approcher ces textes selon la méthodologie de la lecture distante.

2.1 – Caractéristiques des romans d’aventures

Il s’agira dans cette première sous-partie d’explicitier les éléments de récit et de style qui définissent le roman d’aventures comme genre. L’importance du cadre spatio-temporel, la structure des événements narrés, les thèmes abordés et le style spécifique du genre nous permettront d’établir un paradigme du roman d’aventures que j’utiliserai pour la suite des analyses.

2.1.1 – Un univers dépayasant qui place les événements violents au cœur du récit

Une des premières caractéristiques mise en avant par Matthieu Letourneux dans sa thèse sur le roman d’aventures¹ est le rôle central de l’action dans le récit. Cette prépondérance de l’action, et plus spécifiquement de l’action violente, est mise en valeur par l’aspect dépayasant du cadre géographique et/ou temporel du récit :

Ce genre qui place l’événement en son centre, tend à simplifier la figuration du monde ou des protagonistes, puisque ceux-ci restent secondaires par rapport à l’action. C’est supposer que le dépaysement reste tout à la fois central et périphérique, simple cadre, certes essentiel, mais toujours second, pour l’aventure.²

L’aspect essentiel du cadre pour mettre en valeur l’événement est lié à la violence de celui-ci ; ces deux caractéristiques sont liées précisément parce l’action est violente et que le cadre dépayasant du récit permet de mettre cette violence à distance, tant pour le personnage que pour le lecteur, et rendre ainsi l’abondance d’actions ludique :

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010.

² *Ibid.*, p. 176.

Il [Le dépaysement] n'introduit pas seulement un écart entre le personnage et l'événement, mais aussi un écart entre le lecteur et son objet. Il s'agit bien de mettre à distance la violence de l'événement aventureux, de la propulser dans un espace abstrait, afin d'en désamorcer la portée : la violence n'est plus qu'un spectacle lointain – donc ludique [...]. (p. 233) Si cette distance n'existe pas, l'aventure cesse d'être ludique pour devenir tragique, et l'on a le sentiment de s'éloigner du genre dans sa spécificité.¹

2.1.1.1 – Action et violence comme moteurs de la narration

Le roman d'aventures se caractérise, ainsi que son nom l'indique, par l'abondance d'événements. L'étymologie du terme « aventure » nous renseigne sur ce point : Matthieu Letourneux traduit le terme latin *adventura* par « ce qui va advenir, en bien ou en mal »². Le terme est en effet le participe futur du verbe *advenio*, qui signifie « arriver » tant au sens propre qu'au sens figuré³. Cette étymologie double est représentative de l'héritage repris par le roman d'aventures : il s'agit à la fois d'événements – « arriver » au sens figuré – et bien souvent d'un voyage – « arriver » au sens propre. Ce deuxième aspect est souligné notamment par Jean-Yves Tadié :

Le héros affronte sans cesse ces adversaires : voyages, cavalcades, navigations. Depuis les Grecs, il n'y a pas eu de roman d'aventures sans course ni fuite ; la rapidité de déplacement triomphe du temps : [...]. C'est qu'au bout du chemin trop long, au bout du temps perdu (et regagné par l'adversaire) se trouve la mort. [...].⁴

Ce voyage, avec les péripéties et rencontres qui l'accompagnent, se retrouve tant celui de l'*Odyssée* que de nombre de romans de Jules Verne – citons *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*⁵ et *Voyage au centre de la Terre*⁶, d'ailleurs rassemblés dans la collection « Voyages extraordinaires » avec de nombreuses autres œuvres de l'auteur. Il ne s'agit pas seulement d'un voyage géographique : dans bien des œuvres, le voyage est également initiatique, et permet au héros de passer à l'âge adulte. Cet aspect est repris et exacerbé par les romans de *fantasy* qui conjuguent les deux aspects. Jacques Baudou souligne ainsi que le thème de la quête fait de la *fantasy* une « littérature de la pérégrination »⁷ et Anne Besson précise que « [l]a construction [de la *fantasy*] affiche pour modèle le voyage initiatique d'épreuve en épreuve ou se révèle(nt) le/les héros, voyage reculé dans un hors-temps et inscrit dans une géographie imaginaire »⁸

¹ Matthieu Letourneux, « Le roman d'aventures relu par la romance », Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, Nantes, Editions Cécile Defaut, 2004, p. 232.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930, op. cit.*, p. 27.

³ Félix Gaffiot, *Dictionnaire Latin Français*, Paris, Hachette, 2000 [1934], p. 68.

⁴ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, Paris, Puf, 1982, p. 36.

⁵ Jules Verne, *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*, Paris, Hetzel, 1872.

⁶ Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, Paris, Hetzel, 1964.

⁷ Jacques Baudou, *La Fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Que sais-je, 2018, p. 45.

⁸ Anne Besson, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007, p. 34.

Le thème de la quête, qui est commun aux récits d’aventures et aux récits de *fantasy*, induit en particulier que les événements qui vont survenir sont de « grande ampleur »¹. Marc Rolland définit ainsi ceux de la fiction épique :

Ce ne sont pas nécessairement des actes nobles dans le sens traditionnel du mot, mais ils doivent décider du sort non seulement d’individus mais de sociétés entières et même de l’espèce humaine, ses collatéraux ou ses descendants.²

Dans la *fantasy*, il s’agit bien souvent d’une « lutte manichéenne entre le Bien et le Mal, entre magie blanche et magie noire »³ comme on la retrouve dans *Le Seigneur des Anneaux*⁴, tandis que dans le roman d’aventures, il s’agit plus souvent d’une lutte entre civilisation et sauvagerie, ainsi que le définit Matthieu Letourneux :

On retrouve en effet systématiquement une construction fondée sur l’opposition de deux univers de valeurs opposés, celui des forces du Bien défendant un certain nombre de valeurs « nobles » [...] contre le Mal, qui peut prendre les traits de la barbarie, des raffinements d’une société décadente, des mœurs cruelles d’un peuple ou des machinations d’une société du crime. Parfois la relation s’inverse, et l’univers sauvage figure le Bien contre une civilisation délétère ou bourgeoise, mais le renversement ne remet pas profondément en cause cette structure du récit décrivant l’affrontement de deux systèmes de valeurs opposants constamment civilisation et sauvagerie.⁵

Dans les deux cas décrits, il s’agit d’une opposition de systèmes de valeur qui mettent en avant un schéma stéréotypique d’un « bon héros » face à un « méchant » ; Matthieu Letourneux insiste d’ailleurs sur le fait que même lors du retournement du système de valeur – lorsque « l’univers sauvage » devient le « bon côté », cette structure manichéenne persiste et souligne toujours la qualité indubitable du héros. Il ne s’agit pas dans ces œuvres d’approfondir un contexte social, historique, ou de construire des personnages nuancés ou ambigus, mais d’asseoir un contexte favorable à l’émergence de l’action. Cette opposition fonctionne donc d’autant mieux qu’elle permet une lutte présentée comme légitime entre les deux parties, et que l’adversaire figure autant un extrême inverse qu’un interdit attrayant :

L’interdit et l’attrait de la sauvagerie sont d’autant plus forts que les valeurs qui lui sont affectées sont contradictoires. Cet univers représente d’une part la promesse d’une puissance absolue, celle du triomphe du principe de plaisir, du refus de tout interdit, et d’autre part le risque d’une destruction, puisque cette rupture du contrat social que

¹ Marc Rolland, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2004, p. 83.

² *Ibid.* p. 83.

³ Jacques Baudou, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 45.

⁴ J. R.R. Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux*, Londres, Allen & Unwin, 1954-1955.

⁵ Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 174.

représente un principe de plaisir souverain correspond à l'affrontement des désirs de tous dans l'état de nature.¹

Il s'agit donc pour le héros autant de combattre les représentants de cet univers ennemi que de combattre l'attraction que celui-ci exerce sur lui. Dans ce voyage initiatique que figure l'aventure, le personnage principal doit pour grandir résister à la tentation du « Mal » et ainsi devenir le héros du « Bien ».

L'aventure est également un affrontement : dans ces événements qui constituent le récit, la plupart sont des événements risqués et violents qui mettent en avant un héros qui se construit en action, et la contradiction de cette structure avec la représentation du personnage principal en « héros du Bien » construit ce que Matthieu Letourneux nomme « la mauvaise foi du roman d'aventures »².

Dans les romans d'aventures, l'événement est bien souvent synonyme de danger : en effet, comme le souligne Annie Combes, « l'affrontement est le noyau des “aventures-épreuves” [...] »³. L'opposition du système de valeurs décrit précédemment met en présence un héros et un ennemi, ce qui fait que « les personnages s'opposent aussi par antithèse, de sorte que le conflit entretienne l'intrigue [...] »⁴. Cette construction participe également à la mise à distance des événements du récit et constitue pour le lecteur un attrait en même temps qu'un interdit, comme le camp adverse l'est pour le héros :

le cœur du texte consiste en la mise en scène de cet univers sauvage à travers une succession de mésaventures violentes, la figuration d'un espace de liberté à la fois cruel, sans lois et infiniment plus riche que l'espace réel du quotidien dans lequel le héros peut entièrement laisser s'exprimer son libre-arbitre. C'est le désir de lire des aventures violentes dans un univers sauvage qui conduit le lecteur à se plonger dans un roman de ce genre, mais ce désir n'est satisfait que si le roman d'aventures remplit les exigences de son programme narratif et voit triompher les valeurs de la civilisation, châtier les forces de sauvagerie et revenir le héros de l'univers réglé de la normalité quotidienne.⁵

Il s'agit donc, comme indiqué précédemment, de mettre en place un cadre propice à l'émergence d'événements violents, qui vont participer à construire le héros et la représentation que s'en fait le lecteur. En effet, le héros du roman d'aventures n'existe que parce qu'il agit :

Un roman d'aventures, c'est un roman dans lequel se produisent un grand nombre d'événements, et plus particulièrement des événements dangereux. Écrire cela, c'est

¹ *Ibid.*, p. 352.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 349-406.

³ Annie Combes, « Le roman arthurien : un paradigme de l'aventure », Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 35.

⁴ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982, p. 61.

⁵ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 352.

affirmer que le personnage existera en action, et que sa psychologie même ne se déterminera que dans sa confrontation aux événements.¹

Cette caractérisation fait du héros un personnage hors du commun puisqu'il se définit par ses actions, qui se doivent d'être extraordinaires pour se démarquer de celles des autres personnages du roman et pour respecter l'horizon d'attente d'un lecteur de romans d'aventures. L'enchaînement des événements repose en effet sur un principe de surenchère, sur lequel nous reviendrons par la suite.

Du même coup, l'impossible comme action et événement est réhabilité, intégré au récit sans protestation du lecteur. [...] Le commun des hommes, les anti-héros, [...] sont laissés de l'autre côté de la frontière ; en revanche, quelques auxiliaires peuvent accompagner le héros (amis, valets).²

Ces actions violentes amènent le héros à se retrouver dans des périls mortels qui, moins que menacer la vie du héros, invite le lecteur à « participer (de façon ludique) aux craintes du personnage »³. il s'agit de donner une « valeur injonctive »⁴ aux descriptions de l'état d'esprit du héros pendant ces périls pour le lecteur se sente prendre part aux actions décrites.

Pour autant, cet aspect démesuré et « hors du commun » des actions du héros ne lui garantit pas nécessairement une aura de vertu : Jean-Yves Tadié s'étonne par exemple que l'on « pardonne » aux Mousquetaires d'Alexandre Dumas « les innombrables victimes de leurs duels »⁵. Cette contradiction entre d'un côté la supériorité morale du héros et son statut de « sauveur » du Bien face au Mal et de l'autre la violence de ces actions est étudié par Matthieu Letourneux qui la désigne sous le nom de « mauvaise foi du roman d'aventures »⁶. Cette mauvaise foi est double : d'une part, parce que le héros (civilisé) utilise pour défendre sa cause la violence qui est l'apanage de l'autre camp (sauvage) et que cette violence n'est légitimée dans le récit que parce que son point de vue axiologique est celui adopté par le récit : « le héros est légitime, donc sa violence n'en est pas tout à fait une ; l'autre, en s'en prenant au héros, apparaît comme un *méchant*, donc sa résistance ou ses attaques sont pure barbarie. »⁷ ; et d'autre part parce que cette violence est précisément ce que le

¹ Matthieu Letourneux, « Le roman d'aventures relu par la romance », Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 230.

² Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 36-37.

³ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 61.

⁴ *Ibid.*, p. 61.

⁵ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.* p. 37.

⁶ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 349-406.

⁷ *Ibid.*, p. 360.

lecteur vient chercher dans un roman d'aventures, mais qu'il ne faudrait pas non plus qu'il s'identifie à un anti-héros défendant une violence immorale :

En effet, pour que le lecteur accepte cette sauvagerie qui l'attire dans le récit, il faut que le héros la refuse ; mais pour que le refus du héros permette de faire écran entre le lecteur et le désir de transgression, il faut que se produise l'identification de l'un à l'autre (substituant littéralement le discours du personnage à la pulsion lectoriale) ; or, cette identification a besoin malgré tout qu'une place soit laissée à la transgression, que soit exprimée ce que recherche le lecteur dans l'œuvre d'une façon ou d'une autre : comment échapper à ce cercle vicieux ?¹

Il s'agit donc pour le roman d'aventures de rendre légitime la violence dont use le héros, et pour cela il est notamment nécessaire que le lecteur s'identifie suffisamment au héros et à ses valeurs morales pour considérer que le recours à la violence pour les défendre est justifié ; mais le lecteur attend également la part de transgression qui doit survenir lors d'une aventure « hors du quotidien ». Matthieu Letourneux décrit deux solutions pour résoudre ce problème, deux solutions qui définissent donc le fonctionnement de cette « mauvaise foi » :

La première solution est d'ordre structurel : la tension entre la dispersion des mésaventures et l'unité de l'Aventure peut être lue comme une résolution de la relation du lecteur au personnage. Les mésaventures sont autant de moments que le lecteur goûte en eux-mêmes, ils font la matière et le charme du récit. Mais ils ne prennent leur intérêt que dans la mesure où ils s'inscrivent dans la logique de l'Aventure, qui veut qu'ils soient une étape de la résolution de la crise. Dans ce cas, l'intérêt du lecteur et du personnage se combinent. Ainsi, ce qui donne leur sens aux événements violents (les mésaventures), c'est ce mouvement vers la résolution de la crise et donc les efforts pour mettre un terme à la sauvagerie, même quand l'Aventure [...] n'est réduite qu'à un prétexte. [...] Ainsi, le héros ne recourt-il à la sauvagerie (au niveau des mésaventures) que pour mieux en sortir (au niveau de l'Aventure).²

La structure du roman d'aventures, sur laquelle nous reviendrons par la suite, permet donc d'évacuer la potentielle illégitimité des actes violents du héros : il ne s'agit pas d'un combat par plaisir, ni pour le plaisir du lecteur, mais de faire avancer l'intrigue en résolvant la mésaventure pour passer à la suivante et ainsi s'approcher de la fin de l'histoire – et de la fin du problème initial qui a poussé le héros à l'aventure. La seconde solution à ce « cercle vicieux » est le refus premier et systématique du héros de recourir à la violence.

En effet, que celui-ci refuse ou non d'utiliser les armes de ses adversaires, il y est contraint par les événements. [...] La morale est sauve : tous les moyens légaux ont été tentés par le héros. Désormais, il peut et doit s'associer avec les bandits et les pirates [...], et offrir au lecteur, sans tomber dans l'immoralité, cette sauvagerie et cette violence qui font la matière de l'aventure.³

¹ *Ibid.*, p. 360.

² *Ibid.*, p. 360-361.

³ *Ibid.* p. 361.

L'action violente est par conséquent légitimée parce qu'elle devient la seule solution pour le héros, ou qu'elle lui est imposée et que son utilisation devient une légitime défense. Ce refus de recourir dès le départ aux armes est garant de la moralité du héros et de ses actions, et c'est précisément ce refus qui permet au lecteur d'accepter cette violence¹ ; il faut toutefois également, précise Matthieu Letourneux, qu'elle intervienne sous sa forme « barbare » pour qu'elle continue à exercer « son pouvoir de fascination »². Une dernière évacuation de la violence repose sur une absence de description, forme de « hors champ » littéraire qui permet d'éliminer les conséquences de la violence : les blessures ni les morts ne sont décrits et les ennemis restent des combattants anonymes, comme autant de pions sur le champ de bataille ; dès lors, la violence n'est plus dirigée mais devient « une cruauté collective qui n'est plus celle de personne »³.

La violence est ainsi légitimée et acceptée tant dans la structure que dans la morale du récit : le lecteur peut jouir de sa lecture et de la violence du héros sans que leur moralité ni celle du roman ne soit remise en cause.

Ainsi, le roman d'aventure reformule constamment cette mauvaise foi initiale qui avait contraint le personnage à s'engager dans l'aventure, « alors qu'il » désirait le faire ou « alors qu'il » était fait pour la vivre. Chaque fois, le héros est obligé de se battre. Le lecteur sait qu'il finira par le faire – c'est la logique du récit qui l'exige – et il espère qu'il le fera ; mais il s'attend à ce qu'il ne le fasse que lorsqu'il a épuisé tous les moyens en son pouvoir pour éviter la lutte. S'il faut absolument que quelque chose vienne excuser ou justifier la violence du héros, il faut aussi que cette violence expiatoire survienne. On rétorquera que c'est ce qui différencie l'attitude morale, le bon droit ou la légitime défense, d'une part, de la violence barbare d'autre part. Mais la notion même de légitime défense exprime bien la nature de l'attitude du roman vis à vis de cette violence : il s'agit de la légitimer. Reformulée en des termes de dynamique romanesque, cette façon d'agir n'est ni plus ni moins qu'une façon de rendre acceptable la transgression.⁴

¹ *Ibid.* p. 360.

² *Ibid.*, p. 360.

³ *Ibid.*, p. 363.

⁴ *Ibid.*, p. 364-365.

2.1.1.2 – Dépaysement et univers hors du commun

Le deuxième aspect caractéristique des romans d'aventures, également présent dans ceux de *fantasy*, est « la mise en valeur du dépaysement »¹, terme pris en sens large qui considère tant le cadre (historique, géographique, social), le style (épique, fantastique) que la logique (« celle de l'extraordinaire et du hasardeux »²).

Jean-Yves Tadié place le déplacement géographique à l'origine-même du genre de l'aventure : rappelant la structure aux multiples péripéties des romans grecs, il rappelle que l'aventure est liée à un « ailleurs » qui fait également appel au récit de voyage.³ Le déplacement géographique apparaît dans la *fantasy* également dès les récits précurseurs du genre, notamment chez William Morris. Richard Mathews indique que dans ces œuvres, « la géographie et l'environnement ont une valeur spirituelle et fonctionnent presque comme des personnages et des symboles dans l'œuvre. »⁴ Cette fonction symbolique et spirituelle se retrouve dans la manière dont le dépaysement influence la représentation tant des lieux que des actions du récit ; pour rejoindre ce qui a été dit dans la sous-partie précédente, la notion de violence cathartique est profondément liée au dépaysement précisément parce qu'il permet une mise à distance de la violence. L'importance du dépaysement géographique est également liée à la période durant laquelle émerge le roman d'aventures. Selon les dates d'un « âge d'or » des romans d'aventures proposées par Matthieu Letourneux dans sa thèse (1870-1930), il s'agit d'une période marquée par la colonisation et le tournant du siècle, c'est-à-dire du point de vue européen tant une période d'exploration qu'une période de forts changements techniques ; Daniel Couégnas et Alain-Michel Boyer, en définissant le « sentiment d'aventure », font référence à une évolution de la conception du monde qui nous semble correspondre à la période :

le sentiment d'aventure a une dimension d'emblée nostalgique, puisque son surgissement correspond à celui d'un discours qui en annonce périodiquement la fin : d'âge en âge, des prophètes annoncent le commencement d'un monde fini, la disparition des blancs de la carte, l'effacement de l'appel à l'aventure.⁵

¹ Matthieu Letourneux, « Le roman d'aventures relu par la romance », Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir), *Poétiques du roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 229.

² *Ibid.* p. 229.

³ « Or, le lieu exotique a toujours été, pour le lecteur, une des marques du récit d'aventure : dans l'épopée, l'aventure a lieu loin de la terre natale, à Troie, ou dans les îles mystérieuses de la Méditerranée ; de même dans les romans grecs : Théagène et Chariclée font naufrage en Egypte. Cette distance est celle du rêve, auquel fait également appel le récit de voyage. » Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 152.

⁴ « geography and setting have a numinous value and function almost as characters and symbols in the work. » Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, *op. cit.*, p. 39, ma traduction.

⁵ Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 12.

Cette dimension nostalgique lie le dépaysement géographique avec le dépaysement historique : devant un monde où l'on est convaincu de n'avoir plus rien à découvrir, le décalage chronologique permet de revenir à une époque où le héros aura davantage à explorer, mais également davantage de liberté. Il ne s'agit pas d'une représentation historique fidèle, mais d'une représentation idéalisée qui, comme nous le soulignons précédemment, est toujours construite pour servir de cadre à l'aventure. Matthieu Letourneux souligne ainsi que :

Dans la logique de la fiction, la médiation du souvenir ou de l'imagination peuvent être comprises comme une mise à distance du réel à travers son évocation idéalisée. Le passé est un passé mythique et nostalgique, qui n'est pas sans rappeler les archétypes de l'Âge d'or ou du Paradis Perdu : il renvoie moins à une réalité qu'à une sorte de canon symbolique, de modèle absolu, à partir duquel se juge le réel. Le monde du *romance* est cet entre-deux, moitié passé révolu, moitié espace imaginaire renvoyant à un hypothétique âge d'or.¹

Il en va de même dans la *fantasy* qui représente souvent un Moyen-Âge idéalisé teinté de magie :

La plupart des textes de *fantasy* épique ont pour décor un monde secondaire présentant une civilisation de type médiéval ou médiévalisant, une société de type féodal avec son suzerain (roi ou empereur), son aristocratie de nobles et son peuple de paysans, mais aussi, dans ses villes, ses propres cours des miracles avec guildes de voleurs ou d'assassins. Deux lieux la symbolisent à ses extrêmes : d'une part le château, d'autre part la forêt, qui occupe une large surface du territoire mais qui recule chaque jour sous le coup du défrichement.²

Le dépaysement ne fonctionne alors que si l'univers présenté, même simplifié, reste vraisemblable. Il ne faut pas seulement qu'il soit propice à l'aventure, sans quoi le lecteur ne peut s'y plonger et le dépaysement ne fonctionnera alors que pour le personnage. Marc Rolland utilise cet aspect pour faire le lien entre la *fantasy* et le roman historique, qui a pu l'inspirer sous certains aspects :

une des grandes ressemblances entre la *Fantasy* et le roman historique : la reconstitution précise d'un monde qui comble l'attente du lecteur moderne, soucieux d'exactitude et de vraisemblance dans les deux cas afin que s'opère cette « suspension volontaire de l'incrédulité »³

Cette recherche de vraisemblance donne lieu dans la *fantasy* à l'utilisation d'un bestiaire, vestiaire et grands nombres d'objets typiques qui inscrivent le monde dans le genre du roman : la présence d'animaux merveilleux, d'armes magiques, de capes et d'armures est emblématique de la *fantasy*. Le roman d'aventures utilise également ces aspects, mais davantage pour créer un horizon d'attente vis-à-vis des aventures qui vont s'y dérouler :

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 193.

² Jacques Baudou, Krystal Camprubi, *Encyclopédie de la fantasy*, op. cit., p. 69.

³ Marc Rolland, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2004, p. 85.

Le cadre [...] crée des attentes en matière d'actants (explorateurs contre tribus sauvages par exemple), mais aussi en matière d'événements (rencontre avec des fauves, épisodes de chasse. Autrement dit, il détermine un certain nombre de conventions architextuelles, lesquelles définissent à leur tour les modalités de la vraisemblance.¹

C'est là que se situe l'une des principales différences entre la *fantasy* et le roman d'aventures : si la *fantasy* se caractérise par un monde secondaire détaillé, tant dans sa géographie que dans son histoire voire dans son fonctionnement socio-économique, le roman d'aventures cherche plutôt, selon Matthieu Letourneux, non pas à « rendre la réalité de façon fidèle, mais à figurer un univers susceptible d'accueillir les trames d'aventures. »² Les auteurs du genre utilisent donc généralement une série d'archétypes associé au cadre spatio-temporel du récit afin de privilégier l'action sur la description :

Les principes du roman d'aventures supposent tout à la fois de simplifier ce monde (pour donner la première place à l'action), de l'unifier en un univers pour l'aventure (pour rendre vraisemblable cette logique de l'extraordinaire), et de l'irréaliser (pour le rendre plus dépayasant donc, paradoxalement, plus convaincant).³

Le dépaysement crée tant pour le lecteur que pour le personnage par le cadre spatio-temporel est donc également lié au dépaysement particulier au roman d'aventures créé par une logique différente, celle qui rejoint la première caractéristique que nous décrivions précédemment, à savoir l'importance de l'événement. Si le XX^{ème} siècle a vu émerger une littérature caractérisée par l'absence d'événements avec des œuvres qui s'intéressent principalement aux aspects psychologiques des personnages, les romans d'aventures présentent à l'inverse des récits qui ne fonctionnent et n'avancent dans leur histoire que par l'apparition régulière d'événements hors du commun. Cette logique – que Matthieu Letourneux appelle de l'extraordinaire – participe également au dépaysement en créant un univers fait de bouleversements permanents, une littérature d'évasion qui se caractériserait également par la distance avec le quotidien⁴. Jean-Yves Tadié précise notamment que bien souvent, alors même que le héros, au début du roman, s'ennuie dans une vie quotidienne morne et désire l'aventure, celle-ci est refusée par le héros lorsqu'elle apparaît⁵. Tout comme la violence, l'aventure est ainsi d'abord refusée par le héros avant d'être finalement acceptée, souvent suite à un événement qui le laisse seul ou rejeté, auquel cas l'aventure n'est pas liée à un choix du héros mais à une forme de destinée⁶ :

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930, op. cit.*, p. 76.

² *Ibid.*, p. 181.

³ *Ibid.*, p. 181.

⁴ « Littérature d'évasion, le roman d'aventures privilégie l'écart avec le quotidien, un romanesque qui, comme la rêverie et le jeu, valorise le fantasme. » *Ibid.*, p.352.

⁵ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures, op. cit.*, p.51.

⁶ « L'aventure pure est, certes, la forme moderne du destin », *Ibid.*, p. 51.

Certes, le roman d’aventures, c’est un enchevêtrement de données matérielles, humaines et cosmiques, le sens de l’efficacité brute acquis face aux éléments, mais c’est aussi, parfois, le déshonneur d’être rejeté par les autres, par les siens, l’horreur de se fuir dans le mépris des autres¹

Cette « logique de l’extraordinaire » repose tant sur l’apparition de nouvelles péripéties à un rythme effréné, comme défini précédemment, que sur l’aspect parfois surnaturel de ces mêmes péripéties. Il y a, dans l’apparition de ces péripéties, une logique du hasard, mais aussi et surtout une logique du destin : au niveau diégétique, l’univers – et au niveau extradiégétique, l’auteur – semble en permanence prévoir pour le héros de nouveaux obstacles, de nouveaux ennemis, de nouveaux défis. Ces règles particulières qui régissent l’univers sont explicités dans la *fantasy*, dans la mesure où l’univers est bien souvent présenté comme magique, mais relèvent davantage d’une particularité structurelle dans le roman d’aventures, bien que certains aspects de cette logique évoquent le récit fantastique :

[...] la proximité entre les mécanismes du roman d’aventures et ceux du récit fantastique explique qu’il suffit de peu de choses pour que le récit se charge d’une atmosphère fantastique (métaphorisation, modalisation, connotation, lexique spécialisé...)²

Dans la *fantasy*, au contraire, le surnaturel est explicité, sans être pour autant expliqué³, par la présence d’éléments proches des contes de fées que nous relevions précédemment (faune, flore, vestiaire, armements...). Ces éléments sont présentés comme étant communs et ne nécessitant aucune justification : il s’agit bien d’un nouvel univers, spécifique et extraordinaire, qui est présenté au lecteur :

la *fantasy* apparaît en majorité comme le domaine d’un « surnaturel naturalisé » : l’existence ou l’apparition de créatures ou d’événements inconnus de notre cadre cognitif s’y voient acceptées par le lecteur/spectateur au même titre qu’elles le sont au sein du monde fictionnel, sans prêter à la remise en question ou à l’interrogation.⁴

Le fait que les aspects extraordinaires tant de la *fantasy* que du roman d’aventures n’aient besoin d’aucune justification tient à l’horizon d’attente particulier du lectorat de ces genres. Ces romans ne visent pas à « conduire le lecteur à accepter l’aventure extraordinaire en l’inscrivant dans un cadre hors du commun », mais sont liés à « une modalité de lecture du récit qui tire une part de son plaisir dans la mise à distance du réel »⁵. Cette distance entre le lecteur est le roman permet

¹ Alain-Michel Boyer, Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d’aventures*, op. cit., p. 15.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 153.

³ « des personnages immortels, angéliques, divins (p. 86) ont parfois droit de cité, sans nécessairement trouver leur explication dans des phénomènes psychologiques, naturels ou technologiques. » Marc Rolland, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XX^{ème} siècle*, op. cit., p. 85-86.

⁴ Anne Besson, *La Fantasy*, op. cit., p. 17.

⁵ Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 173.

également, comme nous l'avons indiqué plus tôt, de désamorcer la violence du héros et des événements pour n'en garder qu'une forme de plaisir ludique, moralement justifié parce que les règles de l'univers présenté sont différentes.

Enfin, une dernière modalité du dépaysement tient à la langue particulière utilisée dans les récits. Matthieu Letourneux parle d'un « vocabulaire propre à chaque dépaysement, qui n'affecte pas en profondeur la forme du récit, mais donne leur spécificité aux mésaventures »¹, ce qui revient à ce que nous décrivions précédemment concernant l'utilisation de différents *topoi* liés au cadre historique ou géographique décrit. Toutefois, cette utilisation d'un vocabulaire spécifique peut également être doublée d'une syntaxe et/ou grammaire spécifique qui crée un effet archaïsant visant à renforcer le dépaysement du cadre spatio-temporel. C'est notamment le cas en *fantasy* dans les œuvres de William Morris, ainsi que souligné par Anne Besson :

L'archaïsme recherché par l'auteur devait en effet passer en priorité par un travail stylistique, et l'écriture de Morris se trouve dès lors saturée de formes anglaises depuis longtemps sorties de l'usage, qui font de sa lecture une expérience d'artifice délibérée, dépayssante voire déroutante.²

Susan Mandala, dans son ouvrage *Language in science fiction and fantasy: the question of style*³ analyse en détail l'usage des archaïsmes dans les romans de *fantasy* et le rôle qu'ils jouent dans la construction du récit. Il s'agit notamment d'instaurer une distanciation entre le monde du texte et le monde du lecteur⁴, mais également de donner davantage de vraisemblance au monde secondaire créé, en le faisant vivre dans une langue cohérente avec le dépaysement historique :

Les formules archaïques, une particularité du style, peut aider à créer l'illusion d'un passé vivant en présentant les personnages comme des membres actifs et participants à une ancienne communauté langagière.⁵

De cette manière, l'usage d'une langue archaïsante renforce la crédibilité de l'univers et donc le dépaysement du lecteur ; à cette fin sont également utilisés nombres de déictiques⁶ qui font

¹ *Ibid.*, p. 84.

² Anne Besson, *La Fantasy*, *op. cit.*, p. 63-64.

³ Susan Mandala, *Language in science fiction and fantasy: the question of style*, London New-York, Paperback Editions, 2012.

⁴ « They can be an effective means of distancing the alternative world of the text from the reader's own », « Ils peuvent être un moyen efficace de mettre une distance entre le monde alternatif du texte et celui du lecteur. » *Ibid.*, p. 76, ma traduction.

⁵ « Archaic formulae, a feature of style, can help to create the illusion of a living past by presenting characters as active and participating members of an earlier speech community. », *Ibid.*, p. 80, ma traduction.

⁶ « When we use deictic expressions as speakers, we are assuming that our hearers already know something of what we are talking about. », « Quand nous utilisons les expressions déictiques en tant que locuteurs, nous considérons que nos récepteurs savent déjà plus ou moins de quoi nous parlons. » *Ibid.*, p. 99, ma traduction.

apparaître certains personnages, lieux, événements extraordinaires ou imaginaires comme étant des éléments naturels et connus dans le monde du récit :

Les narrateurs qui présentent des personnes ou des lieux en utilisant *le/la/les* considèrent que les lecteurs savent déjà de quoi ou qui il s’agit. [...] Les textes à propos de mondes alternatifs utilisent des phrases nominales définies de manière déictiques pour présenter des caractéristiques imaginaires ou impossibles de leurs mondes secondaires comme si elles étaient déjà considérées comme acquises [...]. De cette manière, les lecteurs sont projetés, au moins linguistiquement, comme croyant déjà l’incroyable.¹

En conclusion, le dépaysement s’inscrit dans une logique particulière des romans d’aventures et de *fantasy*, qui consiste à la fois à déplacer le personnage de son quotidien vers un univers qui permet l’apparition fréquente d’événements hors du commun – les mésaventures, et à la fois à transporter le lecteur dans un monde alternatif qui l’invite à la crédulité pour lui garantir le plaisir d’un récit en décalage avec son propre quotidien :

Tout se passe comme si la plongée dans l’univers fantasmatique de l’aventure n’était rendue acceptable que parce qu’elle prend les traits de l’irréalisme, et parce qu’elle est en dernière instance mise à distance par la téléologie de l’œuvre qui impose le triomphe de l’ordre et le retour du lecteur au réel. [...] Dès lors, il existe deux interprétations possibles de ce dispositif : soit il sert à désamorcer la portée transgressive des pulsions impliquées par les fantasmes d’aventures et de puissance, en les canalisant et les orientant vers un modèle moral ; soit il permet au contraire de libérer la charge fantasmatique associée au principe de plaisir en la dépouillant, grâce à l’irréalisme et au système moralisé du récit, de toute culpabilité. On le voit, cette alternative retrouve celle, classique, de la *catharsis* comme purification ou comme purgation.²

2.1.2 – Mésaventures et *suspens*

Nous allons dans cette deuxième sous-partie nous intéresser aux caractéristiques structurelles du roman d’aventures. La première est que le déroulement du récit est généralement épisodique, selon un principe de succession de différentes quêtes, qui constituent toutefois un ensemble pour mener à l’Aventure, enjeu principal du récit. Cette structure implique la deuxième caractéristique à savoir qu’il est malgré tout nécessaire, dans cette succession d’événements violents, de ménager des pauses dans la violence et de jouer sur des effets de *suspens*.

¹ « narrators who introduce people or places with *the* are assuming that readers already know about them. [...] Alternative world texts often use definite noun phrases deictically to introduce imaginary or impossible features of their other worlds as though they were accepted givens[...]. In this way, readers are cast, linguistically at least, as already believing the incredible. », *Ibid.*, p. 100-101, ma traduction.

² Matthieu Letourneux, « Le roman d’aventures relu par la romance », Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir), *Poétiques du roman d’aventures*, *op. cit.*, p. 244.

2.1.2.1 – Aventure et mésaventures

La construction particulière du roman d'aventures a été longuement décrite par Matthieu Letourneux dans sa thèse *Le roman d'aventures, 1870-1930*¹ que nous avons déjà convoquée de nombreuses fois pour ses différentes définitions et analyses des particularités du roman d'aventures. Letourneux y définit la présence de mésaventures comme le « trait le plus spécifique du genre, puisqu'il est celui qui entre le plus directement dans la notion d'aventure »², et qui oriente le récit tant thématiquement que stylistiquement :

Thématiquement, elle permet d'en décrire les principaux épisodes, dans lesquels intervient un danger pour la vie ou l'intégrité d'un certain nombre de protagonistes. Stylistiquement, elle impose un style nerveux et hyperbolique, mettant l'accent sur le danger et tendant à faire refluer la part du descriptif au profit du narratif. Structurellement, elle définit une construction épisodique : un événement macrostructural (l'enjeu du récit) organise les épisodes du récit en autant d'étapes.³

Jean-Yves Tadié en 1982 soulignait déjà cette structure épisodique du roman d'aventures, en le mettant en lien cependant avec une mission à accomplir : « L'épisode – non le roman, qui en compte plusieurs – s'arrête lorsque la mission est accomplie, mais aussi le traître puni. »⁴. La structure du roman d'aventures défini de cette manière serait alors la suivante : au sein d'une Aventure principale, dont l'apparition déclenche le départ et la résolution clôt le récit, de multiples mésaventures constituent les différents épisodes, les différentes étapes du récit, qui sont nécessaires pour entretenir l'attention du lecteur dans la multiplicité d'événements que nous décrivions auparavant.

Toutefois, ces mésaventures sont plus ou moins intégrés à l'Aventure principale : elles peuvent en constituer des jalons, auxquels cas la quête de l'Aventure progresse en même temps que les mésaventures sont résolues, ou au contraire n'être que des obstacles sur le chemin de l'Aventure. Dans les romans dans lesquels « les mésaventures n'ont aucune incidence dans la progression de l'Aventure »⁵ et ne sont liées qu'entre elles, l'Aventure ne joue pour Matthieu Letourneux qu'un rôle de « prétexte, puisqu'elle ne joue en réalité aucun rôle dans la progression du récit : loin de toute unité, l'ensemble du récit apparaît comme une sorte d'encyclopédie des possibles narratifs du genre. »⁶ Il est dès lors également possible que les mésaventures soient interchangeable, ou qu'au

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures 1870-1930*, *op. cit.*

² *Ibid.*, p. 33.

³ *Ibid.*, p. 33

⁴ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 44.

⁵ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.* p. 48.

⁶ *Ibid.*, p. 48.

contraire leur ordre soit important pour la logique du récit ; dans le premier cas, le roman d’aventures se rapprocherait des romans picaresques¹. Quoiqu’il en soit, l’Aventure est première dans la logique du roman : elle est nécessaire à la logique du récit et justifie tant le début de l’histoire que sa fin ; les mésaventures semblent quant à elles servir le principe de plaisir que nous décrivions précédemment en permettant l’avènement d’autant d’événements extraordinaires et/ou violents que l’auteur le souhaite.

Fondé sur la narration d’une succession d’épisodes, le roman d’aventures doit constamment situer les mésaventures dans l’économie d’ensemble de l’œuvre. Le travail effectué par les auteurs pour mettre en évidence, de façon plus ou moins subtile, la cohérence du récit, révèle mieux que tout autre la nature des relations entre Aventure et mésaventures, de l’intégration la plus forte à la plus faible : évocation des obstacles qui séparent encore le héros de son but, décompte des jours et de l’espace à parcourir pour les récits de voyage, comparaison des exploits pour les récits de chasse, rappel des mésaventures passées du héros, etc. Jamais la cohérence de l’Aventure n’est totalement évacuée des préoccupations du texte.²

2.1.2.2 – Gradation de la violence et importance des pauses descriptives

La description faite jusqu’à maintenant des caractéristiques des romans d’aventures pourrait mener à penser qu’il s’agit d’un genre ne mettant en scène que l’action dans une sorte de surenchère de violence cathartique. Bien l’action soit en effet l’objectif principal des romans d’aventures, un tel programme narratif ne pourrait être tenu : il est nécessaire pour que l’événement extraordinaire, et donc la mésaventure, soit ressenti comme tel que le récit ménage également des pauses, descriptives ou jouant sur le suspens. Jean-Yves Tadié établit ainsi qu’« [a]ucun roman d’aventures ne peut être action pure, et l’action présentée brute doit être développée par des commentaires. »³. Ces commentaires sont associés par Matthieu Letourneux à la « tonalité épique »⁴ des récits d’aventure, tonalité définie par Georges Molinié⁵. L’utilisation de cette tonalité, et des effets de grandissement qui lui sont associés, sert à commenter les actions pour en souligner l’aspect extraordinaire :

Mais l’emploi de la tonalité épique et le lexique varient suivant les moments de la mésaventure. On peut distinguer trois types d’écriture correspondant aux trois

¹ « Dans certains récits, il semble au contraire que l’Aventure soit étouffée par la quantité de mésaventures, et que le roman se rapproche du modèle picaresque décrit par Bakhtine. » *Ibid.*, p. 45.

² *Ibid.*, p. 49.

³ Jean-Yves Tadié, *Le roman d’aventures*, *op. cit.*, p. 78.

⁴ Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 61.

⁵ « Georges Molinié associe la tonalité épique à deux traits essentiels : l’amplification et la simplification. Ces deux traits se traduisent par un certain nombre de procédés identifiables : hypotyposes, antithèses, périphrases, comparaisons et métaphores, procédés de répétition, articles et démonstratifs à valeur d’emphase, etc. » *Ibid.*, p. 62, d’après Georges Molinié, *Éléments de stylistique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

moments de la mésaventure : au moment du péril (lorsque s'ouvre la crise), on insiste sur la nature disproportionnée de la menace ; au moment de la lutte (lorsque le personnage tente de résoudre la crise ouverte), c'est la démesure du combat que souligne la tonalité épique ; enfin, quand le héros triomphe du péril, le style tend à reformuler les effets de grandissement pour leur faire jouer paradoxalement un rôle de décompression des tensions narratives, et le texte montre, selon les cas, la puissance du personnage, son épuisement ou sa frayeur *a posteriori* – ce qui revient dans un cas comme dans l'autre à insister sur le danger couru.¹

C'est également ce que soulignait Jean-Yves Tadié en parlant d'effet *crescendo* dans les mésaventures : « Le récit ne doit pas s'arrêter, mais aller *crescendo*, et, lorsqu'il utilise l'angoisse, suivre la règle de l'angoisse croissante. »²

Cette affirmation est toutefois à nuancer, puisque le récit, sans s'arrêter à proprement parler, ne peut pour autant enchaîner les mésaventures épiques sans risquer de lasser son lectorat, mais également de diminuer la portée des événements en créant une comparaison entre les différents épisodes :

Un danger couru s'éprouve dans la difficulté qu'ont les personnages à en venir à bout et par l'impression qu'il leur laisse. Aussi, décrire un nouveau danger menaçant le héros à peine l'épreuve précédente surmontée, c'est non seulement limiter la portée de l'épreuve qui vient d'être franchie pour la remplacer par une autre, mais encore estomper par avance la force de la nouvelle mésaventure qui devra supplanter en puissante la précédente pour paraître dangereuse.³

C'est pour éviter cet écueil que les scènes du roman d'aventures suivent un principe d'alternance des scènes d'actions et des pauses, afin de mettre à distance les événements précédents et ne pas s'enfermer dans un cycle de surenchère qui ne pourra qu'essouffler le lecteur ; comme l'indique Jean-Yves Tadié, « Dans la vitesse à laquelle interviennent les aventures [...] il y a une virtuosité rarement égalée, mais aussi cette peur du vide, de l'espace et du temps neutres [...] : il faut une grande maîtrise pour raconter peu d'aventures dans un roman d'aventures. »⁴ Matthieu Letourneux décrit ainsi le problème de cette surenchère et la porte de sortie qui permet d'éviter la comparaison permanente entre les dangers encourus par le héros :

Lorsque plusieurs mésaventures se succèdent sans pause, l'efficacité du récit impose une surenchère entre les épisodes. La proximité des mésaventures conduit naturellement le lecteur à les comparer. Or, si la seconde paraît moins périlleuse, ou même analogue à la première, elle intéressera peu le lecteur. La volonté de mettre en avant les mésaventures et de faire ressentir l'émotion ludique qui caractérise le genre, incite l'auteur à l'amplification. Une telle structure se retrouve non seulement dans la relation d'une mésaventure à l'autre, mais aussi dans la structure de l'œuvre, qui veut

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 62.

² Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 34.

³ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 70.

⁴ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, *op. cit.*, p. 20.

que les dernières mésaventures soient les plus périlleuses, afin de ne pas éteindre l’intérêt du lecteur avant la fin du roman. Mais étant assez rudimentaire, la logique de la surenchère ne possède cependant qu’une efficacité limitée. En effet, il n’est pas possible de proposer constamment des mésaventures plus impressionnantes que les précédentes. Il existe une limite à la surenchère et dès lors, il n’y a d’autre solution que d’introduire dans le récit une séquence narrative « blanche », comique ou anecdotique, un moment de récupération des personnages, ou encore une page de description, qui permette d’installer une respiration dans le récit et de recommencer un nouveau cycle de mésaventures.¹

Ces pauses dans l’extraordinaire et l’action se retrouvent donc dans les scènes intermédiaires qui séparent les différentes mésaventures ; ce procédé permet, selon Matthieu Letourneux, non seulement de mettre à distance les mésaventures les unes des autres, et donc de les rendre indépendantes, ce qui permet de ménager leurs effets, mais également de mettre en valeur les mésaventures en faisant ressortir leur aspect extraordinaire :

Malgré les apparences, les épisodes comiques ou sentimentaux participent encore de la logique de l’Aventure, tout comme les pages descriptives ou les moments du récit qui, mettant la narration à distance de l’action, adoptent le rythme du résumé. Toutes ces pauses dans la progression du récit s’inscrivent dans des séquences narratives plus vastes et sont distillées en fonction des cycles de mésaventures puisqu’elles font ressortir, en creux, les mésaventures qui les précèdent ou qui les suivent.²

Le roman d’aventures est donc défini par les spécialistes à partir de quatre caractéristiques fondamentales, qui se nourrissent les unes les autres : l’importance de l’événement extraordinaire et violent, c’est-à-dire de l’aventure elle-même, le dépaysement, qui concerne tant le lecteur transporté dans un univers inconnu que le personnage qui quitte son quotidien pour suivre son destin de héros, la structure Aventure/mésaventures, qui décomposent le récit en de multiples scènes d’actions utiles ou non à une grande Aventure qui sert de cadre général au récit, et en enfin un principe d’alternance entre la surenchère épique dans les scènes d’actions et les pauses comiques ou romantiques qui permettent de mettre à distance les mésaventures les unes des autres et donc de ménager leurs effets. On voit comment ces différentes caractéristiques se renforcent : l’aspect extraordinaire des actions présentées est renforcé tant par le dépaysement et les effets de surenchère, qui en accentue la distance avec le quotidien, que par la structure Aventure/mésaventure, qui justifie une abondance de scènes d’actions, tandis que la structure épisodique permet de ménager plus facilement des pauses narratives qui certes mettent en relief les événements qui l’encadrent, mais définissent également un temps propice à l’approfondissement

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 69.

² *Ibid.*, p. 69.

du dépaysement, soit par des rencontres pacifiques soit par des descriptions géographiques qui permettent en tout cas de développer le cadre spatio-temporel du récit.

Ce sont ces quatre caractéristiques qui vont servir de modèle à l'analyse informatique que je vais mener dans la partie suivante ; je chercherai à analyser le texte des récits de *Darkstone* et *Dragon Age : Origins* ainsi que leur structure afin de déterminer si ces caractéristiques sont présentes dans les deux jeux vidéo et donc si l'on peut considérer ces œuvres comme des descendantes des romans d'aventures.

2.2 – Analyse des textes des œuvres au regard des caractéristiques des romans d’aventures

2.2.1 – Présentation des œuvres et de la méthodologie d’analyse

2.2.1.1 – Un dragon, et un voyage pour le vaincre

Darkstone est un jeu vidéo de rôle et d’action datant de 1999, souvent décrit comme appartenant à la famille des *hack’n’slash*, que nous avons décrite précédemment. Il a été développé par le studio Delphine Software International (DSI), studio de développement français fondé par le développeur Paul Cuisset et le compositeur Paul de Senneville.

L’histoire de *Darkstone* se situe dans le monde d’Uma, que le livret du jeu décrit comme étant « une planète », « façonné[e] par la Vie ». Le monde a ensuite connu plusieurs guerres entre la Vie et la Mort, Vie qui s’incarna par la suite en la « déesse de la Nature » nommée Kaliba, qui a offert la magie aux hommes.¹ Pour permettre une victoire sur la Mort, Kaliba « fit don de l’Orbe du Temps, forgé grâce aux Larmes qui avaient coulé sur ses joues. »² Cet Orbe fut ensuite brisé en sept cristaux pour en éviter un usage maléfique, chacun des cristaux étant confié à un gardien avec pour mission de ne le remettre qu’à un « Cœur Pur »³. Le jeu se situe au début de la guerre suivante, alors qu’un ancien moine de Kaliba, désormais nécromant au service de la Mort et prénommé Draak, a réussi lors d’un combat avec la déesse à lui arracher une main, la Main Astrale, artefact qui lui permet de prendre la forme d’un dragon.⁴

Ces informations ne sont que partiellement transmises dans le jeu : au départ, les héros – qui peuvent être également des héroïnes, solitaires ou à deux - se trouvent à l’entrée de la ville, où l’on apprend que leurs parents ont été assassinés et que les habitants de contrée alentour – au nombre de quatre – ont besoin de leur aide pour lutter contre les créatures de Draak. Une fois la première quête accomplie, les héros sont récompensés par le Cristal de Sagesse, et apprennent du sage Sébastien qu’ils sont probablement des Cœurs Purs, et que leur mission pour prouver qu’ils sont bien les sauveurs appelés par une prophétie est de récupérer les sept cristaux formant l’Orbe du Temps pour vaincre Draak. Deux cristaux sont liés à des quêtes des Terres d’Ardyl, deux aux Terres de Marghor, deux aux Terres d’Ormar et un aux Terres de Serkesh, où se trouve également le Repaire de Draak. Les quêtes sont sélectionnées aléatoirement en début de partie parmi trois possibles pour chaque cristal : vaincre un mage maléfique, sauver une licorne, délivrer une

¹ Delphine Software International, « Manuel » *Darkstone*, Electronic Arts, 1999, p. 3.

² *Ibid.*, p. 4.

³ *Ibid.*, p. 5.

⁴ *Ibid.*, p. 6.

princesse, autant de mission qui nécessitent toujours de plonger dans des donjons peuplés par les créatures maléfiques de Draak. A l'issue de la quête des héros, Sébastien forme l'Orbe du Temps, permettant aux héros de vaincre Draak et de récupérer la Main Astrale pour libérer le pays de l'emprise du Darkstone, également appelé dans le jeu le Monolithe, qui transforme peu à peu les habitants en pierre.

Dragon Age : Origins (désormais *DAO*) est un jeu de rôle de 2009 développé par le studio canadien Bioware, également connu lors de la sortie du jeu pour *Baldur's Gate*¹, *Neverwinter Nights*², *Star Wars : Knights of the Old Republic*³ et *Mass Effect*⁴. Le jeu est annoncé peu avant le rachat de Bioware par Electronic Arts, et sort alors que le studio est devenu le principal développeur de jeux de rôle pour l'éditeur. Tout comme *Mass Effect*, qui se déroule dans un univers de science-fiction, *DAO* se situe dans un univers original et est affiché comme un jeu mettant en avant le scénario.

Le livret de *DAO* ne contient guère d'informations sur le monde de Thédas, dans lequel se situe le jeu. Celui-ci commence par une cinématique présentant l'origine des engeances (*darkspawn*) – qui selon la Chantrie (*Chantry*), l'organisme religieux de Thédas, sont nés de l'orgueil des hommes qui voulurent conquérir les cieux. Sont également présentés les Gardes des Ombres (*Grey Wardens*), les membres d'un ordre spécialisé dans le combat contre les engeances, particulièrement durant les Enclins (*Blight*), période de déferlement des engeances sur Thédas. Ces éléments de l'histoire du monde sont narrés par Duncan, un Garde des Ombres qui sait qu'un Enclin se prépare. L'introduction diffère selon le personnage qu'a choisi le joueur : il peut être un mage, elfe ou humain, auquel cas l'histoire commencera dans le Cercle des mages de Férelden – le pays menacé par l'Enclin –, où les personnes capables de magie habitent sous la garde des Templiers de la Chantrie, organisme religieux de Thédas ; le héros peut également être un humain noble – l'histoire commencera alors au château des Cousland, alors que la trahison du iarl Howe mène à la chute du château et à la mort de la famille du héros – ou un elfe citadin, et la scène d'introduction se situera à Dénérim, dans le Bascloître (*Alienage*), quartier pauvre où habite les elfes, alors qu'un humain noble interrompt le mariage du héros ou de l'héroïne et son cousin et enlève quelques femmes de l'assemblée... Selon les origines – noble ou roturier –, la race – elfe, humain ou nain –, et le style de combat – guerrier, voleur ou mage – du héros, l'histoire de son enrôlement par Duncan pour rejoindre la Garde des Ombres est différente. Les grandes lignes de l'histoire sont ensuite

¹ Bioware, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios, 1998.

² Bioware, *Neverwinter Nights*, Atari Inc., 2002 ; d'après l'univers de *Donjon et Dragons*.

³ Bioware, *Star Wars : Knights of the Old Republic*, LucasArts, 2003.

⁴ Bioware, *Mass Effect*, Electronic Arts, 2007.

communes, bien que certains éléments puissent varier selon le passé et les choix du personnage. Duncan et le héros rejoignent le roi Cailan à Ostagar où se préparent un combat contre les engeances ; le roi, tant par excès de confiance que suite à la trahison de son général, est tué avec Duncan lors de l’affrontement. Les seuls Garde des Ombres restant à Férelden sont alors le héros et Alistair, un autre jeune Garde des Ombres : ils ont pour mission d’utiliser les traités d’alliance avec la Garde des Ombres pour s’assurer le soutien des guerriers humains, nains, elfes et des mages afin de pouvoir arrêter l’Enclin en tuant l’engeance qui en est à la tête, l’Archidémon (*Archdemon*), qui prend la forme d’un dragon. Au fur et à mesure qu’Alistair et le héros traversent Férelden et convainquent les guerriers de rejoindre leur combat, ils recrutent également des compagnons – un chien de guerre, une mage du Cercle, une mage apostate, une ancienne barde devenue prêtresse de la Chantrie, un assassin envoyé à leurs trousses, un guerrier nain, un soldat qunari (une autre race de l’univers du jeu) ... - tandis que les engeances envahissent progressivement Férelden. Une fois arrivé à Dénérim, la capitale, le héros apprend par un Garde des Ombres survivant que seul un Garde des Ombres peut vaincre un Archidémon puisqu’il doit mourir avec lui. Le héros peut alors mourir en tuant l’Archidémon, laisser son compagnon Garde des Ombres s’en charger, ou accepter l’étrange rituel de la mage apostate pour qu’aucun ne meure.

Les trames générales de *Darkstone* et de *DAO* sont donc assez similaires : un dragon particulièrement puissant et ses armées menacent le monde, et seul le héros est capable d’en venir à bout. Pour cela, il doit accomplir plusieurs quêtes qui lui donneront les atouts nécessaires pour vaincre le dragon et ainsi permettre un retour à la normale.

2.2.1.2 – Langages de programmation, bibliothèques, modèles et logiciels utilisés

Afin de comparer les textes des deux jeux vidéo aux caractéristiques des romans d’aventures établies précédemment, plusieurs logiciels et langages de programmation ont été utilisés. Ces textes ont été récupérés avec l’aide d’un informaticien qui a pu identifier les fichiers contenant les textes au sein des fichiers du jeu et les rendre déchiffrables par les logiciels de traitement de texte. Cette récupération a été effectuée en C++, selon le code joint en annexe¹. Il a ensuite été nécessaire de rendre les fichiers lisibles, surtout dans le cas de *Darkstone* où le texte était inséré dans une partie du code du jeu. Enfin, il a fallu rendre les fichiers traitables par les différents programmes utilisés, en les uniformisant, en supprimant les espaces supplémentaires, ou les nombres indiquant chacune des répliques de *DAO*, aller à la ligne à chaque phrase, supprimer les titres de parties, etc.² Afin de

¹ Annexes p. 161 à 166.

² Annexes p. 167 à 169.

procéder à ce premier traitement, j'ai utilisé le langage de programmation Python et particulièrement la librairie d'expressions régulières.

Ces textes uniformisés sont ceux que j'ai utilisés par la suite pour les analyses. J'ai ainsi effectué une première fouille statistique des textes grâce à la plateforme de textométrie *TXM*¹ qui s'appuie sur le langage de programmation R pour les statistiques et sur le moteur de lemmatisation TreeTagger. Ces premières études m'ont permis de construire une liste de *stopwords* (ou mot-vidé) qui ne sont pas porteurs de sens et que j'ai pu retirer du texte pour l'analyse lexicale du *topic modeling*. Pour cette même analyse, j'ai également lemmatisé les mots des deux textes : ce traitement consiste à renvoyer pour chaque mot son entrée dans le dictionnaire (infinitif pour les verbes, masculin singulier pour les adjectifs...) et permet ainsi d'uniformiser le lexique. Afin d'effectuer ce traitement, j'ai utilisé les lemmatiseurs anglais (à partir du modèle « en_core_web_sm » entraîné sur des textes écrits issus du web²) et français (Lefff³) de la librairie Spacy. Une fois le texte adapté à une étude des sujets, j'ai pu appliquer l'algorithme de *topic modeling* : il s'agit d'une étude statistique qui permet d'identifier des structures sémantiques dans un texte sous la forme de sujets. Cette étude, que j'ai effectuée grâce à la librairie Mallet dans le langage de programmation R et l'outil de visualisation LDAvis, identifie les co-occurrences de mots afin de déterminer ceux qui appartiennent au même sujet. L'algorithme ne détermine toutefois pas le nombre de sujets à identifier dans un texte, il est donc nécessaire de l'indiquer comme paramètre : j'ai effectué plusieurs fois cette analyse avec différents nombres de sujets pour les textes de *DAO* et *Darkstone* afin de ne garder que le résultat le plus cohérent.

La librairie Spacy m'a également été utile afin d'élaborer une analyse des entités nommées des deux textes, à nouveau à partir du modèle « en_core_web_sm » pour l'anglais et cette fois du modèle « fr_core_news_md »⁴ pour le français. Les fonctions de Spacy ne peuvent s'exécuter que sur des textes d'un volume inférieur à un million de caractères. Cette quantité limite n'a pas posé de problème pour le texte de *Darkstone*, d'un volume de 9000 mots, mais les 837 000 mots de *Dragon Age : Origins* n'ont pas pu être lus en un seul fichier par la fonction. Comme il ne m'était pas possible de compter au caractère, au risque de couper un mot, j'ai utilisé en Python la fonction *readlines* pour découper le texte. La quantité de ligne nécessaire pour rester sous le seuil du million de caractères

¹ Laboratoires IHRIM (Ecole Normale Supérieure de Lyon) et ELLIADD (Université de Franche Comté), *TXM*, <http://textometrie.ens-lyon.fr/>

² https://spacy.io/models/en#en_core_web_sm

³ Benoît Sagot, « The Lefff, a freely available and large-coverage morphological and syntactic lexicon for French », *7th international conference on Language Resources and Evaluation (LREC 2010)*, Valletta, Malte, May 2010, <https://hal.inria.fr/inria-00521242/>

⁴ https://spacy.io/models/fr#fr_core_news_md

n'étant pas évidente, j'ai tâtonné afin d'obtenir des fichiers lisibles¹. Les résultats n'ayant toutefois pas été convaincants pour *Darkstone*, j'ai repris le texte à la main.

Enfin, j'ai utilisé la construction d'automates proposés par le logiciel Unitext² afin d'étudier la récurrence de certaines structures syntaxiques qui mettraient en avant une forte importance de l'action dans les textes, et le logiciel de visualisation de réseaux Gephi³ afin d'étudier la structure des quêtes des deux jeux.

2.2.2 – Etude du lexique

2.2.2.1 – Action et violence en arrière-plan

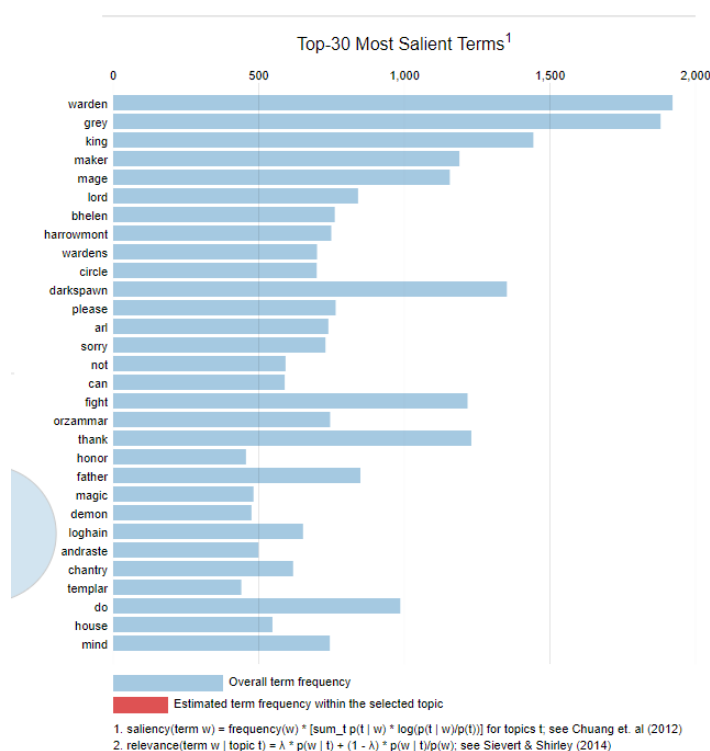


Figure 1 : Lemmes les plus fréquents de DAO d'après l'étude de sujet (visualisation LDAvis, sans stopwords)

« or ») et le combat (« arme », « magie », « pouvoir ») pour *Darkstone*, et le héros (« warden », « grey »), les personnages principaux (« king », « Bhelen », « Harrowmont »), et la magie/religion (« maker » - « Créateur » en français, nom du dieu de l'univers, « mage », « circle ») dans *DAO*.

La première caractéristique des romans d'aventures que nous avons mise en évidence est celle de la grande importance de l'action et en particulier de l'action violente. Cette caractéristique est liée à une forme de manichéisme dans le récit – on retrouve dans *Darkstone* comme dans *DAO* les noms des ennemis principaux des héros parmi les mots les plus utilisés, « Draak » pour *Darkstone* et « darkspawn » et « Loghain » pour *DAO*, tandis que parmi les autres mots les plus fréquents se trouvent la récompense (« récompense », « cristal », « pièce »,

¹ Annexe p. 175.

² <https://unitexgramlab.org/fr>

³ <https://gephi.org/>

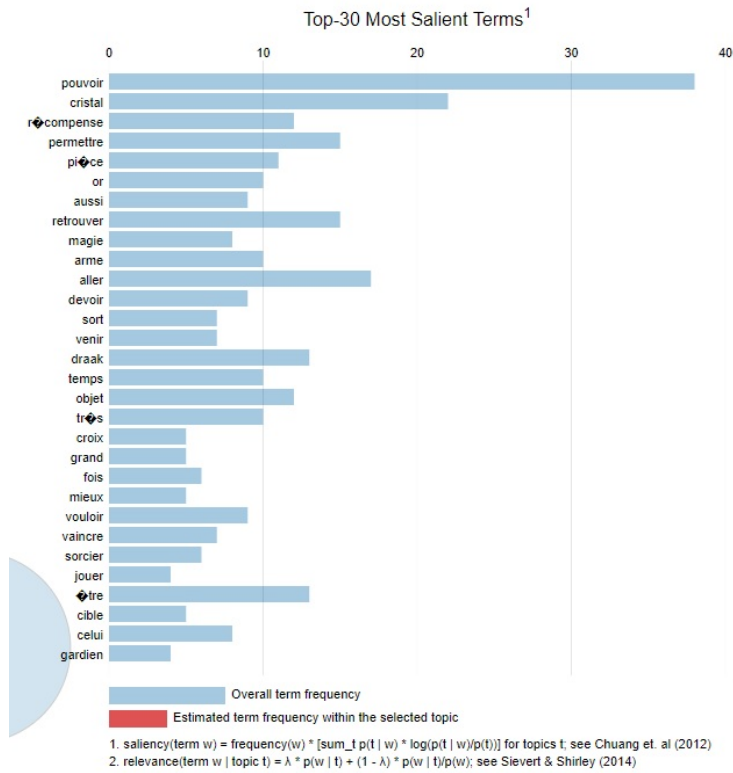


Figure 2: Lemmes les plus fréquents de Darkstone d'après l'étude de sujet (visualisation LDAvis, sans stopwords)

Grâce au logiciel *Unitext* et à l'utilisation des automates de recherche qu'il propose, nous avons pu un établir une proportion d'utilisation des deux cents verbes les plus fréquents dans les textes des deux œuvres. Ces deux cents verbes représentent 9,193% du texte de *Darkstone* et 8,684% du texte de *DAO*. Il en ressort que dans les deux cas, les verbes d'actions sont les plus utilisés : ils représentent 2,906% du texte pour *DAO* et 3,713% du texte dans *Darkstone*. Cette forte représentation par rapport aux autres catégories de verbes pourrait venir du nombre de verbes différents qui appartiennent

à cette catégorie : 73 pour *Darkstone* et 65 pour *DAO*, ce qui donne une moyenne d'environ 11,34 et 854 occurrences par verbe. Toutefois, lorsque l'on observe la médiane des moyennes des occurrences par verbe dans les deux œuvres, on constate que ces deux chiffres sont au-dessus de la médiane, ce qui signifie que la catégorie « Verbes d'action » des deux œuvres n'est pas sur-représentée en raison de son grand nombre d'individus, mais bien en raison du grand nombre d'occurrence de ces individus. L'action est donc un élément principal des textes des deux œuvres ; toutefois, pour faire le lien avec les romans d'aventures, il est plus pertinent d'observer la proportion de verbes liés aux actions violentes. Dans *Darkstone*, la part des verbes d'actions sur l'ensemble du texte est de 0,86%, soit la quatrième catégorie sur les huit catégories définies. La moyenne d'occurrences par verbe est proche de la médiane, ce qui indiquerait que la catégorie ne contient pas de verbe ayant une présence très forte (contrairement aux verbes indiquant l'état corporel, où l'on peut intuitivement comprendre la moyenne très élevée d'occurrence par verbe du fait de la présence du verbe « être », généralement très utilisé.)

| Catégorie de verbes | Nombre de verbes dans la catégorie | Pourcentage du texte représenté par la catégorie | Nombre d’occurrences total pour la catégorie | Moyenne d’occurrence par verbe | |
|---------------------|------------------------------------|--|--|--------------------------------|---------|
| Etat(Corps) | 9 | 2,004 | 447 | 49,666 | |
| Mouvement | 34 | 1,071 | 227 | 6,67 | |
| Pensée | 7 | 0,21 | 47 | 6,714 | |
| Action | 71 | 3,713 | 828 | 11,34 | |
| Parole | 17 | 0,363 | 81 | 4,764 | |
| Action violente | 31 | 0,86 | 192 | 6,193 | |
| Perception | 7 | 0,255 | 57 | 8,142 | |
| Etat(esprit) | 24 | 0,771 | 172 | 7,166 | |
| | Total : 200 | Total : 9,193 | Total : 2051 | Moyenne | Médiane |
| | | | | 12,582 | 6,94 |

Figure 3: Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de Darkstone

Au contraire, dans *DAO*, les verbes liés aux actions violentes sont proportionnellement moins représentés : ils ne constituent que 0,486% du texte total, avec un moyenne d’occurrences par verbe qui est sous la médiane de l’ensemble des catégories : cela indiquerait que les verbes sont dans l’ensemble peu utilisés, et que le faible pourcentage par rapport à d’autres catégories ne tient pas au nombre de verbes présents (27, soit environ 1/8 des deux cents verbes pour huit catégories) mais à leur faible nombre d’occurrences.

| Catégorie de verbes | Nombre de verbes dans la catégorie | Pourcentage du texte représenté par la catégorie | Nombre d’occurrences total pour la catégorie | Moyenne d’occurrence par verbe | |
|---------------------|------------------------------------|--|--|--------------------------------|---------|
| Etat(Corps) | 12 | 2,523 | 482311 | 4017,583 | |
| Mouvement | 24 | 0,712 | 13605 | 566,875 | |
| Pensée | 23 | 0,929 | 17748 | 771,65 | |
| Action | 65 | 2,906 | 55526 | 854,246 | |
| Parole | 21 | 0,581 | 11108 | 528,95 | |
| Action violente | 27 | 0,486 | 9300 | 344,444 | |
| Perception | 7 | 0,372 | 7116 | 1016,57 | |
| Etat(esprit) | 21 | 0,445 | 8504 | 404,95 | |
| | Total : 200 | Total : | Total : | Moyenne | Médiane |
| | | | | 1063,158 | 669,262 |

Figure 4: Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de DAO

Cette différence entre les deux œuvres sur la proportion de verbes liés à l’action violente tient notamment au fait que le texte de *Darkstone* est moins varié que celui de *DAO* : une bonne partie des textes de *Darkstone* consiste à établir les missions à accomplir et les récompenses qui suivent ces missions, tandis que *DAO* contient de nombreux dialogues qui ne sont pas liés aux quêtes à proprement parler ; les caractéristiques de l’univers, le caractère et le passé des personnages, leurs

relations sont davantage développées dans *DAO*. D'après cette étude, les actions violentes sont relativement peu mises en avant dans ces œuvres ; cet état de fait est selon nous dû au fait qu'il ne s'agit pas de romans, mais de jeux, et donc que les parties de l'histoire les plus chargées en actions ne sont pas prises en charge par le récit mais par les mécaniques de jeu. Je reviendrai à ces aspects dans la troisième partie.

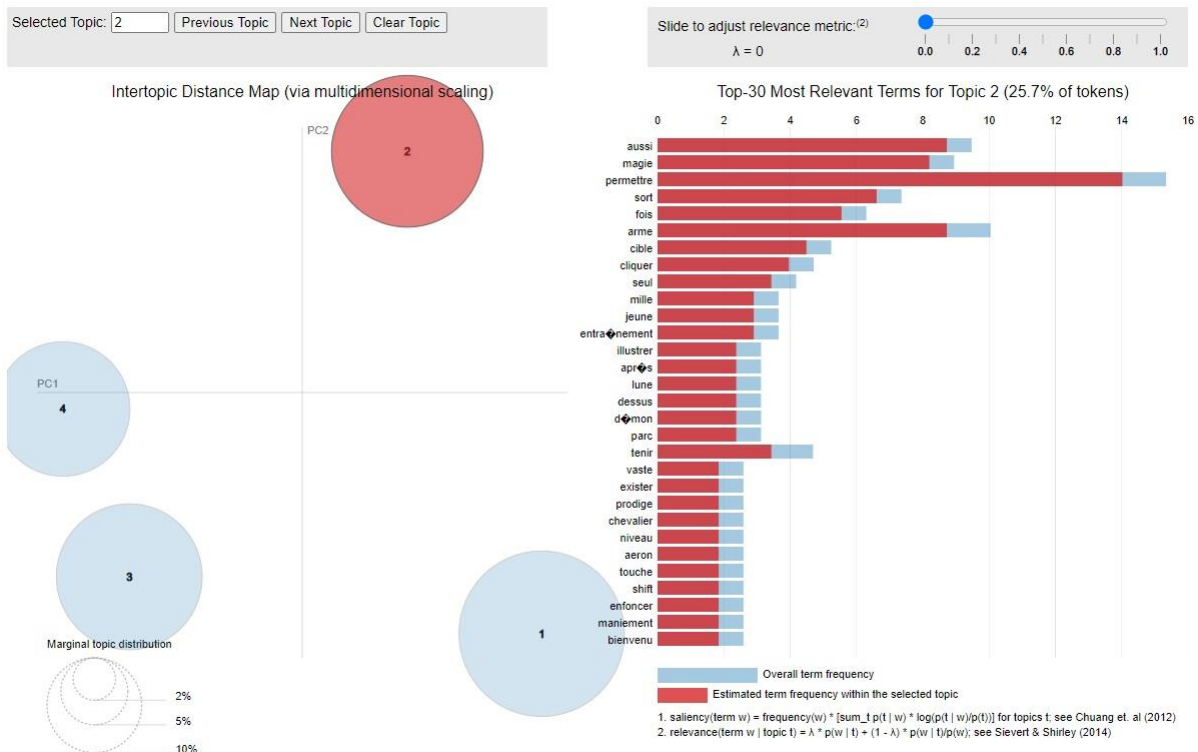


Figure 5: Deuxième sujet de *Darkstone* d'après l'étude de sujets ; celui des combats et des tutoriels

L'importance des actions est toutefois identifiable grâce à l'étude des modèles de sujet : en effet, pour les deux œuvres, un des sujets identifiés par l'étude concerne l'action : dans *Darkstone*, il s'agit du deuxième sujet, dont les termes ont un rapport tant avec le combat (« magie », « sort », « arme », « cible », « entraînement », « manie ») qu'avec les paroles des personnages tutoriel (« cliquer », « shift », « enfonce », « niveau »). Dans *DAO*, il s'agit du cinquième sujet, constitué principalement de verbes - « find », « keep », « give », « use » - et des objets qui leur sont associés : « door », « sword », « stone »... Un certain nombre de termes de ce sujet sont également liés à des lieux et à leur exploration (« door » à nouveau, « run », « road », « key », « place », « city »...). La présence de ce sujet est probablement liée au fait que de nombreuses actions sont proposées au joueur par le biais de « didascalies » qu'il faut choisir pour agir (« Kill him and take the key », « Give the food to the prisoner », « Hand him a piece of paper »...), ce qui fait écho aux personnages tutoriels de *Darkstone*, qui eux s'adressent directement au joueur : « Pour lancer les boules de feu,

équipez-vous de ce bâton magique, et cliquez sur le monstre en cliquant avec le bouton de droite de la souris. », « Il ne faut pas hésiter à se servir de la magie, même si vous utilisez un guerrier. ». Il ne s’agit donc pas de récit, mais de conseils sur le jeu ou de commentaires sur les actions des personnages, ce qui rend la présence de verbes d’actions logiques malgré le fait que la plupart des actions des jeux ne sont pas racontés mais montrées/données à jouer.

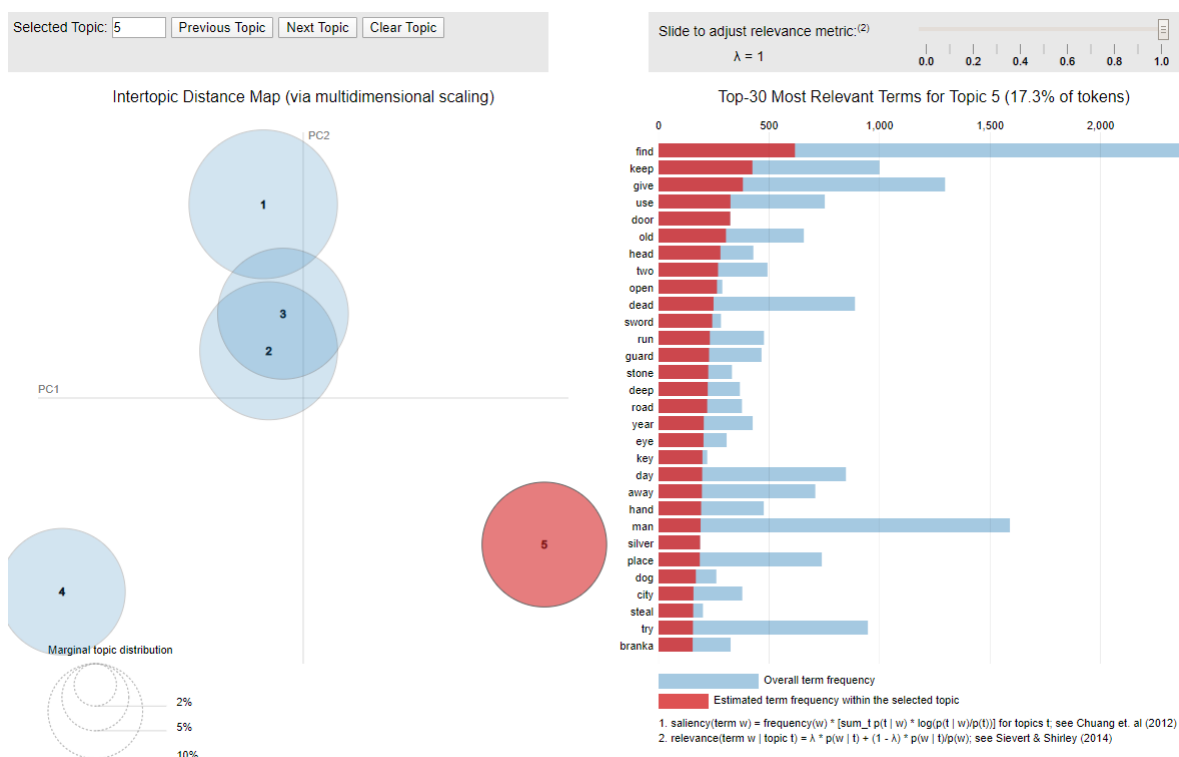


Figure 6 : Cinquième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des actions et de l'exploration

Enfin, un dernier aspect de la violence dans le roman d’aventures était sa moralisation ; celle-ci est notamment soulignée dans *Darkstone* par la forte présence lexicale de la récompense. Ce thème constitue un sujet entier dans l’étude en *topic modeling* du texte ; il s’agit du dernier par ordre de grandeur, mais il est remarquable que les mots les plus fréquents du sujet (lorsque $\lambda = 1$, « récompense », « pièce » et « or », puis « croix » et « grand ») en soient également les plus caractéristiques (lorsque $\lambda = 0$). Ces termes sont également associés à des verbes qui marquent des actions liées à la récompense (« donner », « prendre », « accepter »), ainsi que des mots qui évoquent la raison de ces récompenses (« gardien », « travail », « vie », « attaquer », « juste »). La présence de « jouer », qui peut sembler surprenante, s’explique par le fait que les villageois félicitent souvent le héros d’un « Finement joué » lorsqu’il ramène un objet magique. Dans l’étude de sujet de *DAO*, la justification des actions du héros et leur récompense sont mêlées aux actions elles-mêmes dans deux sujets ; on retrouve ainsi dans le premier sujet « help », « thank », « ask », « please », « sorry »

non loin de « kill », et dans le quatrième sujet « fight », « honor », « prove ». Le lexique de la récompense est bien moins présent que dans *Darkstone* notamment parce que les répliques sont plus variées : dans *Darkstone*, l'ensemble des quêtes d'objets à ramener aux villageois s'achèvent par une phrase type : une congratulation « Finement joué », « Félicitations », « Parfait », un rappel de la mission « Je savais que vous parviendriez à trouver... », « Je ne pensais pas que vous seriez parvenu si vite à voler... », « Merci d'avoir tout fait pour trouver... » et enfin l'introduction de la récompense « Ces pièces d'or sont la récompense de votre travail », « Vous méritez une récompense. Tenez, prenez ces pièces d'or ! », « Ces quelques pièces d'or de récompense sont grandement méritées »... Cette variation des phrases, bien plus importantes dans *DAO*, tient notamment au fait que le texte du jeu est composé de dialogues, et non pas de répliques de personnages comme dans *Darkstone*, dans lequel les héros ne prennent qu'extrêmement rarement la parole (le plus souvent pour indiquer quelque chose au joueur).

Le rôle de l'action dans les textes de *Darkstone* et *DAO* est donc relative : bien que les verbes d'actions, et d'actions violentes, soient présents, ils ne sont pas beaucoup plus représentés que les autres catégories de verbes ; on remarque toutefois l'importance de ces actions du fait qu'elles constituent dans les deux œuvres un des sujets, mais qui est davantage tourné vers le joueur que vers le personnage : cette particularité s'explique par la nature des deux œuvres, qui, en tant que jeux, cherchent à placer le joueur en position d'acteur et non en position de spectateur : il n'est donc pas nécessaire de lui raconter les événements puisqu'il y prend part. Il sera donc nécessaire dans la dernière partie d'étudier la manière dont l'action est mise en avant dans les jeux pour étudier la proximité des œuvres avec les romans d'aventures sur ce point précis.

2.2.2.2 – Le dépaysement par le biais des entités nommées : personnages, magie et religion

Comme développé précédemment, le roman d'aventures se caractérise notamment par la mise en place d'un univers dépayasant, souvent lié à la thématique du voyage. Dans *DAO* comme dans *Darkstone*, la quête implique de nombreux déplacements géographiques entre les lieux des différentes quêtes, et un déplacement du héros par rapport à son univers d'origine : les héros de *Darkstone* sont salués lors de leur arrivée en ville par un garde, Bill, qui leur annonce qu'il est « heureux de [les] revoir après toutes ces années » et indique que leurs parents ont été assassinés, tandis que le héros de *DAO*, qui peut provenir de différents milieux, doit quitter son cadre quotidien suite à son enrôlement par Duncan dans la Garde des Ombres.

Le cadre des deux œuvres est donc dépaysement du point de vue géographique : *Darkstone* se situe sur les Terres d'Uma, un monde fantastique dont nous avons précédemment décrit l'histoire, et *DAO* à Thédas, et plus précisément dans le pays de Férelden. Ce nom devrait faire

partie des tous premiers résultats de l’étude des entités nommées dans *DAO*, avec 250 occurrences du terme catégorisé comme organisation géopolitique et 235 comme personne ; cette erreur est intéressante car elle met en lumière la difficulté du programme à identifier les noms de lieux inventés et donc l’aspect dépayçant de l’univers. En effectuant un tri alphabétique, on remarque que de nombreuses erreurs sont dues à la présence d’articles et de pluriels ; d’autres à une polysémie du terme dans l’univers du jeu. Le premier groupe de résultat « a Grey Warden » (LOC 28, PERS 240+30) illustre ces trois possibilités : il concerne le titre du héros ainsi que le groupe de guerriers auquel il appartient, divisé en trois catégories à cause de la majuscule de l’article et de quelques erreurs de classification en faisant un lieu : c’est ainsi que le héros se désigne et est désigné par de nombreux personnages. On retrouve également ce terme sans article « Grey Warden(s) », à nouveau catégorisé quelques fois en lieu, puis avec un article défini « The Grey Warden(s) », avec ou sans majuscules et les mêmes quelques erreurs de catégorisation. Une dernière forme contractée « Warden(s) » est également présente, cette fois-ci en majorité catégorisée comme entité géopolitique ; cette catégorisation tient au fait que l’histoire du jeu met en valeur le rôle essentiel et nécessaire de la Garde des Ombres dans la guerre qui constitue la quête principale et que son absence – puisqu’elle est désormais réduite au héros et à un de ses compagnons – est problématique. Un tri en fonction des catégories fait apparaître l’importance des groupes géopolitiques (28 entités), des organisations (36) et surtout des personnages (110), trois catégories qui participent beaucoup à la construction d’un univers particulier. Toutefois, si l’on regarde en détail les entités catégorisées en GPE, la plupart sont fautives : « Alistair », « Branka », « Harrowmont », « Jarvia », « Jowan » sont des personnages. Ces erreurs de catégorisation sont révélatrices de l’aspect dépayçant de l’univers : en effet, l’analyse des entités nommées a été effectuée grâce à un modèle qui n’a pas été entraîné sur un corpus de *fantasy*, et qui n’est donc potentiellement pas à même de catégoriser correctement des noms inventés. « Loghain », « Maric », « Oghren », « Trian », « Valena », « Vaughan » et « Zathrian » sont ainsi des personnages, ce qui réduit considérablement le groupe (16 entités restantes, dont certaines également mal catégorisées). Il en va de même pour les organisations, qui sans les personnages ne sont plus que 24, avec à nouveau des erreurs. Les personnages sont donc majoritaires, tant en nombre d’entités qu’en nombre d’occurrence total ; juste derrière, dans les deux critères, se trouvent les organisations, puis les dates pour le nombre d’entités et les groupes géopolitiques pour le nombre total d’occurrence. Cela induit que l’histoire qui est narrée dans le jeu tourne principalement autour de personnages, très caractérisés, et que ce sont eux qui sont au centre du récit, davantage si l’on en croit le relevé que les éléments géopolitiques de l’univers : il s’agit donc d’une histoire construite autour d’individus

exceptionnels plutôt qu'un récit centré autour des populations et des événements politiques, bien qu'ils soient également présents.

| Catégorie | Nombre d'entités | Nombre total d'occurrence de la catégorie |
|---|------------------|---|
| Cardinal <i>Numerals that do not fall under another type.</i> | 192 | 1972 |
| Date <i>Absolute or relative dates or periods.</i> | 458 | 1676 |
| Event <i>Named hurricanes, battles, wars, sports events, etc.</i> | 25 | 73 |
| FAC <i>Buildings, airports, highways, bridges, etc.</i> | 179 | 599 |
| GPE <i>Countries, cities, states.</i> | 383 | 3386 |
| LANGUAGE <i>Any named language.</i> | 5 | 17 |
| LAW <i>Named documents made into laws.</i> | 19 | 26 |
| LOC <i>Non-GPE locations, mountain ranges, bodies of water</i> | 136 | 1136 |
| MONEY <i>Monetary values, including unit.</i> | 4 | 4 |
| NORP <i>Nationalities or religious or political groups.</i> | 125 | 1310 |
| ORDINAL <i>"first", "second", etc.</i> | 20 | 827 |
| ORG <i>Companies, agencies, institutions, etc.</i> | 954 | 4642 |
| PERCENT <i>Percentage, including "%" ".</i> | 4 | 5 |
| PERSON <i>People, including fictional.</i> | 1823 | 12059 |
| PRODUCT <i>Objects, vehicles, foods, etc. (Not services.)</i> | 197 | 631 |
| QUANTITY <i>Measurements, as of weight or distance.</i> | 25 | 35 |
| TIME <i>Times smaller than a day.</i> | 164 | 534 |
| WORK_OF_ART <i>Titles of books, songs, etc.</i> | 200 | 393 |
| Sans catégorie | 85 | 94 |

Figure 7 : Résumé de l'analyse des entités nommées de DAO

Pour *Darkstone*, et selon le relevé manuel – l'analyse informatique ayant donné des résultats avec une grande quantité d'erreur – la première considération est identique : les entités nommées sont pour la plus grande partie des personnages. Toutefois, là où les éléments construisant le cadre géopolitique de *DAO* arrivaient en deuxième position, dans *Darkstone* les objets apparaissent comme étant la deuxième catégorie la plus présente : cette forte présence tient au fait que les quêtes proposées dans *Darkstone* consistent le plus souvent à aller récupérer un objet magique pour le rapporter au personnage qui l'a demandé. Ces objets magiques sont nommés par un nom commun défini par un complément : « Epée céleste », « Parchemin Sacré », « Robe de Nuages », etc... Ces objets magiques participent davantage à construire un dépaysement vers un univers fantastique que les éléments spatio-temporels et géopolitiques, qui sont absents du texte : seul un événement, une

« prophétie » qui n’est évoquée qu’une seule fois sans être explicitée (elle ne l’est pas beaucoup plus dans le livret), a ainsi été relevé.

| Catégorie | Nombre d’entités | Nombre total d’occurrence de la catégorie |
|---|------------------|---|
| Cardinal <i>Numerals that do not fall under another type.</i> | | |
| Date <i>Absolute or relative dates or periods.</i> | 2 | 2 |
| Event <i>Named hurricanes, battles, wars, sports events, etc.</i> | 1 | 1 |
| FAC <i>Buildings, airports, highways, bridges, etc.</i> | 9 | 14 |
| GPE <i>Countries, cities, states.</i> | | |
| LANGUAGE <i>Any named language.</i> | | |
| LAW <i>Named documents made into laws.</i> | | |
| LOC <i>Non-GPE locations, mountain ranges, bodies of water</i> | 1 | 2 |
| MONEY <i>Monetary values, including unit.</i> | 3 | 20 |
| NORP <i>Nationalities or religious or political groups.</i> | 2 | 2 |
| ORDINAL <i>“first”, “second”, etc.</i> | | |
| ORG <i>Companies, agencies, institutions, etc.</i> | | |
| PERCENT <i>Percentage, including “%”.</i> | | |
| PERSON <i>People, including fictional.</i> | 82 | 160 |
| PRODUCT <i>Objects, vehicles, foods, etc. (Not services.)</i> | 36 | 71 |
| QUANTITY <i>Measurements, as of weight or distance.</i> | | |
| TIME <i>Times smaller than a day.</i> | | |
| WORK_OF_ART <i>Titles of books, songs, etc.</i> | 4 | 7 |
| Sans catégorie | | |

Figure 8 : Résumé de l’analyse faite à la main des entités nommées de Darkstone

Dans les deux cas, les œuvres se déroulent dans des univers médiévalisants, dirigés par un roi et où se mêlent religion et magie. Cet aspect participe à créer un style fantastique, qui est manifeste dans le deuxième sujet de l’étude en *topic modeling* du texte de *DAO*, qui mêle les termes liés à la Chantrie et à la prophétesse Andrasté (« Maker », « Chantry », « Andraste », « Templar » - les guerriers chargés de surveiller l’exercice de la magie, « believe ») et ceux de la magie et des démons (« mage », « Circle », « magic », « demon », « blood » - l’équivalent de la traditionnelle « magie noire » étant dans *DAO* la « magie du sang », « tower » - le bâtiment abritant le Cercle des Mages, « fade » - ou « Immatériel » en français, soit le monde magique accessible au-delà du « Voile » (« Veil »)). Dans *Darkstone*, cet aspect est moins visible par le biais des analyses, mais on peut toutefois remarquer dans l’analyse des entités nommées du texte que la déesse Kaliba est citée

quatorze fois, tandis que l'antagoniste, Draak, cité vingt-quatre fois, est défini dans le début du jeu comme étant un nécromancien. Une partie du deuxième sujet de *Darkstone*, qui concerne le combat, physique comme magique, et le tutoriel, est d'ailleurs consacré aux sortilèges, sur lesquels portent de nombreux conseils des personnages tutoriels : « magie », « sort », « démon ». Dans *Darkstone*, le lexique est également épique, du fait de la présence dans tous les sujets de termes marquant l'exagération : « puissance », « champion » dans le premier sujet, « très », « trop », « mille » dans le deuxième, « mieux », « beaucoup », « jamais » dans le troisième, et enfin « grand », « impossible », « très » dans le quatrième. Le premier sujet comporte également de nombreux termes appartenant au champ lexical de l'exploit : « puissance », « vaincre », « valeur », « champion », « affronter ». Le lexique épique est au contraire absent de l'étude de sujets de *DAO* : en dehors des verbes d'actions dont nous avons déjà parlé et qui ne constituent pas une part majeure du lexique, peu de termes évoquent la grandeur ou l'exploit.

Le dépaysement dans les univers de *Darkstone* et de *DAO* se fait donc par la présence de la magie fortement liée à la religion, les croyances se concrétisant par l'apparition de la magie ; ainsi dans les deux œuvres, la divinité féminine est chargée de pouvoirs de soins : c'est Kaliba qu'invoque le héros lorsqu'il souhaite ressusciter son compagnon dans *Darkstone*, et ce sont les cendres de la prophétesse Andrasté qui servent à guérir un personnage jusqu'alors incurable dans *DAO*. Le dépaysement se construit également autour des noms des personnages, pour beaucoup inventés ; enfin, *DAO* et *Darkstone* diffèrent par la construction de leur univers : là où le texte de *DAO* contient de nombreuses mentions d'organisations ou d'acteurs géopolitiques, qui participent à définir le contexte particulier de l'univers, *Darkstone* joue davantage sur les objets magiques et spécifiques aux quêtes, dont les noms sous forme de périphrases marquent l'aspect extraordinaire.

2.2.3 – Une intrigue structurée entre quêtes et temps de pause

2.2.3.1 – Concordances entre Aventure/mésaventure et quête principale/quêtes secondaires

Nous avons précédemment décrit la structure Aventure/mésaventure comme étant une des caractéristiques des romans d'aventures. Grâce à une visualisation de la structure narrative de *DAO* et *Darkstone*, construite avec le logiciel Gephi, je vais montrer que cette structure constitue un point commun entre les romans d'aventures et les deux RPG étudiés.

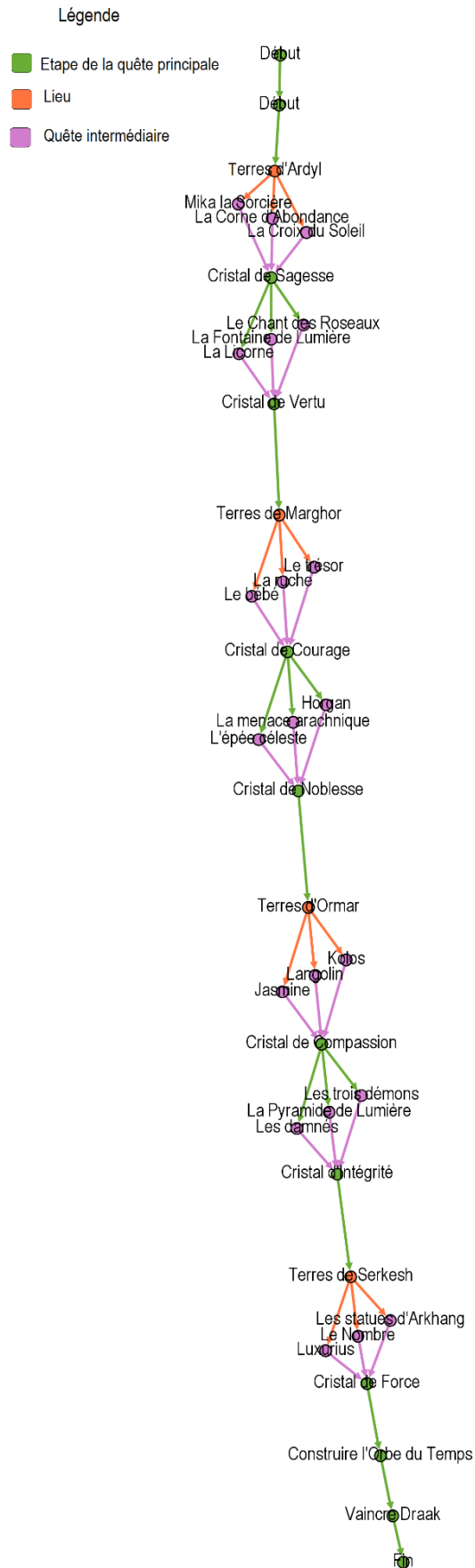
La mésaventure a été définie comme une sous-intrigue dans le récit, qui peut soit être indépendante de l'Aventure principale soit un jalon qui permet de faire progresser cette Aventure. Cette structure se retrouve dans de nombreux RPG à travers le principe de quête : il s'agit d'un objectif donné au joueur, qui peut être facultatif ou nécessaire à l'avancée dans l'histoire. Dans

Darkstone, ces deux types de mésaventures sont exploités, mais à des degrés différents. Comme le graphique suivant l’illustre, la quête principale de *Darkstone* – l’Aventure – est composée de sept étapes, qui sont autant de pièces *nécessaires* à l’aboutissement de l’Aventure. Chacune de ces sept quêtes permet en effet au héros de trouver un cristal, qui une fois assemblés donnent un objet qui rend possible la victoire dans le combat contre l’antagoniste Draak. Le fait que chacune de ces sept quêtes comporte trois possibilités est dû au fait qu’au moment du lancement, l’une de ces trois quêtes est choisie aléatoirement afin de permettre au joueur souhaitant jouer plusieurs parties de varier son expérience. Cet aspect aléatoire renforce le fait que ces quêtes sont à considérer comme des mésaventures, puisqu’elles sont finalement interchangeables entre elles : leur scénario n’influe pas sur la quête principale, seul l’obtention du cristal une fois la quête accomplie est importante pour la progression de l’intrigue.

Ces mésaventures sont donc au croisement entre les deux types de mésaventures que nous avons évoquées : elles sont à la fois des jalons nécessaires à l’avancée du héros vers la victoire et des sous-histoires indépendantes. Le lien entre celles-ci et l’Aventure principale est établie par l’intervention au fil de la collecte des cristaux de deux types d’individus : le sage Sébastien, qui apparaît lors de la récupération du premier cristal afin d’en expliquer l’intérêt pour la quête principal, puis les sbires de Draak, qui lors de l’obtention du troisième et du cinquième cristal viennent combattre le héros afin de récupérer les cristaux en sa possession. Une fois le septième cristal obtenu, le héros doit aller trouver le sage Sébastien afin de reconstituer l’Orbe du Temps, l’objet qui l’aidera à triompher.

Il est toutefois important de noter que, bien que la structure du récit, la géographie de l’univers et la progression des compétences du héros pousse le joueur à aller chercher ces différents cristaux dans le bon ordre – celui utilisé pour construire le graphique, toutes les quêtes sont accessibles dès le début de l’Aventure. Si le héros est suffisamment puissant, il est donc possible d’effectuer les quêtes dans un autre ordre que celui prévu, et il n’est pas nécessaire d’avoir effectué la première quête pour accéder aux suivantes (hormis pour la quête « Langolin » où le cristal de Sagesse est nécessaire à la récupération du cristal de Compassion). L’accessibilité géographique de l’ensemble des quêtes détache ces étapes de la quête principale, puisque celle-ci ne progresse en réalité qu’une fois les sept cristaux réunis.

Il y a enfin un deuxième type de quêtes présent dans *Darkstone* : il s’agit de quêtes facultatives, proposées par les villageois qui se proposent de récompenser le héros en échange de certains objets trouvés lors de ses aventures – Bouclier de Lumière, Pierre d’Âme, Médaillon de Melchior, etc. Dans la plupart des cas, ces objets n’ont d’autre intérêt que d’être rendus aux villageois, voire même sont « maudits » (Médillon de Melchior, Epée Maudite), ce qui fait que bien qu’il s’agisse



d'équipements* utilisables par le héros, celui-ci n'a aucun intérêt à les conserver. Ce n'est toutefois pas le cas du Bouclier du Lumière, dont l'avantage est d'être incassable : le joueur peut sans entraver sa progression faire le choix de conserver cet objet dans l'équipements* du héros et de ne jamais le rendre aux villageois. Ces quêtes sont donc bien facultatives et ont deux intérêts : le premier est de pousser le joueur à explorer l'ensemble des niveaux afin de trouver les objets que les villageois lui ont demandés, le second est de gagner de l'argent – cet aspect n'étant toutefois réellement utile qu'au début du jeu, puisque les autres pièces d'équipements* trouvés dans les niveaux ont une valeur de plus en plus élevée jusqu'à dépasser le montant de la récompense offert lors de ces quêtes.

Figure 9 : Schéma de la structure narrative de Darkstone

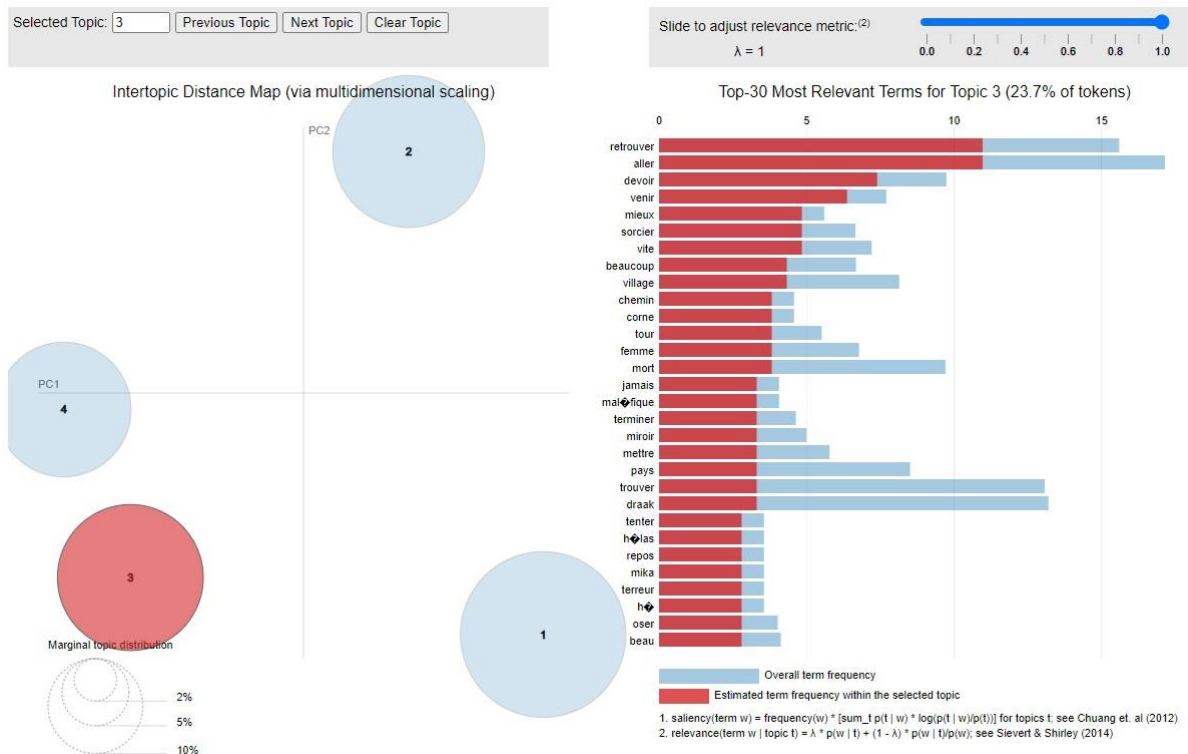


Figure 10 : Premier sujet de *Darkstone* d'après l'étude de sujets ; celui de la quête principale

L'étude des sujets du texte de *Darkstone* (*topic modeling*) permet également de mettre en lumière la distinction qui s'effectue entre quête principale et quêtes secondaires. En effet, le premier sujet, caractérisé par des termes comme « pouvoir », « cristal », « draak », « temps », semble être celui de la quête principale – la présence des termes « cristal » et « draak » en étant caractéristique. D'un autre côté, le troisième sujet, caractérisé par les termes « retrouver », « aller », « devoir », « venir », qui sont des verbes d'actions concrets, semble représenter les quêtes secondaires : on y retrouve également des termes communs à de nombreuses quêtes, comme « sorcier », « village », « chemin », « femme ». Ces deux sujets sont assez éloignés d'après la représentation obtenue grâce à LDAvis, ce qui est révélateur de la séparation entre la quête principale et les quêtes secondaires. Le sujet de celle-ci est par contre très proche du quatrième sujet, qui, avec des mots comme « récompense », « pièce », « or », serait celui de la récompense. Cette proximité renforce l'intuition que le troisième sujet correspond aux quêtes secondaires, puisque contrairement à la quête principale, qui ne rapporte en soi pas d'autre récompense que la fin du récit, celles-ci permettent toujours d'obtenir quelque chose, qu'il s'agisse d'or, dans le cas des quêtes données par les villageois, ou d'un cristal, pour les quêtes secondaires qui jalonnent le chemin vers la quête principale.

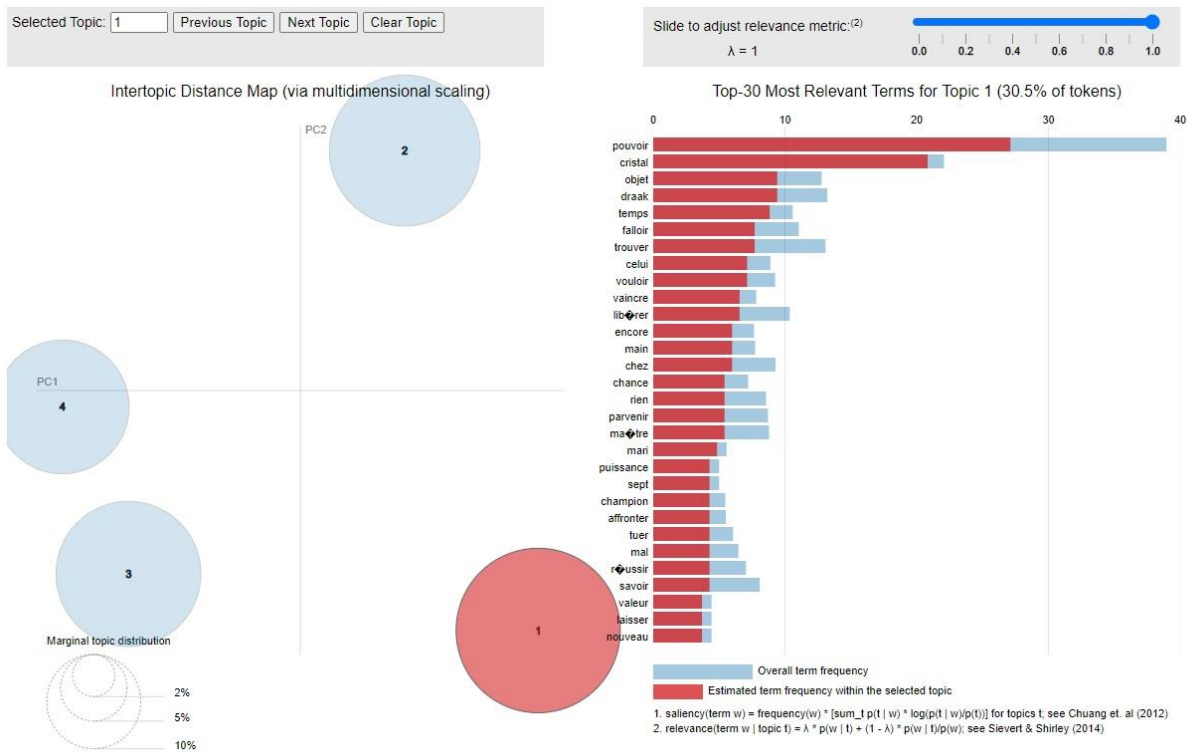


Figure 11 : Troisième sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui des quêtes secondaires

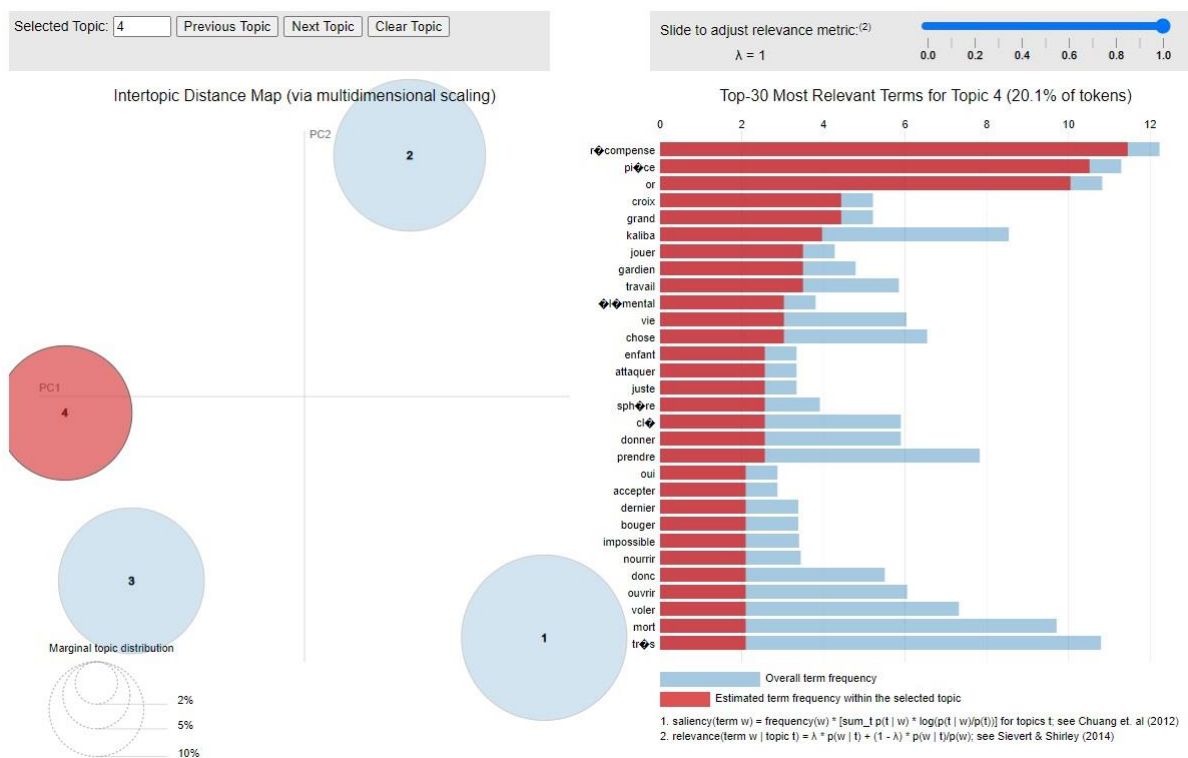


Figure 12 : Quatrième sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui de la récompense

Darkstone utilise donc bien la structure Aventure/mésaventure, de deux manières différentes : à la fois pour marquer une progression de la quête principale à travers différents jalons - interventions de Sébastien et de Draak, récupération des cristaux – et à la fois pour marquer des sous-objectifs facultatifs qui faciliteront l’avancée du personnage dans l’Aventure. *DAO* utilise également cette structure, mais en entrecroisant davantage la quête principale et les mésaventures secondaires.

Le graphique ci-dessous détaille la structure narrative de *DAO* et les différentes quêtes qui la compose. La quête principale (en vert) est composée de six points : l’introduction, quatre quêtes de recrutement, et le dénouement final. Les quatre quêtes de recrutement, qui, dans l’histoire, correspondent à des exploits que le héros doit effectuer pour gagner le soutien des différentes factions – humains, elfes, nains et mages – pour le combat final, ne sont pas à effectuer dans un ordre préétabli, mais peuvent être menées les unes après les autres au choix du joueur. Certaines de ces quêtes sont décomposées en plusieurs étapes, comme la quête liée au château de Golefalois, qui nécessite dans un premier temps de sauver le village, puis d’atteindre le château, et enfin de partir à la recherche des cendres de la prophétesse Andrasté.

Il est toutefois dans ce cas possible de s’interrompre au milieu de la quête et d’en commencer une autre pour y revenir ensuite. Ce passage d’une quête à une autre est facilitée par la présence d’un camp, accessible depuis de nombreux points de la carte, dans lequel le héros peut discuter avec ses compagnons, commercer et soigner certaines blessures. Depuis le camp, l’ensemble de la carte de l’univers, et donc l’ensemble des quêtes, est accessible. Le dénouement requiert d’avoir effectué les quatre quêtes de recrutement préalablement. Cette structure est proche de celle de *Darkstone* dans la mesure où seul l’issue de la quête influe sur l’Aventure principale ; toutefois, contrairement à *Darkstone*, l’histoire ne favorise pas un ordre particulier dans ces différentes quêtes. Cet aspect rejoint la structure Aventure/mésaventures où les mésaventures font la jonction avec l’histoire principale en la faisant avancer au moment de leurs dénouements. Des cinématiques font le lien entre les différentes quêtes en informant le joueur de l’avancée de la quête principale – avancée de l’armée ennemie, plans des antagonistes... Elles donnent au joueur des informations qui ne sont pas toujours connues du héros.

Le deuxième type de quêtes présent dans *DAO* est celui des quêtes secondaires : il s’agit de missions qui n’ont pas d’influence sur l’histoire principale, et que le joueur n’est pas obligé de poursuivre, disponibles en parallèle de la série des quêtes principales. Il s’agit donc à nouveau de mésaventures, cette fois ci disjointes de l’Aventure, bien que certaines de ces quêtes secondaires aient en réalité une influence sur l’évolution de l’univers. *DAO* a en effet été suivi de deux autres jeux, dans lesquels les actions et choix effectués dans les opus précédents sont pris en compte – je

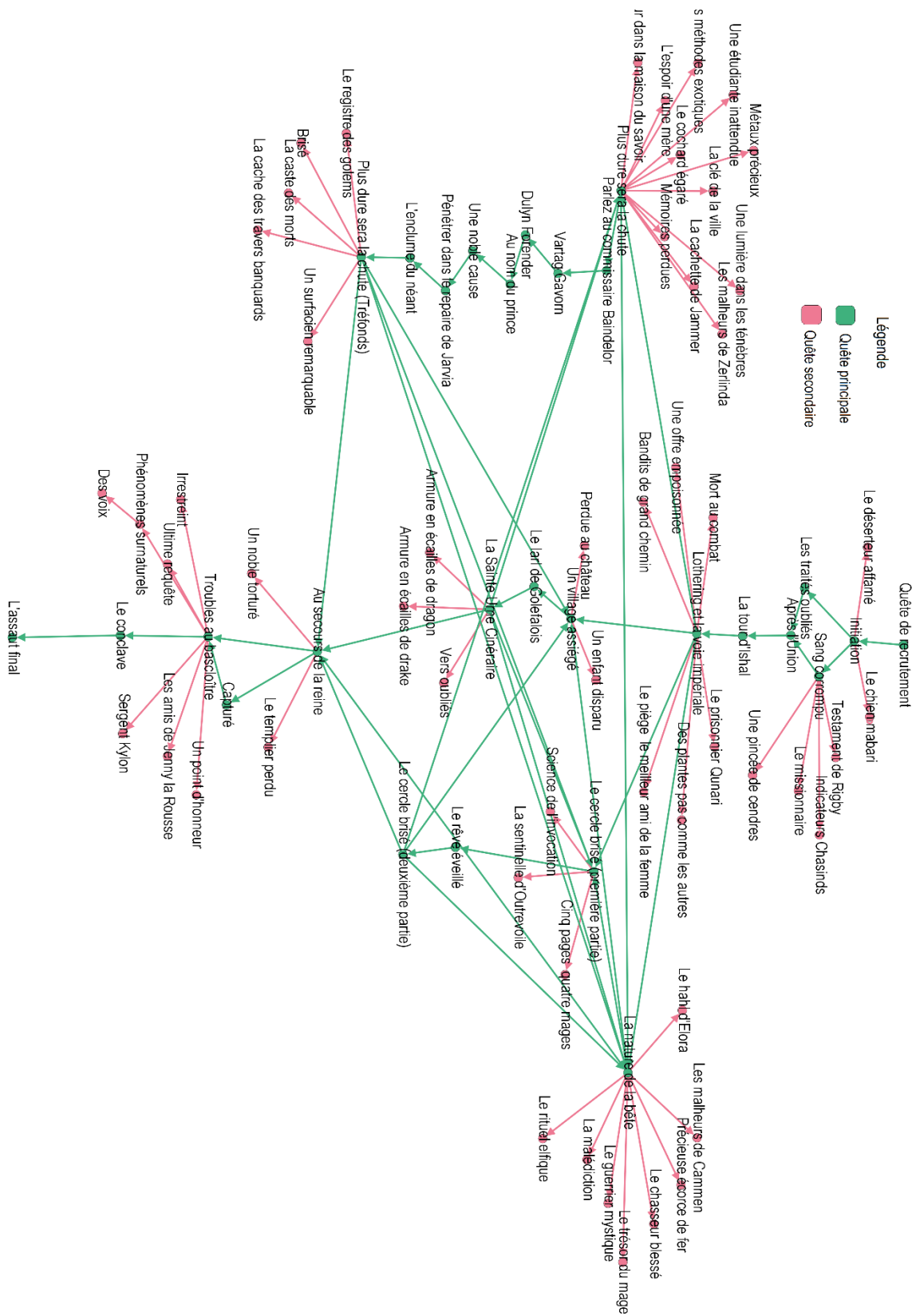


Figure 13: Schéma de la structure narrative de Dragon Age : Origins

reviendrai sur ce point dans la troisième partie. Le troisième type de quêtes de *DAO* fait le lien entre la quête principale et les quêtes secondaires : il s’agit de quêtes liées aux différents compagnons recrutés, qui sont accessibles selon l’affinité du héros avec ses compagnons et le passage de certains points dans l’intrigue principale. Ces quêtes nécessitent de se rendre dans des endroits visités précédemment pour d’autres quêtes ou de chercher des objets particuliers qui peuvent être dans de nouveaux lieux. Le joueur n’est pas obligé d’accomplir les quêtes de ses compagnons, mais y est encouragé par le jeu dans la mesure où les compagnons sont fortifiés par une bonne entente avec le héros. Elles ont par ailleurs pour certaines un lien avec l’intrigue principale : c’est ainsi le cas de la quête d’Alistair, le premier compagnon à rejoindre le héros, qui se révèle être le frère illégitime du roi : lors de sa quête, le héros peut l’inciter à être plus responsable, ce qui facilitera par la suite sa potentielle accession au trône.

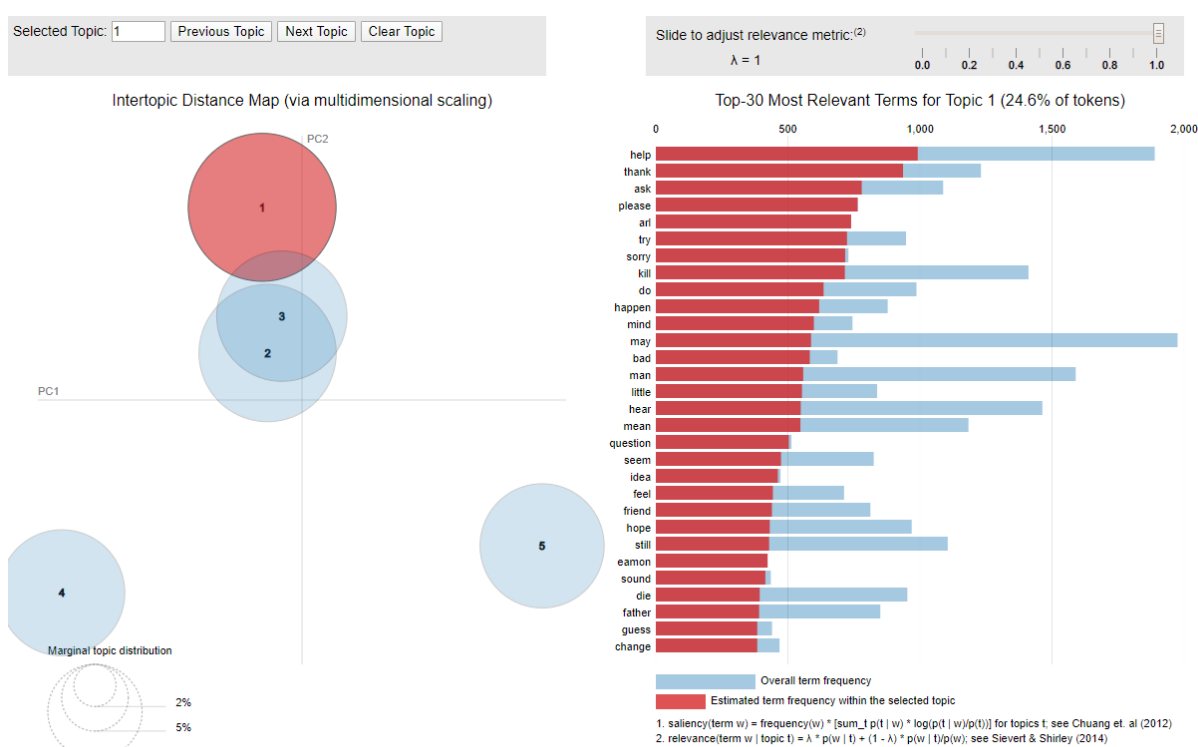


Figure 14 : Premier sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui du iarl de Golefalois

L'étude de sujets de *DAO* révèle une construction des sujets assez similaire à celle de *Darkstone* en ce qui concerne les sujets liés aux quêtes. En effet, les trois premiers sujets, qui sont très proches, semblent représenter les quatre quêtes secondaires : le premier sujet, avec des termes comme « help », « thank », « ask », « please » et « arl », titre de noblesse de la personne à aider lors de la quête « Le iarl de Golefalois », semble concerner cette quête, tandis que le deuxième sujet – « darkspawn », « find », « people », « fight » - paraît au premier abord plus guerrier ; toutefois, en

regardant non plus les termes les plus présents dans ce sujet, mais ceux qui en sont le plus spécifiques, on retrouve le lexique de la quête « La nature de la bête » qui se situe dans un camp forestier elfique – « forest », « keeper » (titre du chef des elfes), « wild », « Zathrian » (nom du *keeper* de ce clan), « Tamlen » (mot elfique), « werewolf » (la quête consiste à sauver le camp des attaques répétées de loup-garous)... Enfin, le troisième sujet regroupe deux autres quêtes, celle du Cercle des Mages – « mage », « circle », « magic », « demon » - et celle de la recherche des cendres de la prophétesse Andrasté – « maker » (nom du dieu de l'univers), « chantry » (synonyme d'« église » dans le jeu), « andraste ». Ces trois sujets, très proches, sont éloignés du quatrième sujet, qui regroupe la quête principale avec des termes comme « warden », « grey », « king », « fight », « loghain » (un des opposants du héros), « throne », mais également une des quêtes secondaires, celle du royaume nain – « Bhelen » et « Harrowmont » étant les deux prétendants à la couronne, « Orzammar », la ville des nains, « house », l'équivalent des « grandes familles » naines. Cette proximité s'explique par la proximité thématique de ces deux quêtes : quand les autres quêtes demandaient de défendre des personnes, de rechercher des objets ou de combattre des ennemis, ces deux quêtes sont plus politiques, et ont un enjeu identique : le trône d'Orzammar d'un côté et celui de Férelden de l'autre. La distinction entre quêtes secondaires et quête principale est donc moins nette que dans *Darkstone*, mais elle est toutefois visible dans une opposition entre les quêtes « violentes » et les quêtes « politiques » - bien que celles politiques ne soient pas pour autant dénuées de combats.

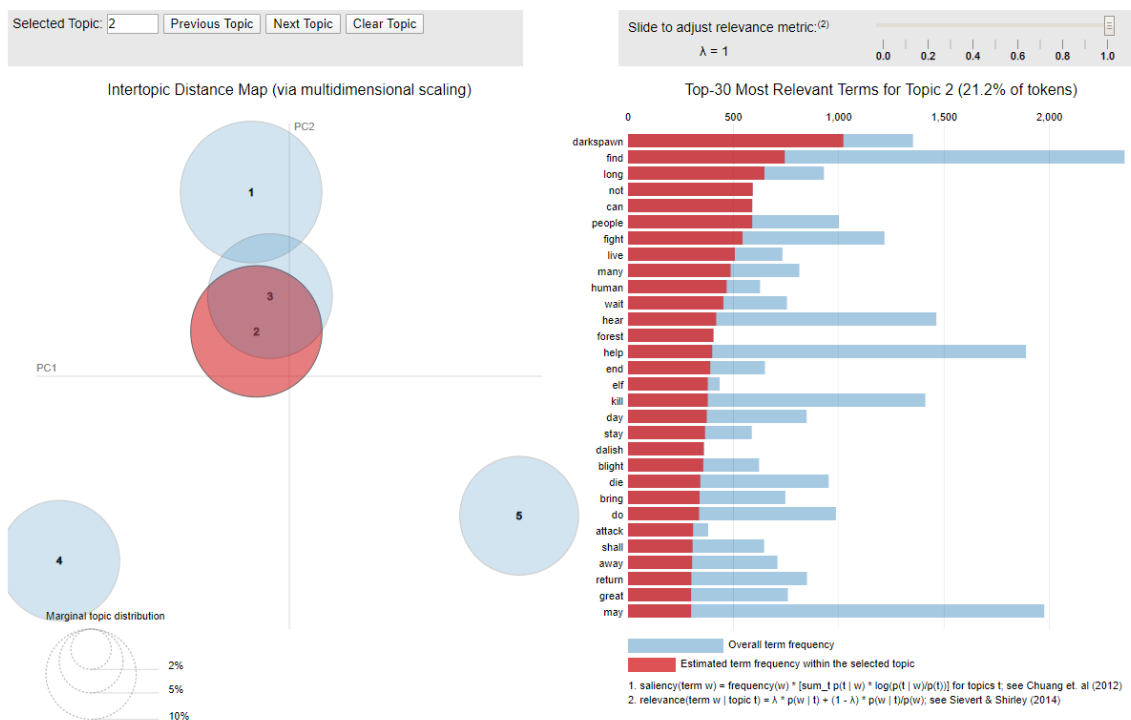


Figure 15 : Deuxième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des combats ?

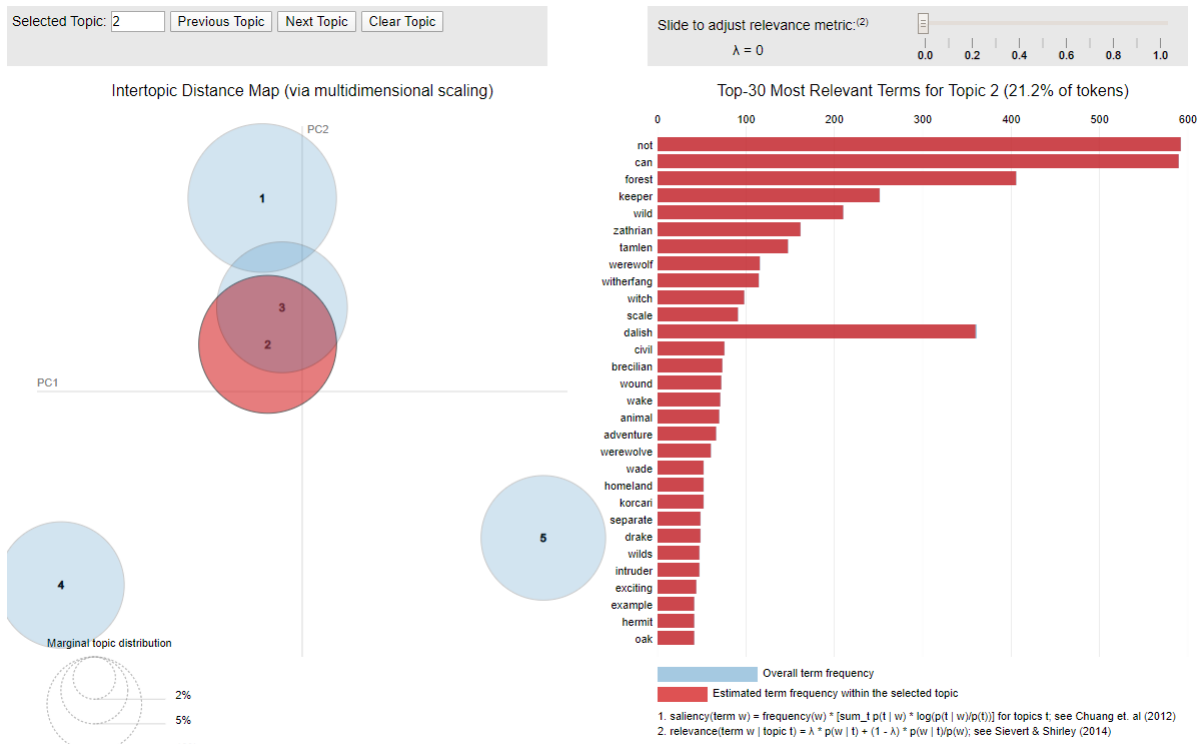


Figure 16 : Deuxième sujet de DAO d'après l'étude de sujets, mots les plus spécifiques du sujet ; celui de la quête des elfes

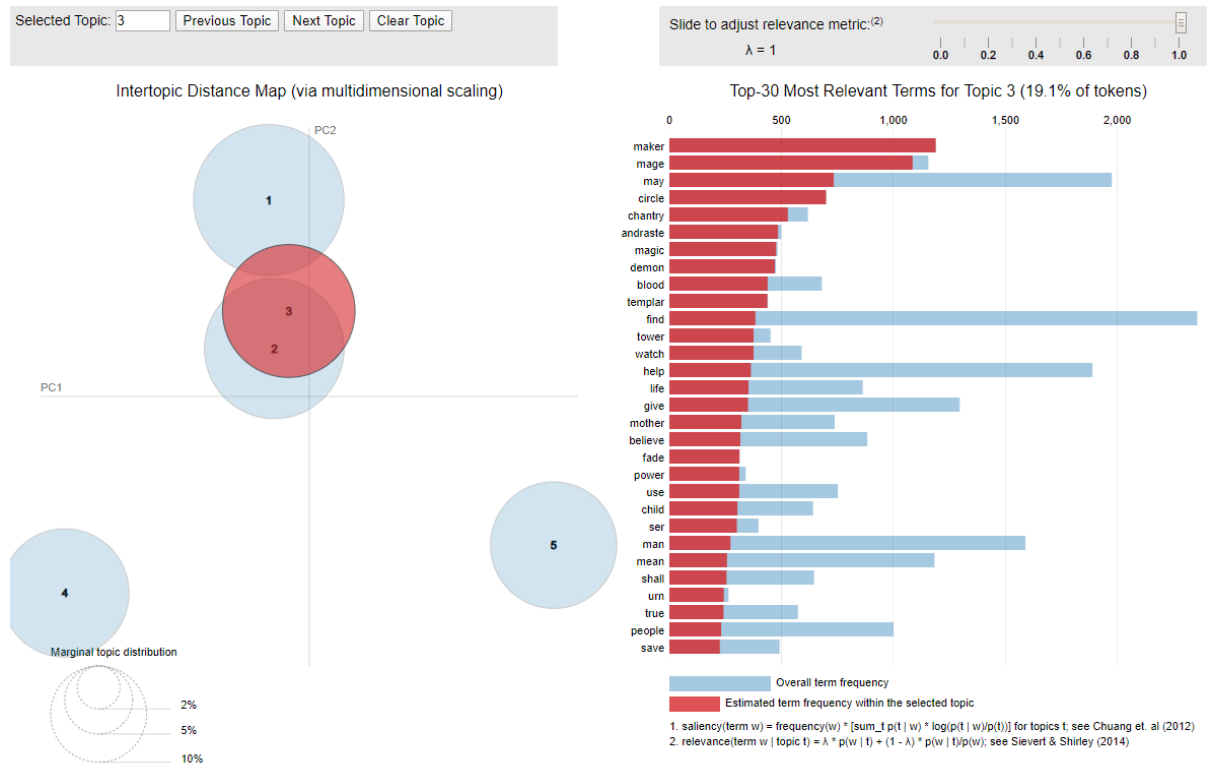


Figure 17 : Troisième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui de la magie et de la religion

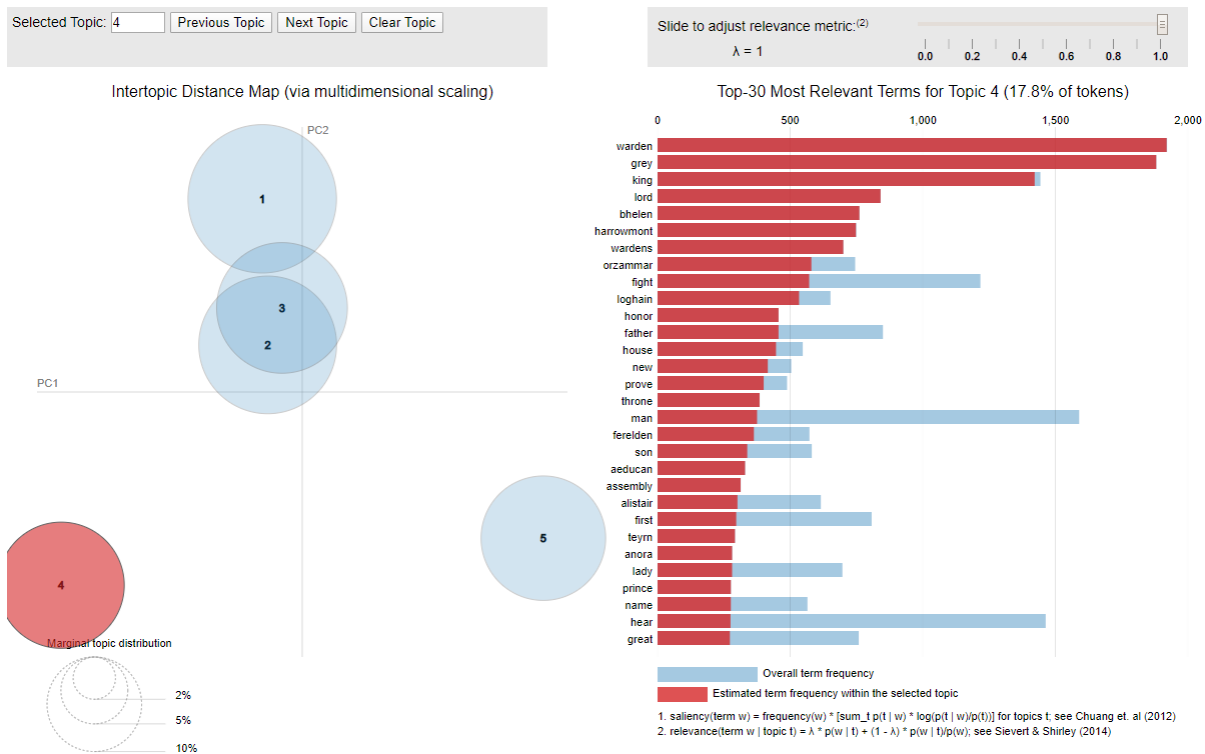


Figure 18 : Quatrième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des quêtes politiques

La structure des quêtes de *DAO* respecte donc tout comme *Darkstone* celle de l'Aventure/mésaventures : de nombreuses quêtes ne sont pas liées à l'intrigue principale, et celles qui le sont, tout comme dans *Darkstone*, le sont par leur issue et non dans leur intrigue même, ce qui permet qu'elles soient interchangeable. Toutefois, *DAO* lie davantage les mésaventures à l'Aventure par le biais des cinématiques qui informent le joueur de l'avancée de l'intrigue politique mise en place en parallèle des aventures du héros – et qui les rejoint lors de la quête de dénouement. Cette structure épisodique, par le biais des différentes quêtes, rapproche donc les deux RPG étudiés des romans d'aventures ; il est par ailleurs notable que si *DAO* contient de nombreuses cinématiques, *Darkstone* n'en contient que trois (une dans l'introduction, trois au moment du dénouement). Cette différence, qui se ressent dans la structure du récit puisque la présence de cinématique permet à *DAO* de lier les différentes mésaventures en rappelant régulièrement la quête principale au joueur, est probablement à attribuer aux dix ans qui séparent les deux jeux. Il est toutefois manifeste, par le nombre de personnages récurrents dans l'ensemble de l'intrigue de *DAO*, que celui-ci cherche davantage à établir un récit construit et suivi, tandis que la structure de *Darkstone* reste simple, dans la mesure où la plupart des personnages n'ont une fonction qu'au sein de leur quête et ne sont plus convoqués dans la suite du récit.

2.2.3.2 – Pauses et commentaires

La dernière des caractéristiques identifiées des romans d’aventures concerne la dualité du style : d’un côté des actions dont le danger va crescendo au fil du récit, mise en valeur par des commentaires, de l’autre des temps de pauses nécessaires à la mise à distance de ces actions par des temps de pause afin que celles-ci paraissent plus menaçantes et qu’elles demeurent efficaces dans le récit.

Dans *Darkstone*, les textes sont séparables en différentes parties selon les zones dans lesquels ils sont énoncés : la ville, lieu pacifique où le héros se rend pour acheter et vendre de l’équipement* et se reposer, les différentes terres, où se situent les personnages qui détiennent les cristaux et proposent des quêtes au héros, et enfin les donjons, où se situent la majeure partie des quêtes à effectuer. *DAO* peut être divisé de manière similaire, bien que les parties ne correspondent pas : le camp est le lieu de repos des personnages, et où le héros converse avec ses compagnons, la carte donne accès aux différentes zones et représente les voyages effectués, avec les rencontres qui peuvent survenir, tandis que les différents lieux associés à des quêtes se partagent eux-mêmes, selon les cas, entre zones pacifiques – villes, villages, camps – où il est possible de commercer et de discuter avec d’autres personnages, et zones dangereuses, qui permettent l’exploration et le combat. La ville de *Darkstone* et le camp de *DAO* permettent des périodes de pauses, où le héros n’est pas menacé et peut échanger avec des personnages ou recueillir des informations sur l’univers du jeu.

Les interventions des villageois de *Darkstone* concernent deux sujets : d’une part, les quêtes de récupération, dont nous avons déjà parlé, lors desquelles un villageois demande au héros de retrouver dans les donjons un objet magique afin de le rendre à une organisation invisible dans le jeu – le Roi, la guilde des marchands, les moines, etc... D’autre part, l’avancée de la quête principale et les inquiétudes qui en découlent pour les habitants. C’est ainsi un villageois qui présente au héros le contexte du début du jeu, en racontant l’histoire de Draak et la menace qu’il fait peser sur l’univers :

Draak était connu sous le nom de Drakil Tanan quand il n’était qu’un simple moine de Kaliba. Son ambition dévorante le poussa à s’adonner à la plus abjecte magie noire : la nécromancie. Lorsque ses pairs découvrirent l’effroyable horreur de ses expériences, il fut excommunié.

puis lors de l’apparition du Darkstone, la pierre magique qui tend à transformer les habitants en pierre, c’est également un villageois qui renseigne le héros sur l’origine et le fonctionnement de cette pyramide qui a surgi au centre du village :

Nous nous changeons tous peu à peu en pierre tandis que le Darkstone absorbe notre énergie vitale. Ce pays ne sera bientôt plus habité que par des statues. Et les créatures démoniaques de Draak pourront alors prendre possession de leur nouveau territoire.

La ville est donc un lieu de pause pour le héros, dans la mesure où il s'agit d'un lieu protégé des combats et un lieu de renseignement : il s'agit de l'endroit où l'univers et les objectifs de l'Aventure sont précisés. Les exploits des héros sont également commentés dans ce lieu, puisque lorsqu'un objet magique lui est rapporté, le villageois commente la réussite de cette quête :

« Très bien ! Sans vous, j'ignore comment nous serions parvenus à mettre la main sur la Corne de licorne. Une nouvelle action d'éclat en récompense de laquelle on m'a chargé de vous remettre ces pièces d'or. » ; « Parfait ! Je suis heureux que vous ayez pu retrouver le Livre des Chemins. Cet acte héroïque sera sûrement très apprécié par la guilde des marchands ! Et ces pièces d'or sont la récompense de votre travail ! »

Dans *DAO*, le camp permet au héros d'échanger avec l'ensemble de ses compagnons : lors des quêtes, seuls trois d'entre eux, choisis par le joueur, l'accompagnent. Il s'agit de l'endroit où il est possible de questionner les compagnons sur leur passé ou des éléments de l'univers qui leur sont connus. Les compagnons sont en effet complémentaires concernant différents aspects de l'univers : Alistair est comme le héros un Garde des Ombres, mais également ancien Templier : il peut donc informer le héros des missions de ces deux ordres et de leur fonctionnement :

Oh... and then there were the nightmares. Duncan said it was part of how we sense the darkspawn. We tap into their... well, I don't know what you'd call it. Their "group mind." And when we sleep, it's even worse. You learn to block it out after a while, but at first it's hard. It's supposed to be worse for those who Join during a Blight. How is it for you?¹

Il a également des liens avec Golefalois (*Redcliff*), le lieu d'une des quêtes, et est au fait de la politique de Férelden. Wynne est une mage du Cercle, Morrigan une mage apostate et la fille d'une sorcière de légende : leurs visions concernant la magie divergent et permettent au lecteur-joueur de comprendre certains conflits de l'univers :

Wynne : The first time I saw an abomination, my blood turned to ice. It was months before the nightmares stopped. [...] It was the knowledge that I could easily become one of them that frightened me the most. [...] One slip... all it takes is one slip, and everything you are is simply gone... replaced by madness.²

Morrigan : There are traditions of magic outside of the Circle of Magi, despite what those mages would have you believe. Some of these traditions are old, indeed, passed down as carefully-guarded lore from one generation to the next. The zealots of the

¹ « Et il y a eu les cauchemars, aussi. D'après Duncan, c'est un signe de notre connexion avec les engeances. D'une certaine manière, nous ressentons leur... "esprit collectif". Pendant notre sommeil, ce lien gagne en force. On apprend à le contrôler au bout d'un moment, mais les premières nuits sont... pénibles. Et je crois que c'est pire lorsque l'Union a lieu pendant un Enclin. Vous tenez le coup ? », Bioware, *Dragon Age : Origins*, *op. cit.*, traduction officielle du jeu, par l'entreprise Exequo.

² « Wynne : La première fois que j'ai vu une abomination, mon sang s'est figé dans mes veines. Il a fallu des mois pour que les cauchemars cessent. [...] Ce qui me terrifiait le plus, c'était qu'il suffisait d'un seul instant d'égarement pour en devenir une. [...] Une erreur... Il n'en faut pas plus pour voir toute son existence annihilée, supplantée par la folie. », *Ibid*, traduction d'Exequo.

Chantry would uproot all such practitioners if they could, but as luck have it some still exist. My mother is such a one.¹

Léliana est une barde qui a vécu à Orlaïs, le pays voisin et à la Chantrie, et pourvoit des informations tant sur son métier que sur ces deux lieux ; Zévrán l’assassin fait de même avec sa guilde d’assassins, les Corbeaux (*Crows*), et son pays d’origine, Antiva. Enfin, Oghren peut expliquer le fonctionnement de la société naine à Orzammar et Sten celle des Qunari à Par Vollen.

Dans les deux jeux, les temps de pause sont donc localisés et destinés en particulier à la découverte de la quête principale et de l’univers. Certains personnages discutent des quêtes réalisées par le héros – dans *DAO* la validation de certaines quêtes amène les compagnons à dévoiler des informations sur eux ou sur l’univers : c’est notamment le cas d’Alistair qui, une fois la quête de Golefalois terminée, révèle au héros qu’il est le fils illégitime du précédent roi. Il ne s’agit donc pas seulement de temps destiné à mettre l’action à distance, mais également tant à la commenter qu’à permettre la découverte du monde de l’histoire. Outre les temps de pause, il existe dans *DAO* et de manière minime dans *Darkstone* d’autres commentaires de l’action, énoncés directement pendant les combats par les personnages. Dans *Darkstone*, il s’agit de certaines phrases du héros à destination du joueur, afin d’attirer son attention sur des problèmes. Elles sont peu nombreuses :

Je commence à avoir faim.

J’ai faim.

Je meurs de faim.

A l’aide !

Au secours !

Oh non...

Les trois premières sont énoncées en fonction du besoin de nourriture du héros et peuvent survenir dans n’importe quel contexte, tandis que les suivantes ne peuvent apparaître que lors de combats ou lors de passages dans des salles piégées : le héros crie « A l’aide ! » et « Au secours ! » lorsque sa vie atteint un seuil critique, tandis que « Oh non... » est prononcé par le deuxième héros, si le joueur a choisi de contrôler deux personnages, lorsque son compagnon est décédé. Ce type de phrase est également présent dans *DAO* avec un objectif similaire :

Heros : Aah... I believe I took a bad shot in that fight.

Heros : Don’t give them the advantage !

¹ « Morrigan : Les mages du Cercle auront beau dire, ils n’ont pas le monopole de la magie. Certaines traditions immémorales constituent un savoir jalousement gardé, transmis de génération en génération. Les chantristes se plaisent à exterminer les pratiquants de ces traditions dès qu’ils le peuvent, mais par chance certaines ont encore cours. Ma mère est garante de l’une d’elles. » *Ibid*, traduction d’Exequo.

Heros : Careful !

Morrigan : Oooh, it is too much !

Zevran : This never goes like I plan...

Zevran : That hurt, aah.¹

Ces exclamations sont différents extraits de phrases prononcés par le héros et les compagnons durant un combat, suite à un coup ou à la mort d'un des compagnons. Tout comme dans Darkstone, ils servent à commenter l'action en mettant en avant certains événements qui peuvent passer inaperçus au milieu du champ de bataille – quatre personnages contrôlés par le joueur, ainsi qu'un nombre variable d'ennemis, ce qui augmente le nombre d'actions simultanées et donc la difficulté à être attentif à l'ensemble des actions. Certaines exclamations marquent l'entrée en combat, prenant un rôle narratif d'encouragement ainsi que de rappel de l'action.

Heros : Be careful now !

Heros : I will not fail !

Zevran : Time for a little bloodletting I see...

Morrigan : Wipe them out !

Morrigan : I am your death !

Morrigan : Now we get our hands dirty.

Morrigan : We should prepare ourselves for combat !

Morrigan : Your time to die !²

Enfin, une dernière catégorie d'interjections signale la victoire et la fin du combat :

Heros : It's a fine thing we've done.

Morrigan : Delightful !

Morrigan : 'Tis too easy.³

¹ « Héros : Aaah... Je crois que j'ai pris un mauvais coup pendant ce combat.

Héros : Ne leur donnez pas l'avantage !

Héros : Attention !

Morrigan : Oooh, c'en est trop !

Zevran : Ça ne se passe jamais comme je l'avais prévu...

Zevran : Ça fait mal, aah. », Transcription à partir du jeu, ma traduction.

² « Héros : Soyez prudent !

Héros : Je n'échouerais pas !

Zevran : Je vois qu'il est l'heure de la saignée...

Morrigan : Nettoyez-moi tout ça !

Morrigan : J'apporte la mort !

Morrigan : Il est temps de se salir les mains.

Morrigan : Nous devons nous préparer au combat !

Morrigan : Votre heure a sonné ! », Transcription à partir du jeu, ma traduction.

³ « Héros : Voilà une bonne chose de faite.

Morrigan : Délectable !

Morrigan : C'est trop facile. », Transcription à partir du jeu, ma traduction.

Ces interjections ont pour objectif tant d'attirer l'attention sur les différentes actions qui surviennent que de les valoriser. Il s'agit à la fois de commenter les actes des personnages et le déroulement du combat et à la fois d'écouter leur ressenti. Le rôle de ces commentaires est donc à la limite de l'interactivité, puisqu'il s'agit en effet autant de narrativiser le combat que de créer un lien entre le joueur et les personnages. Enfin, la gradation de la dangerosité des actions ne se perçoit pas dans le texte, mais est portée par la construction interactive des œuvres. Nous reviendrons sur ces aspects dans la troisième partie.

L'étude des textes de *DAO* et de *Darkstone* m'a donc permis d'établir une proximité certaine entre les caractéristiques établies des romans d'aventures et ces deux RPG : l'importance de l'action est marquée par les verbes, notamment violents, qui sont par ailleurs mis en avant dans un sujet dédié ; toutefois, ces verbes évoquent autant l'action des personnages et héros que l'action du joueur. D'autre part, le dépaysement se construit autour de deux aspects : l'omniprésence de la magie, dans les deux cas liée à la religion, et l'utilisation de noms propres inventés qui évoquent la contrée imaginaire dans laquelle se déroule l'histoire. La structure Aventure/mésaventure se retrouve quant à elle dans la structure quête principale/quêtes secondaires, dont j'ai montré la construction par la représentation en réseau des différentes quêtes. Enfin, la nécessité des pauses dans les narrations et des commentaires de l'action est représentée par différents lieux, entre lieux de combat et lieux pacifiques, ainsi que par les commentaires des autres personnages sur les actes accomplis, après coup dans *Darkstone* et pendant dans *DAO*. Cette étude se limitait toutefois au texte des deux jeux, et n'inclut donc pas toutes les proximités créées par le caractère interactif des œuvres ; c'est cet aspect que nous allons étudier dans la dernière partie.

3 – Les apports de l'interactivité dans la structure narrative des RPG par rapport aux romans d'aventures

Après avoir étudié quels aspects des textes des deux jeux *Darkstone* et *Dragon Age : Origins* se rapprochent des romans d'aventures, il convient d'analyser une autre composante, essentielle dans le genre qu'est le jeu vidéo, et qui participe à la création de l'histoire : l'aspect interactif. J'étudierai donc dans cette partie la manière dont les interactions vidéoludiques renforcent la proximité entre les RPG et les romans d'aventures, à nouveau selon les quatre principales caractéristiques des romans d'aventures définies dans la partie précédente : l'importance de l'événement – violent –, le rythme spécifique qui vise à mettre en valeur l'action, le dépaysement et la structure Aventure/mésaventure. D'autres caractéristiques, particulièrement intéressantes lorsqu'elles sont mises en rapport avec les procédés interactifs, seront également évoquées.

3.1 – Un rythme interactif

3.1.1- Participation active aux actions guerrières

3.1.1.1 – Une participation constante à l'action

Dans la partie précédente, j'avais souligné l'ambiguïté de l'utilisation des verbes d'actions : ils constituent certes la majeure partie des verbes utilisés, mais les verbes évoquant l'action violente n'étaient pas majoritaires ni particulièrement mis en avant. Cette caractéristique – étonnante lorsque l'on connaît les jeux, qui se composent essentiellement d'affrontements, est due au fait que l'action violente repose entièrement sur les mécanismes ludiques* et sur le joueur.

Le combat est en effet au centre de l'expérience ludique proposée par les deux RPG. Dans *Darkstone* comme dans *DAO*, les combats surgissent de manière régulière et impliquent le héros dans des affrontements guerriers où il lui est nécessaire de tuer ses opposants. Les combats ne sont la plupart du temps pas scénarisés, ne faisant que rarement suite à un objectif de quête. Les deux jeux se déroulent dans des univers hostiles où vivent nombre de créatures monstrueuses qui attaquent le héros sitôt qu'il s'approche d'elles. Dans *Darkstone*, c'est le cas tant des terres en surface que des donjons dans lesquels le héros doit descendre pour accomplir les quêtes. Le bestiaire y est

similaire à celui dans les récits appartenant au genre de la *fantasy* : gobelins, orcs, squelettes, spectres, trolls, vampires... Il en va de même pour *DAO*, où les engeances remplacent les créatures humanoïdes et les animaux sont bien plus agressifs que ne le voudrait le réalisme : loups, ours, araignées géantes entravent le chemin du héros et de ses compagnons.

Si l'importance des combats n'est pas visible dans le texte des deux jeux, c'est que ces combats sont des moments purement vidéoludiques : ils ne sont pas scénarisés, et seuls quelques exclamations des personnages peuvent surgir au milieu de l'affrontement – exclamations de douleurs ou appels à l'aide pour la plupart. Les ennemis ne sont pas doués de parole et les combats se déroulent en silence. C'est donc sur le joueur que repose la scénarisation des actions violentes : l'apparition des ennemis est prévue par le jeu, mais n'influence pas le récit. Les actions des avatars, la manière dont ils combattront, les coups qu'ils porteront sont laissés au choix du joueur qui les dirige. En effet, le personnage est défini dès le départ par son style de combat que le joueur est libre de sélectionner parmi plusieurs possibilités – guerrier, mage, voleur ou prêtre dans *Darkstone*, guerrier, voleur ou mage dans *DAO*. Les événements guerriers permettent ensuite au joueur d'améliorer les capacités de son personnage, c'est-à-dire de personnaliser davantage ses compétences et de le rendre plus efficace au combat. Dans *Darkstone*, les possibilités sont relativement simples (apprendre de nouveaux sorts et de nouvelles compétences, augmenter les points de caractéristiques* – force, magie, dextérité, vitalité) mais *DAO* offre davantage de personnalisation : les mages peuvent se spécialiser dans certaines écoles de magie (glace, feu, électricité, terre...), les voleurs peuvent combattre à l'arc ou avec deux dagues et le joueur peut donc leur affecter des compétences liées à leur armement, de même pour les guerriers qui peuvent utiliser une arme à deux mains ou une épée et un bouclier.

Lors du combat, l'utilisation des sorts et des compétences, des actions spéciales – dans *DAO*, les ennemis à combattre en priorité sont laissés au choix du joueur, ainsi que les déplacements du personnage qu'il contrôle. Son ou ses compagnon(s) sont de leur côté autonome(s), c'est-à-dire contrôlé(s) par le jeu, selon certaines règles qu'a pu instaurer le joueur, via le menu tactique* dans *DAO* ou par la configuration du sort et de la puissance magique à utiliser dans *Darkstone*. Ainsi, malgré l'absence narrative des actions violentes, celles-ci sont en réalité centrales dans les jeux et laissées au contrôle du joueur. Il s'agit de l'aspect de l'aventure dans laquelle le joueur a le plus de possibilités, ce qui rend le déroulement de chaque combat unique en fonction des actions que le joueur fait exécuter à son avatar.

3.1.1.2 – Logique ludique du hasard

Un aspect de ces combats n'est toutefois pas entièrement laissé au choix du joueur, et il s'agit du moment où ceux-ci surviennent. Si un certain nombre de combats sont prévus comme des étapes fixes au long de l'aventure – l'affrontement avec les sbires de Draak après la trouvaille du troisième cristal dans *Darkstone*, la rencontre avec l'ogre en haut de la tour d'Ostagar dans *DAO* – beaucoup d'affrontements ne sont pas spécifiquement prévus par le jeu et dépendent du mouvement tant des personnages que des ennemis. Ainsi dans *Darkstone*, un certain nombre d'ennemis sont placés dans les donjons, et ceux-ci peuvent se déplacer en fonction des portes ouvertes dans l'ensemble du niveau où ils sont placés. Ces monstres n'étant pas visibles tant que la porte reste fermée, le joueur peut s'engager dans une salle qu'il pense déserte et rencontrer des ennemis qu'il ne s'attendait pas à voir surgir. Dans les terres, les ennemis se déplacent à leur gré, le territoire étant à quelques lieux près entièrement ouvert. Il n'est ainsi pas rare pour le joueur d'être attaqué par des monstres qui arrivent en plein milieu du village où il était en train de prendre connaissance d'une quête. Les zones sont davantage définies dans *DAO*, ce qui implique un moins grand nombre de combats surprises ; les ennemis ne sont toutefois pas davantage indiqués sur la carte, et le joueur n'a aucun moyen de savoir à quel moment il pourra être attaqué ni par combien d'adversaires.

Ce procédé rejoint celui du hasard dans le roman d'aventures, qui gouverne la logique d'enchaînement des événements :

Le monde du roman d'aventures est gouverné par le hasard, parce que son rythme suppose, une fois thématisé dans l'intrigue, rapidité d'action et faculté à improviser. Pour cette raison encore, dans le roman d'aventures, l'improvisation du héros ne se limite pas à un abandon de la raison devant le chaos des événements. Le personnage



Figure 19 : Combat en vue tactique (et donc isométrique) dans *Dragon Age : Origins*

compte au contraire sur le hasard pour gagner ses combats, comme si, pour lui (et plus encore pour la logique du genre), le hasard n'était pas neutre, mais était le jeu d'une providence au dessein caché.¹

Les « rapidité d'action et faculté à improviser » sont dans les RPG laissés au talent du joueur, que la logique du hasard cherche en permanence à tester. Dans *Darkstone* ainsi, dans une moindre mesure, que dans *DAO*, l'angle de vue du joueur est en surplomb par rapport à celui de l'avatar : *Darkstone* propose ainsi une vue dite isométrique, soit en plongée sur l'avatar, et en l'occurrence avec la possibilité de zoomer sur le personnage. Dans *DAO*, cette perspective est également proposée par la « vue tactique », même si le jeu est configuré pour afficher au départ une perspective « à la troisième personne », qui place le point de vue du joueur derrière le personnage qu'il contrôle, lui donnant à voir l'avatar en plan moyen au centre de l'écran. Le joueur a donc une meilleure vue de l'environnement que l'avatar, ce qui lui donne davantage de possibilités de prévoir un combat imminent.

Cet avantage est toutefois diminué par l'aspect aléatoire de certains aspects du jeu. Dans *Darkstone*, les emplacements des différents lieux de quête, tant sur la carte que dans les donjons, sont choisis au hasard, ce qui fait que même un joueur expérimenté ne peut prévoir la position des



Figure 20 : Apparition d'un combat lors du déplacement entre deux zones dans *Dragon Age : Origins*

lieux d'intérêts et des combats liés au cours du jeu. De plus, l'architecture des niveaux est établie de manière procédurale : le plan des niveaux varie donc non seulement d'un niveau à l'autre, mais également entre les différentes parties, ce qui implique une grande part de hasard et oblige le joueur à s'adapter à

son environnement au fur et à mesure de la découverte. Parce qu'il est davantage scénarisé, *DAO* ne génère pas les cartes des lieux de manière procédurale, mais ajoute toutefois des combats

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 203.

aléatoires lors des déplacements entre deux zones, symbolisés par l'apparition d'épées croisées sur la carte. Ces combats font apparaître l'avatar dans une carte inconnue où il ne pourra plus retourner par la suite, et où il est bloqué jusqu'à trouver la sortie, dont le chemin est généralement entravé par des ennemis à vaincre. Certains de ces affrontements sont scénarisés, comme l'apparition de Zévran, mais la plupart vise à prendre le joueur de court lors de l'écran de chargement, qui est normalement un temps pacifique.

Cette logique du hasard se retrouve également d'un point de vue ludique dans la découverte des objets au court de l'aventure : si certains objets de quête ou objets particulièrement puissants – dans *DAO* – sont situés à des endroits précis, la plupart des biens que peut obtenir le héros sont aléatoires : sur le cadavre de ses ennemis, dans les coffres et autres contenants à ouvrir au fil de son exploration, le héros peut trouver aussi bien des armes magiques que des équipements* communs. Ce hasard pousse d'ailleurs le joueur à l'exploration, de peur de laisser passer une occasion de trouver un objet rare.

Ainsi, tout comme le roman d'aventures, les deux *RPG* s'appuient également sur une logique du hasard, non seulement narrative, mais également ludique, dans les événements qui surviennent. Toutefois, contrairement à celle du roman d'aventures, cette logique ne cherche pas à mettre en avant le *fatum* du héros comme un destin extraordinaire, ou à en faire un « homme du *kairos* », pour reprendre l'expression de Matthieu Letourneux¹, mais davantage à défier le joueur de manière à diminuer son omnipotence sur les événements du jeu.

3.1.2 - *Narration en partie assumée par le joueur*

3.1.2.1 – Le choix des temps de pause

Le fait que le système d'action repose sur le joueur fait également reposer sur lui le rythme du récit. En effet, dans *DAO* comme dans *Darkstone*, les déplacements sont libres et le joueur peut donc à sa guise poursuivre l'avancée dans l'Aventure ou rejoindre une zone pacifique – ville, villages, camp. Cette liberté amène le joueur à gérer l'équilibre entre les temps d'action et les temps de pause dans le récit.

L'interactivité de la temporalité se fait dans les deux jeux au choix du joueur entre temps pacifiques et temps de l'affrontement. Cette liberté est plus développée dans *Darkstone* dans la mesure où la ville est, grâce au sort « Porte Magique » accessible depuis n'importe quel point de la

¹ « Dans un roman de l'action, du rythme et de l'extraordinaire, c'est la faculté à saisir le *kairos*, l'occasion favorable, qui prévaut, non les lenteurs de la rationalité. Homme du *kairos*, le héros du roman d'aventures ne cesse d'agir par une impulsion qui semble absurde mais qui est la cause de ses aventures » Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930, op. cit.*, p. 203.

carte, le sort ouvrant un portail qui permet à l'avatar de se téléporter directement dans la ville, même en plein combat. Ainsi, ce mécanisme ludique* offert au joueur lui permet à n'importe quel moment du jeu de prendre un temps de pause dans l'affrontement, mais non dans le « récit », dans la mesure où il continue à jouer. Cette liberté est moins grande dans *DAO*, puisque les zones pacifiques – et en particulier le camp – ne sont pas accessibles à n'importe quel moment : il faut que l'avatar se trouve dans une zone lui ouvrant un accès sur le reste du monde, c'est-à-dire que le joueur puisse accéder à la carte du monde pour décider de la prochaine destination, dont fait partie le camp. Ainsi, lorsque l'avatar explore la forêt de Bréciliane, il ne peut directement retourner au camp, mais il lui faut d'abord se rendre dans le camp des Dalatiens, pour, de cet endroit, accéder à la carte du monde et donc au camp. Dans les deux jeux, cette liberté est également à relativiser par rapport au fait que l'inventaire* des avatars n'est pas infini : ainsi, dans *Darkstone*, l'avatar a un certain nombre de cases disponibles où il peut ranger les objets qu'il trouve au fil de l'aventure, mais une fois son inventaire* plein, il ne pourra plus conserver de nouveaux objets : afin de rentabiliser les temps d'aventure, le joueur aura donc tendance à se rendre à la ville dès que l'inventaire* de l'avatar est plein, afin de vendre les objets qu'il a trouvés et de pouvoir ramasser les nouveaux qu'il trouvera. Le mécanisme* est similaire dans *DAO*, si ce n'est que l'inventaire* ne se compte pas en « case » mais en nombre d'objets ; de plus, les marchands sont disséminés dans les différentes zones de Thédas, ce qui implique qu'il n'est pas nécessaire de se rendre précisément au camp pour vendre ses trouvailles, contrairement à *Darkstone* où seule la ville héberge des commerçants. Le voyage régulier auprès des marchands est par ailleurs très important pour le bon déroulement des combats, puisqu'il s'agit d'un moyen d'améliorer son équipement* et de l'adapter à son niveau, mais également de se pourvoir en potions* – dans les deux jeux, de magie et de santé – qui facilitent les affrontements.

Cette interactivité du rythme entre temps de pause et temps d'affrontement modifie leur importance par rapport au roman d'aventures : si dans le roman d'aventures, les temps plus descriptifs sont nécessaires pour éviter la surenchère de violence, qui conduirait les actions à perdre de leur impact, et ainsi laisser le suspens faire effet sur le lecteur, dans les deux *RPG* étudiés, l'interactivité transforme les objectifs de ces temps de pause. Ainsi, la surenchère d'action peut paraître laissée au choix du joueur, puisqu'il lui revient de choisir s'il reste dans les zones propices aux combats, mais l'équilibre pour éviter la trop grande accumulation de combat revient en réalité à l'exploration, dont je parlerai dans la partie suivante. Les effets de suspens n'apparaissent pas spécialement dans *Darkstone*, où les différentes quêtes sont indépendantes les unes des autres, et joue un léger rôle dans *DAO*, puisque le camp est également le lieu où l'avatar peut dialoguer avec

ses compagnons et ainsi faire avancer leurs quêtes secondaires, qui progressent en fonction de l'avancée de la quête principale.

L'interactivité intervient non seulement dans l'équilibre entre la ville et le « champ de bataille », mais également au sein des affrontements eux-mêmes. En effet, les deux jeux proposent des affrontements dits « en temps réel »*, et non « au tour par tour »*, ce qui signifie que tous les personnages agissent en même temps et qu'il est nécessaire de savoir lire rapidement les différentes actions affichées à l'écran pour comprendre ce qu'il se passe. Dans *Darkstone*, cette nécessité est manifeste dans la mesure où il n'existe aucun élément de l'interface pour indiquer les différentes actions en cours – par ailleurs plus limitées que dans *DAO*. Celui-ci s'affiche comme un jeu plus stratégique que *Darkstone*, dans la mesure où il est possible de mettre l'action « sur pause » pendant l'affrontement : le joueur peut alors prévoir les prochaines actions de chacun des compagnons et de son avatar, qui sont affichées à côté de leur portrait sur l'écran. Ce temps de stratégie laissé au joueur participe de cette interactivité du rythme dans la mesure où il a un rôle à la fois d'anticipation et de description. Le joueur, en préparant les actions des personnages, et le jeu, en les affichant sous le portrait des compagnons – affichées qu'elles soient d'ailleurs choisies par le joueur durant ce temps tactique ou que les compagnons les choisissent d'eux-mêmes en fonction des comportements décidés dans le menu des tactiques* – créent une sorte de commentaire de l'action en cours d'un point de vue visuel.

Enfin, si *Darkstone* ne propose pas de temps de pause qui permette de prévoir les actions dans le jeu – au point que même lors de l'ouverture de la carte, la temporalité du jeu continue de se dérouler – il est toutefois possible de mettre le jeu en pause de manière assez classique, c'est-à-dire, comme dans *DAO*, en affichant le menu extradiégétique du jeu qui permet de sauvegarder*, charger une partie ou régler les options du jeu.

L'interactivité du rythme du récit change donc l'objectif de la partie du récit moins centrée sur l'action : il ne s'agit pas, comme dans le roman d'aventures, de mettre à distance la violence pour éviter un effet de surenchère entre les mésaventures qui lasserait le lecteur, mais de préparer les affrontements à venir. Le rythme devient alors mécanisme ludique* avec pour objectif de rendre l'avatar plus efficace pour les combats à venir.

3.1.2.2 – Une narration partagée

Il peut sembler que les éléments ludiques que je viens d'étudier en soulignant leurs points communs avec le roman d'aventures ne participent pas à la construction du récit et donc ne peuvent être comparés aux particularités narratives du roman d'aventures. Toutefois, il a été établi par

Dominic Arsenault que le jeu vidéo fonctionne selon un double modèle narratif qui considère à la fois le récit prévu par les créateurs du jeu et le récit produit par l'expérience du joueur.

Dans son mémoire *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*¹, Dominic Arsenault cherche à répondre à l'opposition entre ludologie et narratologie au sein des recherches sur les jeux vidéo en définissant une narration émergeant du jeu :

On peut effectivement postuler, plutôt qu'une alternance entre récit prédéfini et jeu non-narratif, la présence d'une double structure narrative [...]. De la sorte, chaque jeu comprendrait d'une part un récit déjà écrit, qui se trouve à être en quelque sorte invariable puisque les actions du joueur lui font découvrir ce niveau narratif sans l'influencer directement, et d'autre part un récit résultant des actions du joueur lors d'une partie.²

Ce postulat permet de souligner le rôle essentiel des actions du joueur dans l'expérience narrative du jeu vidéo, et donc de prendre en compte l'influence des mécanismes ludiques* dans la construction du récit et la représentation de l'univers dépeint dans le jeu. Cet autre récit est pris en charge par le joueur, selon ses actions non enregistrées par le jeu, ses échecs, ses réussites, ses tentatives, ses explorations. Ainsi, les aller-retours chez les marchands pour vendre les objets trouvés au cours de l'aventure ne font pas partie du récit au sens traditionnel du terme, prévu par les créateurs du jeu, mais participent à façonner l'expérience narrative du joueur, qui, peut-être, se souviendra davantage des marchands que d'autres personnages non-joueurs* du jeu, pourtant plus essentiels à l'intrigue mais qui ne sont rencontrés qu'une ou deux fois. Cette expérience liée aux actions du joueur dans le jeu qui ne modifient pas pour autant le récit prévu construit ce que Dominic Arsenault appelle le récit vidéoludique, et qu'il définit ainsi, par opposition au récit enchâssé :

Tout jeu existe en lui-même en tant qu'ensemble de règles. Donnons-lui le nom de *jeu-objet*, ou JO. Ces règles, lorsqu'elles sont mises en action au cours d'une partie, révèlent alors la nature du jeu, le plaisir que l'on peut y éprouver, etc. Elles engendrent le *jeu manifeste*, ou JM. À travers le JM, le joueur effectue une série d'actions qui, je crois, doivent être considérées comme un récit. Suivant cette hypothèse, on désignera donc l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours, sous le terme de *récit vidéoludique* (RV), car celui-ci, naissant dans le JM, est fondé précisément sur l'interactivité inhérente au médium. Le récit déjà prévu par les concepteurs du jeu et que le joueur ne fait que découvrir au fil de la partie sera, pour emprunter le terme à Jenkins, qualifié de *récit enchâssé* (RE).³

¹ Dominic Arsenault, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire d'études cinématographiques sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006.

² *Ibid.*, p. 71.

³ *Ibid.*, p. 72.

Cette définition met en valeur la nécessaire participation ludique et interactive du joueur à la construction du double récit : d'une part parce que les actions attendues de lui dévoilent le récit enchâssé – dans *Darkstone*, accomplir les quêtes pour récupérer les sept cristaux, dans *DAO*, accomplir les quêtes pour s'attacher le soutien des différentes factions – et d'autre part parce que l'ensemble de ses actions, et non pas seulement celles qui permettent la progression dans les objectifs du jeu, permettent le déroulement du récit vidéoludique, spécifique à chaque joueur et à chaque partie. Ainsi, les différents mécanismes ludiques* que j'ai étudiés afin de caractériser les RPG par rapport aux romans d'aventures sont le résultat de ce récit vidéoludique, qui constituent dans *Darkstone* l'essentiel de l'expérience de jeu et dans *DAO* une très grande partie. Le rôle de ces éléments de jeu n'est donc pas à négliger dans l'étude des caractéristiques narratives des jeux vidéo ; ils permettent de révéler non pas les thèmes de l'histoire racontée par le jeu, mais une atmosphère et un univers spécifiques, puisqu'ils font partie des outils qui permettent au joueur de les découvrir et les ressentir. Il me semble qu'on peut considérer ces éléments ludiques comme des équivalents d'effets stylistiques : pour prendre l'exemple des combats, et selon mon ressenti personnel, un jeu comme *Darkstone*, où les actions sont simples et peu variées et où il est impossible de mettre le jeu en pause durant ces séquences donne un sentiment d'urgence, néanmoins diminué par le fait que l'avatar continue de frapper l'ennemi désigné par le joueur sans que celui-ci n'ait besoin de cliquer de manière répétitive sur cet ennemi. Dans *DAO*, les déplacements sont plus lents, les ennemis moins nombreux, les sorts plus variés : il en ressort que l'avatar semble moins extraordinaire que dans *Darkstone*, et quelque part plus humain ; plus habile et moins violent, malgré le nombre d'ennemis tués des deux côtés. Ces impressions sont d'ailleurs ici en adéquation avec – et sans doute influencées par – le récit enchâssé, qui dans *DAO* multiplie les dialogues personnels entre l'avatar et les différents personnages du récit, tandis que dans *Darkstone* l'avatar ne prend qu'extrêmement peu la parole, et jamais pour s'adresser à un personnage non-joueur*. La notion de récit vidéoludique permet donc de prendre en compte l'intégralité des éléments qui composent le jeu comme des éléments participant à l'élaboration des récits portés par ce jeu, et analyser ces éléments permet d'étudier l'ensemble des facettes qui caractérisent l'expérience du joueur.

3.2 – Un double dépaysement : implication et identification

3.2.1 - Mise en valeur de l'exploration par la récompense

3.2.1.1 – Découverte d'un monde inconnu : exploration, cartes et codex

Le dépaysement géographique prend une place importante dans les *RPG* étudiés : en effet, l'avancée dans les quêtes se traduit par une avancée géographique, et par la découverte de nouvelles zones. Dans *Darkstone*, les quêtes successives qui permettent de retrouver les différents cristaux se trouvent dans différents lieux : d'abord quatre « terres » successives, Ardyl, Marghor, Ormar et Serkesh, qui invitent le héros à s'enfoncer toujours plus au nord jusqu'à trouver le repère de Draak. D'autre part, les différents donjons, deux par zone, dans lesquels il faut descendre pour découvrir les différentes étapes de la quête. Ces quêtes nécessitent souvent des allers-retours entre les donjons et les différents lieux présents sur les terres : ainsi dans la quête « L'œil de Râ », le héros doit d'abord explorer le donjon (première lieu) pour retrouver l'œil de Râ, qui lui permet ensuite de rendre la vue à un moine (deuxième lieu) pour récupérer sa loupe, qui lui permettra, une fois le pont d'accès réparé (chez le charpentier, troisième lieu), d'accéder à l'île de Bartalan (quatrième lieu), où il trouvera une bible vierge qu'il devra faire remplir par le dieu Eras (cinquième lieu), afin d'ensuite la donner au moine afin qu'il recouvre la foi. L'exploration est ainsi nécessaire pour la résolution des quêtes, même s'il est possible de survoler certaines zones pour se concentrer sur les points importants – ainsi il n'est pas nécessaire d'explorer l'ensemble des niveaux des donjons, mais de chercher certaines salles spécifiques avant de passer au niveau suivant. Il en va de même pour *DAO*, puisque les différentes quêtes sont situées dans différents lieux, qu'il est possible d'explorer afin de découvrir de nouvelles quêtes secondaires à accomplir. L'avancée dans les quêtes débloquent ainsi de nouvelles zones, contrairement à *Darkstone* où tous les lieux sont accessibles dès le début du jeu. En effet, le jeu vidéo, comme la *fantasy*, « ne met pas en scène seulement un état des choses possible mais non avéré (un « monde fictionnel ») ; cet état de choses prend bel et bien chez elle la forme d'un « monde », qui se traduit directement par l'investissement encyclopédique et la tendance expansive[...]. »¹.

Cet aspect est d'autant plus flagrant dans *DAO* que le jeu récompense l'exploration par la découverte de « codex », un ensemble de fiches regroupant des informations sur l'univers

¹ Anne Besson, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 143.

fictionnel. Ces fiches sont assimilables à ce qu'Anne Besson appelle les « annexes » des romans de *fantasy* :

La conception du « monde fictionnel » de *fantasy* semble par essence impliquer, et tend donc à déclencher, la production d'un savoir participant de l'effet d'objectivation de l'univers. La subcréation à visée historique s'accompagne des outils de la description du monde, historiographie, cartographie, anthropologie, botanique, lexicologie... Et ces éléments, qui forment l'encyclopédie du monde fictionnel [...] n'apparaissent que très ponctuellement à travers leur usage dans la diégèse elle-même, la visée narrative s'accommodant mal de l'encart spécialisé, mais occupent un espace très spécifique où ils vont reproduire jusqu'à la forme des documents dont ils revendiquent le statut : les « annexes », soit les premières et dernières pages de romans ou de cycles, encadrant le texte fictionnel de leur caution documentaire.¹

Tout comme les annexes, ces codex sont regroupés en plusieurs catégories : créatures, objets, magie et religion, culture et histoire, personnages, livres et chansons, notes, combinaisons de sorts, commandes et quêtes. Hors les catégories « combinaisons de sorts » et « commandes », qui complètent le tutoriel du jeu, les codex* permettent



Figure 21 : Exemple de codex* dans Dragon Age : Origins

au joueur d'approfondir sa connaissance de l'univers de *DAO*, et fonctionnent également comme des rappels pour les différentes quêtes à accomplir : les lettres, ordres de missions et autres documents donnés par les personnages non-joueurs* sont ainsi conservés dans ces archives. Anne Besson souligne que cet aspect provient du lien entre la *fantasy* littéraire et la tradition des jeux de rôles sur table :

Un monde ouvert, se prêtant à l'exploration, à l'indexation, à la complétion, balisé de repères culturels à la fois familiers et imprécis (le monde médiéval, la tradition du merveilleux – soit des lieux, des objets, des personnages : de quoi « peupler » et « meubler » cet espace imaginaire) : telle est l'image qui se dégage de la *fantasy* aussi bien que du JdR*, et résulte au vrai de leur ancienne convergence. Il n'est en effet plus vraiment possible de démêler au juste ce qui, dans leurs évolutions communes et

¹ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p. 147.

parallèles, appartient plutôt aux textes ou plutôt aux jeux. Ainsi de la carte qui ouvre canoniquement tout cycle de *fantasy*, mais qu'on doit tout aussi bien relier à son utilisation par les quêtes rôlistes [...]¹

L'utilisation de la carte est d'ailleurs essentielle dans *Darkstone* comme dans *DAO* : dans *Darkstone*, elle permet non seulement de se repérer dans les différentes zones, mais également faciliter certains



Figure 22 : Ecran de chargement des niveaux, Darkstone

déplacements, puisque les lieux importants sont enregistrés une fois découverts et que l'avatar peut s'y déplacer seul sur commande du joueur. L'univers de *Darkstone* est représenté par une carte continue, et le passage d'une zone à une autre se fait via un écran de chargement qui symbolise le chemin parcouru : descente d'escaliers pour l'accès aux donjons, traversée de forêt pour le retour à la ville et le passage entre les différentes terres. Dans *DAO*, l'univers est un ensemble

discret, et le passage d'une zone à une autre se fait via la carte, qui représente par des tâches de sang le chemin parcouru. Il existe alors deux cartes, celle de Férelden, générale, qui représente les différentes zones accessibles au héros, et la carte locale, spécifique à chaque lieu, qui détaille la topographie des zones.

L'exploration permet ainsi au joueur de découvrir un monde inconnu, tant pour lui que pour son héros : la carte se dévoile au fur et à mesure de son avancée géographique, qui coïncide avec voire dépend de son avancée dans les différentes quêtes. La possibilité de



Figure 23 : Carte de Férelden, chargement lors du déplacement entre deux zones dans *Dragon Age : Origins*

découvrir environ 330 codex* dans *DAO* pousse à l'exploration et à la complétion : il est ainsi

¹ Anne Besson, *La fantasy*, op. cit., p.139.

possible pour un joueur friand de découverte et curieux de l'univers fictionnel de chercher à collecter et lire les différents codex*, ce qui passe également par la recherche de l'ensemble des quêtes secondaires, tout comme il est possible de se concentrer sur la quête principale.

3.2.1.2 – Du jeune aventurier au guerrier accompli : équipement* et expérience*

Outre la récompense par la complétion et la découverte de l'univers, l'exploration permet également au joueur de découvrir de nouveaux objets. Ces objets, qu'ils soient des objets de quêtes, nécessaires à l'avancée dans l'histoire, des équipements*, ou encore de l'argent, permettent au héros de devenir plus puissant et donc d'augmenter ses chances de réussite pour la suite de l'histoire. Jean-Yves Tadié écrit que « le roman d'aventures donne à l'objet une place essentielle. De lui dépendent le succès et l'échec »¹ ; il en va de même dans le RPG, où l'objet permet à la fois de progresser dans l'histoire et dans le jeu.

Les objets de quêtes permettent la progression dans le scénario. Dans *Darkstone*, il est ainsi indispensable d'explorer certaines zones des donjons qui permettent de trouver les éléments nécessaires à l'accomplissement des deux types de quête. D'une part, les quêtes secondaires proposées par les villageois, où il s'agit de ramener un objet en échange d'une récompense pécuniaire : ces objets se trouvent dans les donjons, au hasard des coffres. Il est donc nécessaire pour les accomplir d'explorer consciencieusement les lieux. D'autre part, les quêtes des cristaux, qui s'accomplissent souvent par un principe d'échange : donner un objet contre un autre, l'autre étant soit le cristal lui-même (comme dans la quête « Le bébé », où il faut rendre son bébé à une femme qui remet en contrepartie le cristal au héros) soit un objet qui permet l'accès au cristal (comme dans la quête « Jasmine » où celle-ci donne au héros une corne, qui permet d'invoquer un guerrier, qui une fois vaincu laisse son casque, qui permet d'aller déverrouiller l'accès à la salle du cristal.) Dans *DAO*, ce principe est moins manifeste, mais il est présent également : nombre de quêtes secondaires consistent en la livraison d'objets (des cataplasmes dans « Des plantes pas comme les autres », une écorce de fer dans « Précieuse écorce de fer », un animal dans « Le cochard égaré »...), tandis que les quêtes principales reposent davantage sur des résolutions par les dialogues ou les combats – on peut toutefois noter la quête « Le iarl de Golefalois » qui se résout en apportant au iarl des cendres d'Andrasté.

¹ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, op. cit., p. 63.



Figure 25 : Inventaire* du héros de Darkstone, avec les objets équipés sur la droite.

équipements* ont également une valeur pécuniaire : dans les deux jeux, il est ainsi indispensable de vendre régulièrement des objets, qui prennent de la place dans l'inventaire* et empêchent ainsi d'en collecter d'autres, pour gagner de l'argent. Dans *Darkstone*, cet argent sert à acheter les objets qui n'auraient pas été trouvés en donjon – potions*, meilleures armes – mais surtout à

Les autres objets, qui ne sont généralement pas uniques, sont trouvés tant via la fouille que via les combats. Il s'agit bien souvent de pièces d'équipements* ou de potions*, qui facilitent l'avancée du héros. Au fur et à mesure que le héros progresse – c'est-à-dire dans *Darkstone* qu'il avance dans les étages des donjons, et dans *DAO* qu'il gagne des niveaux grâce à l'expérience* – les équipements* deviennent meilleurs, c'est-à-dire que les armures protègent davantage, les armes sont plus puissantes, les accessoires – anneaux, colliers, ceintures – offrent davantage de bonus de compétences*, voire certains équipements* bénéficient d'enchantements*. L'importance des équipements* pour la réussite du héros est d'ailleurs mise en évidence par la place que sa représentation prend dans la fiche du personnage.

Outre leur intérêt en combat, les objets et



Figure 24 : Inventaire* du héros de DAO, avec les objets équipés sur la gauche.

réparer l'équipement* des héros qui s'abîme avec le temps. Plus l'équipement* est puissant, plus sa réparation est coûteuse, et la revente d'objets est donc une action indispensable pour continuer à

progresser dans le jeu. Dans *DAO*, il est également possible d'acheter d'autres équipements* et potions* aux marchands, mais les équipements* n'ayant pas d'usure, l'argent sert davantage à se renforcer qu'à, comme dans *Darkstone*, se maintenir à niveau. Il est ainsi également possible de donner de l'argent aux alliés recruter pour le combat final afin qu'ils soient plus puissants le moment venu.

Enfin, la fouille et l'exploration permettent dans *DAO* au héros de gagner de l'expérience* : l'ouverture de certains coffres, de certaines portes verrouillées, la découverte de nouvelles zones rapportent au héros des points qui, une fois accumulés, lui permettent de changer de niveaux et de progresser dans ses compétences*. Ces points d'expérience* s'accumulent principalement, comme dans *Darkstone*, par les combats : l'affrontement est donc nécessaire à la progression du héros dans l'aventure, et les rencontres avec les monstres sont appréciées par le joueur puisqu'elles lui permettent de gagner de l'expérience* ainsi que des objets, à équiper ou à revendre. Le combat est donc une autre récompense de l'exploration.

3.2.2 - Dépaysement ontologique : les liens entre l'avatar et le joueur

3.2.2.1 – Le parcours initiatique commun du joueur et de l'avatar

Les jeux vidéo dits RPG, comme leur nom l'indique, repose sur un principe de *role-play*, c'est-à-dire l'appropriation d'un personnage par le joueur qui s'incarne en son avatar et doit le *jouer*, dans un sens proche de celui du théâtre. Les RPG proposent ainsi souvent au joueur de choisir son héros, de le caractériser : c'est le cas dans *Darkstone* comme dans *DAO*, où l'avatar est choisi et construit par le joueur : dans *Darkstone*, cela se concrétise par le fait de choisir un sexe, une classe* et un nom pour son ou ses avatars, tandis que dans *DAO* le joueur choisit tant le sexe, la classe* et le nom de son avatar que son ethnie, son rang social et un certain nombre de ses caractéristiques*. Le dépaysement dans les RPG présentés n'est donc pas seulement liés à un changement de *paysage*, mais également à un changement *ontologique*, le joueur s'incarnant dans un personnage qui, bien qu'il puisse être caractérisé au choix du joueur, n'est pas lui-même. Ainsi que le dit Jean-Yves Tadié, « il n'y a pas de roman d'aventures sans héros préparé pour nous »¹, et même *par* nous, concernant les RPG. C'est également le processus que décrit Julie Delbouille :

¹ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, op. cit., p.9.

Certains personnages se construisent donc comme des « pages blanches », à savoir des espaces laissant la part belle à l'identité propre du joueur, en passant par exemple par un large degré de personnalisation de l'entité jouable (allant parfois jusqu'à modifier les caractéristiques constituant la mêmeté de l'avatar).¹

Ce « large degré de personnalisation » laissé au joueur renforce le sentiment d'identification entre l'avatar et le joueur, qui se concrétise tant dans l'histoire – puisque le joueur choisit les dialogues et actions du héros, surtout dans *DAO* – que dans les mécaniques de jeu, où le joueur contrôle à nouveau les actions et déplacements de son personnage : les sorts qu'il lance, les ennemis qu'il attaque, ses esquives, etc. Matthieu Letourneux souligne le rôle que cette forte identification, par le biais ce qu'il nomme la « feintise ludique », revêt dans l'immersion du lecteur dans le roman d'aventures :

Le lecteur accepte de « jouer le jeu », tout en sachant pertinemment (ou plutôt parce qu'il sait pertinemment) que cet univers auquel il participe est faux. La fausseté de l'univers référentiel n'est pas un obstacle à la feintise ludique. Au contraire, elle permet l'adhésion du lecteur, qui ne « joue le jeu » que parce que c'en est un. L'irréalisme de l'univers romanesque est sa condition de possibilité. C'est le seul moyen, pour le lecteur, de pénétrer dans cet espace de l'interdit sans sentiment de transgresser les limites. De même, l'identification forte avec le héros accroît à la fois la participation du lecteur et la mise à distance du monde de l'aventure, puisque ce personnage qui découvre la sauvagerie est aussi celui qui la condamne en dernière instance (le héros, surhomme, étant généralement « héraut » de la civilisation).²



Figure 26 : La fiche-personnage de Darkstone lorsque le héros gagne un niveau.

Cette feintise ludique met donc en parallèle l'expérience de lecture du récepteur et l'expérience de l'aventure du héros : tous deux entre parallèlement dans un nouvel univers et le découvrent simultanément au fil de l'histoire.

Le contrôle de l'avatar renforce ce parallélisme entre l'expérience du joueur et l'expérience du héros. Outre le fait que les choix et les actions soient partagés entre le joueur et le héros, le joueur et l'avatar progressent simultanément dans leur compréhension du fonctionnement du jeu et de l'univers. Ainsi, tout comme les

¹ Julie Delbouille, *Négocier avec une entité jouable, Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, op. cit., p. 203.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870 – 1930*, op. cit., p. 351.

« meilleurs romans d'aventures sont des romans de formation »¹, ce qui s'explique par le fait que « comme dans les véritables cérémonies, les épreuves ne sont qu'un jeu, et qu'elles sont destinées à être *toujours* franchies pour mieux conduire à ce qui en était dès l'origine le moteur véritable, le triomphe annoncé du protagoniste. »², les RPG sont des jeux qui mettent en scène la

progression tant du héros que du joueur. En effet, si d'un côté le héros gagne des niveaux au

fur et à mesure de son expérience* et acquiert ainsi de nouvelles compétences*, auxquelles il se forme par le combat, le joueur de son côté doit également apprendre à maîtriser l'utilisation de ces compétences* et le contrôle de son personnage. Ainsi dans *Darkstone*, le héros peut, selon ses talents en magie, apprendre de nouveaux sorts, selon ses talents en dextérité, force et vitalité, utiliser de nouvelles armes, et selon son niveau, apprendre de nouvelles compétences* – la différence entre

| COMPÉTENCES | Niveau |
|------------------|--------|
| Commerce | 10 |
| Réparation | 10 |
| Forgeron | 10 |
| Apprentissage | 10 |
| Concentration | 10 |
| Orientation | 10 |
| Maîtrise d'armes | 10 |

Figure 27: Compétences d'un guerrier dans *Darkstone*, les compétences passives sont marquées en bleu.

| CELIMENE | LIVRE DE SORTS |
|-----------------|-----------------|
| Peut | Confusion |
| Mur de feu | Tonnerre |
| Pierre | Centaure |
| Boule de feu | Transformation |
| Aspiration | Souffle de feu |
| Tempête | Cône mortel |
| Téléportation | Invocation |
| Oubli | Nuage de poison |
| Vision nocturne | Général |
| Hôte | Missile magique |
| Invisibilité | Antipoison |
| Étincelle | Berserker |
| Détection | Réflexion |
| Nourriture | Porte magique |
| Somme magique | Résurrection |
| Télékinésie | Lumière |

Figure 28 : Livre des sorts de *Darkstone* un fois complet. Est indiqué l'ordre dans lequel les sorts deviennent accessibles.

les sorts et les compétences* résident dans le fait que les premiers consomment du *mana** tandis que les seconds peuvent être utilisés à répétition, voire sont passifs, c'est-à-dire qu'ils ne requièrent pas d'être activés pour exercer leurs effets. Parallèlement à ces découvertes du héros, le joueur doit lui-même apprendre comment utiliser les sorts, les compétences*, les nouvelles armes : jauger l'effet et l'efficacité des sorts vis-à-vis de leur consommation de *mana**, constater l'effet des compétences*, le moment où les utiliser, leur intérêt pour son héros et enfin comparer les différentes armes, leur utilisation, leurs potentiels pouvoirs spéciaux. Le fonctionnement de DAO est très similaire à celui de *Darkstone* sur ces points, si ce n'est qu'il est en plus enrichi d'un menu dit

« tactique »* où le joueur peut prévoir les comportements des compagnons du héros en fonction des événements sur le champ de bataille – par exemple, indiquer au mage que si un personnage est

¹ Jean-Yves Tadié, *Le roman d'aventures*, op. cit., p. 10.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 202.

à moins de 25% de sa barre de vitalité, il faut lui lancer un sort de soin, ou ordonner au guerrier de toujours attaquer l'ennemi le plus fort/le plus faible en premier.

La formation est donc partagée entre le héros – qui gagne de nouvelles actions possibles – et le joueur, qui doit apprendre à utiliser ces nouvelles actions.

3.2.2.2 – Un héros infailible ?

Toutefois, si dans le roman d'aventures les épreuves sont « destinées à être *toujours* franchies pour mieux conduire [au] [...] triomphe annoncé du protagoniste »¹, les *RPG* remettent en question cette infailibilité du héros, dans la mesure où celle-ci n'est pas celle du joueur empirique. En partageant la victoire entre l'avatar et le joueur, la réussite systématique – et même systémique, dans le cas des romans d'aventures – du héros est remise en cause par la double identité de celui-ci : à la fois personnage de l'univers et joueur empirique. Cette possibilité d'échec renforce la proximité entre le joueur et l'avatar, dans la mesure où l'échec et la réussite sont partagées et que les qualités des deux instances y concourent.

L'absence d'infailibilité, et la possibilité du *game over** qu'induit le jeu, renforce le suspens lors des combats, et plus particulièrement la tension violente : puisqu'il est possible de perdre, le défi qu'ils représentent n'est pas le même que dans le roman d'aventures, où, comme le dit Matthieu Letourneux :

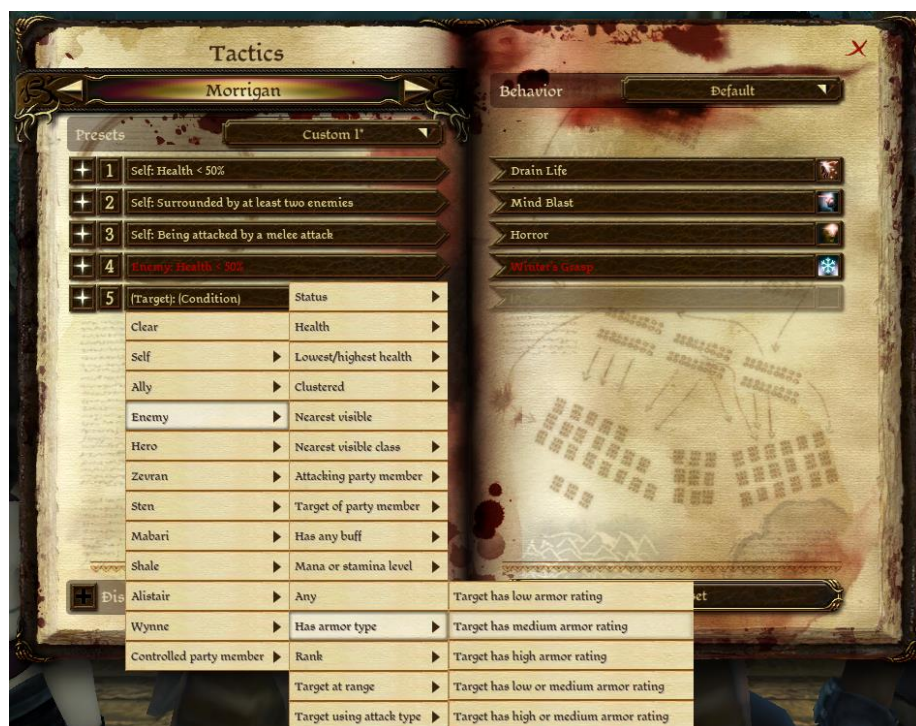


Figure 29: Menu tactique* de DAO : exemple de la mage Morrigan, ajout d'une nouvelle tactique

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 202.

La question qui se pose à la lecture d'un roman d'aventures est moins « est-ce que le héros va se sortir de ce mauvais pas ? » que « comment le héros va-t-il se sortir de ce mauvais pas ? » S'il y a identification du lecteur avec le personnage principal, elle ne passe pas par la sympathie qu'il ressent pour un homme souffrant, mais par le plaisir de s'incarner momentanément dans un être qui triomphe de dangers démesurés.¹

Les dangers sont nombreux dans les jeux étudiés : attaques surprises – à l'ouverture d'une porte dans *Darkstone*, lors d'un déplacement sur la carte dans *DAO* – ouverture de coffres piégés (*Darkstone*), voire pièges placés sur le chemin du héros (*DAO* comme *Darkstone*), mais également combats impossibles à mener sans une astuce particulière ou volontairement très difficile. On retrouve ce cas dans *Darkstone* concernant l'antagoniste principal : il est possible d'aller l'affronter dès le début de la partie, mais celui-ci se soigne dès ses points de vie réduits de moitié : il est nécessaire de poursuivre la quête principale pour trouver l'artefact magique qui



Figure 30 : Ecran suite à la défaite dans DAO, précédé par la phrase "Your journey ends..."

l'empêchera de se régénérer. Une autre quête propose un combat volontairement difficile : « Le chant des roseaux » met en scène un des cristaux gardés par de très nombreux serpents, qui peuvent être attaqués sans avoir besoin de faire l'ensemble de la quête. Le combat sera alors très dur, alors que la quête permet de les pétrifier en faisant chanter la bonne mélodie aux roseaux, rendant ainsi l'obtention du cristal bien plus simple. Dans *DAO*, le héros est attendu après avoir délivré la reine Anora par Cauthrien, le lieutenant de son ennemi politique. Il est possible de se rendre ou de combattre, et le combat est fait pour rendre la victoire très difficile – les ennemis sont très nombreux et dans l'ensemble plus puissants que le groupe du héros. Toutefois, contrairement aux autres combats du jeu, perdre ne mène pas à un *game over**, mais à une autre quête, lors de laquelle il faut s'échapper d'une prison. Ce type de mésaventures est assez courante, mais il est rare que le joueur soit ainsi mis en position d'échec, et que la règle du jeu change en cours de partie : alors qu'auparavant voir tous les personnages à terre signifiait la fin de la partie et la nécessité de charger

¹ *Ibid.*, p. 64-65.

une sauvegarde* précédente pour continuer à jouer, dans ce cas précis la partie continue outre la défaite.

Malgré cette possibilité de perdre, qui tient à l'interactivité et n'existe pas dans le roman d'aventures, le *RPG* ne s'éloigne pas tant du principe de plaisir qui fait que le héros doit quoiqu'il en soit triompher. En effet, l'existence des sauvegardes*, qui permettent au joueur de reprendre sa partie avant l'échec, contourne l'irréversibilité de la mort du héros. Par ce principe, le héros se trouve doué d'une forme d'immortalité qui l'autorise à échouer autant de fois que nécessaire,



Figure 31 : Ecran à la mort des deux héros dans Darkstone

l'histoire ne pouvant continuer tant qu'il n'aura pas réussi à vaincre. En effet, si le *game over** existe, il n'est néanmoins pas directement intégré à l'histoire : lors de la mort du héros, un écran s'affiche pour indiquer son échec au joueur, mais le récit enchâssé ne s'adapte pas à cette défaite pour proposer une fin de l'histoire dans laquelle le héros n'aurait pas réussi à vaincre. Ainsi, malgré ce *game*

*over**, le joueur sait que seul le jeu trouve sa fin dans la défaite, et non l'histoire. Pour la poursuivre, et connaître la suite du récit, il faudra qu'il réussisse à dépasser le défi qui a mené le héros à la mort, parce que c'est ainsi que le récit enchâssé prévoit le déroulement de l'Aventure. Dès lors, comme dans les romans d'aventures, la peur de l'échec est une feintise, puisque le joueur sait que la mort de son héros n'est pas définitive :

Si Stevenson souligne cette différence entre la peur plaisante, née de l'expérience esthétique, et la peur réelle, c'est que, plus que tout autre genre peut-être, le roman d'aventures use du caractère ludique de la fiction : sa forme, comme les règles qu'il propose, mettent en évidence le caractère illusoire des dangers qu'affronte le héros. Ici, la suspension volontaire de l'incrédulité est redoublée : non seulement, comme pour toute œuvre de fiction, le lecteur sait que ce qu'il lit est imaginaire, mais il sait également, en amateur du genre, que les dangers sont « pour rire » puisque le pacte de lecture appelle une issue heureuse de l'aventure. Dans les deux cas cependant, en entrant dans le jeu du récit, il feint de l'oublier.¹

¹ *Ibid.*, p. 65-66.

De même que dans le roman d'aventures, le « pacte du jeu vidéo » appelle la victoire du héros et sa possibilité ; les dangers sont également « pour rire » dans la mesure où il est toujours possible de recommencer et cette fois, fort de l'expérience de l'échec, de réussir. Selon les jeux, le niveau de difficulté choisi et la connaissance des règles du jeu par le joueur, la victoire peut prendre plus ou moins de temps à être atteinte, mais elle reste toujours possible. Il est d'ailleurs remarquable de constater l'agacement que peut provoquer un récit enchâssé qui considère la défaite du héros : la réaction du vidéaste Joueur du Grenier, lors d'une vidéo¹ à propos du jeu *Daemon Summoner*², dans lequel le premier niveau s'achève par la chute et l'échec de l'avatar alors que le joueur avait réussi le dernier combat, est révélatrice de l'attente du joueur vis-à-vis de son avatar :

« Cet écran de fin de niveau est l'un des plus tristes que j'ai pu voir de ma vie [imitant une voix alors que l'avatar au sol est affiché à l'écran] J'ai gagné ? Je sais pas... J'ai – j'ai gagné là ? [voix normale] Cet énorme « Mission accomplie » avec l'image d'un type effondré sous la pluie comme un S.D.F. ... Whao. C'est donc ça le sentiment de réussite ? »³

Malgré la distance apparente entre l'invincibilité du héros des romans d'aventures et la possibilité d'échec dans les RPG, ces deux types d'œuvres reposent sur un pacte ludique similaire : le récit enchâssé repose sur la victoire du héros. Dans le cas des romans d'aventures, cela implique que quelques soient les mésaventures et les dangers auxquels est confronté le héros, il sera vainqueur à la fin, tandis que dans les RPG, la possibilité de sauvegarder* permet au joueur de recommencer à affronter le même danger jusqu'à atteindre la victoire, et le récit enchâssé ne progressera pas tant que l'obstacle n'aura pas été surmonté.

¹ Joueur du Grenier, *Joueur du Grenier – DAEMON SUMMONER – PS2*, Youtube, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=9Hb0A6NEXjY>, consultée le 3/09/2020.

² Atomic Planet Entertainment, *Daemon Summoner*, Midas Interactive Entertainment, 2006.

³ Joueur du Grenier, *Joueur du Grenier – DAEMON SUMMONER – PS2*, *op. cit.*, entre 5'47" et 6'04".

3.3 – Une aventure modelée par le joueur

3.3.1 - Possible worlds et private worlds

3.1.1.1 – Théorie des mondes possibles¹

Les œuvres interactives, parce qu’elles offrent au lecteur la possibilité de faire évoluer l’intrigue ou certains aspects du récit, proposent plusieurs expériences dans une même œuvre selon le lecteur et les choix qu’il effectue. Cette conception de l’œuvre interactive, qui repose sur sa structure à embranchements, montre des affinités avec la théorie des *possible worlds*, mondes possibles. Cette théorie trouve son origine dans des considérations philosophiques, qui ont ensuite été appliquées à la littérature, en premier lieu par Thomas Pavel et Tzvetan Todorov. J’exposerai en premier lieu les fondements de cette théorie, ainsi que son application à la littérature, puis les développements qui ont été proposés notamment par Marie-Laure Ryan et enfin les conséquences de cette théorie pour l’analyse des œuvres interactives, dont la structure multilinéaire rend particulièrement pertinente l’application de cette théorie.

La théorie des *possible worlds* a été développée en philosophie par Saul Kripke, comme l’explique Thomas Pavel dans son article « ‘Possible Worlds’ in Literary Semantics »². Il s’agit de considérer une structure selon laquelle sont définis trois éléments, G, K et R, « Où K est un ensemble non-nul, G est un membre de K et R une relation réflexive en lien avec K. »³. D’après Thomas Pavel, Saul Kripke explicite la relation de ces éléments en indiquant que

K peut être considéré comme un ensemble de mondes possibles, G comme un membre privilégié de cet ensemble, notamment le monde « réel », et R comme une relation qui relie le monde actuel G avec les autres mondes appartenant à K et qui sont des alternatives possibles à G.⁴

¹ Cette sous-partie est une version allégée et légèrement corrigée d’une partie de mon précédent mémoire de recherche en littérature comparée, *La place et le rôle du lecteur dans les œuvres interactives*. Life is Strange et Dofus, Les Vents d’Émeraude, sous la direction de Madame Vickermann-Ribémont, Université d’Orléans, soutenu en juillet 2019, p. 76 à 90.

² Saul Kripke, « Semantical Considerations on Modal Logic », *Reference and Modality*, Leonard Linsky (éd.), Oxford, Oxford University Press, 1971, p. 63-72, cité d’après Thomas Pavel, « ‘Possible Worlds’ in Literary Semantics », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34, 1975.

³ « where K is a non-null set, G is a member of K and R is a reflexive relation on K », Saul Kripke, « Semantical Considerations on Modal Logic », *op. cit.*, d’après Thomas Pavel, « ‘Possible Worlds’ in Literary Semantics », *op. cit.*, p. 166, ma traduction. Une relation R sera dite réflexive si tous les éléments X d’un ensemble (ici nommé K) sont reliés à eux-mêmes par cette relation. Kripke modifie la relation réflexive : au lieu que tous les éléments X soient reliés à eux-mêmes selon R, ils sont tous reliés à G – membre privilégié de K – selon R.

⁴ « K may be viewed as a set of possible worlds, G as a privileged member of this set, namely the “real” world, and R as a relation which links the actual world G with other worlds belonging to K and which are possible alternatives to G. », Saul Kripke, « Semantical Considerations on Modal Logic », *op. cit.*, d’après Thomas Pavel, « ‘Possible Worlds’ in Literary Semantics », *op. cit.*, p. 166, ma traduction.

Ce modèle philosophique, appliqué par Thomas Pavel à la littérature, est inspiré de la théorie de Leibniz, selon laquelle existerait une infinité de mondes, mais que de tous, un seul réel, le meilleur des mondes possibles, a été choisi par Dieu, celui-ci étant notre réalité. L'application à la littérature naît selon Marie-Laure Ryan d'une observation de Tzvetan Todorov dans l'étude du *Décameron*, l'auteur ayant observé que « les événements considérés comme possibles par les personnages, mais n'ayant jamais été actualisés, ont eu autant d'influence sur le développement de l'intrigue que les événements présentés comme des faits »¹. Marie-Laure Ryan résume ainsi les éléments constituant la théorie des mondes possibles :

La théorie des mondes possibles est un modèle formel développé par des logiciens dans le but de définir la sémantique des opérateurs modaux – au départ ceux de nécessité et de possibilité, mais d'autres opérateurs ont été suggérés. La théorie a deux concepts à proposer à la sémiotique textuelle : la métaphore de « monde » pour définir le domaine sémantique projeté par le texte ; et le concept de modalité pour décrire et classer les différentes manières d'exister des objets, des états et des événements qui créent le domaine sémantique.²

L'application de la théorie des mondes possible à la littérature est justifiée par Thomas Pavel grâce à une citation d'Aristote concernant le rôle du poète – ou de l'écrivain : « Dire les choses qui sont arrivées, là n'est pas le travail du poète, mais plutôt ce qui aurait pu arriver et les choses possibles selon la probabilité et la nécessité. »³. Pavel souligne que cette définition considère toutefois l'œuvre littéraire comme un monde possible K ayant une relation R avec le monde actuel qui l'en éloigne relativement peu : il s'agirait alors d'une littérature réaliste. Or les œuvres littéraires peuvent selon Pavel appartenir à des genres bien divers, qui seraient en acceptant la théorie des mondes possibles définis par la relation R entre le monde possible littéraire et le monde actuel – c'est-à-dire le monde du lecteur⁴. Ryan cite à ce propos David Lewis, qui définit le monde réel G comme *actual world*, monde actuel, c'est-à-dire « le monde dans lequel je suis situé(e) »⁵. Cette distinction entre *real* et

¹ « He discovered that events considered possible by characters, but never enacted, had as much impact on the development of the plot as events presented as facts. » cité d'après Tzvetan Todorov, *Grammaire du Décameron*, La Haye, De Gruyter, 1969, d'après Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1991, p. 3-4, ma traduction.

² « The theory of possible worlds is a formal model developed by logicians for the purpose of defining the semantics of modal operators – primarily those of necessity and possibility, but other operators have been suggested. The theory has two concepts to propose to textual semiotics : the metaphor of « world » to describe the semantic domain projected by the text ; and the concept of modality to describe and classify the various ways of existing of the objects, states, and events that make up the semantic domain. », Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 3, ma traduction.

³ « « it is not the poet's business to tell what happened, but the kind of things that would happen – what is possible according to probability and necessity », Aristote, *Poétique*, L.J. Potts (éd. et traducteur), Cambridge, Cambridge University Press, 1968, p. 29. Cité dans cette traduction par Thomas Pavel, Thomas Pavel, « 'Possible Worlds' in Literary Semantics », *op. cit.*, p. 167, ma traduction d'après le grec.

⁴ Thomas Pavel, « 'Possible Worlds' in Literary Semantics », *op. cit.*, p. 167.

⁵ « The world where I am situated », David Lewis, *Counterfactuals*, Cambridge, Cambridge University Press, 1973, d'après Marie-Laure Ryan, « Possible worlds », *The living handbook of narratology*, Peter Hühn et al. (éds.), Hamburg, Université

actual est nécessaire à une forme d'objectivité ; Ryan explique ainsi que « Pour Lewis, tous les mondes possibles sont réels dans la mesure où ils existent indépendamment de l'imagination d'un membre du monde actuel, mais un seul monde peut être actuel d'un point de vue donné. »¹ La distinction entre le monde réel et le monde actuel se fait donc au niveau de la perception : le monde réel étant un terme subjectif, décrivant la perception d'un locuteur appartenant à ce monde, tandis que le monde actuel est un terme objectif pour décrire le monde *de facto* dans lequel se situe le locuteur.

À partir de cette distinction, Marie-Laure Ryan définit trois niveaux d'*actual worlds* face à un texte littéraire : celui de la réalité du lecteur, qu'elle nomme *actual world* abrégé AW, celui de la réalité du texte, *text actual world*, abrégé TAW, et enfin la représentation du TAW dans lequel se passe la fiction, le *textual reference world*, abrégé TRW². La distinction entre ces deux derniers mondes n'est utile que pour les textes non fictionnels, puisque les deux se confondent dans la mesure où le récit n'est pas rapporté par un narrateur non-fiable, ainsi que l'indique Alice Bell³, aussi n'en tiendrai-je pas compte pour cette étude et me contenterai du TAW. Marie-Laure Ryan tire de cette typologie quatre règles (cinq, dont j'exclus celle concernant la relation entre TAW et TRW) qui permettent de mieux définir ces appellations : il n'existerait qu'un seul AW, l'auteur du texte serait toujours situé dans l'AW, un texte projetterait un univers (assimilable à l'ensemble K tel que défini par Kripke) dont le centre (le G de Kripke) serait le TAW, et tout texte serait énoncé par un locuteur implicite qui appartiendrait au TAW.⁴ Marie-Laure Ryan en déduit deux relations (R de Kripke) étudiables : celle entre l'AW et le TAW, et celle entre le TAW et ses propres mondes possibles, qu'elle nomme *text alternative possible worlds*, TAPW⁵.

[...] La relation entre le TAW et l'AW est une relation qui est construite par le lecteur : c'est lui qui fait le lien entre les deux univers. Thomas Pavel explique à ce propos le phénomène du *recentering*, qui sera repris par Marie-Laure Ryan ensuite. Afin d'expliquer ce phénomène, Thomas Pavel distingue la possibilité *de re* de la possibilité *de dicto* : la première étant la possibilité concrète,

d'Hamburg, paragraphe 3, publiée en ligne <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds#Ryan1991>, consulté le 23 octobre 2018.

¹ « for Lewis, all possible worlds are real in the sense that they exist independently of whether or not a member of AW [actual world] imagines them, but only one world can be actual from a given point of view », *Ibid.*, paragraphe 3, ma traduction.

² Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 24.

³ Alice Bell, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010, p. 24.

⁴ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 24-25.

⁵ *Ibid.*, p. 32.

tandis que la deuxième est la possibilité logique¹. À partir de cette différence, qui pourrait définir différents types de *possible worlds*, Thomas Pavel définit la perspective ontologique d'une personne comme ce qu'elle considère possible ou vrai *de re* dans l'AW. Le *recentering* consiste en un repositionnement de la perspective ontologique non plus dans l'AW, mais dans le TAW :

Il [le lecteur] ne considère pas la situation selon sa perspective ontologique ordinaire, mais réagit comme s'il avait adopté un ensemble de nouvelles règles grâce auxquelles certaines des propositions *de re* auparavant impossibles sont devenues tout à fait acceptables.²

Cette démonstration vise à prouver que chaque œuvre contient sa propre perspective ontologique, et donc possède une autonomie par rapport au monde actuel³. Marie-Laure Ryan rapproche ce mécanisme de recentrement de celui de l'immersion, expliquant que par ce biais, le TAW remplace dans l'esprit du lecteur l'AW le temps de la lecture⁴ [...].

Cependant, cette autonomie n'est pas absolue, puisque le lecteur jugera néanmoins de l'univers construit par le texte selon le monde qu'il connaît, même s'il en adopte la perspective ontologique spécifique. Jan Van Looy rappelle à ce propos la logique qui permet au lecteur de se construire une représentation du TAW : le respect des règles logiques, notamment la loi de non-contradiction (une donnée est vraie ou fausse et ne peut être les deux à la fois) et la loi dite de l'*excluded middle*, qui ne permet pas d'entre-deux (une donnée p est vraie et non-p est donc faux, sans entre-deux possible)⁵. En second lieu s'applique le principe de *minimal departure* (écart minimal), que Van Looy cite d'après Marie-Laure Ryan : le lecteur considère que les éléments qui sont définis dans le texte sont effectivement tels que décrits par le texte, et que les éléments non-précisés, les « vides » du texte, sont similaires à d'autres sources que le lecteur connaît. Le plus souvent, selon Van Looy, cette source est l'AW, mais il peut également s'agir d'un phénomène d'intertextualité, le lecteur s'inspirant d'autres TAWs appartenant par exemple au même genre littéraire.⁶

Ce principe d'écart minimal pose cependant problème dans deux contextes : tout d'abord dans le cas d'une narration non fiable, que je ne vais pas approfondir étant donné qu'il ne présente pas

¹ « He [the reader] does not consider the situation according to his usual ontological perspective, but reacts as if he has adopted a set of new rules under which some of the previously impossible *de re* propositions have become entirely acceptable. », Thomas Pavel, « 'Possible Worlds' in Literary Semantics », *op. cit.*, p. 174, ma traduction.

² *Ibid.*, p. 175.

³ *Ibid.*

⁴ « Once we become immersed in a fiction, the characters become real for us, and the world they live in momentarily takes the place of the actual world. » (Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 21).

⁵ Jan Van Looy, « Virtual recentering : computer games and possible worlds theory », *Image [e] Narrative* 12, 2005, paragraphe 12, publié en ligne <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm>

⁶ *Ibid.*, paragraphe 13-14.

de similitude avec les œuvres étudiées ici, et en second lieu le cas d'utilisation des pronoms de la première et de la deuxième personne. En effet, comme le rappelle Marie-Laure Ryan, on ne peut dans le cadre de la fiction faire correspondre strictement le « je » avec l'émetteur du texte et le « vous » avec son destinataire : autrement la différence entre auteur et narrateur ainsi qu'entre lecteur et narrataire n'aurait pas lieu d'être¹. Jan Van Looy reprend cette idée qu'il développe en ces termes :

Seul un lecteur naïf va directement identifier le « je » comme étant l'auteur, et presque aucun lecteur n'identifiera le « vous » comme étant lui-même. [...] l'auteur a un représentant dans le monde fictionnel en la personne du narrateur ou de l'énonciateur de substitution qui est le référent du pronom « je » et le lecteur est représenté par le destinataire de substitution, l'instance qui reçoit la communication fictionnelle et qui est le référent du pronom « tu/vous ». ²

L'idée approfondie ici par Van Looy que seul un lecteur naïf se laisserait prendre par le principe de l'écart minimal pour définir le « je » ou le « vous » d'une fiction me semble au contraire confirmer que l'écart minimal est dans ce cadre aussi respecté : en effet, si un lecteur naïf, ou plutôt un lecteur jeune dans son appréhension de la fiction, peut se laisser prendre par un tel procédé, potentiellement accentué par l'auteur, c'est que la distinction entre le narrateur et l'auteur, ou entre le lecteur et le narrataire, est un apprentissage qui passe par la compréhension de certains codes littéraires ; en cela, le référent derrière un « je » ou un « vous » est une entorse au principe d'écart minimal qui n'est pas naturelle au lecteur mais qu'il convient d'apprendre afin d'accéder à la fiction. Je reviendrai sur cette particularité des premières et deuxième personnes par la suite, puisque les œuvres interactives ont un fonctionnement particulier à cet égard.

[...] Tzvetan Todorov a mis en avant l'importance des actions hypothétiques et des pensées des personnages dans un roman, au même titre que celle des actions effectives. Marie-Laure Ryan rappelle le rôle que Claude Brémont avait également dans cette construction :

Tandis que Brémont (1973) décrivait les intrigues comme des arbres de possibilités représentant les différentes possibilités d'action ouvertes aux personnages à certains moments cruciaux de décisions, Todorov (1969) anticipait les connecteurs propositionnels de la logique modale en construisant une grammaire narrative qui distinguait un mode factuel d'une variété de modes hypothétiques : optatif, prédictif, conditionnel et obligatoire. ³

¹ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 59.

² « Only a naïve reader will directly identify the « I » as the author, and hardly any reader at all will identify a « you » as himself. [...] the author has a representative in the fictional world in the form of a narrator or substitute speaker which is referred to by the pronoun « I » and the reader is represented by the substitute hearer, the instance that receives the fictional communication and to which is referred by the pronoun « you ». », Jan Van Looy, « Virtual recentering : computer games and possible worlds theory », *op. cit.*, paragraphe 15, ma traduction.

³ « While Brémont (1973) described plots as possibility trees representing the various courses of action open to characters at crucial decision points, Todorov (1969) anticipated the propositional operators of modal logic by

Effectivement, lorsque l'on observe ne serait-ce que le sommaire de *Logique du récit* de Claude Brémond¹, on se rend compte de l'importance que celui-ci accorde aux mobiles ainsi qu'à l'éventualité des actions : il parle par exemple de « l'agent volontaire éventuel, pourvu de mobiles bien ou mal fondés d'entreprendre la tâche ou de s'en abstenir »². Le terme d'agent est ici remarquable, puisque le rôle que décrit Brémond n'est en soit pas un rôle en acte (*ago*), mais un rôle hypothétique : l'importance de la projection est donc mise en avant. Cette particularité se retrouve également dans le cadre d'un personnage patient, dont Brémond qualifie ainsi l'interprétation de son propre rôle :

Les satisfactions ou insatisfactions qu'il éprouve, ou qu'il anticipe, sont pour le patient l'occasion de concevoir son rôle selon deux spécifications principales, que nous désignerons comme les rôles de *patient-bénéficiaire* et *patient-victime*. Ce faisant, le patient réfléchit son destin. Il se conduit en narrateur, pour soi-même, de sa propre histoire. La perception subjective qu'il a de son rôle est alors susceptible d'entrer en concurrence avec celle qu'en donne la parole du récit. Instance narrative suprême, celle-ci décide sans appel de la vérité ou de la fausseté des interprétations du patient.³

Ainsi, si l'on généralise l'exemple précis donné ici par Brémond, la capacité réflexive du personnage par rapport à son rôle dans l'intrigue et l'anticipation ou l'analyse des actions l'amène à prendre un rôle équivalent à celui du narrateur, en tout cas dans sa propre perception subjective des événements potentiels. Outre le monde actuel textuel tel que présenté au lecteur, cette réflexion des personnages donne lieu à d'autres mondes possibles, qui existent dans l'œuvre dans l'esprit des personnages. La théorie des mondes possibles est alors appliquée à l'intérieur même de la fiction : ce sont les *text alternative possible worlds*, TAPWs, tels que définis par Marie-Laure Ryan. Si les mondes possibles en relation avec le monde actuel existent dans l'esprit de l'être humain, les TAPWs sont construits dans l'esprit des personnages⁴. En s'appuyant sur les travaux de Lubomír Doležal⁵, Ryan distingue quatre *private worlds*, ou mondes personnels des personnages : le K-World, pour *knowledge*, qui est une représentation du TAW selon la subjectivité du personnage, le W-World, pour *wish*, qui contient les souhaits ainsi que les jugements de valeur subjectifs du personnage, le O-World, pour *obligation*, qui est dicté par les règles sociales de comportement, et enfin les univers imaginaires (*F-universes*, pour *fantasy*), qui sont conçus comme des échappatoires du TAW, des alternatives⁶. Par

constructing a narrative grammar that distinguishes a factual mode from a variety of hypothetical modes : optative, predictive, conditional, and obligatory. », Marie-Laure Ryan, « Possible worlds », *op. cit.*, paragraphe 18, ma traduction.

¹ Claude Brémond, *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.

² *Ibid.*, p. 190.

³ *Ibid.*, p. 161.

⁴ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 110.

⁵ Lubomír Doležal, « Narrative modalities », *Journal of Literary Semantics* 5, 1976, p. 5-14.

⁶ Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 111.

cette théorie, Marie-Laure Ryan s'éloigne de la théorie originelle des *possible worlds*, en ce qu'il ne s'agit pas toujours de mondes alternatifs au monde actuel (le K- et O-Worlds n'en sont pas), mais permet de développer cette théorie en direction de la compréhension du rôle des personnages et d'exprimer en termes logiques la structure narrative, ce qui se rapproche du travail de Brémond dans *Logique du récit*. Par cette définition des mondes personnels, Ryan explique la construction d'une intrigue, dont elle donne les exemples suivants :

Par exemple, le héros et le méchant sont antagonistes parce que leurs W-Worlds sont incompatibles et cherchent à atteindre des états incompatibles. Ou alors un personnage peut faire l'expérience d'un conflit entre son W-World et son O-World et devoir choisir lequel elle essayera de satisfaire.¹

Les mondes personnels des personnages permettent donc de définir les tenants et les aboutissants de l'intrigue, et surtout la représentation qu'en ont les personnages.

Afin de préciser le fonctionnement de ces mondes personnels, je vais résumer rapidement la définition qu'en donne Marie-Laure Ryan. Concernant le K-World, Ryan le définit comme dépendant de trois opérateurs modaux que sont la connaissance, la croyance et l'ignorance². Bien que subjectif, le K-World a un rapport aléthique au monde actuel : il peut être correct ou incorrect, complet ou incomplet, partial ou total, selon les connaissances du personnage.³ C'est le K-World qui permet au personnage de construire des hypothèses d'action en imaginant les conséquences d'après sa connaissance de son environnement.⁴ Le W-World est défini par les désirs du personnage⁵, selon sa vision axiologique : il souhaite réaliser les actions qu'il juge bonnes et d'empêcher celles qu'il juge mauvaises. Toutefois, ce W-World n'est pas fixe, mais il se modifie selon les possibilités, les opportunités ou les connaissances du personnage ; il en va de même pour son jugement axiologique, qui, rappelle Ryan, n'est pas purement binaire, mais plutôt une gradation⁶. Si le W-World est profondément lié aux désirs du personnage, l'O-World prend en compte les lois morales et les codes sociaux, déterminant si les actions sont permises, obligatoires ou interdites.⁷ Ryan souligne que ce système peut s'étendre à la question de la récompense et de la punition, et le

¹ « For instance, the hero and the villain are antagonists because they have incompatible W-worlds and work toward incompatible states. Or a character may experience conflict between her W-world and her O-world and have to choose which one to try to satisfy. », Marie-Laure Ryan, « Possible worlds », *op. cit.*, paragraphe 17, ma traduction.

² Marie-Laure Ryan, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, *op. cit.*, p. 114.

³ *Ibid.*, p. 115.

⁴ *Ibid.*, p. 116.

⁵ *Ibid.*, p. 117.

⁶ *Ibid.*, p. 118.

⁷ *Ibid.*, p. 116.

O-World peut également prendre en compte le mérite et le démérite de certaines actions : ces éléments reposant sur des liens contractuels, le O-World est le plus souvent interpersonnel¹, pouvant par exemple définir une communauté. Enfin, les F-Universes contiennent les créations de l'esprit des personnages : il s'agit selon Ryan d'univers complets, atteints par les personnages suite à un recentrement : elle donne l'exemple du rêve, au cours duquel le rêveur perçoit le monde de son rêve comme le monde actuel, mais dans lequel son identité est toutefois préservée, contrairement à la fiction [...] ². Le but des personnages consiste selon Ryan à faire coïncider autant de ces mondes personnels que possibles avec le monde actuel³. [...]

Ces observations sur les mondes personnels permettent de façon générale de construire une représentation du récit selon des termes logiques, mais la théorie des mondes possibles a une application plus concrète dans le cadre des œuvres interactives.

La théorie des mondes possibles permet de révéler la structure particulière des œuvres interactives, et leur fonctionnement dépendant des actions du lecteur/joueur. En effet, ces œuvres peuvent créer différents univers selon les choix faits par l'utilisateur au fil de sa découverte de l'œuvre⁴. Alice Bell souligne la concrétisation d'une vision d'un monde multiple dans les œuvres interactives, notamment les hypertextes : « hypertext fictions make that system of reality very explicit by literalizing the alternative possibilities »⁵. Dans un récit interactif, le monde alternatif quitte le domaine de l'imaginaire, de la projection, pour rentrer dans l'ordre du réel, de l'accessible ; les différents chemins, les différents choix peuvent être exploités au travers de différentes parties, de différentes sauvegardes*. Alice Bell cite à ce propos Raine Koskimaa, qui souligne que :

[d]ans les fictions hypertextuelles, nous devons considérer le modèle des mondes possibles [...] comme acquis – au lieu de simplement imaginer que tel ou tel événement aurait pu arriver de différentes manières, déclenchant potentiellement des conséquences très diverses, certains de ces événements arrivent effectivement de plus d'une façon. ⁶

¹ *Ibid.*, p. 117.

² *Ibid.*, p. 119.

³ *Ibid.*, p. 119.

⁴ Marie-Laure Ryan, « Possible worlds », *op. cit.*, paragraphe 27.

⁵ Alice Bell « Ontological Boundaries and Methodological Leaps : The Importance of Possible Worlds Theory for Hypertext Fiction (and Beyond) », *New Narratives : Stories and Storytelling in the Digital Age*, Ruth E. Page et Bronwen Thomas (éds.), Lincoln, Nebraska, University of Nebraska Press, 2012, p. 70. (« Les fictions hypertextuelles rendent ce système de réalité très explicite en représentant concrètement les possibilités alternatives »).

⁶ « [i]n hypertext fiction, we have to take the possible worlds model [...] for granted – instead of simply imagining that this or that event might have happened in several ways resulting in potentially very different consequences, some of events really do happen in more than one way. », Raine Koskimaa, « Digital Literature : From Text to Hypertext and Beyond », thèse de l'université de Jyväskylä, 2000, citée par Alice Bell, p. 70, ma traduction.

C'est cette particularité qui fait de l'œuvre interactive une expérience unique pour le lecteur, qui, parce que l'univers textuel répond à ses décisions, a la sensation de construire *sa* propre histoire. Jan Van Looy considère notamment que ce fonctionnement est au centre du plaisir vidéoludique :

Chaque recentrement virtuel, cependant, crée un seul et unique monde possible. Même dans des jeux très simples, un joueur ne sera que très rarement confronté deux fois à la même situation du fait de la facilité avec laquelle un ordinateur prend en considération un grand nombre de paramètres. [...] Ce fait très simple constitue l'un des aspects les plus importants du plaisir issu du jeu vidéo. C'est précisément le fait d'essayer la myriade de variations possibles et la réaction de l'environnement qui est au centre du divertissement ludique.¹

Outre cet accès à d'autres mondes possibles par les décisions du lecteur, les œuvres interactives et en particulier les jeux vidéo ont une forte tendance à faire accéder les personnages, ou plus précisément les avatars, à d'autres mondes contenus dans le TAW. Françoise Lavocat donne ainsi l'exemple du jeu *Minecraft*, qui permet d'accéder littéralement à un autre monde [...].² Toutefois, le lien entre les différents univers proposés par le texte est celui du choix du lecteur, lien qui se situe donc à un niveau extradiégétique : Alice Bell souligne l'ambiguïté de la position du lecteur dans ce type d'œuvres, puisqu'il est en même temps rappelé à son rôle externe et en prise avec des décisions qui influencent le monde textuel, ou en l'occurrence virtuel³. Elle rapproche cette ambiguïté de l'effet d'*estrangement*, de distanciation, introduit par Bertolt Brecht sous le nom de *Verfremdungseffekt*, et dont Alice Bell propose la définition de Jay David Bolter dans le cas des œuvres interactives :

dès qu'un lecteur arrive à un lien et est obligé de faire un choix, l'illusion d'un monde imaginaire se dissipe obligatoirement, au moins momentanément, puisque le lecteur se rappelle des circonstances techniques du médium électronique.⁴

[...] On peut concevoir que la distanciation dont parle Jay David Bolter soit liée à un statut particulier du lecteur dans une œuvre interactive. Jan Van Looy identifie en effet une différence au

¹ « Each virtual recentring, however, creates a single and unique possible world. Even in very simple games, a player will hardly ever be confronted with the same situation twice due to the easiness with which a computer can take into account high numbers of parameters. [...] This very basic fact constitutes one of the most important aspects of the pleasure derived from playing computer game. It is precisely the trying out of the myriad possible variations and the reaction to the environment that lies at the center of game entertainment. », Jan Van Looy, « Virtual recentring : computer games and possible worlds theory », *op. cit.*, paragraphe 11, ma traduction.

² Françoise Lavocat, « Possible worlds, virtual worlds », *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, Alice Bell et Marie-Laure Ryan (éds.) Lincoln, Nebraska, University of Nebraska Press, 2019, p. 276.

³ Alice Bell « Ontological Boundaries and Methodological Leaps : The Importance of Possible Worlds Theory for Hypertext Fiction (and Beyond) », *op. cit.*, p. 70.

⁴ « whenever the reader comes to a link and is forced to make a choice, the illusion of an imagined world must break down, at least momentarily, as the reader recalls the technical circumstances of the electronic medium. », Jay David Bolter, *Writing Space : Computers, Writing, and the Remediation of Print*, Mahwah, New-Jersey, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2001, p. 138, cité par Alice Bell, « Ontological Boundaries and Methodological Leaps : The Importance of Possible Worlds Theory for Hypertext Fiction (and Beyond) », *op. cit.*, p. 67, ma traduction.

moment de la construction du monde textuel dans l'esprit du lecteur selon le principe de l'écart minimal tel que défini par la théorie des *possible worlds* ; dans le cadre des jeux vidéo, Van Looy considère que l'écart minimal est en quelque sorte davantage respecté, puisque le joueur s'identifierait avec le héros dont on raconte l'histoire.

Cependant, lorsque nous observons le recentrement virtuel, nous voyons que le pronom de la première personne répond au principe de l'écart minimal. Ainsi, un joueur parlera toujours de sa *persona* ou son avatar en utilisant « je » [...] tandis qu'un lecteur d'une œuvre de fiction ne parlera jamais du protagoniste principal en utilisant « je » – même lorsque le roman est écrit à la première personne.¹

Il ne s'agit pas ici d'une identification naïve telle que Van Looy la présentait auparavant lors d'une œuvre de fiction « traditionnelle », mais d'une identification voulue par le jeu, qui fait de l'avatar ou du personnage central le représentant du joueur dans l'univers virtuel² ; c'est à cause de cette identification recherchée par l'œuvre que la perspective ontologique d'un joueur dans un univers virtuel est essentielle. [...]

J'en conclus que le lecteur/joueur, identifié au personnage et dans certaines œuvres sans être guidé par un narrateur explicite pour déterminer sa perspective, pourrait effectuer un recentrement partiel, conservant par exemple ses propres mondes personnels ou les adaptant au monde textuel actuel, puisqu'il n'a plus un rapport uniquement analytique à la fiction – situation dans laquelle il en juge d'après sa propre perspective ontologique – mais également de participer à l'élaboration de la fiction : sa perspective ontologique devrait donc non seulement prendre en compte les particularités de l'univers textuel dans lequel il est situé par le biais de son avatar, mais également conserver certains éléments de ses propres mondes personnels, qui interviendraient dans les choix qu'il est amené à faire dans l'œuvre interactive.

3.3.1.2 – *Private worlds* : héros au grand cœur ou pragmatisme forcené

La théorie des mondes possibles, et notamment celle des *private worlds* définie par Marie-Laure Ryan trouve un écho particulier dans les œuvres vidéoludiques, en particulier dans les RPG. Du fait que le héros choisit son personnage, participe à sa construction et son évolution et le contrôle dans le jeu se crée un lien d'identification entre le joueur et son avatar ; l'identification, terme approprié aux romans, ne permet toutefois pas de recouvrir l'intégralité de la relation spécifique entre le joueur et son héros. Julie Delbouille définit cette relation comme « la possibilité

¹ « However, when we look at virtual recentering, we see that the first-person pronoun is susceptible to the principle of minimal departure. Thus, a player will always refer to his persona or avatar as « I » [...] whereas a reader of a work of fiction will never refer to the main protagonist as « I » – even when the novel is written in the I-form. », Jan Van Looy, « Virtual recentering : computer games and possible worlds theory », *op. cit.*, paragraphe 15, ma traduction.

² *Ibid.*, paragraphe 18.

pour le joueur de projeter une partie de soi au sein du jeu, dans l’espace subjectif laissé par le personnage et la possibilité pour le joué de « revenir » vers le joueur, et de l’influencer par ses caractéristiques propres. »¹ Ainsi, en construisant son avatar, le joueur le dote également de *private worlds*, lié tant à lui-même qu’à ce qu’il s’imagine de son avatar : le héros construit en conséquence est donc au croisement entre ce que le récit enchâssé décrit de lui – dans *Darkstone*, un membre d’une classe* de combat définie, qui a vécu dans la ville il y a longtemps et revient suite à l’assassinat de ses parents, dans *DAO* un elfe, humain ou nain, voleur, guerrier ou mage, issu de la noblesse ou d’une classe populaire – et ce que le joueur projette en lui. Cette double identité est à l’origine des *private worlds* du héros, tant son *K-World* (connaissance), *O-World* (ses obligations morales et éthiques) et *W-World* (ses souhaits et aspirations) ; ce sont ces *private worlds* qui permettront de caractériser les actions du héros et notamment de déterminer la réponse aux choix qui sont proposés, l’ensemble étant acté par le joueur. Dans *DAO*, ces choix sont pris en compte dans le récit enchâssé, qui évolue selon les actions et choix du héros ; dans *Darkstone*, il s’agit davantage d’aspects vidéoludiques, qui n’ont pas de conséquence sur le récit enchâssé : ils sont également très peu nombreux et sont davantage liés à une question de moralité, que nous traiterons dans la sous-partie suivante. Il s’agit ici de traiter davantage des conséquences de l’identification entre le joueur et son héros, ce qui transparaît en particulier dans les choix de dialogue sans conséquence ou avec des conséquences mineures sur l’histoire. En effet, le fait que certaines lignes de dialogues n’aient pas de conséquences évidentes ou manifestes pousse le joueur à s’interroger sur la cohérence de la réplique avec son personnage davantage et ainsi mettre de côté la question des gains potentiels de certaines réponses. Cet aspect n’est pas présent dans *Darkstone*, puisque les héros n’ont aucune ligne de dialogue et que le jeu ne propose pas de choix explicite d’action.

¹ Julie Delbouille, *Négocier avec une entité jouable, Les processus d’appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en Sciences de l’Information et de la Communication, sous la direction de Christine Servais et Björn-Olav Dozo, soutenue à l’Université de Liège en 2019, p. 196.



Figure 32 : Sélection et création des héros dans Darkstone

3 – Les apports de l'interactivité dans la structure narrative des RPG par rapport aux romans d'aventures



Figure 33 : Extraits du processus de création de personnage dans
Dragon Age : Origins

Pour illustrer ce propos dans *DAO*, j'utiliserai la quête « Une étudiante inattendue », qui met en scène une jeune fille naine, Dagna, qui, malgré l'incapacité de son peuple à pratiquer la magie, souhaite aller l'étudier auprès du Cercle des mages, contre l'avis de ses parents : en effet, la société naine considère que tout individu étant sorti de la ville souterraine s'est exilé définitivement et tout retour lui est par conséquent interdit. Le *Dragon Age Keep*, site qui résume les différents états de l'univers possibles à la fin des jeux *Dragon Age* en fonction des choix du joueur, liste cinq issues possibles pour cette quête : le héros peut avoir aidé Dagna, l'avoir convaincue de rester auprès de ses parents, ne pas l'avoir rencontrée, avoir refusé de l'aider ou l'avoir découragée en lui indiquant la destruction du Cercle. Cette dernière possibilité tient à un choix précédent, lors de la quête de reconstruction du Cercle, qui consiste à choisir si le pouvoir décisionnel au sein du Cercle doit rester entre les mains des mages ou passer entre les mains des templiers. Si le joueur choisit de faire confiance aux templiers, Dagna sera de toute manière refusée par le chevalier en charge, conduisant au résultat « destruction du Cercle » dans le *Dragon Age Keep*. Le schéma des dialogues de la quête est le suivant ; il convient de préciser qu'il a été réalisé à partir d'une partie où le héros était un mage humain, et où le Cercle a été laissé aux mains des mages, ne permettant donc que quatre des issues listées par le *Dragon Age Keep*.



Figure 34 : Présentation des conséquences de la quête "Une étudiante inattendue" dans le Dragon Age Keep

Malgré la relative simplicité de la quête – parler à Dagna, demander au Cercle des mages, lui rapporter la réponse, la complexité du schéma de dialogue est remarquable et tient notamment au fait que des réponses différentes de la part du héros (en rose) conduisent à la même réaction de Dagna (en vert clair). Il est ainsi possible de refuser plusieurs fois de parler à Dagna sans qu’elle en tienne particulièrement rigueur au héros par la suite, reprenant le même cheminement de dialogue. Le héros peut ainsi lui répondre une première fois « Get out of my way »¹, l’amenant à s’excuser, puis revenir lui parler plus tard (« Deuxième discussion avec Dagna », point d’étape de la quête en bleu dans le graphique). Cette réaction peut également survenir ailleurs dans cette première rencontre avec Dagna, soit que le héros – si mage – se moque de son admiration pour la magie (« Oh great. A fan. Sorry, I’m busy »²) soit qu’il balaye sa demande (« Sorry. Can’t help you. »³). Outre cette sortie de dialogue avec invitation à repasser plus tard, la discussion avec Dagna peut amener à deux issues : soit accepter de l’aider, et donc avoir pour quête d’aller parler au Premier Enchanteur pour la faire accepter au Cercle, soit refuser son aide. La première issue résulte de trois répliques possibles : « Do you want me to ask them ? »⁴, « I can bring the Circle your request »⁵ et « I’ll talk to the first enchanter... »⁶, tandis que la deuxième n’est la conséquence que de deux répliques : « Ridiculous. Stay in your place... »⁷ et « I’m out of your price range, girl. »⁸

Bien que la conséquence dans le récit enchâssé soit la même – acceptation ou refus – elle découle selon les répliques d’une discussion dont la tournure est différente : le héros peut refuser de l’aider parce qu’il estime qu’une naine n’a pas à s’intéresser à la magie, ou parce qu’il a demandé une compensation et celle qu’elle lui offre lui paraît trop faible. Pour l’acceptation, celle-ci peut être directe, dès que Dagna expose son projet, faire suite à une explication plus détaillée de l’intérêt de Dagna pour la magie bien qu’elle ne puisse pas la pratiquer, ou enfin se faire après que Dagna a proposé une récompense qui convient au héros.

Selon la manière dont la quête a été accepté ou refusé, l’ethos du héros n’est pas le même : arrangeant, sceptique, conservateur, ou mercantile. Ces traits de caractère ne font pas partie du récit

¹ « Hors de ma vue », ma traduction.

² « Oh génial. Une fan. Désolé(e), je suis occupé(e). », ma traduction.

³ « Désolé(e), je ne peux rien y faire. », ma traduction.

⁴ « Tu veux que je leur demande ? », ma traduction.

⁵ « Je peux porter ta requête au Cercle. », ma traduction.

⁶ « J’en parlerai au Premier Enchanteur... », ma traduction.

⁷ « C’est ridicule. Reste à ta place. », ma traduction.

⁸ « T’as pas les moyens, gamine. », ma traduction.

enchâssé, mais sont construits par le joueur et les répliques qu'il a choisi pour son personnage, tant en fonction de ses propres *private worlds* que de ceux qu'il a imaginé, à partir des éléments du jeu, pour son personnage. Cet aspect se retrouve également dans la suite de la quête de Dagna, notamment lorsque le héros transmet au Premier Enchanteur la demande de la jeune fille : il peut affirmer « I think she's being silly. »¹ mais cette phrase n'aura aucune conséquence sur le mage, qui acceptera de toute manière la requête. L'ensemble du dialogue entre Irving – le Premier Enchanteur – et le héros ne sert ainsi qu'à construire la relation entre ce dernier et le joueur, et à faciliter l'identification du joueur avec son héros en construisant sa personnalité par ses réponses.

La relation entre le joueur et son personnage fait donc l'objet d'une attention particulière dans *DAO*, contrairement à *Darkstone* où cette relation ne passe que par un contrôle « physique » et non une construction de la personnalité du héros. Il s'agit d'une autre manière de favoriser l'identification, très importante dans les romans d'aventures dans la mesure où elle est nécessaire à l'acceptation des *topoi* que le genre met en scène, en particulier dans le rapport à la violence et donc à la moralité.

¹ « Je pense que c'est stupide de sa part », ma traduction.

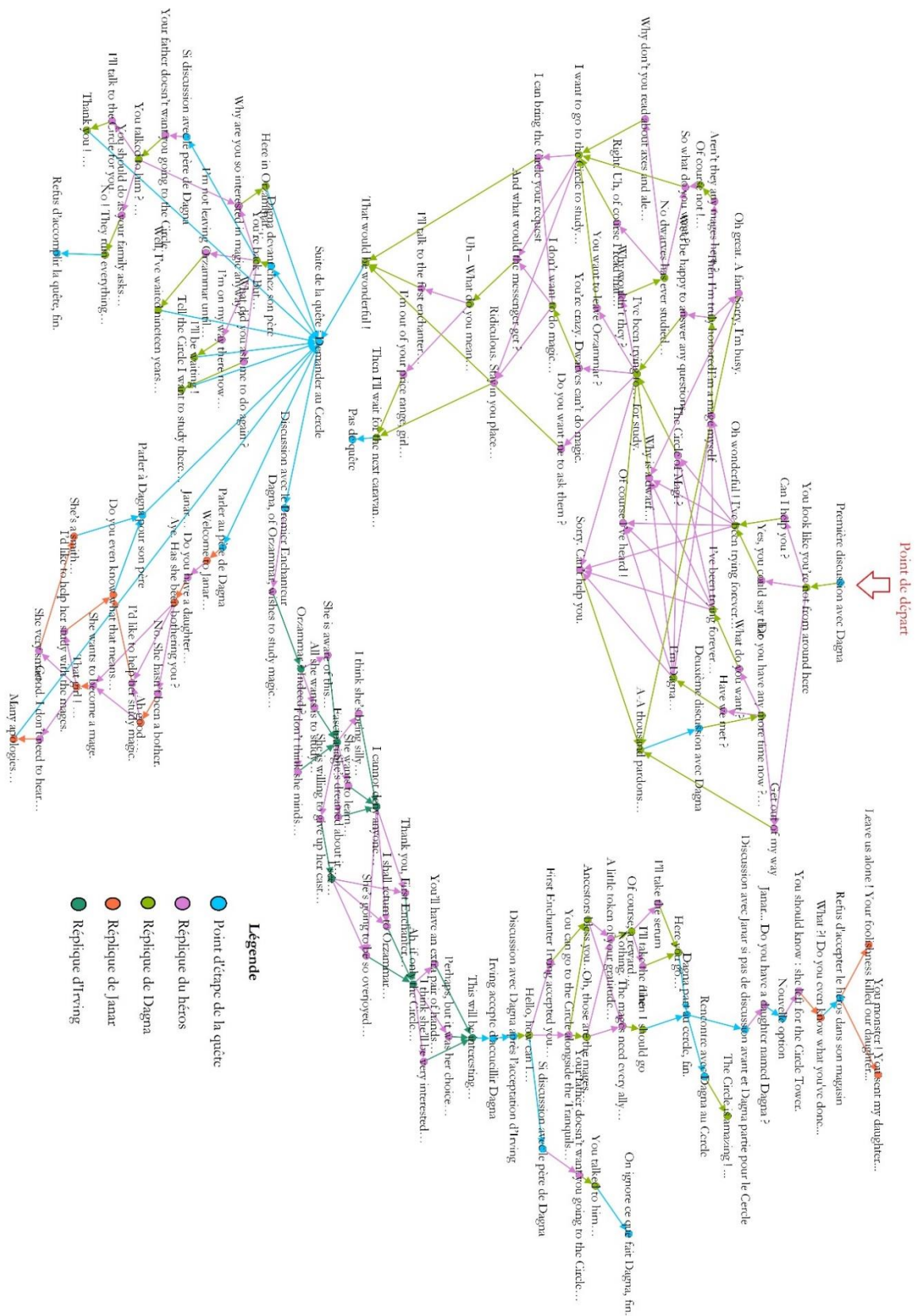


Figure 35 : Schéma de la quête "Une étudiante inattendue" dans Dragon Age : Origins

3.3.2 - Un récit personnalisé ; une expérience unique ?

3.3.2.1 – Conséquences des choix et moralisation

Outre l'identification du joueur avec son héros, les différentes actions et les choix proposés dans *DAO* et *Darkstone* construisent également une certaine image de la moralité du héros.

Dans *Darkstone*, un personnage non-jouable qui guide le héros à travers une épreuve lui demande d'achever un homme attaché à une table de torture¹ : si le joueur clique sur l'homme, le héros l'achève, des monstres surgissent et le guide commente « Que soit châtié ce criminel qui a osé voler des pommes sur l'arbre pour nourrir sa famille ! ». Une fois les ennemis tués, le héros trouve une clé qui lui permet de passer dans la salle suivante. Il peut également actionner des leviers qui libèrent d'autres monstres, sur lesquels se trouve également la clé de la salle suivante ; auquel cas l'homme reste attaché à la table et il n'en est plus question. Quelle que soit son action, lorsque le héros passe dans la salle suivante, le guide lui dit « Bien ! Tu es toujours en vie, c'est donc que tu as fait le bon choix. » Il est remarquable que ce choix moral, puisqu'il est question de « rendre justice », comme l'évoque les termes « criminel » et « châtié » n'ait aucune conséquence sur le récit et n'apporte qu'une petite difficulté supplémentaire, à savoir que les ennemis, au lieu d'arriver au rythme de l'ouverture des leviers, arrivent tous à la fois. Les deux options ne sont pas clairement explicitées et aucune récompense particulière n'est prévue dans le cas qui est indiqué comme moral par le jeu – au vu du sarcasme utilisé par le guide lorsqu'il énonce la faute du « criminel ». Ce type de situation revient plusieurs fois dans *Darkstone* : auprès d'un mage qui demande en échange d'un objet de quête un élixir de magie, qu'il est également possible de récupérer sur le cadavre dudit mage, celui-ci attaquant le héros s'il lui parle trois fois ; également auprès d'un spectre² et d'un vampire³, qui demandent trois objets pour achever la quête, attaquent après trop d'échanges sans donner les objets et permettent ainsi la fin de la quête. *Darkstone* laisse donc le joueur juger de la moralité de ses propres actions – ou de celles de son héros – dans la mesure où elles n'ont pas de conséquences sur le récit enchâssé, ne permettent pas d'accéder à des récompenses particulières ni n'ajoute une caractéristique* de « vertu » au héros. Michael Heron et Pauline Belford définissent cette représentation de la moralité comme étant « non-diégétique ou réflexive »⁴, ce qu'ils explicitent de la manière suivante :

¹ Gondoor : « Maintenant, achève ce criminel et la porte s'ouvrira. »

² Quête « L'épreuve des damnés »

³ Quête « Luxurius le Vampire »

⁴ Michael Heron et Pauline Belford, « Do You Feel Like A Hero Yet ? Externalised Morality in Video Games », *Journal of Game Criticism* 1, Janvier 2014, p.5.



Figure 36: Fiche de caractéristique* d'un héros de Darkstone

Aucune représentation formelle de la moralité n'est présente, ni aucune instruction morale censée émerger à la suite de la contemplation «plus froide» des choix du jeu ou du récit. Ce genre de jeux offre des scénarios où la contemplation morale est facilitée, plutôt que représentée explicitement.¹

Cette définition ne convient toutefois pas rigoureusement à *Darkstone*, dans la mesure où le guide du premier exemple donnait commentait l'action du héros ; mais contrairement à la plupart des jeux avec des alternatives morales, *Darkstone* ne représente pas la moralité du héros sur un axe. Cela tient selon moi au fait que la question des choix dans le jeu est loin d'être centrale et s'apparente davantage à quelques combats évitables qu'à de réels questionnements quant aux actions du héros. Toutefois, ces actions participent à construire le récit vidéoludique et l'identité du héros aux yeux du joueur ; identité qui peut d'ailleurs inciter le joueur à choisir une action plutôt qu'une autre. Il

¹ « No formal representation of morality is presented, with any moral instruction expected to emerge as a result of "water cooler" contemplation of game choices or narrative. Such games offer scenarios where moral contemplation is facilitated, rather than explicitly represented. », *Ibid.* p. 5, ma traduction.



Figure 37 : Fiche de caractéristique* d'un héros de Dragon Age : Origins

pourrait ainsi sembler plus logique, selon les *topoi* associés à chaque classe*, qu'une guerrière armée d'une lourde hache ne cherche pas particulièrement à éviter le combat, tandis qu'un prêtre spécialisé dans les sorts de soin sera plus réticent à achever une personne, criminel ou non.

Cette moralité « non-diégétique ou réflexive » est également présente avec la même ambiguïté dans *DAO* ; contrairement à d'autres jeux développés par le studio¹, le héros n'est pas dans ce RPG caractérisé par une barre de moralité qui apparaîtrait au côté de ses autres caractéristiques* (force, constitution, dextérité, etc...), de même que les choix ne sont pas colorés moralement, contrairement par exemple au deuxième opus de la série, *Dragon Age II*², où les différentes alternatives sont illustrées de symboles évoquant la gentillesse, l'amusement ou la brutalité³. Le jeu propose toutefois un certain nombre de décisions à prendre, qui contrairement à

¹ Tant la série des *Mass Effect* que *Star Wars : Knight of the Old Republic*, par exemple. (BioWare, *Star Wars : Knights of the Old Republic*, LucasArts, 2003.)

² BioWare, *Dragon Age II*, Electronic Arts, 2011.

³ Toutefois, même dans ce deuxième opus, Hawke, le héros ou l'héroïne, n'est pas caractérisé.e au cours du jeu par une barre de moralité et ces étiquettes représentent davantage son caractère, qui est d'ailleurs enregistré dans le *Dragon Age Keep* si une sauvegarde y est importée.



Figure 38 : Montage représentant les différentes réponses possibles et leurs illustrations dans Dragon Age II.

ceux de *Darkstone* influencent le récit enchâssé. Ainsi, lors de trois des quêtes ayant pour but de recruter des alliés face à l'Enclin, le héros est amené à choisir un camp, qui l'emportera et l'accompagnera ensuite sur le champ de bataille : chez les nains, entre les prétendants au trône Bhelen et Harrowmont, chez les elfes, entre ces derniers et les loups-garous, et au Cercle des mages, entre les mages et les templiers. Un choix récurrent est celui d'achever ou non un personnage ennemi,

ce qui a des conséquences diverses et parfois surprenantes – l'une d'entre elle étant le recrutement dudit ennemi parmi les compagnons du héros. Cette remarque m'amène au point majeur qui caractérise les choix de *DAO* : le jeu inclut dans ses mécanismes* une barre de relation avec chacun de ses compagnons, qui augmentera et baissera en fonction des discussions entre eux et le héros, des actions du héros, et des cadeaux qu'il leur fera. Bien qu'ils ne soient pas à proprement parler moralisés, les choix proposés dans *DAO* sont donc caractérisés par l'avis des compagnons, sachant qu'une haute relation avec ceux-ci augmentent leurs talents sur le champ de bataille et peut conduire à une relation romantique. Chacun des compagnons ayant un avis différent – des *private worlds* différents, en somme –, une décision qui satisfait l'un en fâchera très probablement un autre. C'est par exemple le cas lors de la récupération des cendres de la prophétesse Andrasté, qui plongent les fervents Lélania, Alistair et Wynne dans l'admiration, mais laissent les pragmatiques Sten, Zévrane et Morrigan de marbre¹. Choix est laissé au héros de profaner la relique, ce qui peut conduire au départ de Wynne et Lélania et à la désapprobation d'Alistair. D'autres choix, notamment lors de la création de personnage, rendront certains passages plus ou moins aisé : un elfe dalatien n'aura pas besoin d'argumenter autant qu'un humain pour entrer dans le camp de la forêt de Bréciliane, une compétence* élevée en rhétorique permettra d'éviter un combat contre les loups-garous...

Dans les deux cas, la question de la « moralité » des actions du héros est laissée au joueur qui les choisit pour lui ; s'il existe des jugements intradiégétiques, ils sont suffisamment rares dans *Darkstone* et variés dans *DAO* pour ne pas être considéré comme une moralisation auctoriale qui

¹ Sten salue en ces termes la découverte : « Congratulations. You found a waste-bin. », « Félicitations, vous avez trouvé un cendrier. », pour la version française.

viendrait condamner les choix du joueur. Matthieu Letourneux parle de la puissance de l'aventure parce qu'elle est « espace des possibles », mais également, « en termes moraux, [...] source de transgression inquiétante »¹. Nous avons défini auparavant la « mauvaise foi des romans d'aventures » théorisée par Letourneux, qui réside dans le fait que le héros use des méthodes violentes qu'il prétend combattre ; cette situation étant résolue si le lecteur s'identifie suffisamment au héros pour considérer que le recours à la violence est justifié par l'objectif final.

un personnage peut tuer, voler, mentir [...], s'il le fait pour permettre la progression de l'action, son acte n'est jamais remis en cause, mais au contraire il est désigné comme une « bonne » action. Cela explique que le lecteur accepte aisément certaines justifications morales aux actes pourtant ambigus du héros [...] le lecteur adhère immédiatement à ces actions parce qu'elles servent la logique du récit : il supporte aisément la violence, parce que la dynamique de l'Aventure est si forte qu'elle impose comme une évidence n'importe quel discours partisan.²

Dans *Darkstone* et *DAO*, la gestion de cette « mauvaise foi » est entièrement laissée au joueur, dans la mesure où il est rendu responsable des actions de son personnage, qu'ils soient ou non prévus par le récit enchâssé. Tout comme le lecteur du roman d'aventures, le joueur de *RPG* choisit ce type d'œuvre pour y trouver cette violence cathartique mais légitimée par le récit : il est d'ailleurs notable que contrairement à d'autres œuvres vidéoludiques³, ni *Darkstone* ni *DAO* ne permettent au joueur d'attaquer le premier⁴. Le combat est donc défensif et légitimé par la Quête que doivent accomplir les héros ; tout comme dans les romans d'aventures, la moralité des héros de *RPG* est protégée par l'exemplarité de sa quête – sauver le monde.

3.3.2.2 – L'après-aventure

La fin de l'aventure dans les deux *RPG* étudiés permet un dernier rapprochement avec les romans d'aventures. Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas soulignent ainsi que le « l'aventurier doit devenir le chef, le maître, le roi de la contrée qu'il a investie, et qu'il habite. »⁵ : selon les choix du joueur, c'est chose possible dans *Dragon Age : Origins* puisque le héros, s'il est humain et noble, peut épouser ou bien son compagnon Alistair, frère illégitime du précédent roi, ou la reine Anora,

¹ Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, op. cit. p. 22.

² *Ibid.*, p. 52.

³ Par exemple Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011, ou Lionhead Studios, *Fable*, Microsoft Game Studios, 2004, qui induit notamment l'idée de moralité dans le fait qu'il est possible d'attaquer tout personnage non-joueur* présent dans le jeu.

⁴ C'est-à-dire d'attaquer une personne à l'improviste. On peut toutefois considérer que les dialogues répétés dans *Darkstone* sont autant de provocations qui poussent l'autre à attaquer le premier, et il existe également de nombreuses lignes de dialogues dans *DAO* qui lancent une attaque ; cette attaque est néanmoins toujours scénarisée et justifiée par les dialogues ou les actions précédentes.

⁵ Alain-Michel Boyer et Daniel Couégnas (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, op. cit, p. 21-22.

veuve du même roi. Ces deux individus peuvent également régner seuls : quoi qu'il en soit, c'est au héros qu'il revient de choisir le nouveau dirigeant, ce qui lui confère un pouvoir supérieur à celui des autorités politiques ; ce n'est toutefois pas le cas de *Darkstone*. Matthieu Letourneux développe et nuance l'affirmation de Boyer et Couégnas en développant l'éventail des gratifications que peut recevoir le héros à l'issue de l'aventure :

Le retour au monde initial n'est pas un renoncement à la puissance au profit de la loi. Au contraire, le héros rapporte en lui symboliquement cette puissance : c'est ce qu'évoquent le trésor, l'amour, la couronne ou la gloire. Autrement dit, il a obtenu tout ce qu'il aurait pu rêver d'obtenir. [...] C'est par le monde de l'aventure – monde des possibles, donc aussi bien des dangers que de la puissance – que le personnage principal devient véritablement un héros. Et les gratifications qu'il reçoit au terme du récit sont la matérialisation de cette puissance qu'a permis l'aventure.¹

Dans sa thèse, Matthieu Letourneux développe ainsi ces gratifications, qui confirment « que son [du héros] aventure est destinée à tout lui offrir : royaumes immenses [sic], fortunes fabuleuses, femmes les plus belles, reconnaissance générale et même, pourquoi pas, immortalité »². Ainsi, si le héros de DAO peut dans certains cas devenir souverain de Férelden, ce n'est pas l'unique récompense qu'il peut obtenir : il devient commandeur de la Garde des Ombres à Férelden, soit le plus haut grade de son organisation, il peut lier une relation amoureuse avec l'un de ses compagnons et il est enfin nommé « Héros de Férelden », titre qui concrétise son statut dans l'aventure. Dans *Darkstone*, l'épilogue, très court, gratifie également les avatars du titre de « héros »³, dans une scène où l'ensemble des villageois libérés de la malédiction du *darkstone* se regroupent autour des avatars. A l'issue du combat contre Draak, les héros reçoivent également une récompense financière, puisqu'ils gagnent une clé qui déverrouille l'accès à la salle du trésor de leur ennemi. Cette récompense peut sembler inutile, puisqu'elle apparaît à la fin du jeu alors que les personnages ne peuvent plus se rendre chez les marchands, mais elle est justifiée par deux points : d'une part, le principe de plaisir, qui passe dans les RPG notamment par la collection de nombreux objets et l'enrichissement des personnages, et d'autre part le fait que le jeu ne se limite pas à une partie : dans *Darkstone*, sans à proprement parler accéder à l'immortalité décrite par Matthieu Letourneux, puisqu'ils vieillissent et risquent de perdre ainsi des capacités, les héros continuent d'exister à l'issue de l'aventure : ils peuvent être choisis à nouveau par le joueur pour une nouvelle partie, ce qui est encouragé par le jeu qui propose plusieurs niveaux de difficultés. Il est ainsi possible de multiplier

¹ Matthieu Letourneux, « Le roman d'aventures relu par la *romance* », *op. cit.*, p. 242-243.

² Matthieu Letourneux, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, *op. cit.*, p. 353.

³ Texte apparaissant après la destruction du *darkstone* : « Félicitations héros ! Grâce à votre courage et votre vaillance, nous sommes enfin libérés de la terrible malédiction du Monolithe. Déjà le jour renaît et sa lumière consacrera la victoire de l'ordre et de la justice. »

les parties pour rendre les personnages toujours plus puissants, toujours mieux équipés et toujours plus riches. *DAO* au contraire ne permet pas à l'avatar de vivre à nouveau la même aventure, mais, parce que le héros est personnalisable et que ses actions modifient le récit enchâssé, incite le joueur à jouer à nouveau pour découvrir de nouvelles possibilités que le scénario précédent ne lui avait pas permis d'explorer. Toutefois, le héros de *DAO* acquiert aussi, d'une autre manière, une sorte d'immortalité : les choix faits dans un scénario sont en effet sauvegardés par le jeu, et peuvent être importés dans les opus suivants, modifiant ainsi l'état de départ tant de *Dragon Age II* que de *Dragon Age : Inquisition*. Certains compagnons réapparaissent ainsi dans *Dragon Age : Inquisition* (Morrigan, Léliana) et leur discours à propos du Héros de Férelden varie selon la relation qu'ils ont entretenus dans *DAO*. Certains choix de *DAO* ne sont toutefois pas tout à fait respectés : ainsi, si Léliana a été tuée dans le premier opus lors de la recherche des cendres d'Andrasté, elle est malgré tout vivante dans *Dragon Age : Inquisition*, sa présence étant justifiée par un *deus ex machina*¹. Ainsi, bien qu'il ne puisse pas prendre part à de nouvelles aventures, le héros de *DAO* reste présent dans la suite des histoires liées à l'univers. Richard Mathews écrit ainsi à propos du héros de *The House of the Wolfings*, de William Morris, « He is immortalized in the stories and legends of his people. »² Cette citation est d'autant plus pertinente à l'égard du héros de *DAO* qu'il est possible que, tout comme Thiodolf dans *The House of the Wolfings*, le héros meure lors du combat final. Richard Mathews décrit et analyse ainsi la mort de Thiodolf :

Thiodolf renonce à la magie du haubert, se dépouille lui-même de sa protection magique, et meurt sur le champ de bataille en défendant la tribu. En renonçant à son pouvoir surnaturel, il prouve son humanité et les valeurs communautaires de sa tribu.³

En ce sens, la mort du héros de *DAO* est à l'opposé de celle de Thiodolf : contrairement à lui, le héros meure précisément parce qu'il dispose d'un pouvoir magique particulier. En effet, le héros apprend que seul un Garde des Ombres peut vaincre l'Archidémon parce qu'ils possèdent un lien spécifique, du fait que l'Archidémon apparaît quand l'âme d'un « ancien dieu » s'incarne dans une engeance – les créatures monstrueuses que combat le héros. Une personne devient Garde des Ombres parce qu'elle boit du sang d'engeance, et développe ainsi un lien particulier avec elles et avec l'Archidémon, ce qui fait que l'âme d'« ancien dieu », une fois l'engeance dans laquelle elle s'incarnait tuée, ira chercher refuge dans le corps du Garde des Ombres, qui mourra avec elle. C'est donc cette spécificité surnaturelle du héros, qui n'est pas sans rappeler d'autres liens spécifiques

¹ Elle explique ainsi au héros de *Dragon Age : Inquisition* qu'elle pense que le Créateur – dieu de l'univers des *Dragon Age* – est intervenu après son combat avec le Héros de Férelden pour la sauver.

² Richard Mathews, *Fantasy: the liberation of imagination*, op. cit., p. 89.

³ « Thiodolf renounces the hauberk's magic, strips himself of his enchanted protection, and dies on the battlefield in defense of the tribe. In renouncing the supernatural power he affirms his human nature and his tribe's communal values. », *Ibid.*, ma traduction.

entre un héros et leur opposant¹, qui lui permet de se sacrifier pour achever son combat. La mort du héros n’est dès lors pas, comme dans le cas de Thiodolf, une manière de prouver son humanité, mais au contraire un moyen de réaffirmer sa nature extraordinaire et son héroïsme. Il demeure que l’un comme l’autre, par leur sacrifice, rentrent dans une légende achilléenne qui n’est pas courante dans les romans d’aventures, comme le souligne Matthieu Letourneux :

jamais, à de rares exceptions près, le héros ne laisse sa vie au terme de l’Aventure. [...] Cette invincibilité du héros (toujours avérée, mais toujours occultée) vient de ce que la mort du héros ou son échec dans l’Aventure empêcheraient l’achèvement du récit. Quelques romans évoquent la mort du héros au moment de la résolution de la crise – et c’est souvent le sacrifice du personnage qui permet cette résolution, ce qui revient à célébrer une apothéose posthume.²

Enfin, pour Daniel Couégnas, lors de la fin de l’aventure apparaît une forme de nostalgie, liée au fait que le lecteur quitte un univers et des personnages auxquels il s’est attaché :

Le procédé de l’épilogue permet notamment de mettre en perspective les différentes étapes de la vie des personnages, jouant ainsi sur l’opposition entre ce qui *est* et ce qui *fut*, insistant également sur les phénomènes de *séparation*, d’*éloignement* des uns et des autres qui contribuent à dissoudre l’espace romanesque.³

Ce n’est pas le cas dans *Darkstone*, mais *DAO* présente également à la fin du jeu une longue cinématique d’épilogue, qui présente ce qui est advenu aux différents personnages à l’issue de l’aventure. Toutefois, c’est dans la nature même du jeu que cette dissolution de l’espace romanesque, et en l’occurrence surtout ludique, est la plus présente. En effet, le lien créé entre le joueur et son avatar est rompu à la fin du jeu, puisque le joueur ne contrôle plus le personnage lors de l’épilogue : il s’agit donc de concrétiser cette rupture entre le joueur et le joué, ce qui conduit, ainsi que le souligne Julie Delbouille, à la même nostalgie que celle précédemment décrit par Daniel Couégnas :

La fin du jeu marque d’ailleurs la séparation de ces identités, l’arrêt de leur dialogue, qui se traduit pour beaucoup de joueurs — si la relation avec le personnage jouable a été fonctionnelle, satisfaisante — par le ressenti d’une rupture. Certains expriment d’ailleurs ce sentiment de rompre avec le personnage, qui mène parfois à l’impossibilité de terminer le jeu [...] ⁴

¹ Notamment le lien qui existe entre Harry Potter et Lord Voldemort, qui leur permet de ressentir certaines des pensées de l’autre, tout comme les Gardes des Ombres perçoivent l’arrivée des engeances ou l’appel de l’Archidémon. (J.K. Rowling, *Harry Potter et l’Ordre du Phénix*, Gallimard Jeunesse, 2003.)

² Matthieu Letourneux, *Le roman d’aventures, 1870-1930*, op. cit., p. 62-63.

³ Daniel Couégnas, « Les fins du roman d’aventures », dans *Poétiques du roman d’aventures*, op. cit., p. 283.

⁴ Julie Delbouille, *Négocier avec une entité jouable, Les processus d’appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, op. cit., p. 200.

Ainsi, qu'il s'agisse d'un roman d'aventures ou d'un *RPG*, la fin de l'aventure marque aussi la fin d'une relation entre le lecteur et l'univers, le joueur et son personnage, le héros et son compagnon. Cette nostalgie qui apparaît à la fin de l'aventure tient au fait que le plaisir de l'aventure ne tient pas à sa résolution, mais au cheminement semé d'embûches et de mésaventures qui conduisent à l'accomplissement de la quête.

Conclusion

L'objectif de ce mémoire était de prouver les proximités narratives entre les romans d'aventures et les jeux vidéo dits RPG. Il a fallu d'abord situer les influences entre les différents genres : ainsi le roman d'aventures, inspirés des récits de voyage, a influencé conjointement avec les épopées antiques et les contes de fées la fantasy. Celle-ci est elle-même l'ancêtre thématique des jeux de rôle sur table et des premiers jeux vidéo narratifs, comme les aventures textuelles, les RPG étant les héritiers graphiques de ces premières narrations vidéoludiques. Cette chronologie d'influences et d'héritages a mis en lumière la finesse de la frontière entre la littérature traditionnelle et les jeux vidéo, tant se découvrent tout au long des œuvres hybrides - récits numériques sans interaction, œuvres imprimées interactives, jeux vidéo uniquement textuels.

Cette démonstration a ensuite nécessité de définir les grandes caractéristiques des romans d'aventures : importance de l'événement extraordinaire, de l'action violente, du dépaysement, tant géographique qu'historique et ontologique, dans la structure comme dans les thèmes ; la structure doublement divisée entre grande Aventure et multiples mésaventures qui ponctuent le récit, puis entre périodes d'actions épiques et descriptions visant à mettre à distance ces actions pour limiter la surenchère dans l'extraordinaire et la violence. Il a également été nécessaire de souligner les rapprochements entre la structure des romans d'aventures et ceux de fantasy, puisqu'il s'agit d'un genre auquel les deux jeux étudiés se rattachent, et qui a particulièrement influencé l'ensemble des œuvres vidéoludiques ; ce rapprochement se faisant par une structure et des thèmes communs, comme l'importance de la dialectique entre civilisation et sauvagerie et du dépaysement dont les aventures, dans le cas de la fantasy, se situent dans un monde alternatif, magique, médiévalisant.

En m'attachant à l'étude tant des textes de *Darkstone* et *DAO*, par le biais des humanités numériques, que de leurs aspects interactifs, j'ai pu montrer la place que prend l'action dans les deux œuvres : l'étude des verbes avait mis en avant la forte présence des verbes d'actions, mais la place relativement faible des verbes évoquant des actions violentes. Ce résultat mitigé a été expliqué par l'étude des mécanismes de jeu* : la partie « action » de ces récits n'est effectivement pas portée par les textes, le plus souvent destinés aux moments de pause et de commentaires, mais par l'interaction, c'est-à-dire qu'il revient au joueur, au cours du récit vidéoludique qu'il construit par son expérience du jeu, de faire l'expérience du combat et de la violence, voire – et c'est là un des points apparents de divergence avec le roman d'aventures – de l'échec. J'ai toutefois montré que

cet échec est relatif, puisqu'il ne s'inscrit pas dans le récit enchâssé mais uniquement dans le récit vidéoludique, le récit enchâssé ne se poursuivant et ne s'adaptant aux actions du joueur que s'il réussit : la question étant, comme dans le récit d'aventures, de voir *par quel moyen* le joueur réussit, et quelles sont les décisions qu'il a pris au cours de sa victoire – et non de sa défaite.

La place du dépaysement dans *Darkstone* et *DAO* a été rendue visible par le biais de l'étude des noms propres, inhabituels, ainsi que par l'importance de la magie et de la religion, intimement liées dans les deux œuvres qui se déroulent dans des univers fantastiques. D'un point de vue interactif, l'importance de l'exploration, valorisée tant par l'expérience* gagnée par l'avatar que par les équipements* et les objets de quête cachés qu'ils découvrent, ainsi, dans le cas de *DAO*, que par les informations sur l'univers du jeu que l'exploration permet d'accumuler, renforcent l'importance du dépaysement déjà mise en avant par les textes. Le dépaysement transparait également dans la structure interactive des œuvres : outre l'interactivité laissée au joueur, il y a également une part de hasard dans l'aventure vécue par l'avatar : dans *DAO*, ce hasard structurel est limité à l'apparition de certains combats lors des longs déplacements au travers de la carte ; mais dans *Darkstone*, l'aléatoire est bien plus prégnant, puisqu'il s'agit de la construction des donjons, qui varient au fil des différentes mésaventures. Cette variation des cartes renforce le dépaysement que connaîtra un joueur même familier du jeu, puisqu'il devra s'approprier de nouvelles cartes à chaque partie.

Outre ce dépaysement géographique et historique, les jeux proposent un dépaysement ontologique, visible dans les textes lors de l'étude des sujets, qui a permis de remarquer que dans les deux jeux, il existe un sujet spécifique aux actions au sens large, c'est-à-dire assumée tant par le joueur pour son personnage que par l'avatar dans le monde fictionnel. Cette confusion des deux agents – extradiégétique et intradiégétique – est d'autant plus perceptible dans les aspects interactifs : le joueur choisit son personnage, le fait progresser, choisit son équipement*, ses techniques de combat et dessine donc l'avatar qui lui convient, jusque dans sa moralité dont il assume la responsabilité. Dans *Darkstone*, ces choix moraux sont peu nombreux et discrets, dans la mesure où ils n'ont aucune influence sur le déroulement du récit enchâssé : ils demeurent donc de l'ordre du récit vidéoludique, et de la représentation que le joueur se fait de son avatar. Dans *DAO*, bien que cette moralité ne soit pas représentée graphiquement ou en termes numériques, elle a des influences sur le déroulement du récit enchâssé : l'avatar, et donc le joueur, doit faire des choix, non seulement d'actions mais également dans les dialogues, qui façonnent le récit enchâssé en fonction.

Nous avons également vu comment, par la structure géographique de l'univers proposé au joueur, le jeu fait en sorte de ménager des temps de pause et de commentaires : les zones urbaines sont plus pacifiques – absolument dans *Darkstone*, avec la possibilité d'attaques surprises de bandits

ou ennemis politiques dans *DAO* – et sont des lieux de repos mais également des lieux stratégiques, où il faut prendre soin de son équipement* et de ses potions* pour mieux repartir au combat. Dans les textes, ces commentaires sont assumés par les personnages du jeu : les compagnons de *DAO* interviennent verbalement au cours du combat pour libérer leur rage de s’être fait toucher ou leur joie d’avoir vaincu un ennemi, mais discutent également de l’avancée de la quête avec l’avatar une fois au camp – le vrai lieu pacifique de *DAO* ; dans *Darkstone*, ces commentaires sont assumés par les avatars et limités à des indications ludiques – faim, imminence de la défaite, appel à l’aide du compagnon...

Enfin, la structure Aventure/mésaventure se retrouve, d’un point de vue textuel, dans la partition entre quête principale et quêtes secondaires dans les deux jeux, que j’ai représenté grâce au logiciel Gephi. Ces quêtes secondaires, dans les deux jeux, font avancer progressivement les objectifs à atteindre pour accomplir la quête principale – trouver les cristaux dans *Darkstone*, s’allier aux différentes factions dans *DAO*. D’un point de vue interactif, la structure est moins visible dans *Darkstone*, puisque les mésaventures sont toutes accessibles dès le début du jeu – même si leur difficulté croissante les rend difficiles à accomplir dans le désordre ; mais dans *DAO*, le système de choix entre différentes solutions pour résoudre les quêtes lie plus profondément les quêtes secondaires et la quête principale puisque les premières ont une influence sur la manière dont est perçu le héros par les autres personnages et sur les alliés qu’il recrute. Cette volonté que le joueur influence l’univers dans lequel son avatar évolue est tel que les créateurs de *DAO* ont fait en sorte d’importer les sauvegardes* des jeux précédents dans chacun des opus suivants, allant même jusqu’à créer un site pour permettre au joueur de visualiser les différents moments clés où ses choix ont eu un impact. À l’inverse, *Darkstone* permet au joueur de conserver son avatar, sa progression et ses équipements* pour recommencer sans cesse le jeu en augmentant la difficulté. La fin de l’aventure suit donc dans les deux jeux une logique différente : un temps linéaire qui invite le joueur à progresser dans sa connaissance de l’univers et dans l’histoire de celui-ci pour *DAO*, un temps cyclique qui met au centre l’avatar et non l’univers, invitant à un perpétuel recommencement pour toujours plus de puissance dans *Darkstone*.

Les *RPG* ont donc fortement bénéficié des influences des romans d’aventures, tant d’un point de vue thématique que d’un point de vue structurel. Tout en reprenant les thèmes séculaires de la quête initiatique, de l’affrontement du Bien et du Mal, de la sauvagerie et de la civilisation, du voyage comme formation, ces jeux vidéo ont également adapté les particularités stylistiques et structurels des romans d’aventures à leur propre grammaire interactive, adaptant dans un univers en trois dimensions les particularités textuelles qu’ils ne pouvaient transcrire textuellement, faute de narrateur traditionnel et du fait de leur narration textuelle essentiellement dialoguée. Outre

l'ouverture vers d'autres genres – cette proximité est-elle similaire pour les romans policiers et les jeux d'enquêtes ? Pour la science-fiction ? – j'espère que cette étude pourra apporter une pierre à l'étude des procédés narratifs propres aux jeux vidéo, et surtout qu'elle participera à la remise en cause de la netteté de la frontière entre jeux vidéo et littérature : car si celui qui ne lit pas n'a vécu qu'une seule vie, que dire de celui qui ne joue pas à l'autre, explorant sa contrée, rencontrant ses amis, l'incarnant, finalement, dans sa peau- même ?

Bibliographie

Corpus primaire :

BioWare, *Dragon Age : Origins*, Electronic Arts, 2009

Delphine Software, *Darkstone*, Electronic Arts, 2001[1999].

Théories – Littérature

Aristote, *Poétique*, L.J. Potts (éd. et traducteur), Cambridge, Cambridge University Press, 1968.

Baudou, Jacques, Camprubi, Krystal, *Encyclopédie de la fantasy*, Paris, Fetjaine, 2009.

Baudou, Jacques, *La Fantasy*, Paris, Presses Universitaires de France, Collection Que sais-je, 2018.

Besson, Anne, *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, 2007.

Boyer, Alain-Michel et Couégnas, Daniel (dir.), *Poétiques du roman d'aventures*, Nantes, Editions Cécile Defaut, 2004.

Brémond, Claude, *Logique du récit*, Paris, Seuil, 1973.

Doležel, Lubomír, « Narrative modalities », *Journal of Literary Semantics* 5, 1976.

Kripke, Saul, « Semantical Considerations on Modal Logic », *Reference and Modality*, Leonard Linsky (éd.), Oxford, Oxford University Press, 1971.

Lavocat, Françoise, « Possible worlds, virtual worlds », *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*, Alice Bell et Marie-Laure Ryan (éds.) Lincoln, Nebraska, University of Nebraska Press, 2019.

Letourneux, Matthieu, « Les Mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950 », *Rocambole, Bulletin des Amis du Roman populaire* 17, Maurepas, hiver 2001.

Letourneux, Matthieu, *Le roman d'aventures, 1870-1930*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges, 2010.

Lewis, David, *Counterfactuals*, Cambridge, Cambridge University Press, 1973

Mandala, Susan, *Language in science fiction and fantasy: the question of style*, London New-York, Paperback Editions, 2012.

Mathews, Richard, *Fantasy: the liberation of imagination*, New York; London, Routledge, 2002.

Molinié, Georges, *Éléments de stylistique*, Paris, Presses Universitaires de France, 1986.

Pavel, Thomas, « 'Possible Worlds' in Literary Semantics », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34, 1975.

Rolland, Marc, *Le Roi Arthur. Le mythe héroïque et le roman historique au XXe siècle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2004.

Ruaud, A.-F. et al., *Panorama illustré de la fantasy et du merveilleux*, Bordeaux, Les Moutons Electriques, 2004.

Ryan, Marie-Laure, « Possible worlds », *The living handbook of narratology*, Peter Hühn et al. (éds.), Hamburg, Université d'Hamburg, publié en ligne <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/possible-worlds#Ryan1991>, consulté le 23 octobre 2018.

Ryan, Marie-Laure, *Possible Worlds, Artificial Intelligence, Narrative Theory*, Bloomington and Indianapolis, Indiana University Press, 1991.

Tadié, Jean-Yves, *Le roman d'aventures*, Paris, Presses Universitaires de France, 1982.

Thym, Marshall B., Boyer, Robert H. et Zahorski, Kenneth J., *Fantasy Literature : a core collection and reference guide*, New-York, Bowker, 1979.

Todorov, Tzvetan, *Grammaire du Décameron*, La Haye, De Gruyter, 1969

Tolkien, J.R.R., « On Fairy-Stories », dans *Essays Presented to Charles Williams*, Oxford, Oxford University Press, 1947.

Venayre, Sylvain, *La gloire de l'aventure. Genèse d'une mystique moderne 1850-1940*, Paris, Aubier, 2002

Windling, Terri, Préface de *The Year's Best Fantasy and Horror* 1, Ellen Datlow, Terri Windling, Thomas Canty, New-York, St. Martin's Press, 1987.

Théories - Littératures numériques & game studies

Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et Londres, The John Hopkins University Press, 1997.

Allard, Jérôme-Olivier, « Joue-moi une histoire. Objet-livre intraludique et ouverture du récit dans le jeu vidéo », dans Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, 2015.

Arsenault, Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*, mémoire d'études cinématographiques sous la direction de Bernard Perron, Université de Montréal, 2006.

Bachand, Denis, « Hybridation et métissage sémiotique : L'adaptation multimédiatique », *Applied Semiotics / Sémiotique appliquée* 4, 2000.

Bell, Alice, « Ontological Boundaries and Methodological Leaps : The Importance of Possible Worlds Theory for Hypertext Fiction (and Beyond) », *New Narratives : Stories and Storytelling*

in the Digital Age, Ruth E. Page et Bronwen Thomas (éds.), Lincoln, Nebraska, University of Nebraska Press, 2012.

Bell, Alice, *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2010.

Bolter, Jay David, *Writing Space : Computers, Writing, and the Remediation of Print*, Mahwah, New-Jersey, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2001.

Bouchardon, Serge, *Littérature numérique : le récit interactif*, Paris, Hermès Science, 2009.

Bourassa, Renée, *Les Fictions hypermédiatiques. Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010.

Bryant, Tim, "Building the Culture of Contingency: Adaptive Choice in Ludic Literature from Role-Playing Games to Choose Your Own Adventure Books", *The Role-Playing Society: Essays on the Cultural Influence of RPGs*, Byers, Andrew, Crocco Francesco (éds.), Jefferson, McFarland, 2016. Consulté sur GoogleBooks le 17/12/2018.

Buckles, Mary-Ann, *Interactive Fiction : The Story Game Adventure*, thèse de doctorat, San Diego, University of California, 1985

Burgun, Keith, *Game Design Theory : A New Philosophy for Understanding Games*, Boca Raton (Floride), AK Peters, 2013.

Delbouille, Julie, *Négocier avec une entité jouable, Les processus d'appropriation et de distanciation entre joueur, avatars et personnages vidéoludiques*, thèse de doctorat en Sciences de l'Information et de la Communication, sous la direction de Christine Servais et Björn-Olav Dozo, soutenue à l'Université de Liège en 2019.

Dionnet, Alice, *La place et le rôle du lecteur dans les œuvres interactives*. Life is Strange et Dofus, Les Vents d'Émeraude, mémoire de master 2, sous la direction de Madame Vickermann-Ribémont, Université d'Orléans, soutenu en juillet 2019.

Dupont, Bruno et Guesse, Carole, « Littérature et jeu vidéo », dans Collectif, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, 2019.

Gauthier, Joëlle, « Relire afternoon, a story de Michael Joyce : nouvelle visualisation et déviations thématiques », *Cahiers virtuels, Esthétiques numériques vintage*, publiés en ligne, intervention présentée le 15 octobre 2010 au colloque « De la presse au numérique : Que font les médias à la littérature ? » à l'Université Laval (Ste-Foy), consulté en ligne <http://nt2.uqam.ca/fr/cahiers-virtuels/article/relire-afternoon-story-de-michael-joyce-nouvelle-visualisation-et> le 01/01/2019.

Heron, Michael et Belford, Pauline, « Do You Feel Like A Hero Yet ? Externalised Morality in Video Games », *Journal of Game Criticism* 1, Janvier 2014.

Keep, Christopher, McLaughlin, Tim et Parmar, Robin, «Afternoon: A Reading», *The Electronic Labyrinth*, 2006, consultable en ligne <http://www2.iath.virginia.edu/elab/hfl0288.html>

Koskimaa, Raine, « Digital Literature : From Text to Hypertext and Beyond », thèse de l'université de Jyväskylä, 2000.

Landow, George P., *Hypertext 3.0, Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2006.

Laurel, Brenda, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Upper Saddle River, New-Jersey, 2014 [1991].

Letourneux, Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », « Les Univers de fiction des jeux vidéo », dans Sébastien Genvo (dir.), 2005, *Le Game Design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005.

Lindley, Craig A., « The Semiotics of Time in Ludic Space As a Foundation for Analysis and Design », *Game Studies* 5, 2005, revue en ligne consultée <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/> le 05/01/2019.

López Valero A., Encabo Fernández E. et Jerez Martínez I., « Digital Competence and Literacy. Developing New Narrative Formats. The Dragon Age : Origins Videogame », *Comunicar* 18, n° 36, 2011.

Marti, Marc, « La narrativité vidéoludique : une question narratologique », *Cahiers de Narratologie* 27, 2014, publié en ligne <http://journals.openedition.org/narratologie/7009> , consulté le 09/05/2019.

McGann, Jerome, *Radiant Textuality, Literature after the World Wide Web*, New-York, Palgrave McMillan, 2001.

Niesz, Anthony J. et Holland, Norman N., « Interactive Fiction », *Critical Inquiry* 11, 1984.

Ringot, Martin, « De la littérature au jeu vidéo : le spectre de la narration interactive », *Itinéraires* [En ligne], 2017-3 | 2018, mis en ligne le 15 juin 2018, consulté le 13 juin 2020. URL : <http://journals.openedition.org/itineraires/3948>.

Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », *Postmodern Culture* 5, 1994.

Saemmer, Alexandra, « Hypertexte et narrativité », *Critique* 819-820, Paris, Editions de Minuit, 2015/8, p. 637-652.

Van Looy, Jan, « Virtual recentring : computer games and possible worlds theory », *Image [et] Narrative* 12, 2005, publié en ligne <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm>.

Wick, John, « Chess is not an RPG : The Illusion of game balance », *John Wick Presents*, date non mentionnée, <http://johnwickpresents.com/games/game-designs/chess-is-not-an-rpg-the-illusion-of-game-balance/>, consulté le 17/12/2018.

Winko, Simone, « Lost in hypertext ? Autorkonzepte und neue Medien », *Rückkehr des Autors. Zur Erneuerung eines umstrittenen Begriffs*, F. Jannidis, G. Lauer et S. Winko (dir.), Tübingen, Niemeyer.

Articles de presse

« Peter Molyneux Q&A », *Gamespot*, Avril 2003, revue en ligne <https://www.gamespot.com/articles/peter-molyneux-qanda/1100-2865011/> consulté le 30/11/2018.

Gygax, Gary, « Sword and sorcery – in wargaming » dans *Dungeon* 112, Juillet 2004, p.8, reprenant un article de *Wargames Digest*, Mai 1974.

Julian, Sébastien, « Jeux vidéo : David Cage, le Godard du pixel », site internet de *L'Express*, 28 octobre 2017. https://www.lexpress.fr/culture/jeux-video/jeux-video-david-cage-le-godard-du-pixel_1955084.html, consulté le 04.12.2018.

Kraft, Scott, « He chose his own adventure », *The Day*, 10 octobre 1981.

Liddil, Bob, « Interactive Fiction : Six Micro Stories », *Byte* 6, 1981.

Usuels

Bailly, Anatole, *Dictionnaire grec-français*, L. Séchan et P. Chantraine (Ed.) Paris, Hachette, 2000.

Gaffiot, Félix, *Dictionnaire latin-français, troisième édition revue et augmentée*, Pierre Flobert (dir.), Paris, Hachette, 2010.

Œuvres

Imprimées

Apollinaire, Guillaume, *Calligrammes, Poèmes de la paix et de la guerre 1913-1916*, Paris, Mercure de France, 1918.

Barrie, James Mathew, *Peter Pan ; or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, Londres, Hodder & Stoughton, 1911.

Baum, Lyman Frank, *The Wonderful Wizard of Oz*, Chicago, George M. Hill Company, 1900.

Borges, Jorge Luis, *Ficciones*, Buenos Aires, Editorial Sur, 1944.

Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland*, London, Macmillan and Co., 1865.

Cortázar, Julio, *Marelle*, Gallimard, Paris, 1966 [1963].

Grahame, Kenneth, *The Wind in the Willows*, Londres, Methuen Publishing, 1908.

Gygax, Gary et Anderson, Dave, *Donjons et Dragons, Tactical Studies Rules*, 1974.

Kiesow, Ulrich, *L'Auberge du sanglier noir, L'Œil Noir*, Un jeu dont VOUS êtes le héros, Folio Junior, Gallimard, 1985.

Kiesow, Ulrich, *Le Livre des Règles, L'Œil Noir*, Un jeu dont VOUS êtes le héros, Folio Junior, Gallimard, 1985.

Morris, William, *The Well at the World's End*, Hammersmith, Kelmscott Press, 1896.

Packard, Edward, *Sugarcane Island*, London, W.H. Allen, 1979.

Packard, Edward, *The Cave of Time*, Choose your own adventure, New-York, Bantman Books, 1979.

Rowling, J.K., *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*, Gallimard Jeunesse, 2003.

Verne, Jules, *Le Tour du monde en quatre-vingts jours*, Paris, Hetzel, 1872.

Verne, Jules, *Voyage au centre de la Terre*, Paris, Hetzel, 1964.

Webster, Doris et Hopkins, Mary Alden, *Considers the Consequences*, New-York, The Century Company, 1930.

Webster, Doris et Hopkins, Mary Alden, *Help Yourself!*, New-York, The Century Company, 1928.

Webster, Doris et Hopkins, Mary Alden, *I've got your number*, New-York, The Century Company, 1927.

Numériques

Adventure International, *Interactive Fiction : Six Micro Stories*, Adventure International, 1980.

Atomic Planet Entertainment, *Daemon Summoner*, Midas Interactive Entertainment, 2006.

Bethesda Game Studios, *The Elder Scrolls V : Skyrim*, Bethesda Softworks, 2011

Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls III : Morrowind*, UbiSoft Entertainment, 2002.

BioWare Montréal, *Mass Effect Andromeda*, Electronic Arts, 2017

Bioware, *Baldur's Gate*, Black Isle Studios, 1998.

BioWare, *Dragon Age II*, Electronic Arts, 2011

BioWare, *Dragon Age Inquisition*, Electronic Arts, 2014.

BioWare, *Mass Effect 2*, Electronic Arts, 2010

BioWare, *Mass Effect 3*, Electronic Arts, 2012

BioWare, *Mass Effect*, Electronic Arts, Microsoft Games Studios, 2007

Bioware, *Neverwinter Nights*, Atari Inc., 2002

Bioware, *Star Wars : Knights of the Old Republic*, LucasArts, 2003.

Blizzard North, *Diablo*, Blizzard Entertainment, 1997.

Crowther, William et Wood, Don, *Colossal Cave Adventure*, 1976. Incipit. Consulté sur <https://quuxplusone.github.io/Advent/play.html> le 19/12/2018.

Giant Sparrow, *What Remains of Edith Finch*, Annapurna Interactive, 2017.

Infocom, *Zork I : The Great Underground Empire*, Infocom, 1980.

Jackson, Shelley, *Patchwork Girl*, Watertown, Eastgate Systems, 1995.

Joyce, Michael, *afternoon, a story*, Watertown, Eastgate Systems, 1990 [1987].

Key, *Clannad*, Visual Art's Motto, 2004.

Lionhead Studios, *Fable*, Microsoft Games Studios, 2004

- Maxis, *Les Sims 2*, Electronic Arts, 2004.
- Maxis, *Les Sims 3*, Electronic Arts, 2008.
- Maxis, *Les Sims 4*, Electronic Arts, 2014.
- Maxis, *Les Sims*, Electronic Arts, 2000
- Moulthrop, Stuart, *Victory Garden*, Watertown, Eastgate Systems, 1991.
- Nihon Falcom, *Dragon Slayer*, 1984.
- Nitroplus et 5pb. Games, *Steins;Gate*, Kadokawa Shoten, 2009.
- Nordic Games, *The Vanishing of Ethan Carter*, The Astronauts, 2014.
- Persson, Markus, Bergensten, Jens, *Minecraft*, Mojang, 2009-2011.
- PlatinumGames, *Nier: Automata*, Square Enix, 2017.
- PSK, *Lolita Yakynuken*, 1982
- Quantic Dream, *Detroit: Become Human*, Sony Interactive Entertainment, 2017.
- Quantic Dream, *Heavy Rain*, Sony Computer Entertainment, 2010.
- Robinett, Warren, *Adventure*, Atari, 1979.
- Romero, John, Carmack, John et Carmack, Adrian, Id Software, *Doom*, Id Software, 1993.
- Tale of Tales, *The Path*, Tale of Tales, TopWare, 1C Company, Zoo Corporation, 2009
- Thatgamecompany, *Journey*, Sony Computer Entertainment, 2012
- Toy, Michael, Wichman, Glenn et Arnold, Ken, *Rogue*, Unix, 1980.

Autres

Bioware, *Dragon Age Keep*, Electronic Arts, 2014-2020, https://dragonagekeep.com/fr_FR/, consulté le 12 septembre 2020.

Joueur du Grenier, *Joueur du Grenier – DAEMON SUMMONER – PS2*, Youtube, 2017, <https://www.youtube.com/watch?v=9Hb0A6NEXjY>, consultée le 3/09/2020.

Liste des figures

| | |
|--|-----|
| Figure 1 : Lemmes les plus fréquents de DAO d'après l'étude de sujet (visualisation LDAvis, sans stopwords) | 79 |
| Figure 2: Lemmes les plus fréquents de Darkstone d'après l'étude de sujet (visualisation LDAvis, sans stopwords)..... | 80 |
| Figure 3: Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de Darkstone | 81 |
| Figure 4: Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de DAO | 81 |
| Figure 5: Deuxième sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui des combats et des tutoriels..... | 82 |
| Figure 6 : Cinquième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des actions et de l'exploration | 83 |
| Figure 7 : Résumé de l'analyse des entités nommées de DAO..... | 86 |
| Figure 8 : Résumé de l'analyse faite à la main des entités nommées de Darkstone | 87 |
| Figure 9 : Schéma de la structure narrative de Darkstone | 90 |
| Figure 10 : Premier sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui de la quête principale | 91 |
| Figure 11 : Troisième sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui des quêtes secondaires..... | 92 |
| Figure 12 : Quatrième sujet de Darkstone d'après l'étude de sujets ; celui de la récompense | 92 |
| Figure 13: Schéma de la structure narrative de Dragon Age : Origins | 94 |
| Figure 14 : Premier sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui du iarl de Golefalois..... | 95 |
| Figure 15 : Deuxième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des combats ?..... | 96 |
| Figure 16 : Deuxième sujet de DAO d'après l'étude de sujets, mots les plus spécifiques du sujet ; celui de la quête des elfes..... | 97 |
| Figure 17 : Troisième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui de la magie et de la religion..... | 97 |
| Figure 18 : Quatrième sujet de DAO d'après l'étude de sujets ; celui des quêtes politiques..... | 98 |
| Figure 19 : Combat en vue tactique (et donc isométrique) dans Dragon Age : Origins..... | 106 |
| Figure 20 : Apparition d'un combat lors du déplacement entre deux zones dans Dragon Age : Origins | 107 |
| Figure 21 : Exemple de codex* dans Dragon Age : Origins..... | 114 |
| Figure 22 : Ecran de chargement des niveaux, Darkstone..... | 115 |
| Figure 23 : Carte de Férelden, chargement lors du déplacement entre deux zones dans Dragon Age : Origins | 115 |
| Figure 25 : Inventaire* du héros de DAO, avec les objets équipés sur la gauche..... | 117 |
| Figure 24 : Inventaire* du héros de Darkstone, avec les objets équipés sur la droite. | 117 |
| Figure 26 : La fiche-personnage de Darkstone lorsque le héros gagne un niveau. | 119 |
| Figure 27: Compétences d'un guerrier dans Darkstone, les compétences passives sont marquées en bleu. | 120 |
| Figure 28 : Livre des sorts de Darkstone un fois complet. Est indiqué l'ordre dans lequel les sorts deviennent accessibles..... | 120 |

| | |
|---|------------|
| <i>Figure 29: Menu tactique* de DAO : exemple de la mage Morrigan, ajout d'une nouvelle tactique</i> | <i>121</i> |
| <i>Figure 30 : Ecran suite à la défaite dans DAO, précédé par la phrase "Your journey ends..."</i> | <i>122</i> |
| <i>Figure 31 : Ecran à la mort des deux héros dans Darkstone.....</i> | <i>123</i> |
| <i>Figure 32 : Sélection et création des héros dans Darkstone.....</i> | <i>136</i> |
| <i>Figure 33 : Extraits du processus de création de personnage dans Dragon Age : Origins.....</i> | <i>137</i> |
| <i>Figure 34 : Présentation des conséquences de la quête "Une étudiante inattendue" dans le Dragon Age Keep ..</i> | <i>138</i> |
| <i>Figure 35 : Schéma de la quête "Une étudiante inattendue" dans Dragon Age : Origins</i> | <i>141</i> |
| <i>Figure 36: Fiche de caractéristique* d'un héros de Darkstone.....</i> | <i>143</i> |
| <i>Figure 38 : Fiche de caractéristique* d'un héros de Dragon Age : Origins.....</i> | <i>144</i> |
| <i>Figure 37 : Montage représentant les différentes réponses possibles et leurs illustrations dans Dragon Age II.</i> | <i>145</i> |

Glossaire

Caractéristique(s) (personnage de RPG)class : ensemble des compétences*, points et sorts qui définissent les particularités du héros.

Classe (RPG) : particularité du héros choisie lors de sa création qui contraint ses caractéristiques, voire ses équipements*.

Codex : (ici) ensemble des documents, notes, inscriptions que le joueur peut découvrir et qui l'informent sur l'univers et les quêtes.

Compétence (passive/active) : spécialité du héros qu'il peut activer sans qu'elle ne lui coûte de *mana** ou qui le caractérise en permanence sans qu'elle nécessite d'activation.

Enchantement (d'équipement) : caractéristique d'un équipement* qui le dote d'un effet magique sans que le héros n'ait besoin d'user de magie pour en bénéficier.

Équipement : (ici) objet trouvé ou acheté que le héros peut porter sur lui pour améliorer ses caractéristiques. Il en existe différentes catégories : les armures (améliorent la protection contre les coups en diminuant les points de vie perdus), les armes (qui augmentent la puissance des coups portés aux ennemis), les accessoires (anneau, amulette, ceinture enchantés)...

Expérience(RPG) : ensemble des points acquis par le héros selon ses actions et découvertes ; une fois un certain nombre de points atteint, le héros gagne un niveau, ce qui lui permet d'augmenter ses caractéristiques.

FPS (first person shooter) : jeu de tir à la première personne qui se caractérise par son point de vue : le joueur voit par les yeux de son avatar et ne perçoit donc de lui que ses mains.

Game over : littéralement « Fin de partie » ; événement qui se produit lors que le héros est vaincu. Le jeu s'achève alors, et le joueur ne peut continuer sa partie qu'en reprenant à un moment précédent via une sauvegarde*.

Game-designer : créateur des règles et des mécanismes ludiques* d'un jeu.

Inventaire (RPG) : page de l'interface sur laquelle sont affichés tous les objets actuellement possédés et équipés par le héros.

JDR ou jeu de rôle (sur table) : jeu de société multijoueur dont les participants construisent collaborativement une fiction en interprétant chacun un personnage, selon les règles du jeu et sous la direction du maître du jeu (MJ)*.

Jouabilité : maniabilité d'un jeu

LDVELH ou livre-dont-vous-êtes-le-héros : roman interactif dont la progression du récit repose sur le choix du lecteur ou le hasard, amenant le lecteur à lire les paragraphes numérotés dans un ordre spécifique.

Mana : réserve de « pouvoir magique » à dépenser pour pouvoir lancer un sort.

Mécanisme de jeu/ludique : caractéristique d'un jeu vidéo concernant la manière dont on y joue, qu'il s'agisse d'une règle ou de sa maniabilité.

Menu tactique (DAO) : page de l'interface qui permet au joueur d'assigner des comportements aux compagnons afin qu'ils agissent d'une manière spécifique en fonction du déroulement du combat.

MJ ou Maître du jeu : meneur du jeu de rôle sur table (JDR*) qui est chargé de préparer le scénario, de décider des comportements des personnages non-joueurs* et des ennemis, et d'indiquer aux joueurs les conséquences de leur action dans l'univers dans lequel ils évoluent.

MMORPG ou massive multiplayer online role-playing game : jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, c'est-à-dire un jeu de type RPG rassemblant de très nombreux joueurs en ligne qui évoluent dans le même univers.

PNJ : personnage non-joueur, c'est-à-dire les personnages du jeu avec lequel le joueur peut interagir et qui ne sont pas contrôlés par d'autres joueurs.

Potion (RPG) : objet consommable qui permet au joueur de gagner des points de vie, de *mana**, voire de caractéristique.

Roleplay : interprétation d'un personnage fictif auquel le joueur donne vie en lui attribuant un caractère, un passé... et en l'incarnant au cours d'un jeu.

Sauvegarde : mécanisme de jeu* permettant au joueur d'enregistrer l'état du jeu à un moment donné pour pouvoir y accéder de nouveau.

Temps réel : (ici) mécanisme de jeu* qui implique que l'ensemble du jeu se déroule à une vitesse réaliste.

Tour par tour : (ici) mécanisme de jeu* qui implique que les événements auxquels cette temporalité est appliquée ne se déroule pas de manière réaliste, mais en faisant agir chaque

participant l'un après l'autre. Il s'agit d'un mécanisme de jeu* généralement utilisé pour les combats lors des jeux de rôle sur table.

TRPG ou *tactical role-playing game* : jeu de rôle dont la jouabilité* est centrée sur les décisions stratégiques que le joueur doit prendre au cours des combats. Ce type de jeu se déroule le plus souvent au tour par tour*.

Annexes

Annexe 1 : Code d'extraction des fichiers textes de Darkstone, encodés en .mtf ; écrit par Armel Houdu en C++. (Houdu_Armel_mtf_extractor.cpp)

```
// ConsoleApplication4.cpp : Defines the entry point for the console application.
//

#include "stdafx.h"
#include <stdio.h>
#include <iostream>
#include <map>
#include <io.h>
#include <direct.h>
#include <sstream>
#include <sys/stat.h>

using uint32 = unsigned long;
using uint8 = unsigned char;
using uint16 = unsigned short;

template<class T>
T Read(FILE* p_File, uint32& p_CurrentOffset)
{
    T l_Result;
    fread(&l_Result, sizeof(T), 1, p_File);
    p_CurrentOffset += sizeof(T);
    return l_Result;
}

void ReadBytes(FILE* p_File, uint32& p_CurrentOffset, size_t p_Count, char*
p_Out)
{
    fread(p_Out, sizeof(char), p_Count, p_File);
    p_CurrentOffset += p_Count;
}

std::string ReadString(FILE* p_File, uint32 p_Size, uint32& p_CurrentOffset)
{
    char* l_ByteBuffer = new char[p_Size];
    fread(l_ByteBuffer, p_Size, 1, p_File);
    p_CurrentOffset += p_Size;
    return std::string(l_ByteBuffer);
    delete l_ByteBuffer;
}

bool folder_exists(std::string foldername)
{
    struct stat st;
    stat(foldername.c_str(), &st);
    return st.st_mode & S_IFDIR;
}

void CheckPath(const char* p_Path)
{
    std::string current_level = "";
    std::string level;
    std::stringstream ss(p_Path);
    std::stringstream ss_copy(p_Path);
    std::string trash;
```



```

std::getline(ss_copy, trash, '\\');
std::getline(ss_copy, trash, '\\');
std::getline(ss, trash, '\\');

// split path using slash as a separator
while (std::getline(ss_copy, trash, '\\'))
{
    std::getline(ss, level, '\\');

    current_level += level; // append folder to the current level

    // create current level
    if (!folder_exists(current_level) && _mkdir(current_level.c_str())
!= 0)
        return;

    current_level += "\\"; // don't forget to append a slash
}

return;
}

struct EntryRecord
{
    uint32 PathLength;
    std::string Path;
    uint32 Offset;
    uint32 UncompressedSize;
};

struct CompressionHeader
{
    uint8 Byte1;
    uint8 Byte2;
    uint16 Unk;
    uint32 CompressedSize;
    uint32 UncompressedSize;
};

int main()
{
    system("pause");

    std::string l_Path = ".\\";
    std::string l_FileName = "data.mtf";

    FILE* l_File;
    fopen_s(&l_File, (l_Path + l_FileName).c_str(), "rb");

    std::map<uint32, EntryRecord> l_OffsetXEntry;
    std::map<uint32, EntryRecord> l_EntryIndexes;
    uint32 l_LastOffset = 0;

    if (l_File)
    {
        uint32 l_CurrentOffset = 0;
        uint32 l_CountEntries = Read<uint32>(l_File, l_CurrentOffset);

        uint32 l_Index = 1;
        for (uint32 l_I = 0; l_I < l_CountEntries; ++l_I)
        {
            EntryRecord l_Entry;
            l_Entry.PathLength = Read<uint32>(l_File, l_CurrentOffset);
            l_Entry.Path = ReadString(l_File, l_Entry.PathLength, l_Cur-
rentOffset);
            l_Entry.Offset = Read<uint32>(l_File, l_CurrentOffset);

```

```

set);
    l_Entry.UncompressedSize = Read<uint32>(l_File, l_CurrentOff-
set);

    l_OffsetXEntry[l_Entry.Offset] = l_Entry;

    if (l_Entry.Offset > l_LastOffset)
        l_LastOffset = l_Entry.Offset;

    if (l_Entry.Path.find(".SPT") == std::string::npos)
        continue;

    std::cout << "Path : " << l_Entry.Path.c_str() << std::endl;
    std::cout << "Index : " << l_Index << std::endl << std::endl;

    l_EntryIndexes[l_Index++] = l_Entry;
}

for (auto l_Pair : l_OffsetXEntry)
{
    EntryRecord l_CurrentRecord = l_OffsetXEntry[l_Pair.first];
    fseek(l_File, l_CurrentRecord.Offset, SEEK_SET);
    l_CurrentOffset = l_CurrentRecord.Offset;

    if (l_CurrentRecord.Path.find(".SPT") != std::string::npos)
    {
        std::cout << l_CurrentRecord.Path;
        system("pause");
    }

    CompressionHeader l_Header;
    l_Header.Byte1 = Read<uint8>(l_File,
l_CurrentOffset);
    l_Header.Byte2 = Read<uint8>(l_File,
l_CurrentOffset);
    l_Header.Unk = Read<uint16>(l_File,
l_CurrentOffset);
    l_Header.CompressedSize = Read<uint32>(l_File,
l_CurrentOffset);
    l_Header.UncompressedSize = Read<uint32>(l_File, l_Curren-
tOffset);

    bool l_Compressed = (l_Header.Byte1 == 0xAE || l_Header.Byte1
== 0xAF) && l_Header.Byte2 == 0xBE;
    if (l_Compressed && l_Header.UncompressedSize != l_CurrentRe-
cord.UncompressedSize)
    {
        std::cout << "Size doesn't match " << std::endl;
        break;
    }

    uint32 l_EndOffset = l_CurrentRecord.Offset + l_Header.Com-
pressedSize;
    char* l_FileBuffer = new char[l_CurrentRecord.Uncompres-
sedSize];
    if (l_Compressed)
    {
        size_t l_Index = 0;
        while (l_CurrentOffset < l_EndOffset)
        {
            uint8 l_Prefix = Read<uint8>(l_File, l_Curren-
tOffset);
            for (uint8 l_I = 0; l_I < 8; ++l_I)
            {
                if (l_Prefix & (1 << l_I))
                {
                    l_FileBuffer[l_Index++] =
Read<uint8>(l_File, l_CurrentOffset);
                }
            }
        }
    }
}

```

```

else
{
    uint16 l_Control =
Read<uint16>(l_File, l_CurrentOffset);
    uint8 l_ByteCount = l_Control >>
10;
    uint16 l_Offset = l_Control &
0x3FF;
    for (uint32 n = 0; n < l_ByteCount
+ 3u; ++n)
    {
        l_FileBuffer[l_Index] =
l_FileBuffer[l_Index - l_Offset];
        l_Index++;
    }
    if (l_CurrentOffset >= l_EndOffset)
        break;
}
}
else
{
    l_CurrentOffset -= 12;
    fseek(l_File, -12, SEEK_CUR);
    ReadBytes(l_File, l_CurrentOffset, l_CurrentRecord.Un-
compressedSize, l_FileBuffer);
}

FILE* l_Out;
CheckPath((l_Path + l_CurrentRecord.Path).c_str());
fopen_s(&l_Out, (l_Path + l_CurrentRecord.Path).c_str(),
"w");
if (l_Out)
{
    fwrite(l_FileBuffer, l_CurrentRecord.UncompressedSize,
1, l_Out);
    fclose(l_Out);
}

delete l_FileBuffer;

fclose(l_File);
}

return 0;
}

```

Annexe 2 : Code d'extraction des fichiers textes de *Dragon Age : Origins*, encodés en .tlk ; écrit par Armel Houdu en C++ (Houdu_Armel_tlk_extractor.cpp)

```
#include <stdio.h>
#include <iostream>
#include <string>
#include <map>

using uint32 = unsigned long;
using uint16 = unsigned short;

void ReadBytes(char* p_Buffer, uint32 p_Number, FILE* p_File, uint32& p_CurrentOffset)
{
    p_CurrentOffset += p_Number;
    fread(p_Buffer, p_Number, 1, p_File);
}

int main()
{
    std::string l_FileName = ".\\FR_FR_2.tlk";
    std::string l_OutputName = ".\\FR_FR_2.txt";

    FILE* l_File;
    fopen_s(&l_File, l_FileName.c_str(), "rb");

    FILE* l_Output;
    fopen_s(&l_Output, l_OutputName.c_str(), "w");

    std::map<uint32, std::string> l_Out;
    if (l_File != nullptr)
    {
        uint32 l_CurrentOffset = 0;

        char* l_Buffer = new char[104];
        ReadBytes(l_Buffer, 104, l_File, l_CurrentOffset);
        delete l_Buffer;

        std::map<uint32, uint32> l_OffsetXId;

        uint32 l_MinOffset = 0;
        while (!l_MinOffset || l_CurrentOffset < l_MinOffset)
        {
            uint32 l_Id, l_Offset;
            ReadBytes((char*)&l_Id, 4, l_File, l_CurrentOffset);
            ReadBytes((char*)&l_Offset, 4, l_File, l_CurrentOffset);

            if (l_Offset != (uint32)-1)
                l_Offset += 0x60;

            if (!l_MinOffset || l_Offset < l_MinOffset)
                l_MinOffset = l_Offset;

            if (l_Id != (uint32)-1)
                l_OffsetXId[l_Offset] = l_Id;
        }

        uint32 l_Count = 0;
        while (l_CurrentOffset < 0xAC1CA2)
        {
            if (l_CurrentOffset % 4)
            {
                uint16 l_Trash;
                ReadBytes((char*)&l_Trash, 2, l_File, l_CurrentOffset);
            }

            auto l_Itr = l_OffsetXId.find(l_CurrentOffset);
            uint32 l_Id = l_Itr != l_OffsetXId.end() ? l_Itr->second : 0;
        }
    }
}
```

```

        uint32 l_Length;
        ReadBytes((char*)&l_Length, 4, l_File, l_CurrentOffset);

        char* l_String = new char[l_Length];
        for (uint32 l_I = 0; l_I < l_Length; ++l_I)
        {
            char l_Char;
            ReadBytes(&l_Char, 1, l_File, l_CurrentOffset);
            l_String[l_I] = l_Char;
            ReadBytes(&l_Char, 1, l_File, l_CurrentOffset);
        }

        if (l_Id)
            l_Out[l_Id] = std::string(l_String);

        delete l_String;

        l_Count++;
    }

    for (auto l_Pair : l_Out)
        fprintf(l_Output, "%u \t: %s\n", l_Pair.first, l_Pair.se-
cond.c_str());

    fprintf(l_Output, "TotalCount : %u\n", l_Count);

    fclose(l_File);
    fclose(l_Output);
}

return 0;
}

```

Annexe 3: Code d'uniformisation des textes de *Dragon Age: Origins* en Python.
(script_nettoyage_DAO.py)

```
import re
import sys

with open(sys.argv[1], 'r') as f:
    script = f.read()

#Retirer tous les tags
expression = r"([A-Z]{2,})(\s|_)*([A-Z]+)*+"
script = re.sub(expression, r'', script, flags=re.M)

#je commence par retirer tous les numéros, ponctuations, espaces en début de ligne :
expression = r"[0-9]*\s*:"
script = re.sub(expression, r'', script, flags=re.M)

#Supprimer les _ qui restent après suppression des majuscules.
expression = r"_"
script = re.sub(expression, r'', script, flags=re.M)

#Ensuite je sépare les répliques selon les phrases en conservant la ponctuation :
expression = r"(\.|\?|\!|\.\.\.)(\s)(?=[A-Z])"
script = re.sub(expression, r'\1\n', script, flags=re.M)

#Je supprime les espaces et les \ en trop
script = re.sub(r"\\", '', script, flags=re.M)

# puis les lignes vides
expression = r'\n(?:\n+)'
script = re.sub(expression, '', script, flags=re.M)

#Sauvegarde
with open(sys.argv[2], 'w') as fi:
    fi.write(script)
```

Annexe 4: Code d'uniformisation des textes de *Darkstone* en Python, après première récupération à la main. (script_nettoyage_DS.py)

```
import re
import sys

with open(sys.argv[1], 'r') as f:
    script = f.read()

#je commence par retirer tous les titres donnés
expression = r"##.###"
script = re.sub(expression, r'', script, flags=re.M)

#puis les éléments de notation
expression = r"OK"
script = re.sub(expression, r'', script, flags=re.M)

#Ensuite je sépare les répliques selon les phrases en conservant la ponctuation :
expression = r"(\.|\?|\!|\.\.\.)(\s?)(?=[A-Z])"
script = re.sub(expression, r'\1\n', script, flags=re.M)

#Je supprime les espaces et les \ en trop
script = re.sub(r"\\", '', script, flags=re.M)
expression = r'\n(?:\n+)'
script = re.sub(expression, '', script, flags=re.M)
expression = r'\s(?:\s+)'
script = re.sub(expression, '', script, flags=re.M)

with open(sys.argv[2], 'w') as fi:
    fi.write(script)
```


Annexe 5 : Code de transformation du texte de *Darkstone* en .csv. (script_csv_DS.py)

```

import re
import sys

content = open(sys.argv[1], 'r')

##je place le curseur au début de chaque ligne pour y ajouter un
numéro et une virgule
#Afin de construire un .csv
#J'ajoute le même marqueur identifiable à tous les débuts de ligne,
ainsi qu'un premier guillemet :
expression = r"(?<=\n)(.)"
resultat = re.sub(expression3, r'1234567"\1', content, flags=re.M)

#J'ajoute le guillemet fermant :
expression = r"(.)"?=\n)"
resultat = re.sub(expression4, r'\1"', resultat, flags=re.M)

#Je sauvegarde l'étape intermédiaire
with open(sys.argv[2], 'w') as fich:
    fich.write(resultat)

content = open(sys.argv[2], 'r')

#i sera l'élément incrémenté
i = 0
#a me servira d'indices pour les éléments de la liste
a = 0
#J'ouvre le fichier en readlines pour que la fonction replace l'ob-
serve ligne à ligne : chaque ligne étant un élément de la liste
liste = content.readlines()
#Boucle for : pour tout élément de la liste
for el in liste:
    #Je transforme i en str car sinon python refuse de l'utiliser
    comme remplacement
    i =str(i)
    #Je remplace mon marqueur par un numéro et une virgule pour le
    csv
    new_line = el.replace("1234567", "{},".format(i))
    # Je remplace l'élément de la liste par cette ligne corrigée
    liste[a] = new_line
    #Je retransforme i en int pour pouvoir l'incrémenter
    i=int(i)
    i+=1
    a += 1

#Transformation en str
resultat_final = "".join(liste)

#Je sauvegarde le résultat final !
with open(sys.argv[3], 'w') as fich:
    fich.write(resultat_final)

```

Annexe 6 : Code de transformation du texte de *Dragon Age : Origins* en .csv. (script_csv_DAO.py)

```
import re
import sys

with open(sys.argv[1], 'r') as f:
    script = f.read()

#J'ajoute le même marqueur identifiable à tous les débuts de ligne,
ainsi qu'un premier guillemet :
expression = r"(?<=\n) (.)"
script = re.sub(expression3, r'1234567"\1', script, flags=re.M)

#J'ajoute le guillemet fermant :
expression = r"(.)(?=\n)"
script = re.sub(expression4, r'\1"', script, flags=re.M)

#Sauvegarde de l'étape intermédiaire
with open(sys.argv[2], 'w') as fi:
    fi.write(script)

##Puis je place le curseur au début de chaque ligne pour y ajouter
un numéro et une virgule
#Afin de construire un .csv
content = open(sys.argv[2], 'r')
#i sera l'élément incrémenté
i = 0
#a me servira d'indices pour les éléments de la liste
a = 0
#J'ouvre le fichier en readlines pour que la fonction remplace l'ob-
serve ligne à ligne : chaque ligne étant un élément de la liste
liste = content.readlines()
#Boucle for : pour tout élément de la liste
for el in liste:
    #Je transforme i en str car sinon python refuse de l'utiliser
    comme remplacement
    i =str(i)
    #Je remplace mon marqueur par un numéro et une virgule pour le
    csv
    new_line = el.replace("1234567", "{}".format(i))
    # Je remplace l'élément de la liste par cette ligne corrigée
    liste[a] = new_line
    #Je retransforme i en int pour pouvoir l'incrémenter
    i=int(i)
    i+=1
    a += 1

#Transformation en str
resultat_final = "".join(liste)

#Je sauvegarde le résultat final !
with open(sys.argv[3], 'w') as fich:
    fich.write(resultat_final)
```

Annexe 7 : Fichier des quêtes de *Darkstone* (nœuds labélisés) pour Gephi (DSnodes.csv)

| | A | B | C |
|----|----|----------------------------|------|
| 1 | ID | Label | Type |
| 2 | 1 | Début | 1 |
| 3 | 2 | Terres d'Ardyl | 2 |
| 4 | 3 | La Corne d'Abondance | 3 |
| 5 | 4 | Mika la Sorcière | 3 |
| 6 | 5 | La Croix du Soleil | 3 |
| 7 | 6 | Cristal de Sagesse | 1 |
| 8 | 7 | La Fontaine de Lumière | 3 |
| 9 | 8 | Le Chant des Roseaux | 3 |
| 10 | 9 | La Licorne | 3 |
| 11 | 10 | Cristal de Vertu | 1 |
| 12 | 11 | Terres de Marghor | 2 |
| 13 | 12 | Le trésor | 3 |
| 14 | 13 | La ruche | 3 |
| 15 | 14 | Le bébé | 3 |
| 16 | 15 | Cristal de Courage | 1 |
| 17 | 16 | Horgan | 3 |
| 18 | 17 | L'épée céleste | 3 |
| 19 | 18 | La menace arachnique | 3 |
| 20 | 19 | Cristal de Noblesse | 1 |
| 21 | 20 | Terres d'Ormar | 2 |
| 22 | 21 | Kolos | 3 |
| 23 | 22 | Langolin | 3 |
| 24 | 23 | Jasmine | 3 |
| 25 | 24 | Cristal de Compassion | 1 |
| 26 | 25 | Les trois démons | 3 |
| 27 | 26 | Les damnés | 3 |
| 28 | 27 | La Pyramide de Lumière | 3 |
| 29 | 28 | Cristal d'Intégrité | 1 |
| 30 | 29 | Terres de Serkesh | 2 |
| 31 | 30 | Les statues d'Arkhang | 3 |
| 32 | 31 | Le Nombre | 3 |
| 33 | 32 | Luxurius | 3 |
| 34 | 33 | Cristal de Force | 1 |
| 35 | 34 | Construire l'Orbe du Temps | 1 |
| 36 | 35 | Vaincre Draak | 1 |
| 37 | 36 | Fin | 1 |

Annexe 8 : Fichier des liens entre les quêtes de *Darkstone* pour Gephi (DSedges.csv)

| | A | B | C |
|----|--------|--------|----------|
| 1 | Source | Target | Type |
| 2 | 1 | 2 | directed |
| 3 | 2 | 3 | directed |
| 4 | 2 | 4 | directed |
| 5 | 2 | 5 | directed |
| 6 | 3 | 6 | directed |
| 7 | 4 | 6 | directed |
| 8 | 5 | 6 | directed |
| 9 | 6 | 7 | directed |
| 10 | 6 | 8 | directed |
| 11 | 6 | 9 | directed |
| 12 | 7 | 10 | directed |
| 13 | 8 | 10 | directed |
| 14 | 9 | 10 | directed |
| 15 | 10 | 11 | directed |
| 16 | 11 | 12 | directed |
| 17 | 11 | 13 | directed |
| 18 | 11 | 14 | directed |
| 19 | 12 | 15 | directed |
| 20 | 13 | 15 | directed |
| 21 | 14 | 15 | directed |
| 22 | 15 | 16 | directed |
| 23 | 15 | 17 | directed |
| 24 | 15 | 18 | directed |
| 25 | 16 | 19 | directed |
| 26 | 17 | 19 | directed |
| 27 | 18 | 19 | directed |
| 28 | 19 | 20 | directed |
| 29 | 20 | 21 | directed |
| 30 | 20 | 22 | directed |
| 31 | 20 | 23 | directed |
| 32 | 21 | 24 | directed |
| 33 | 22 | 24 | directed |
| 34 | 23 | 24 | directed |
| 35 | 24 | 25 | directed |
| 36 | 24 | 26 | directed |
| 37 | 24 | 27 | directed |
| 38 | 25 | 28 | directed |
| 39 | 26 | 28 | directed |
| 40 | 27 | 28 | directed |
| 41 | 28 | 29 | directed |
| 42 | 29 | 30 | directed |
| 43 | 29 | 31 | directed |
| 44 | 29 | 32 | directed |
| 45 | 30 | 33 | directed |
| 46 | 31 | 33 | directed |
| 47 | 32 | 33 | directed |
| 48 | 33 | 34 | directed |
| 49 | 34 | 35 | directed |
| 50 | 35 | 36 | directed |

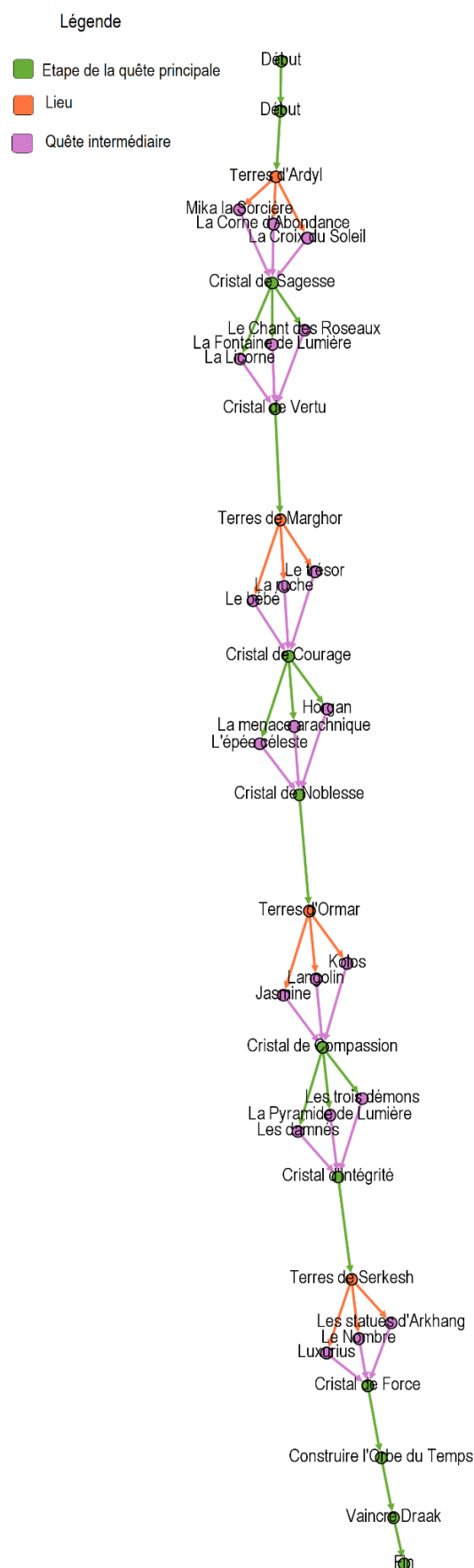
Annexe 9 : Fichier des quêtes de *Dragon Age : Origins* (nœuds labelisés) pour Gephi (DAOnodes.csv)

| | A | B | C | D | E | F |
|----|----|--------------------------------------|------|----|-------------------|------|
| 1 | ID | Label | Type | ID | Label | Type |
| 2 | 1 | Quête de recrutement | 1 | 41 | Le trésor du | 2 |
| 3 | 2 | Initiation | 1 | 42 | Le rituel elfique | 2 |
| 4 | 3 | Le déserteur affamé | 2 | 43 | Plus dure se | 1 |
| 5 | 4 | Le chien mabari | 2 | 44 | Parlez au co | 1 |
| 6 | 5 | Sang corrompu | 1 | 45 | Vartag Gavo | 1 |
| 7 | 6 | Les traités oubliés | 1 | 46 | Dulyn Foren | 1 |
| 8 | 7 | Après l'Union | 1 | 47 | Au nom du p | 1 |
| 9 | 8 | Le missionnaire | 2 | 48 | Une noble ca | 1 |
| 10 | 9 | Indicateurs Chasinds | 2 | 49 | Pénétrer dan | 1 |
| 11 | 10 | Testament de Rigby | 2 | 50 | L'enclume du | 1 |
| 12 | 11 | Une pincée de cendres | 2 | 51 | Un voleur da | 2 |
| 13 | 12 | La tour d'Ishal | 1 | 52 | Mémoires pe | 2 |
| 14 | 13 | Lothering et la voie impériale | 1 | 53 | Des méthode | 2 |
| 15 | 14 | Bandits de grand chemin | 2 | 54 | Le cochard é | 2 |
| 16 | 15 | Mort au combat | 2 | 55 | Une étudiant | 2 |
| 17 | 16 | Une offre empoisonnée | 2 | 56 | L'espoir d'un | 2 |
| 18 | 17 | Le piège le meilleur ami de la femme | 2 | 57 | Une lumière | 2 |
| 19 | 18 | Des plantes pas comme les autres | 2 | 58 | Métaux préc | 2 |
| 20 | 19 | Le prisonnier Qunari | 2 | 59 | La cachette | 2 |
| 21 | 20 | Le cercle brisé (première partie) | 1 | 60 | La clé de la | 2 |
| 22 | 21 | Le rêve éveillé | 1 | 61 | Les malheurs | 2 |
| 23 | 22 | Le cercle brisé (deuxième partie) | 1 | 62 | Plus dure se | 1 |
| 24 | 23 | La sentinelle d'Outrevoile | 2 | 63 | Brisé | 2 |
| 25 | 24 | Science de l'invocation | 2 | 64 | La cache des | 2 |
| 26 | 25 | Cinq pages quatre mages | 2 | 65 | Un surfacien | 2 |
| 27 | 26 | Un village assiégé | 1 | 66 | La caste des | 2 |
| 28 | 27 | Le larl de Golefalois | 1 | 67 | Le registre d | 2 |
| 29 | 28 | La Sainte Urne Cinéraire | 1 | 68 | Au secours | 1 |
| 30 | 29 | Un enfant disparu | 2 | 69 | Un noble tort | 2 |
| 31 | 30 | Perdue au château | 2 | 70 | Le templier p | 2 |
| 32 | 31 | Armure en écailles de drake | 2 | 71 | Capturé | 1 |
| 33 | 32 | Armure en écailles de dragon | 2 | 72 | Troubles au | 1 |
| 34 | 33 | Vers oubliés | 2 | 73 | Phénomènes | 2 |
| 35 | 34 | La nature de la bête | 1 | 74 | Des voix | 2 |
| 36 | 35 | Le hahl d'Elora | 2 | 75 | Le conclave | 1 |
| 37 | 36 | Les malheurs de Cammen | 2 | 76 | Irrestreint | 2 |
| 38 | 37 | Précieuse écorce de fer | 2 | 77 | Les amis de | 2 |
| 39 | 38 | La malédiction | 2 | 78 | Ultime requê | 2 |
| 40 | 39 | Le chasseur blessé | 2 | 79 | Sergent Kylo | 2 |
| 41 | 40 | Le guerrier mystique | 2 | 80 | Un point d'ho | 2 |
| 42 | | | | 81 | L'assaut final | 1 |

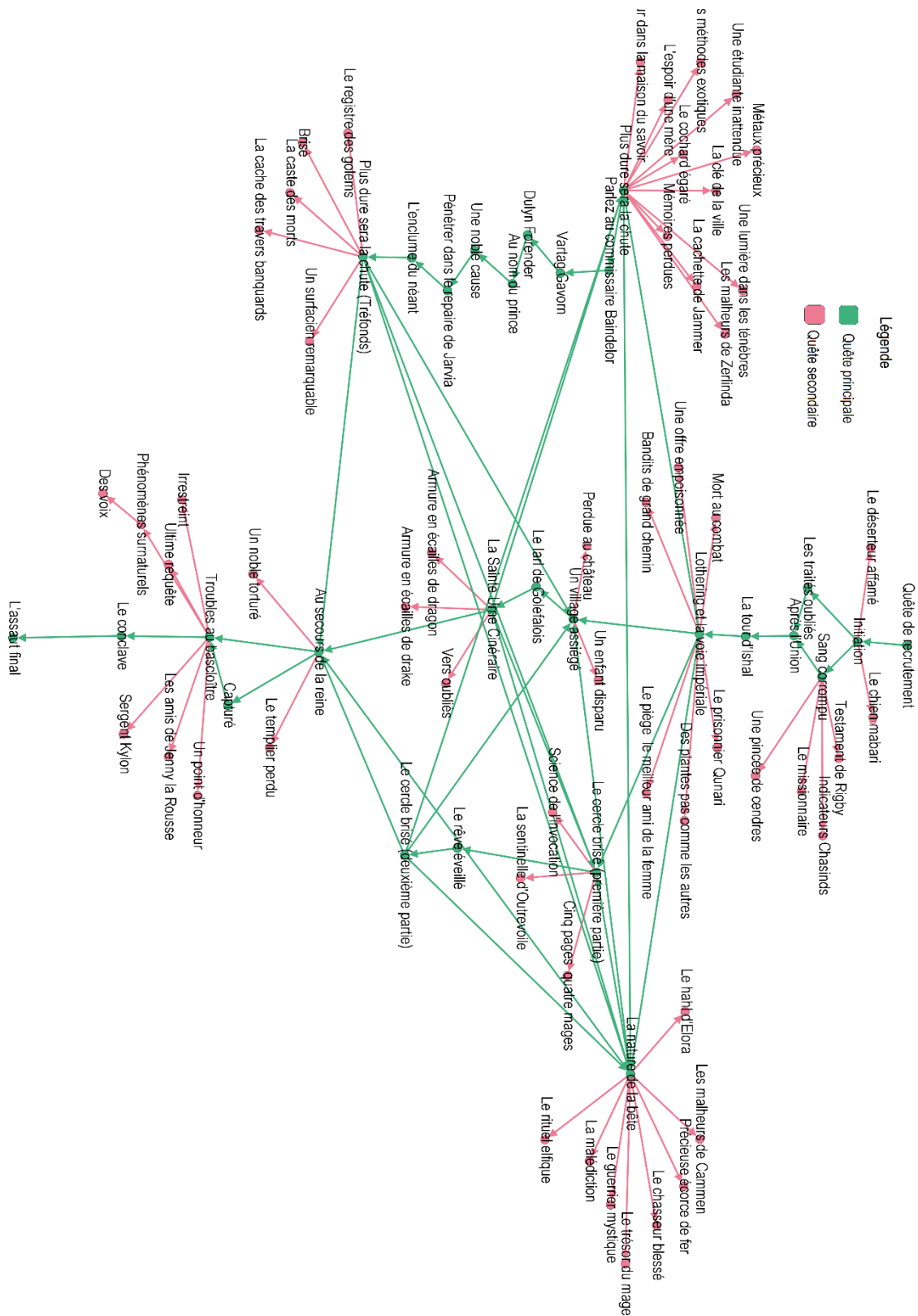
Annexe 10 : Fichier des liens entre les quêtes de *Dragon Age : Origins* pour Gephi (DAOedges.csv)

| | A | B | C | D | E | F |
|----|--------|--------|----------|--------|--------|----------|
| 1 | Source | Target | Type | Source | Target | Type |
| 2 | 1 | 2 | directed | 49 | 50 | directed |
| 3 | 2 | 3 | directed | 43 | 51 | directed |
| 4 | 4 | 4 | directed | 43 | 52 | directed |
| 5 | 2 | 5 | directed | 43 | 53 | directed |
| 6 | 2 | 6 | directed | 43 | 54 | directed |
| 7 | 5 | 7 | directed | 43 | 55 | directed |
| 8 | 6 | 7 | directed | 43 | 56 | directed |
| 9 | 5 | 8 | directed | 43 | 57 | directed |
| 10 | 5 | 9 | directed | 43 | 58 | directed |
| 11 | 5 | 10 | directed | 43 | 59 | directed |
| 12 | 5 | 11 | directed | 43 | 60 | directed |
| 13 | 7 | 12 | directed | 43 | 61 | directed |
| 14 | 12 | 13 | directed | 43 | 62 | directed |
| 15 | 13 | 14 | directed | 62 | 63 | directed |
| 16 | 13 | 15 | directed | 62 | 64 | directed |
| 17 | 13 | 16 | directed | 62 | 65 | directed |
| 18 | 13 | 17 | directed | 62 | 66 | directed |
| 19 | 13 | 18 | directed | 62 | 67 | directed |
| 20 | 13 | 19 | directed | 28 | 20 | directed |
| 21 | 13 | 20 | directed | 34 | 20 | directed |
| 22 | 20 | 21 | directed | 62 | 20 | directed |
| 23 | 21 | 22 | directed | 22 | 43 | directed |
| 24 | 20 | 23 | directed | 28 | 43 | directed |
| 25 | 20 | 24 | directed | 34 | 43 | directed |
| 26 | 20 | 25 | directed | 22 | 26 | directed |
| 27 | 13 | 26 | directed | 34 | 26 | directed |
| 28 | 26 | 27 | directed | 62 | 26 | directed |
| 29 | 27 | 28 | directed | 22 | 34 | directed |
| 30 | 26 | 29 | directed | 28 | 34 | directed |
| 31 | 26 | 30 | directed | 62 | 34 | directed |
| 32 | 28 | 31 | directed | 22 | 68 | directed |
| 33 | 28 | 33 | directed | 28 | 68 | directed |
| 34 | 28 | 32 | directed | 34 | 68 | directed |
| 35 | 13 | 34 | directed | 62 | 68 | directed |
| 36 | 34 | 35 | directed | 68 | 69 | directed |
| 37 | 34 | 36 | directed | 68 | 70 | directed |
| 38 | 34 | 37 | directed | 68 | 71 | directed |
| 39 | 34 | 38 | directed | 68 | 72 | directed |
| 40 | 34 | 39 | directed | 71 | 72 | directed |
| 41 | 34 | 40 | directed | 72 | 73 | directed |
| 42 | 34 | 41 | directed | 73 | 74 | directed |
| 43 | 34 | 42 | directed | 72 | 75 | directed |
| 44 | 13 | 43 | directed | 72 | 76 | directed |
| 45 | 43 | 44 | directed | 72 | 77 | directed |
| 46 | 44 | 45 | directed | 72 | 78 | directed |
| 47 | 45 | 46 | directed | 72 | 79 | directed |
| 48 | 46 | 47 | directed | 72 | 80 | directed |
| 49 | 47 | 48 | directed | 75 | 81 | directed |
| 50 | 48 | 49 | directed | | | |

Annexe 11 : Graphe des quêtes de *Darkstone* obtenu avec Gephi (DSGeneral.png ; DSGeneral.pdf)



Annexe 12: Graphe des quêtes de *Dragon Age: Origins* obtenu avec Gephi (DAOGeneral.png ; DAOGeneral.pdf)



Annexe 13 : Scripts de « découpage » du texte de *Dragon Age : Origins* pour la recherche d'entités nommées (DAO_decoupage.py ; DAO_decoupage2.py)

| | |
|---|---|
| <pre>##DAO_decoupage.py import sys DAO1 = open("DAO_01.csv", 'a') DAO2 = open("DAO_02.csv", 'a') DAO3 = open("DAO_03.csv", 'a') DAO4 = open("DAO_04.csv", 'a') DAO5 = open("DAO_05.csv", 'a') DAO6 = open("DAO_06.csv", 'a') DAO7 = open("DAO_07.csv", 'a') DAO8 = open("DAO_08.csv", 'a') DAO9 = open("DAO_09.csv", 'a') DAO10 = open("DAO_10.csv", 'a') DAO11 = open("DAO_11.csv", 'a') DAO12 = open("DAO_12.csv", 'a') DAO13 = open("DAO_13.csv", 'a') DAO14 = open("DAO_14.csv", 'a') DAO15 = open("DAO_15.csv", 'a') DAO16 = open("DAO_16.csv", 'a') DAO17 = open("DAO_17.csv", 'a') DAO18 = open("DAO_18.csv", 'a') DAO19 = open("DAO_19.csv", 'a') DAO20 = open("DAO_20.csv", 'a') DAO21 = open("DAO_21.csv", 'a') i=1 with open(sys.argv[1], 'r') as fichier : fichier = fichier.readlines() print(len(fichier)) for el in fichier: if i<=5000: DAO1.write(el) i += 1 elif 5000<i<=10000: DAO2.write(el) i += 1 elif 10000<i<=15000: DAO3.write(el) i += 1 elif 15000<i<=20000: DAO4.write(el) i += 1 elif 20000<i<=25000: DAO5.write(el) i += 1 elif 25000<i<=30000: DAO6.write(el) i += 1 elif 30000<i<=35000: DAO7.write(el) i += 1 elif 35000<i<=40000: DAO8.write(el) i += 1 elif 40000<i<=45000: DAO9.write(el) i += 1 elif 45000<i<=50000: DAO10.write(el) i += 1 elif 50000<i<=55000: DAO11.write(el) i += 1 elif 55000<i<=60000: DAO12.write(el) i += 1 elif 60000<i<=65000: DAO13.write(el)</pre> | <pre> i += 1 elif 65000<i<=70000: DAO14.write(el) i += 1 elif 70000<i<=75000: DAO15.write(el) i += 1 elif 75000<i<=80000: DAO16.write(el) i += 1 elif 80000<i<=85000: DAO17.write(el) i += 1 elif 85000<i<=90000: DAO18.write(el) i += 1 elif 90000<i<=95000: DAO19.write(el) i += 1 elif 95000<i<=100000: DAO20.write(el) i += 1 else: DAO21.write(el) ##DAO_decoupage2.py import sys import os from os import listdir liste = listdir('Sous_parties') liste.sort() print (liste) i=1 a=0 for l in liste : with open("Sous_parties/"+l, 'r') as l: fichier = l.readlines() for el in fichier: if i<1250: with open("Lemma- DAO_"+str((a+1))+".csv", 'a') as resul- tat1: resultat1.write(el) i += 1 elif 1251<i<2500: with open("Lemma- DAO_"+str((a+2))+".csv", 'a') as resul- tat2: resultat2.write(el) i += 1 elif 2501<i<3750: with open("Lemma- DAO_"+str((a+3))+".csv", 'a') as resul- tat3: resultat3.write(el) i += 1 else: with open("Lemma- DAO_"+str((a+4))+".csv", 'a') as resul- tat4: resultat4.write(el) i += 1 #print(i) a=a+4 i = 1</pre> |
|---|---|

Annexe 14 : Script de recherche d'entités nommées pour *Darkstone* (nerFR.py)

```
#Déclaration des librairies
import spacy
import sys

#Récupération du modèle français :
nlp = spacy.load('fr_core_news_md')

#J'ouvre le fichier contenant le texte du jeu Darkstone en le transfor-
mant en
#objet Spacy
doc = nlp(open('DARKSTONE_OK_sans_nom_perso.txt').read())

#Le fichier où seront inscrits les résultats est ouvert en "append" afin
#que chaque résultat soit écrit sans effacer le précédent.
fichier = open("DS_NERresultats_2test.txt", "a")

#Boucle de recherche des entités nommées :
for ent in doc.ents:
    #Je récupère le texte de l'EN ainsi que le label attribué par Spacy.
    resultat = [ent.text, ent.label_]
    #Je transforme la liste en string afin de permettre son écriture.
    resultat = " ".join(resultat)
    fichier.write(resultat)
    #J'inscris un saut de ligne après chaque résultat pour la lisibilité.
    fichier.write('\n')
```

Annexe 15 : Script de recherche d'entités nommées pour *Dragon Age : Origins* (nerEN.py)

```
#Déclaration des librairies
import sys
import os
import glob

#Récupération du modèle anglais :
nlp = spacy.load('en_core_web_sm')

#Le fichier de Dragon Age étant trop grand pour l'analyse de Spacy, lec-
ture de
#l'ensemble des sous-fichiers dans le dossier Sous-parties.
liste = glob.glob('Sous_parties/*.txt')
#Le fichier où seront inscrits les résultats est ouvert en "append" afin
#que chaque résultat soit écrit sans effacer le précédent.
fichier = open("DAO_NER_resultats.txt", "a")

#Boucle de lecture de tous les sous-fichiers :
for el in liste:
    #Qui sont transformés en objet Spacy et lus
    el = nlp(open(el).read())
    #Boucle de recherche des entités nommées :
    for ent in el.ents:
        #Je récupère le texte de l'EN ainsi que le label attribué par
        Spacy.
        resultat = [ent.text, ent.label_]
        #Je transforme la liste en string afin de permettre son écriture.
        resultat = " ".join(resultat)
        fichier.write(resultat)
        #J'inscris un saut de ligne après chaque résultat pour la lisibi-
        lité.
        fichier.write('\n')
```

Annexe 16 : Entités nommées identifiées par le script dans *Darkstone* (DS_NERresultats_spacy.txt)

| | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------|
| Prophétie MISC | Champion éternel MISC | Suivez PER |
| Kaliba ORG | Soyez PER | Dalsin PER |
| Orbe du Temps MISC | Draak PER | Dalsin PER |
| Maître Draak PER | Kirgard PER | Retournez PER |
| Ah | Ramal PER | Ah LOC |
| MISC | Melchior PER | Draak LOC |
| Sébastien PER | Jasmine PER | Revenez PER |
| Draak PER | Maître Ramal PER | Revenez PER |
| Si MISC | Jasmine PER | Maître Dalsin PER |
| Drakus LOC | Ramal PER | PRIERE ORG |
| Kaliba LOC | Prenez PER | MEDECINE MISC |
| Enoch PER | Kirgard PER | SILENCE MISC |
| Paix à toi MISC | Libre! MISC | LYCANTHROPIE MISC |
| Kaliba PER | Trompe de Roland MISC | SOUFFLE DE FEU MISC |
| Draak PER | Ramal PER | PORTE MAGIQUE MISC |
| Drakus PER | Merci PER | TONNERRE MISC |
| Kaliba PER | Kirgard le sorcier PER | DÔME MORTEL MISC |
| Kaliba PER | Draak PER | INVISIBILITE MISC |
| Va en paix MISC | Templiers MISC | TRANSFORMATION MISC |
| Kaliba PER | Cristal d'Intégrité MISC | Maître Elmeric PER |
| Kaliba PER | Jasmine PER | PEUVENT ORG |
| Enoch PER | Jasmine PER | EXPLOSER ORG |
| Kaliba PER | Jasmine! PER | Madame Irma PER |
| Croix du Soleil LOC | Hum MISC | Si MISC |
| Retrouvez PER | Champion Eternel MISC | Si MISC |
| Croix du soleil MISC | Roland PER | Choisissez MISC |
| Oui! MISC | Eternel PER | Entrez ! LOC |
| Draak PER | Appel PER | Entrez LOC |
| Draak PER | Digmar PER | Soins LOC |
| Si MISC | Hassen PER | Irma PER |
| Aidez MISC | Korgun PER | Entrez PER |
| Corne d'Abondance LOC | Le Mal MISC | Revenez PER |
| Merci! MISC | Korgun PER | Kaliba PER |
| Corne d'Abondance MISC | Korgun PER | Draak PER |
| Zoram PER | Kaliba LOC | Draak PER |
| Ah MISC | Draak PER | Drakil Tanan PER |
| Riken MISC | la Porte du solitaire MISC | Kaliba PER |
| Merci PER | Bonjour chez vous ! MISC | Draak PER |
| Bonjour PER | Seul Horgan MISC | Main Astrale MISC |
| Riken LOC | Aaarggh LOC | Draak PER |
| Corne d'Abondance LOC | Grrrrr LOC | Kaliba PER |
| Zoram le Maléfique PER | Arcach LOC | Draak PER |
| Attention! MISC | Bassin LOC | Main Astrale MISC |
| Golem de Feu MISC | Angélique MISC | Orbe du Temps MISC |
| Golem MISC | Chérie MISC | Orbe du Temps MISC |
| Glace PER | Retrouvez PER | Draak PER |
| Méfiez PER | Arcach PER | Darkstone MISC |
| Si MISC | Hi hi hi hi PER | Draak PER |
| Zoram PER | Langolin PER | Main Astrale MISC |
| Glace LOC | Aidez Langolin PER | Darkstone MISC |
| Feu LOC | Langolin PER | Darkstone MISC |
| Robe de Nuages LOC | Draak PER | Draak PER |
| Zoram LOC | Langolin PER | Darkstone MISC |
| Corne d'Abondance LOC | Draak PER | Darkstone MISC |
| Draak PER | Draak PER | Draak PER |
| Si MISC | Monsieur Argansa PER | Sébastien PER |
| Mika PER | Kolos PER | l'Orbe du Temps MISC |
| Voilà LOC | Bonne route ! MISC | Draak PER |
| Laid LOC | Méfie-toi de lui MISC | l'Enclume Magique MISC |
| Laid PER | Draak PER | l'Enclume Magique MISC |
| Mika PER | Kolos PER | Vase Brisé MISC |
| Bravo! MISC | Ah ah ah MISC | Vase Brisé MISC |
| Mika LOC | Kolos PER | Bravo à vous ! MISC |
| Merci ! | Kolos PER | Tenez PER |
| MISC | Kaliba PER | Le Roi PER |
| Mika LOC | Kaliba ORG | Médaille LOC |
| Merci ! MISC | Fouiller PER | Melchior MISC |
| Bienvenue à la Fontaine de | Nord LOC | Excellent ! MISC |
| Jouvence MISC | Nord LOC | Médaille LOC |
| Si MISC | Halieens PER | Melchior MISC |
| Oh MISC | Draak PER | Harpe Céleste MISC |
| Ohhh LOC | Menthall PER | l'Est LOC |
| Tenez PER | Monsieur Menthall PER | Harpe Céleste MISC |
| Merci PER | Prenez PER | Ah vous revoilà MISC |
| Gardez PER | Luxurius le vampire PER | le Bouclier de Lumière PER |

| | | |
|--------------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| Gutrick PER | Luxurius PER | le Bouclier de Lumière MISC |
| Comme vous me l'avez demandé, | Merci PER | Bienvenue ! MISC |
| j'ai préparé la mixture MISC | Aeron PER | Roi PER |
| Maître Gir PER | Aidez PER | Buzbal le Furieux MISC |
| Ma pauvre mère MISC | Arkhang PER | Buzbal le Furieux ! PER |
| Bonjour chez vous MISC | Aeron PER | Buzbal le Furieux MISC |
| Ma MISC | Maître Aeron PER | Parchemin Sacré MISC |
| Genna PER | Bravo! MISC | Orcs LOC |
| Genna PER | L'Orbe du Temps MISC | Bravo ! MISC |
| Maître Gir PER | Draak PER | Parchemin Sacré MISC |
| Merci PER | L'Orbe MISC | Diadème Royal MISC |
| Prenez PER | Revenez PER | Bravo ! MISC |
| Prenez PER | Revenez PER | Diadème Royal MISC |
| Fontaine PER | L'Orbe MISC | Epée Maudite PER |
| Gutrick PER | Revenez PER | Epée Maudite PER |
| chant des Serpents MISC | chevaliers Dragons MISC | Garth le Maléfique PER |
| Felder le sorcier ! MISC | Félicitations ! MISC | Garth le Maléfique ! PER |
| Emmenez-moi avec vous MISC | Préparez PER | Garth le Maléfique PER |
| Si MISC | Draak PER | Coupe Sacrée MISC |
| Ah | Prenez la Main Astrale PER | Félicitations ! MISC |
| Hé MISC | Pierre de l'ombre MISC | Coupe Sacrée MISC |
| Felder MISC | Monolithe MISC | Partition du Barde MISC |
| Prenez PER | Wouaaa PER | Excellent ! MISC |
| Licorne LOC | Raté MISC | Partition du Barde MISC |
| Eras PER | Kaliba PER | Griffe de Sargon PER |
| Si MISC | Manqué MISC | Orcs LOC |
| Merci pour le poisson MISC | Bravo ! MISC | Griffe de Sargon PER |
| Montrez PER | Équipez LOC | Ecaille de dragon MISC |
| Passez PER | Équipez LOC | Ecaille de dragon PER |
| Un sorcier MISC | Bienvenue MISC | Nosferatu PER |
| le Seigneur MISC | Prenez PER | Nosferatu le Vampire ! MISC |
| Râ MISC | Bravo PER | Nosferatu le Vampire MISC |
| Tenez PER | Prenez PER | Tenez PER |
| Ah PER | Bienvenue MISC | Orage PER |
| Eras PER | Bienvenue MISC | Orage LOC |
| Eras PER | Soyez PER | Le Roi PER |
| Bartalan LOC | Draak PER | Corne de licorne LOC |
| Ile de Bartalan LOC | Suivez PER | Corne de licorne LOC |
| Attention! MISC | boutique de Gunther LOC | Ca LOC |
| Va de l'arbre au ruisseau MISC | retrouvez PER | Livre des Chemins MISC |
| Eras PER | Gunther PER | Livre des Chemins MISC |
| Bienvenue PER | Madame Irma PER | Pierre d'Âme MISC |
| Reviens LOC | Madame Irma PER | |
| Merci LOC | Revenez PER | |
| Bravo PER | Chère Madame Irma MISC | |
| Libérez PER | Suivez PER | |
| Peur PER | Perry LOC | |
| Elwon MISC | Perry PER | |
| Tenez PER | Perry PER | |
| Bonne chance MISC | Si MISC | |
| Bonne chance MISC | Larsac PER | |
| Ahhh PER | Revenez PER | |
| Prenez PER | Maître Elmeric PER | |
| Josh PER | Maître Elmeric PER | |
| Merci PER | Maître Elmeric PER | |
| Tenez PER | Maître Dalsin PER | |
| Sacrilège MISC | | |
| Le Casque Antique MISC | | |
| Roland PER | | |

Annexe 17: Entités nommées identifiées à la main dans *Darkstone* (DS_NERresultats_main.txt)

| | | | | | |
|----------------------------|--------------|----------------------------|--------------|----------------------|--------------|
| Cristal de sagesse | PRODUCT | champion éternel | PERSON | 100 pièces d'or | MONEY |
| Prophétie | EVENT | Ramal | PERSON | Kaliba | PERSON |
| Kaliba | PERSON | Kirgard le sorcier | PERSON | Draak | PERSON |
| Orbe du Temps | PRODUCT | Draak | PERSON | Draak | PERSON |
| Maître Draak | PERSON | Templiers | PERSON | Drakil Tanan | PERSON |
| Sébastien | PERSON | Cristal d'Intégrité | PRO- DUCT | Kaliba | PERSON |
| Draak | PERSON | Jasmine | PERSON | Draak | PERSON |
| Drakus | PERSON | Jasmine | PERSON | Main Astrale | PRODUCT |
| Kaliba | PERSON | Jasmine | PERSON | Draak | PERSON |
| Enoch | PERSON | Roland le Champion éternel | PERSON | Kaliba | PERSON |
| Kaliba | PERSON | Rolan | PERSON | Draak | PERSON |
| Draak | PERSON | Champion éternel | PERSON | Main Astral | PRODUCT |
| Drakus | PERSON | Gartol | PERSON | Orbe du Temps | PRODUCT |
| Kaliba | PERSON | champion des squelettes | PERSON | Orbe du Temps | PRODUCT |
| Kaliba | PERSON | Digmar | PERSON | mille ans | DATE |
| Enoch | PERSON | champion des squelettes | PERSON | Draak | PERSON |
| Kaliba | PERSON | Hassen | PERSON | Darkstone | FAC |
| Croix du Soleil | PRODUCT | champion des squelettes | PERSON | Draak | PERSON |
| Croix du Soleil | PRODUCT | Mal NORP | | Main Astrale | PRODUCT |
| Seigneur Draak | PERSON | Korgun | PERSON | Darkstone | FAC |
| Draak | PERSON | chef des orcs | PERSON | Darkstone | FAC |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | Mal NORP | | Darkstone | FAC |
| maire de ce village | PERSON | Korgun | PERSON | Draak | PERSON |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | Korgun | PERSON | Sébastien | PERSON |
| Zoram | PERSON | Porte du Solitaire | FAC | Orbe du Temps | PRODUCT |
| Riken | PERSON | Kaliba | PERSON | Draak | PERSON |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | Draak | PERSON | solstice d'hiver | DATE |
| Riken | PERSON | Porte du Solitaire | FAC | Enclume Magique | PRODUCT |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | Horgan | PERSON | Enclume Magique | PRODUCT |
| Zoram le Maléfique | PERSON | Epée céleste | PRODUCT | pièces d'or | MONEY |
| Golem de Feu | PERSON | Dague céleste | PRODUCT | Vase Brisé | PRODUCT |
| sphère élémentale | PRODUCT | Epée céleste | PRODUCT | Vase Brisé | PRODUCT |
| Golem de Glace | PERSON | Arcach | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| sphère élémentale | PRODUCT | Arcach | PERSON | Médaille de Melchior | PRO- DUCT |
| antre de Zoram | FAC | Angélique | PERSON | Médaille de Melchior | PRO- DUCT |
| sphère élémentale de feu | PRODUCT | Chérie | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| sphère élémentale de glace | PRODUCT | Arcach | PERSON | Harpe Céleste | PRODUCT |
| esprit de la pierre | PERSON | Langolin | PERSON | Harpe Céleste | PRODUCT |
| sphère élémentale de glace | PRODUCT | Cristal de Sagesse | PRODUCT | pièces d'or | MONEY |
| sphère élémentale de feu | PRODUCT | Langolin | PERSON | Bouclier de Lumière | PRO- DUCT |
| Robe de Nuages | PRODUCT | Langolin | PERSON | Bouclier de Lumière | PRO- DUCT |
| repère de Zoram | FAC | Draak | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | Cristal de Sagesse | PRODUCT | Buzbal le Furieux | PERSON |
| maire de mon village | PERSON | Cristal de Sagesse | PRODUCT | Buzbal le Furieux | PERSON |
| Draak | PERSON | Draak | PERSON | Buzbal le Furieux | PERSON |
| miroir des mensonges | PRO- DUCT | Monsieur Argansa | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| sorcière Mika | PERSON | Kolos | PERSON | Parchemin Sacré | PRODUCT |
| Mika | PERSON | Draak | PERSON | Orcs | PERSON |
| miroir des mensonges | PRO- DUCT | Kolos | PERSON | Parchemin Sacré | PRODUCT |
| sorcière Mika | PERSON | Kolos | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| Mika | PERSON | Gober | PERSON | Diadème Royal | PRODUCT |
| Fontaine de Jouvence | FAC | sanctuaire des damnés | FAC | Diadème Royal | PRODUCT |
| Monsieur Gutrick | PERSON | sanctuaire des damnés | FAC | pièces d'or | MONEY |
| Maître Gir | PERSON | Kaliba | PERSON | Epée Maudite | PRODUCT |
| Genna | PERSON | Draak | PERSON | Epée Maudite | PRODUCT |
| Genna | PERSON | Halieens | PERSON | pièces d'or | MONEY |
| Maître Gir | PERSON | Menthall | PERSON | Garth le Maléfique | PERSON |
| | | Monsieur Menthall | PERSON | Garth le Maléfique | PERSON |
| | | Luxurius le Vampire | PERSON | Garth le Maléfique | PERSON |
| | | | | pièces d'or | MONEY |
| | | | | Coupe Sacrée | PRODUCT |

| | | |
|-----------------------------|----------------------------|-----------------------------|
| Fontaine de lumière FAC | Luxurius le Vampire PERSON | Coupe Sacrée PRODUCT |
| Gutrick PERSON | Aeron PERSON | pièces d'or MONEY |
| chant des Serpents | Arkhang NORP | Partition du Barde |
| WORK_OF_ART | Aeron PERSON | WORK_OF_ART |
| Felder le Sorcier PERSON | Maître Aeron PERSON | Partition du Barde |
| Licorne PERSON | Orbe du Temps PRODUCT | WORK_OF_ART |
| Felder PERSON | Orbe PRODUCT | pièces d'or MONEY |
| Licorne PERSON | Draak PERSON | Griffe de Sargon PRODUCT |
| Eras PERSON | Orbe PRODUCT | Griffe de Sargon PRODUCT |
| Bible WORK_OF_ART | Orbe PRODUCT | pièces d'or MONEY |
| Seigneur PERSON | Orbe PRODUCT | Ecaille de dragon PRODUCT |
| Oeil de Râ PRODUCT | chevaliers dragons PERSON | Ecaille de dragon PRODUCT |
| Oeil de Râ PRODUCT | Draak PERSON | pièces d'or MONEY |
| dieu Eras PERSON | Main Astrale PRODUCT | Nosferatu PERSON |
| Eras PERSON | Pierre de l'Ombre FAC | Nosferatu le Vampire PERSON |
| île de Bartalan LOC | Monolithe FAC | Nosferatu le Vampire PERSON |
| île de Bartalan LOC | Kaliba PERSON | |
| divin Eras PERSON | messire PERSON | |
| enfant de la lumière PERSON | seigneur Draak PERSON | pièces d'or MONEY |
| Bible WORK_OF_ART | Gunther PERSON | Fleur d'Orage PRODUCT |
| Armure de Peur PRODUCT | Gunther PERSON | Fleur d'Orage PRODUCT |
| Epée d'Elwon PRODUCT | Madame Irma PERSON | pièces d'or MONEY |
| Josh PERSON | Madame Irma PERSON | Corne de licorne PRODUCT |
| Casque Antique PRODUCT | Madame Irma PERSON | Corne de licorne PRODUCT |
| Roland PERSON | Perry PERSON | pièces d'or MONEY |
| Champion éternel PERSON | Perry PERSON | Livre des Chemins |
| Draak PERSON | Larsac PERSON | WORK_OF_ART |
| Kirgard PERSON | Maître Elmeric PERSON | Livre des Chemins |
| prince Ramal PERSON | Maître Elmeric PERSON | WORK_OF_ART |
| Melchior PERSON | Maître Dalsin PERSON | pièces d'or MONEY |
| Jasmine PERSON | professeur Dalsin PERSON | Pierre d'Âme PRODUCT |
| Maître Ramal PERSON | Dalsin PERSON | |
| Princesse Jasmine PERSON | Draak PERSON | |
| Maître Ramal PERSON | Maître Dalsin PERSON | |
| Kirgard le sorcier PERSON | Maître Elmeric PERSON | |
| Diadème de l'oubli PRODUCT | Irma PERSON | |
| Trompe de Roland PRODUCT | 20000 pièces d'or MONEY | |

Annexe 18 : Script pour construire un tableur avec les résultats des entités nommées de *Darkstone* (DS_comptageNER.py)

```
import re

#Ouverture des résultats de la recherche Spacy
texte = open('DS_NERresultats_spacy.txt','r')
#Lecture ligne à ligne pour la comparaison
lignes = texte.readlines()
texte.close()
#Ouverture d'un fichier temporaire pour stocker les résultats
fichier = open("DS_tempo.txt", "a")

#Itération pour compter le nombre de ligne identiques
for ligne in lignes:
    #Nécessité d'utiliser .replace() pour que le csv ne soit pas
    décalé ensuite
    resultat = "{} , {}".format(ligne.replace('\n', ' '),
    lignes.count(ligne))
    #inscription des lignes suivies des comptes dans un fichier
    temporaire
    fichier.write(resultat)
    fichier.write('\n')
fichier.close()

#Ouverture du fichier temporaire
tempo = open('DS_tempo.txt', 'r')
#Lu en ligne pour comparaison
tableur = tempo.readlines()
tempo.close()
#Deuxième fichier temporaire
fichier = open("DS_tempo2.txt", 'a')
#Création d'une liste pour stocker les lignes déjà passées
deja_vues = set()

#Itération pour comparaison des lignes
for ligne in tableur:
    if ligne not in deja_vues:
        fichier.write(ligne)
        deja_vues.add(ligne)
fichier.close()

#Ouverture du deuxième fichier temporaire
tempo = open('DS_tempo2.txt', 'r')
tableur = tempo.read()
tempo.close()
#Ouverture du fichier csv final
resultat = open('DS_tableur_NER_spacy.csv', 'a')
#Utilisation des expressions régulières pour remplacer l'espace
avant la
#catégorie NER par une virgule pour que les catégories aient une
colonne en csv
expression = "(\s+) (?=[A-Z]{2,4})"
content = re.sub(expression, ',', tableur, flags=re.M)
resultat.write(content)
resultat.close()
```


Annexe 19 : Script pour construire un tableur avec les résultats des entités nommées de *Dragon Age : Origins* (DAO_comptageNER.py)

```
import re

#Ouverture des résultats de la recherche Spacy
texte = open('DAO_NER_resultats.txt','r')
#Lecture ligne à ligne pour la comparaison
lignes = texte.readlines()
texte.close()
#Ouverture d'un fichier temporaire pour stocker les résultats
fichier = open("DAO_tempo.txt", "a")

#Itération pour compter le nombre de ligne identiques
for ligne in lignes:
    #Nécessité d'utiliser .replace() pour que le csv ne soit pas
    décalé ensuite
    resultat = "{} , {}".format(ligne.replace('\n', ' '),
    lignes.count(ligne))
    #Inscription des lignes suivies des comptes dans un fichier tem-
    poraire
    fichier.write(resultat)
    fichier.write('\n')
fichier.close()

#Ouverture du fichier temporaire
tempo = open('DAO_tempo.txt', 'r')
#Lu en ligne pour comparaison
tableur = tempo.readlines()
tempo.close()
#Deuxième fichier temporaire
fichier = open("DAO_tempo2.txt", 'a')
#Création d'une liste pour stocker les lignes déjà passées
deja_vues = set()

#Itération pour comparaison des lignes
for ligne in tableur:
    if ligne not in deja_vues:
        fichier.write(ligne)
        deja_vues.add(ligne)
fichier.close()

#Ouverture du deuxième fichier temporaire
tempo = open('DAO_tempo2.txt', 'r')
tableur = tempo.read()
tempo.close()
#Ouverture du fichier csv final
resultat = open('DAO_tableur_NER.csv', 'a')
#Utilisation des expressions régulières pour remplacer l'espace
avant la
#catégorie NER par une virgule pour que les catégories aient une
colonne en csv
expression = "(\s) (?=[A-Z]{2,})"
content = re.sub(expression, ',', tableur, flags=re.M)
resultat.write(content)
resultat.close()
```

Annexe 20: Tableur des entités nommées dans *Darkstone* selon Spacy (DS_tableur_NER_spacy.csv)

| | | | | | |
|-------------------|------|----|---------------------------|------|---|
| Draak | PER | 26 | Montrez | PER | 1 |
| Kaliba | PER | 11 | Passez | PER | 1 |
| Si | MISC | 10 | Un sorcier | MISC | 1 |
| Prenez | PER | 8 | le Seigneur | MISC | 1 |
| Revenez | PER | 8 | Râ | MISC | 1 |
| Merci | PER | 6 | Ah | PER | 1 |
| Tenez | PER | 6 | Bartalan | LOC | 1 |
| Darkstone | MISC | 5 | Ile de Bartalan | LOC | 1 |
| Eras | PER | 4 | Va de l'arbre au ruisseau | MISC | 1 |
| Jasmine | PER | 4 | Bienvenue | PER | 1 |
| Kolos | PER | 4 | Reviens | LOC | 1 |
| Maître Elmeric | PER | 4 | Merci | LOC | 1 |
| Orbe du Temps | MISC | 3 | Libérez | PER | 1 |
| Corne d'Abondance | LOC | 3 | Peur | PER | 1 |
| Ramal | PER | 3 | Elwon | MISC | 1 |
| Korgun | PER | 3 | Ahhh | PER | 1 |
| Langolin | PER | 3 | Josh | PER | 1 |
| Bravo ! | MISC | 3 | Sacrilège | MISC | 1 |
| Bienvenue | MISC | 3 | Le Casque Antique | MISC | 1 |
| Suivez | PER | 3 | Champion éternel | MISC | 1 |
| Madame Irma | PER | 3 | Melchior | PER | 1 |
| Main Astrale | MISC | 3 | Maître Ramal | PER | 1 |
| Kaliba | ORG | 2 | Libre! | MISC | 1 |
| Ah Ah Ah | MISC | 2 | Trompe de Roland | MISC | 1 |
| Sébastien | PER | 2 | Kirgard le sorcier | PER | 1 |
| Kaliba | LOC | 2 | Templiers | MISC | 1 |
| Enoch | PER | 2 | Cristal d'Intégrité | MISC | 1 |
| Retrouvez | PER | 2 | Jasmine! | PER | 1 |
| Zoram | PER | 2 | Hum | MISC | 1 |
| Attention! | MISC | 2 | Champion Eternel | MISC | 1 |
| Mika | PER | 2 | Eternel | PER | 1 |
| Bravo! | MISC | 2 | Appel | PER | 1 |
| Mika | LOC | 2 | Digmar | PER | 1 |
| Gutrick | PER | 2 | Hassen | PER | 1 |
| Genna | PER | 2 | Le Mal | MISC | 1 |
| Bravo | PER | 2 | la Porte du solitaire | MISC | 1 |
| Bonne chance | MISC | 2 | Bonjour chez vous ! | MISC | 1 |
| Roland | PER | 2 | Seul Horgan | MISC | 1 |
| Soyez | PER | 2 | Aaarggh | LOC | 1 |
| Kirgard | PER | 2 | Grrrrr | LOC | 1 |

Romans d'aventures et *RPG*

| | | | | | |
|--------------------|------|---|------------------------|------|---|
| Nord | LOC | 2 | Arcach | LOC | 1 |
| Aeron | PER | 2 | Bassin | LOC | 1 |
| l'Orbe du Temps | MISC | 2 | Angélique | MISC | 1 |
| Félicitations ! | MISC | 2 | Chérie | MISC | 1 |
| Équipez | LOC | 2 | Arcach | PER | 1 |
| Perry | PER | 2 | Hi hi hi hi | PER | 1 |
| Maître Dalsin | PER | 2 | Aidez Langolin | PER | 1 |
| Dalsin | PER | 2 | Monsieur Argansa | PER | 1 |
| l'Enclume Magique | MISC | 2 | Bonne route ! | MISC | 1 |
| Vase Brisé | MISC | 2 | Méfie-toi de lui | MISC | 1 |
| Le Roi | PER | 2 | Ah ah ah | MISC | 1 |
| Médaille | LOC | 2 | Fouiller | PER | 1 |
| Melchior | MISC | 2 | Halieens | PER | 1 |
| Excellent ! | MISC | 2 | Menthall | PER | 1 |
| Harpe Céleste | MISC | 2 | Monsieur Menthall | PER | 1 |
| Buzbal le Furieux | MISC | 2 | Luxurius le vampire | PER | 1 |
| Parchemin Sacré | MISC | 2 | Luxurius | PER | 1 |
| Orcs | LOC | 2 | Aidez | PER | 1 |
| Diadème Royal | MISC | 2 | Arkhang | PER | 1 |
| Epée Maudite | PER | 2 | Maître Aeron | PER | 1 |
| Garth le Maléfique | PER | 2 | l'Orbe | MISC | 1 |
| Coupe Sacrée | MISC | 2 | L'Orbe | MISC | 1 |
| Partition du Barde | MISC | 2 | chevaliers Dragons | MISC | 1 |
| Griffe de Sargon | PER | 2 | Préparez | PER | 1 |
| Corne de licorne | LOC | 2 | Prenez la Main Astrale | PER | 1 |
| Livre des Chemins | MISC | 2 | Pierre de l'ombre | MISC | 1 |
| Prophétie | MISC | 1 | Monolithe | MISC | 1 |
| Maître Draak | PER | 1 | Wouaaa | PER | 1 |
| Drakus | LOC | 1 | Raté | MISC | 1 |
| Paix à toi | MISC | 1 | Manqué | MISC | 1 |
| Drakus | PER | 1 | boutique de Gunther | LOC | 1 |
| Va en paix | MISC | 1 | retrouvez | PER | 1 |
| Croix du Soleil | LOC | 1 | Gunther | PER | 1 |
| Croix du soleil | MISC | 1 | Chère Madame Irma | MISC | 1 |
| Oui! | MISC | 1 | Perry | LOC | 1 |
| Aidez | MISC | 1 | Larsac | PER | 1 |
| Merci! | MISC | 1 | Retournez | PER | 1 |
| Corne d'Abondance | MISC | 1 | Ah | LOC | 1 |
| Ah | MISC | 1 | Draak | LOC | 1 |
| Riken | MISC | 1 | PRIERE | ORG | 1 |
| Bonjour | PER | 1 | DÔME MORTEL | MISC | 1 |
| Riken | LOC | 1 | MEDECINE | MISC | 1 |

Annexes

| | | | | | |
|--|------|---|------------------------|------|---|
| Zoram le Maléfique | PER | 1 | INVISIBILITE | MISC | 1 |
| Golem de Feu | MISC | 1 | TRANSFORMATION | MISC | 1 |
| Golem | MISC | 1 | SILENCE | MISC | 1 |
| Glace | PER | 1 | PEUVENT | ORG | 1 |
| Méfiez | PER | 1 | EXPLOSER | ORG | 1 |
| Glace | LOC | 1 | LYCANTHROPIE | MISC | 1 |
| Feu | LOC | 1 | SOUFFLE DE FEU | MISC | 1 |
| Robe de Nuages | LOC | 1 | PORTE MAGIQUE | MISC | 1 |
| Zoram | LOC | 1 | TONNERRE | MISC | 1 |
| Voila | LOC | 1 | Choisissez | MISC | 1 |
| Laid | LOC | 1 | Entrez ! | LOC | 1 |
| Laid | PER | 1 | Entrez | LOC | 1 |
| Merci ! | | 1 | Soins | LOC | 1 |
| Merci ! | MISC | 1 | Irma | PER | 1 |
| Bienvenue à la Fontaine de Jouvence | MISC | 1 | Entrez | PER | 1 |
| Oh | MISC | 1 | Drakil Tanan | PER | 1 |
| Ohhh | LOC | 1 | Bravo à vous ! | MISC | 1 |
| Gardez | PER | 1 | l'Est | LOC | 1 |
| Comme vous me l'avez demandé j'ai préparé la mixture | MISC | 1 | Ah vous revoilà | MISC | 1 |
| Maitre Gir | PER | 1 | le Bouclier de Lumière | PER | 1 |
| Ma pauvre mère | MISC | 1 | le Bouclier de Lumière | MISC | 1 |
| Bonjour chez vous | MISC | 1 | Bienvenue ! | MISC | 1 |
| Ma | MISC | 1 | Roi | PER | 1 |
| Maître Gir | PER | 1 | Buzbal le Furieux ! | PER | 1 |
| Fontaine | PER | 1 | Garth le Maléfique ! | PER | 1 |
| chant des Serpents | MISC | 1 | Ecaille de dragon | MISC | 1 |
| Felder le sorcier ! | MISC | 1 | Ecaille de dragon | PER | 1 |
| Emmenez-moi avec vous | MISC | 1 | Nosferatu | PER | 1 |
| Hé | MISC | 1 | Nosferatu le Vampire ! | MISC | 1 |
| Felder | MISC | 1 | Nosferatu le Vampire | MISC | 1 |
| Licorne | LOC | 1 | Orage | PER | 1 |
| Merci pour le poisson | MISC | 1 | Orage | LOC | 1 |
| | | | Ca | LOC | 1 |
| | | | Pierre d'Âme | MISC | 1 |

Annexe 21: Tableur des entités nommées dans *Darkstone* repérées à la main (DS_tableur_NER_main.csv)

| | | | | | |
|-------------------------------|-------------|----|-------------------------------|-------------|---|
| Draak | PERSON | 24 | Zoram le Maléfique | PERSON | 1 |
| pièces d'or | MONEY | 18 | Golem de Feu | PERSON | 1 |
| Kaliba | PERSON | 14 | Golem de Glace | PERSON | 1 |
| Orbe du Temps | PRODUCT | 5 | antre de Zoram | FAC | 1 |
| Corne d'Abondance | PRODUCT | 5 | esprit de la pierre | PERSON | 1 |
| Jasmine | PERSON | 4 | Robe de Nuages | PRODUCT | 1 |
| Langolin | PERSON | 4 | repère de Zoram | FAC | 1 |
| Kolos | PERSON | 4 | maire de mon village | PERSON | 1 |
| Orbe | PRODUCT | 4 | Fontaine de Jouvence | FAC | 1 |
| Darkstone | FAC | 4 | Monsieur Gutrick | PERSON | 1 |
| champion des sque- lettes | PERSON | 3 | Fontaine de lumière | FAC | 1 |
| Korgun | PERSON | 3 | Gutrick | PERSON | 1 |
| Arcach | PERSON | 3 | chant des Serpents | WORK_OF_ART | 1 |
| Cristal de Sagesse | PRODUCT | 3 | Felder le Sorcier | PERSON | 1 |
| Main Astrale | PRODUCT | 3 | Felder | PERSON | 1 |
| Madame Irma | PERSON | 3 | Seigneur | PERSON | 1 |
| Maître Elmeric | PERSON | 3 | dieu Eras | PERSON | 1 |
| Buzbal le Furieux | PERSON | 3 | divin Eras | PERSON | 1 |
| Garth le Maléfique | PERSON | 3 | enfant de la lumière | PERSON | 1 |
| Sébastien | PERSON | 2 | Armure de Peur | PRODUCT | 1 |
| Drakus | PERSON | 2 | Epée d'Elwon | PRODUCT | 1 |
| Enoch | PERSON | 2 | Josh | PERSON | 1 |
| Croix du Soleil | PRODUCT | 2 | Casque Antique | PRODUCT | 1 |
| Riken | PERSON | 2 | Roland | PERSON | 1 |
| sphère élémentale | PRODUCT | 2 | Kirgard | PERSON | 1 |
| sphère élémentale de feu | PRODUCT | 2 | prince Ramal | PERSON | 1 |
| sphère élémentale de glace | PRODUCT | 2 | Melchior | PERSON | 1 |
| miroir des mensonges | PRODUCT | 2 | Princesse Jasmine | PERSON | 1 |
| sorcière Mika | PERSON | 2 | Diadème de l'oubli | PRODUCT | 1 |
| Mika | PERSON | 2 | Trompe de Roland | PRODUCT | 1 |
| Maître Gir | PERSON | 2 | champion éternel | PERSON | 1 |
| Genna | PERSON | 2 | Ramal | PERSON | 1 |
| Licorne | PERSON | 2 | Templiers | PERSON | 1 |
| Eras | PERSON | 2 | Cristal d'Intégrité | PRODUCT | 1 |
| Bible | WORK_OF_ART | 2 | Roland le Champion éternel | PERSON | 1 |
| Oeil de Râ | PRODUCT | 2 | Rolan | PERSON | 1 |
| île de Bartalan | LOC | 2 | Gartol | PERSON | 1 |

Annexes

| | | | | | |
|----------------------------|-------------|---|--------------------|---------|---|
| Champion éternel | PERSON | 2 | Digmar | PERSON | 1 |
| Maître Ramal | PERSON | 2 | Hassen | PERSON | 1 |
| Kirgard le sorcier | PERSON | 2 | chef des orcs | PERSON | 1 |
| Porte du Solitaire | FAC | 2 | Mal | NORP | 1 |
| Epée céleste | PRODUCT | 2 | Horgan | PERSON | 1 |
| sanctuaire des dam- nés | FAC | 2 | Dague céleste | PRODUCT | 1 |
| Luxurius le Vampire | PERSON | 2 | Angélique | PERSON | 1 |
| Aeron | PERSON | 2 | Chérie | PERSON | 1 |
| Gunther | PERSON | 2 | Monsieur Argansa | PERSON | 1 |
| Perry | PERSON | 2 | Gober | PERSON | 1 |
| Maître Dalsin | PERSON | 2 | Halieens | PERSON | 1 |
| Enclume Magique | PRODUCT | 2 | Menthall | PERSON | 1 |
| Vase Brisé | PRODUCT | 2 | Monsieur Menthall | PERSON | 1 |
| Médaille de Mel- chior | PRODUCT | 2 | Arkhang | NORP | 1 |
| Harpe Céleste | PRODUCT | 2 | Maître Aeron | PERSON | 1 |
| Bouclier de Lumière | PRODUCT | 2 | chevaliers dragons | PERSON | 1 |
| Parchemin Sacré | PRODUCT | 2 | Pierre de l'Ombre | FAC | 1 |
| Diadème Royal | PRODUCT | 2 | Monolithe | FAC | 1 |
| Epée Maudite | PRODUCT | 2 | messire | PERSON | 1 |
| Coupe Sacrée | PRODUCT | 2 | seigneur Draak | PERSON | 1 |
| Partition du Barde | WORK_OF_ART | 2 | Larsac | PERSON | 1 |
| Griffe de Sargon | PRODUCT | 2 | professeur Dalsin | PERSON | 1 |
| Ecaille de dragon | PRODUCT | 2 | Dalsin | PERSON | 1 |
| Nosferatu le Vampire | PERSON | 2 | Irma | PERSON | 1 |
| Fleur d'Orage | PRODUCT | 2 | 20000 pièces d'or | MONEY | 1 |
| Corne de licorne | PRODUCT | 2 | 100 pièces d'or | MONEY | 1 |
| Livre des Chemins | WORK_OF_ART | 2 | Drakil Tanan | PERSON | 1 |
| Cristal de sagesse | PRODUCT | 1 | Main Astral | PRODUCT | 1 |
| Prophétie | EVENT | 1 | mille ans | DATE | 1 |
| Maître Draak | PERSON | 1 | solstice d'hiver | DATE | 1 |
| Seigneur Draak | PERSON | 1 | Orcs | PERSON | 1 |
| maire de ce village | PERSON | 1 | Nosferatu | PERSON | 1 |
| Zoram | PERSON | 1 | Pierre d'Âme | PRODUCT | 1 |

Annexe 22 : Résumé de l'analyse faite à la main des entités nommées de *Darkstone*

| Catégorie | Nombre d'entités | Nombre total d'occurrence de la catégorie |
|---|------------------|---|
| Cardinal <i>Numerals that do not fall under another type.</i> | | |
| Date <i>Absolute or relative dates or periods.</i> | 2 | 2 |
| Event <i>Named hurricanes, battles, wars, sports events, etc.</i> | 1 | 1 |
| FAC <i>Buildings, airports, highways, bridges, etc.</i> | 9 | 14 |
| GPE <i>Countries, cities, states.</i> | | |
| LANGUAGE <i>Any named language.</i> | | |
| LAW <i>Named documents made into laws.</i> | | |
| LOC <i>Non-GPE locations, mountain ranges, bodies of water</i> | 1 | 2 |
| MONEY <i>Monetary values, including unit.</i> | 3 | 20 |
| NORP <i>Nationalities or religious or political groups.</i> | 2 | 2 |
| ORDINAL <i>"first", "second", etc.</i> | | |
| ORG <i>Companies, agencies, institutions, etc.</i> | | |
| PERCENT <i>Percentage, including "%".</i> | | |
| PERSON <i>People, including fictional.</i> | 82 | 160 |
| PRODUCT <i>Objects, vehicles, foods, etc. (Not services.)</i> | 36 | 71 |
| QUANTITY <i>Measurements, as of weight or distance.</i> | | |
| TIME <i>Times smaller than a day.</i> | | |
| WORK_OF_ART <i>Titles of books, songs, etc.</i> | 4 | 7 |
| Sans catégorie | | |

Annexe 23 : Résumé de l'analyse des entités nommées de *DAO*

| Catégorie | Nombre d'entités | Nombre total d'occurrence de la catégorie |
|---|------------------|---|
| Cardinal <i>Numerals that do not fall under another type.</i> | 192 | 1972 |
| Date <i>Absolute or relative dates or periods.</i> | 458 | 1676 |
| Event <i>Named hurricanes, battles, wars, sports events, etc.</i> | 25 | 73 |
| FAC <i>Buildings, airports, highways, bridges, etc.</i> | 179 | 599 |
| GPE <i>Countries, cities, states.</i> | 383 | 3386 |
| LANGUAGE <i>Any named language.</i> | 5 | 17 |
| LAW <i>Named documents made into laws.</i> | 19 | 26 |
| LOC <i>Non-GPE locations, mountain ranges, bodies of water</i> | 136 | 1136 |
| MONEY <i>Monetary values, including unit.</i> | 4 | 4 |
| NORP <i>Nationalities or religious or political groups.</i> | 125 | 1310 |
| ORDINAL <i>"first", "second", etc.</i> | 20 | 827 |
| ORG <i>Companies, agencies, institutions, etc.</i> | 954 | 4642 |
| PERCENT <i>Percentage, including "%".</i> | 4 | 5 |
| PERSON <i>People, including fictional.</i> | 1823 | 12059 |
| PRODUCT <i>Objects, vehicles, foods, etc. (Not services.)</i> | 197 | 631 |
| QUANTITY <i>Measurements, as of weight or distance.</i> | 25 | 35 |
| TIME <i>Times smaller than a day.</i> | 164 | 534 |
| WORK_OF_ART <i>Titles of books, songs, etc.</i> | 200 | 393 |
| Sans catégorie | 85 | 94 |

Annexe 24 : Script d'identification des *parts of speech* de *Darkstone* (1_DS_POS.py)

```

import nltk
import sys
import spacy
from spacy_lefff import LefffLemmatizer, POSTagger
spacy.load('fr_core_news_sm')
spacy.load('fr')

with open (sys.argv[1], 'r') as f:
    text = f.read()

text = text.lower()

#POSTagger
nlp = spacy.load('fr')

pos = POSTagger()

resultat = nlp(text)

with open (sys.argv[2], "a") as sortie:
    for r in resultat :
        sortie.write(str(r.text) + "," + str(r.pos ) + "\n")

```

Annexe 25 : Script d'identification des *parts of speech* de *Dragon Age : Origins* (1_DAO_POS.py)

```

import nltk
import sys
from nltk.tokenize import word_tokenize
from pprint import pprint

with open (sys.argv[1], 'r') as f:
    text = f.read()

text_words = word_tokenize(text)

pos = (nltk.pos_tag(text_words))

with open (sys.argv[2], "a") as resultat:
    for t in pos :
        resultat.write(str(t[0]) + "," + str(t[1] + "\n"))

```

Annexe 26: Les 200 verbes les plus fréquents de *Darkstone* identifiés grâce à TXM (5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv)

| Etat de corps | Mouvement | Pensée | Action | Parole | Action violente | Perception | Etat d'esprit |
|---------------|-------------|------------|-------------|------------|-----------------|------------|---------------|
| pouvoir | aller | savoir | avoir | dire | sauver | voir | falloir |
| être | suivre | penser | faire | prier | voler | revoir | permettre |
| devenir | revenir | apprendre | prendre | raconter | aider | montrer | devoir |
| équiper | venir | connaître | retrouver | parler | tuer | sentir | vouloir |
| changer | passer | croire | trouver | demander | affronter | regarder | mériter |
| exister | suivre | comprendre | libérer | taire | vaincre | sentir | hésiter |
| réveiller | apparaître | oublier | parvenir | appeler | enlever | entendre | oser |
| sembler | entrer | | donner | conseiller | attaquer | | reconnaître |
| paraître | garder | | réussir | convertir | détruire | | choisir |
| | éviter | | tenir | discuter | empêcher | | accepter |
| | habiter | | utiliser | héler | perdre | | essayer |
| | rester | | laisser | insister | dérober | | fier |
| | retourner | | mettre | jurer | emparer | | intéresser |
| | arriver | | ouvrir | promettre | briser | | tenter |
| | attendre | | recupérer | proposer | châtier | | aimer |
| | rejoindre | | chercher | remercier | disparaître | | craindre |
| | révéler | | jouer | | éliminer | | espérer |
| | renfermer | | cliquer | | allier | | méfier |
| | tomber | | découvrir | | délivrer | | regretter |
| | visiter | | fermer | | énervé | | souhaiter |
| | accéder | | posséder | | enfoncer | | apprécier |
| | accompagner | | rendre | | mourir | | ignorer |
| | apporter | | terminer | | achever | | prouver |
| | atteindre | | lancer | | blessé | | |
| | bouger | | transformer | | échouer | | |
| | cacher | | améliorer | | gagner | | |
| | égarer | | appartenir | | guérir | | |
| | éloigner | | invoquer | | hanter | | |
| | emporter | | nourrir | | menacer | | |
| | enfuir | | obtenir | | obliger | | |
| | franchir | | ramener | | priver | | |
| | glisser | | recharger | | | | |
| | pénétrer | | remettre | | | | |
| | quitter | | toucher | | | | |
| | | | coûter | | | | |

Romans d'aventures et *RPG*

| | | | | | | | |
|--|--|--|-------------------|--|--|--|--|
| | | | commencer | | | | |
| | | | confier | | | | |
| | | | illustrer | | | | |
| | | | préparer | | | | |
| | | | présenter | | | | |
| | | | reprendre | | | | |
| | | | réunir | | | | |
| | | | valoir | | | | |
| | | | absorber | | | | |
| | | | acquérir | | | | |
| | | | agir | | | | |
| | | | augmenter | | | | |
| | | | déposer | | | | |
| | | | déranger | | | | |
| | | | fouiller | | | | |
| | | | maintenir | | | | |
| | | | ouvrir | | | | |
| | | | porter | | | | |
| | | | rapporter | | | | |
| | | | reconsti- tuer | | | | |
| | | | servir | | | | |
| | | | réparer | | | | |
| | | | tirer | | | | |
| | | | charger | | | | |
| | | | compter | | | | |
| | | | créer | | | | |
| | | | écrire | | | | |
| | | | exercer | | | | |
| | | | finir | | | | |
| | | | jeter | | | | |
| | | | maîtriser | | | | |
| | | | manquer | | | | |
| | | | négociier | | | | |
| | | | payer | | | | |
| | | | rater | | | | |
| | | | recevoir | | | | |
| | | | récompen- ser | | | | |
| | | | réduire | | | | |
| | | | | | | | |

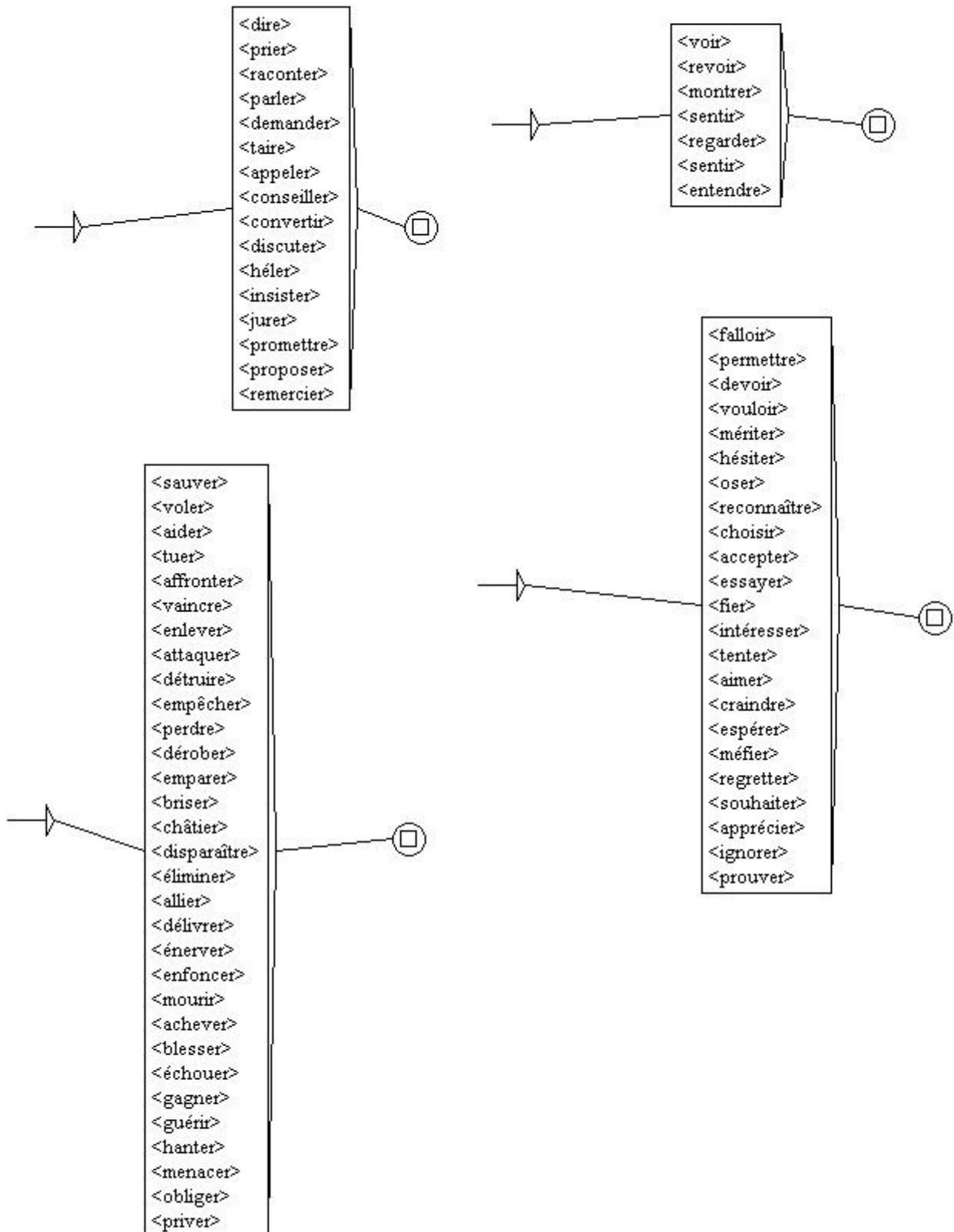
Annexe 27 : Les 200 verbes les plus fréquents de *Dragon Age : Origins* identifiés grâce à TXM (5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv)

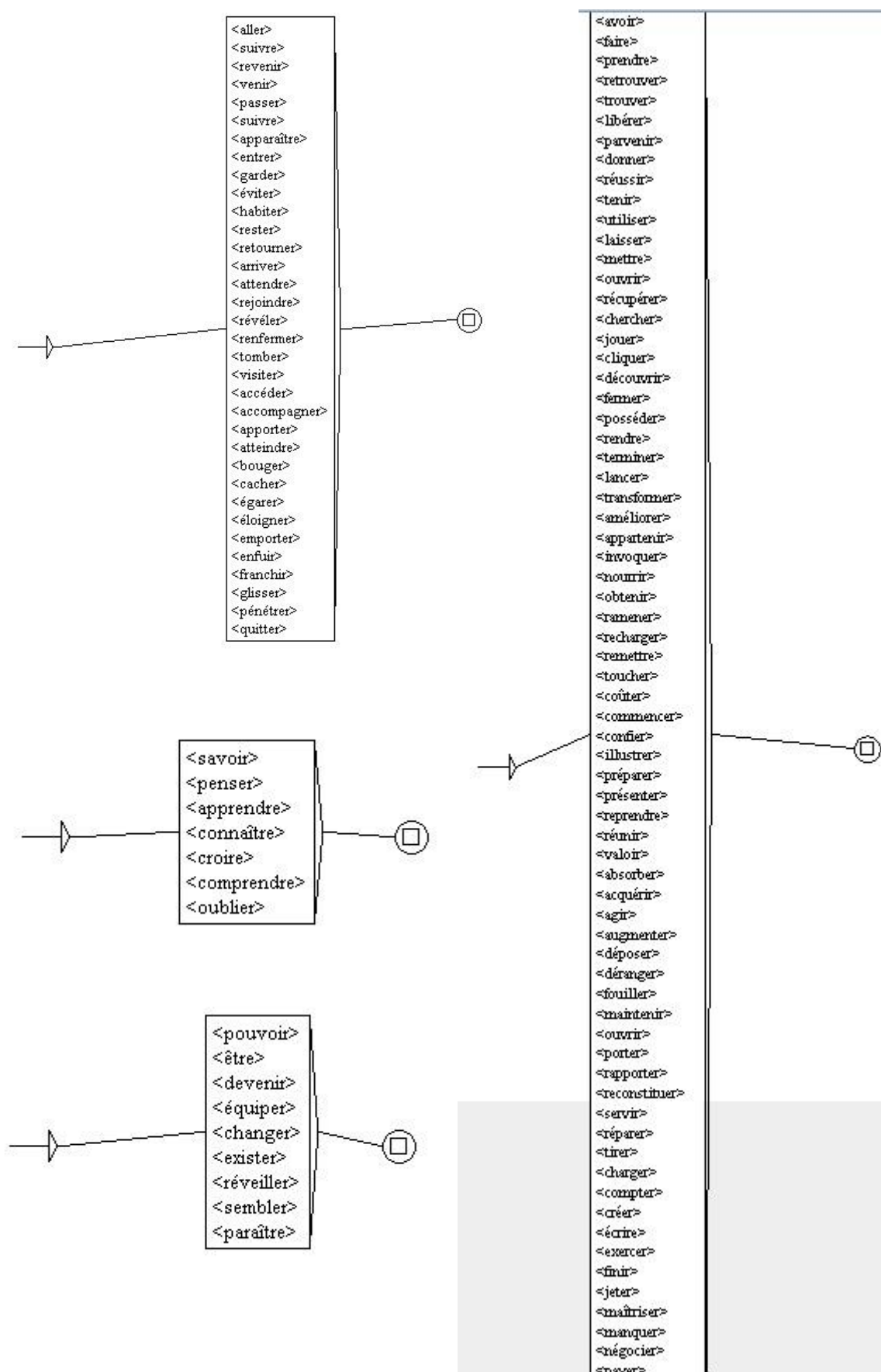
| Etat de corps | Mouvement | Pensée | Action | Parole | Action violente | Perception | Etat d'esprit |
|---------------|-----------|------------|----------|-----------|-----------------|------------|---------------|
| be | go | know | do | say | kill | see | hope |
| live | come | think | make | tell | fight | hear | deserve |
| become | leave | want | take | talk | save | look | bear |
| stay | return | mean | find | ask | help | listen | appreciate |
| stand | send | suppose | play | speak | destroy | show | miss |
| wait | turn | wish | open | call | hurt | watch | fear |
| change | run | believe | try | thank | protect | sound | enjoy |
| remain | move | remember | use | lie | defeat | | hate |
| sleep | fall | understand | care | discuss | win | | honor |
| grow | pass | guess | work | mention | attack | | agree |
| exist | follow | expect | pay | promise | defend | | feel |
| recover | face | trust | seek | swear | break | | worry |
| | walk | wonder | eat | suggest | steal | | like |
| | travel | learn | meet | refuse | spare | | love |
| | enter | forget | have | claim | catch | | prefer |
| | appear | imagine | get | answer | fail | | please |
| | arrive | accept | let | apologize | deliver | | mind |
| | escape | consider | need | explain | throw | | bother |
| | stop | decide | give | beg | die | | belong |
| | happen | doubt | bring | pray | betray | | regret |
| | flee | intend | put | admit | lose | | forgive |
| | hide | assume | end | | survive | | |
| | sit | realize | hold | | risk | | |
| | spread | | start | | suffer | | |
| | | | join | | cut | | |
| | | | lead | | slay | | |
| | | | begin | | force | | |
| | | | serve | | | | |
| | | | allow | | | | |
| | | | offer | | | | |
| | | | choose | | | | |
| | | | teach | | | | |
| | | | deal | | | | |
| | | | prove | | | | |
| | | | owe | | | | |
| | | | set | | | | |
| | | | raise | | | | |
| | | | sell | | | | |
| | | | spend | | | | |
| | | | reach | | | | |
| | | | pick | | | | |
| | | | continue | | | | |
| | | | keep | | | | |
| | | | treat | | | | |
| | | | touch | | | | |
| | | | build | | | | |
| | | | name | | | | |
| | | | buy | | | | |

Romans d'aventures et *RPG*

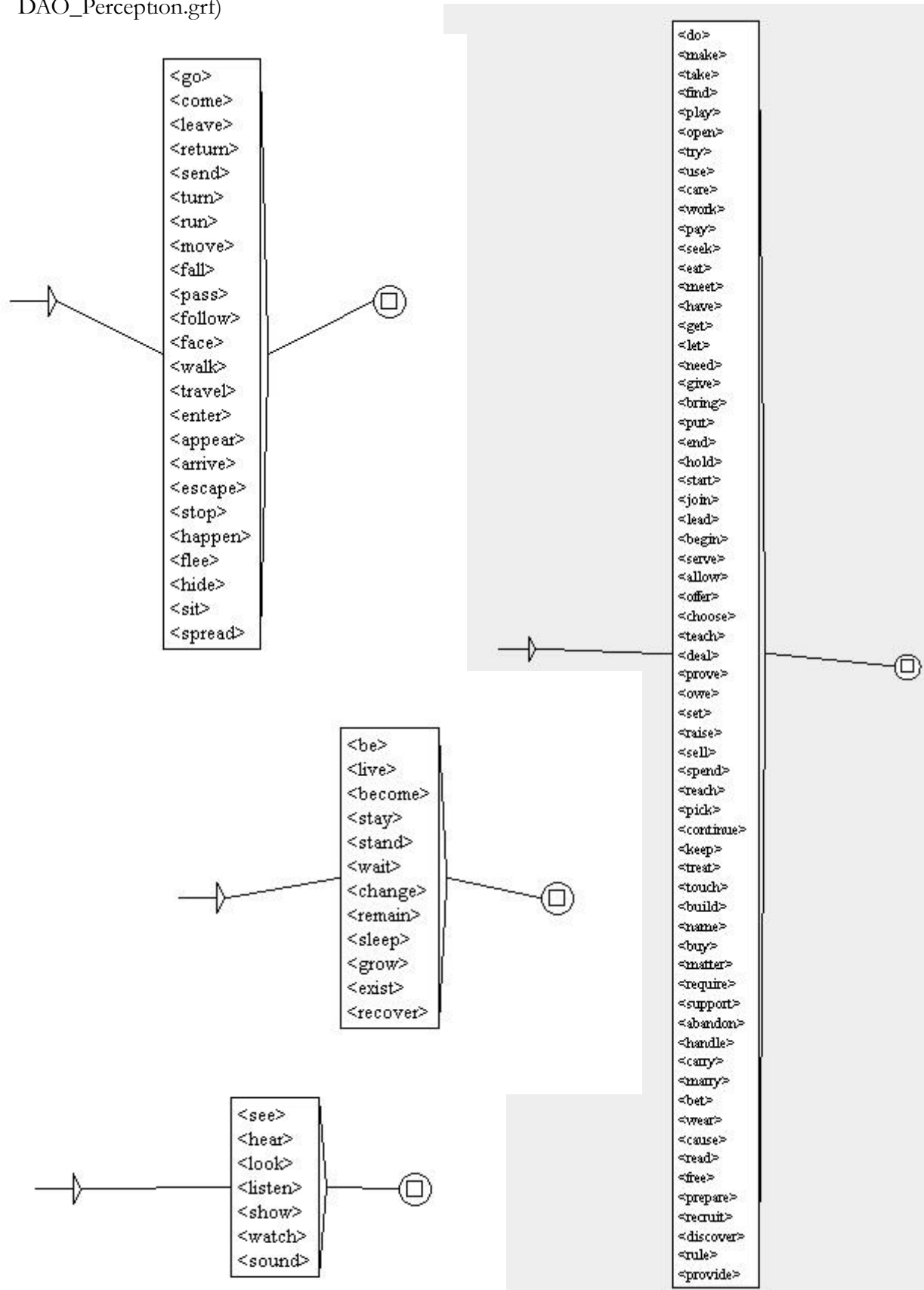
| | | | | | | | |
|--|--|--|---------------|--|--|--|--|
| | | | matter | | | | |
| | | | require | | | | |
| | | | support | | | | |
| | | | abandon | | | | |
| | | | handle | | | | |
| | | | carry | | | | |
| | | | marry | | | | |
| | | | bet | | | | |
| | | | wear | | | | |
| | | | cause | | | | |
| | | | read | | | | |
| | | | free | | | | |
| | | | prepare | | | | |
| | | | recruit | | | | |
| | | | disco- ver | | | | |
| | | | rule | | | | |
| | | | provide | | | | |

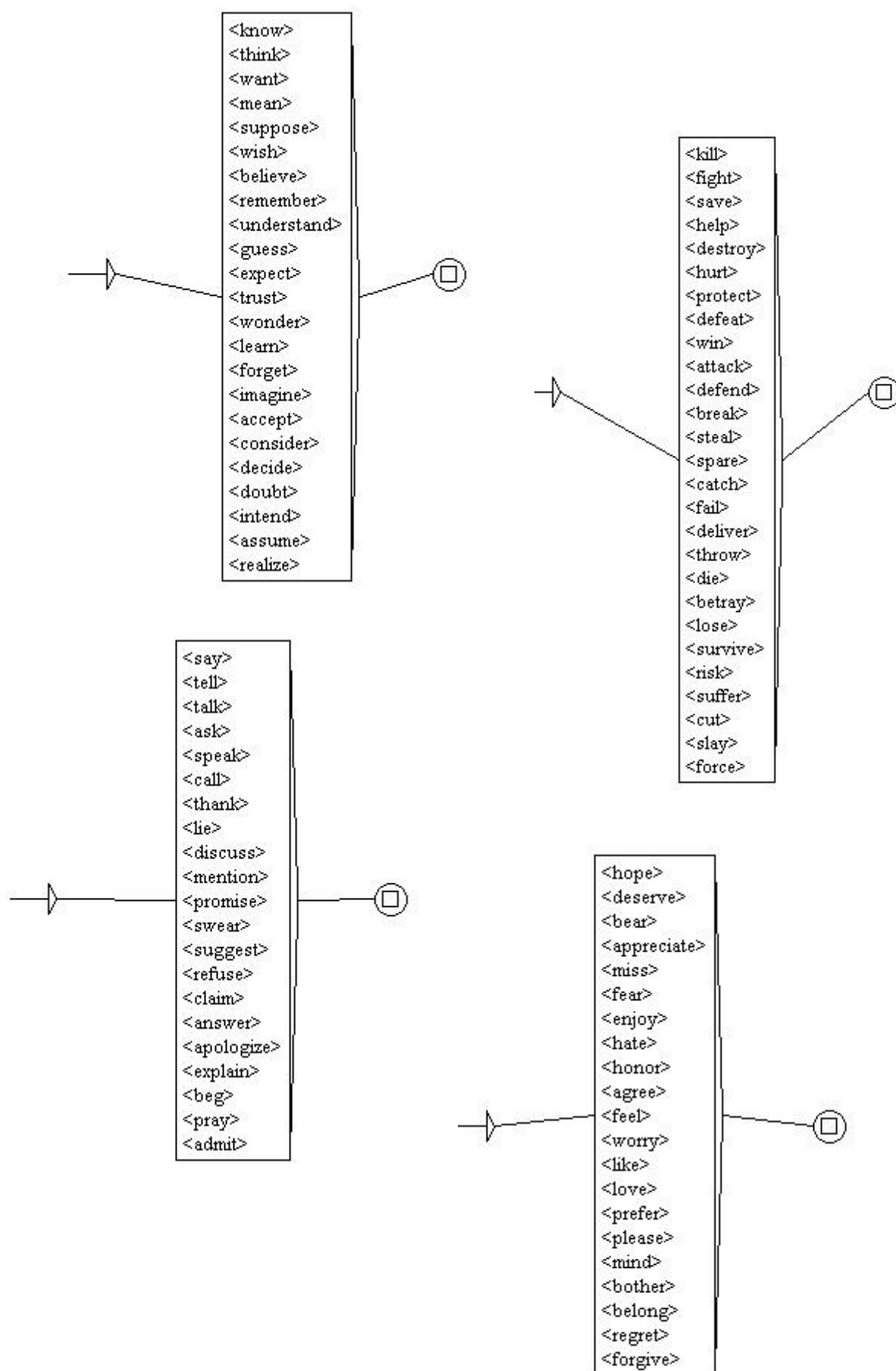
Annexe 28 : Graphes d'Unitext utilisé pour déterminer la part de chaque catégorie de verbes dans le texte de *Darkstone* (DS_Actions.grf DS_ActionViolente.grf, DS_EtatCorps.grf, DS_EtatEsprit.grf, DS_Mouvement.grf, DS_Paroles.grf, DS_Pensée.grf, DS_Perception.grf)





Annexe 29 : Graphes d'Unitext utilisé pour déterminer la part de chaque catégorie de verbes dans le texte de *Dragon Age : Origins* (DAO_Actions.grf DAO_ActionViolente.grf, DAO_EtatCorps.grf, DAO_EtatEsprit.grf, DAO_Mouvement.grf, DAO_Paroles.grf, DAO_Pensée.grf, DAO_Perception.grf)





Annexe 30 : Résultats de la part de chaque catégorie de verbe d'après l'analyse d'Unitext dans *Darkstone* (RésultatUnitext.csv)

| | | |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| Etat Corps | 447 occurrences | 2,004% du texte |
| Mouvement | 227 occurrences | 1,017% du texte |
| Pensées | 47 occurrences | 0,21% du texte |
| Action | 828 occurrences | 3,713% du texte |
| Paroles | 81 occurrences | 0,363% du texte |
| Action Violente | 192 occurrences | 0,860% du texte |
| Perception | 57 occurrences | 0,255% du texte |
| Etat d'esprit | 172 occurrences | 0,771% du texte |

Annexe 31 : Résultats de la part de chaque catégorie de verbe d'après l'analyse d'Unitext dans *Dragon Age : Origins* (RésultatUnitext.csv)

| | | |
|-----------------|-------------------|------------------|
| Etat Corps | 48211 occurrences | 2,523 % du texte |
| Mouvement | 13605 occurrences | 0,712 % du texte |
| Pensées | 17748 occurrences | 0,929 % du texte |
| Action | 55526 occurrences | 2,906 % du texte |
| Paroles | 11108 occurrences | 0,581 % du texte |
| Action Violente | 9300 occurrences | 0,486 % du texte |
| Perception | 7116 occurrences | 0,372 % du texte |
| Etat d'esprit | 8504 occurrences | 0,445 % du texte |

Annexe 32 : Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de *Darkstone*

| Catégorie de verbes | Nombre de verbes dans la catégorie | Pourcentage du texte représenté par la catégorie | Nombre d'occurrences total pour la catégorie | Moyenne d'occurrence par verbe | |
|---------------------|------------------------------------|--|--|--------------------------------|-----------------|
| Etat(Corps) | 9 | 2,004 | 447 | 49,666 | |
| Mouvement | 34 | 1,071 | 227 | 6,67 | |
| Pensée | 7 | 0,21 | 47 | 6,714 | |
| Action | 71 | 3,713 | 828 | 11,34 | |
| Parole | 17 | 0,363 | 81 | 4,764 | |
| Action violente | 31 | 0,86 | 192 | 6,193 | |
| Perception | 7 | 0,255 | 57 | 8,142 | |
| Etat(esprit) | 24 | 0,771 | 172 | 7,166 | |
| | Total : 200 | Total : 9,193 | Total : 2051 | Moyenne 12,582 | Médiane 6,94 |

Annexe 33 : Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de *DAO*

| Catégorie de verbes | Nombre de verbes dans la catégorie | Pourcentage du texte représenté par la catégorie | Nombre d'occurrences total pour la catégorie | Moyenne d'occurrence par verbe | |
|---------------------|------------------------------------|--|--|--------------------------------|--------------------|
| Etat(Corps) | 12 | 2,523 | 482311 | 4017,583 | |
| Mouvement | 24 | 0,712 | 13605 | 566,875 | |
| Pensée | 23 | 0,929 | 17748 | 771,65 | |
| Action | 65 | 2,906 | 55526 | 854,246 | |
| Parole | 21 | 0,581 | 11108 | 528,95 | |
| Action violente | 27 | 0,486 | 9300 | 344,444 | |
| Perception | 7 | 0,372 | 7116 | 1016,57 | |
| Etat(esprit) | 21 | 0,445 | 8504 | 404,95 | |
| | Total : 200 | Total : | Total : | Moyenne 1063,158 | Médiane 669,262 |

Annexe 34: Script de tokenisation, lemmatisation et élimination des stopwords pour *Darkstone* (script_token_lemma_csv_DS.py)

```

import sys
import nltk
import re
import spacy
from spacy_lefff import LefffLemmatizer, POSTagger
spacy.load('fr_core_news_sm')
spacy.load('fr')

nltk.download('punkt')
nltk.download('stopwords')
#ou nltk.download('popular')

with open(sys.argv[1], 'r') as f:
    text = f.read()
text = re.sub(r'(?=^)', r'12345', text, flags=re.M)

tokenizer = nltk.RegexpTokenizer(r'\w+')
text = tokenizer.tokenize(text.lower())

stop_words = set(nltk.corpus.stopwords.words('french'))

text = [w for w in text if not w in stop_words]

text = " ".join(text)

nlp = spacy.load('fr')
french_lemmatizer = LefffLemmatizer()
nlp.add_pipe(french_lemmatizer, name='lefff')
text = nlp(text)

#Export des résultats
with open(sys.argv[2], 'a', encoding='utf-8') as fi:
    for t in text:
        doc = (t.lemma_)
        fi.write(doc)
        fi.write(" ")

with open(sys.argv[2], 'r') as fi:
    text = fi.read()
text = re.sub(r'(?=12345)', '\n', text, flags=re.M)
with open(sys.argv[3], 'w') as fi:
    fi.write(text)

with open(sys.argv[3], 'r') as fi:
    text=fi.readlines()
i=0
a=0
for el in text:
    i = str(i)
    newline = el.replace("12345", "{}", ".format(i))
    text[a] = newline
    i=int(i)
    i+=1
    a+=1
text = "".join(text)

with open (sys.argv[4], 'w', encoding ='utf-8') as fich:
    fich.write(text)

```

Annexe 35: Script de tokenization et élimination des stopwords pour *Dragon Age : Origins*
(script_token_DAO.py)

```
import sys
import nltk
import re
from treetagger import TreeTagger
from pprint import pprint

nltk.download('punkt')
nltk.download('stopwords')
#ou nltk.download('popular')

with open(sys.argv[1], 'r') as f:
    text = f.read()

tokenizer = nltk.RegexpTokenizer(r'\w+')
text = tokenizer.tokenize(text.lower())

#text = re.sub(r'emp', r'', text, flags=re.M)
#text = re.sub(r'act', r'', text, flags=re.M)
#text = re.sub(r'desc', r'', text, flags=re.M)

stop_words = set(nltk.corpus.stopwords.words('english'))

text = [w for w in text if not w in stop_words]

text = " ".join(text)

text.replace('emp', '')
text.replace('act', '')
text.replace('desc', '')

tt_en = TreeTagger(encoding='utf-8', language='english')

text = pprint(tt_fr.tag(text))
##Pour CSV
text = re.sub(' ', r'\n', text, flags=re.M)
expression = r"([0-9]+)"
text = re.sub(expression, r'\n\1;', text, flags=re.M)

with open(sys.argv[2], 'w') as fi:
    fi.write(text)
```

Annexe 36 : Script de lemmatisation pour *Dragon Age : Origins* (script_lemma_DAO.py)

```

import sys
import os
from os import listdir
import nltk
from nltk.stem import WordNetLemmatizer
import re
import spacy

liste = listdir('DecoupageDAO_lemma/Decoupage_lemma_DAO_OK/')
liste.sort()
print (liste)

for l in liste :
    with open('DecoupageDAO_lemma/Decoupage_lemma_DAO_OK/'+l, 'r') as l:
#Input un csv déjà tokenizé et sans les stopwords = x4 à cause de la longueur du
texte
        text = l.read()

        nlp = spacy.load('en')
        resultat = nlp(text)

        with open(sys.argv[1], 'a') as fi:
            for r in resultat:
                #doc = (t.text, t.pos, t._.melt_tagger, t._.lefff_lemma, t.tag_,
t.lemma_)
                doc = (r.lemma_)
                fi.write(doc)
                fi.write(" ")
#csv en output

```

Annexe 37 : Liste de stopwords ajoutés lors du traitement du topic modeling de *Darkstone* (DS_stopwords.txt)

| | | | | |
|-------|-------|------|---------|-------|
| ah | si | voir | depuis | enfin |
| hé | ce | être | voici | alors |
| avoir | faire | etre | quelque | ainsi |
| plus | tout | bien | car | autre |
| comme | cela | sans | aucun | |

Annexe 38 : Liste de stopwords ajoutés lors du traitement du topic modeling de *Darkstone* (DAO_stopwords.txt)

| | | | | |
|-------|-------|-----------|---------|---------|
| emp | know | right | leave | got |
| desc | see | go | maybe | way |
| oh | want | could | perhaps | else |
| well | need | something | look | fine |
| yes | let | going | suppose | thing |
| make | back | never | enough | ah |
| us | must | much | might | course |
| one | like | come | talk | quite |
| act | get | nothing | wish | someone |
| ha | tell | anything | good | even |
| would | say | done | time | around |
| | take | thought | things | -PRON- |
| | think | sure | | -pron- |
| | | really | | |

Annexe 39 : Script de topic modeling pour *Darkstone* en R avec Mallet, à partir d'un script de Jean-Baptiste Camps (DS_topic_modeling.Rmd)

```

---
title: "Mallet_with_R"
author: "Jean-Baptiste Camps, modifié par Alice Dionnet"
date: "3-9 février 2020 modification Avril 2020"
output: html_document
---
install.packages("cowplot")
install.packages("dplyr")
install.packages("FactoMineR")
install.packages("ggpubr")
install.packages("rJava")
library ("rJava")
library ("mallet")
library ("knitr")
library ("factoextra")
install.packages('Deducer',, 'http://www.rforge.net/', type='source')
library ('Deducer')

```{r setup, include=FALSE}
knitr::opts_chunk$set(echo = TRUE)
```

## Création des modèles de sujet

```{r}
d = read.csv(file = "DS_lemma_sansperso.tsv", sep = "\t", quote = '"', header =
TRUE, encoding="UTF-8")
On a maintenant
nrow(d) #échantillons
Import des documents
library("mallet")
docs = mallet::mallet.import(rownames(d), as.character(d[,1]), "DS_stopwords.txt",
token.regex = "[\\S]+")
```

# Créons le modèle à entraîner:

```{r}
topic.model <- MalletLDA(num.topics = 4, alpha.sum = 1, beta = 0.1)
```

#Chargeons les docs
```{r}
topic.model$loadDocuments(docs)
```

#Charger un modèle

```{r}
topic.model <- load(file = "modeleDS_quete_action_objectif_recompenses.rda")
```

# Optimisation des hyperparamètres (\code{alpha} and \code{beta}) toutes les 20
itérations, après 50 itérations initiales.

```{r}
topic.model$setAlphaOptimization(20, 50)
```

# Now train a model. Note that hyperparameter optimization is on, by default. We
can specify the number of iterations. Here we'll use a large-ish round number.

```{r}
topic.model$train(200)
On peut regarder comment les valeurs ont changé
topic.model$getAlpha()

```

```
topic.model$model$beta
```
## Visualisation interactive avec LDAvis

```{r}
#install.packages("LDAvis")
Si besoin:
#install.packages("servr")
library('servr')
library("LDAvis")
source("LDAvis_function.R")
makeLDAvis(topic.model, outDir = tempfile(), openBrowser = TRUE)
```

## Sauvegarde d'un modèle

```{r}
save(topic.model, file = "modeleDS.rda")
```
```

Annexe 40 : Script de topic modeling pour *Dragon Age : Origins* en R avec Mallet, à partir d'un script de Jean-Baptiste Camps (DAO_topic_modeling.Rmd)

```
---
title: "Mallet_with_R"
author: "Jean-Baptiste Camps, modifié par Alice Dionnet"
date: "3-9 février 2020 modification Avril 2020"
output: html_document
---
install.packages("cowplot")
install.packages("dplyr")
install.packages("FactoMineR")
install.packages("ggpubr")
install.packages("rJava")
library ("rJava")
library ("mallet")
library ("knitr")
library ("factoextra")
install.packages('Deducer',, 'http://www.rforge.net/', type='source')
library ('Deducer')

```{r setup, include=FALSE}
knitr::opts_chunk$set(echo = TRUE)
```

## Création des modèles de sujet
```{r}
d = read.csv(file = "DAO_lemma.tsv", sep = "\t", quote = '\\"', header = TRUE, encoding="UTF-8")
On a maintenant
nrow(d) #échantillons
Import des documents
library("mallet")
docs = mallet::mallet.import(rownames(d), as.character(d[,1]), "DAO_stop-words.txt", token.regex = "[\\S]+")
```

# Créons le modèle à entraîner:
```{r}
topic.model <- MalletLDA(num.topics = 5, alpha.sum = 1, beta = 0.1)
```

#Charger un modèle
```{r}
topic.model <- load(file = "modeleDAO_5topics_quete_environnement_spirituel_queteprincipale_actions")
```

#Chargeons les docs
```{r}
```

```
topic.model$loadDocuments(docs)
```

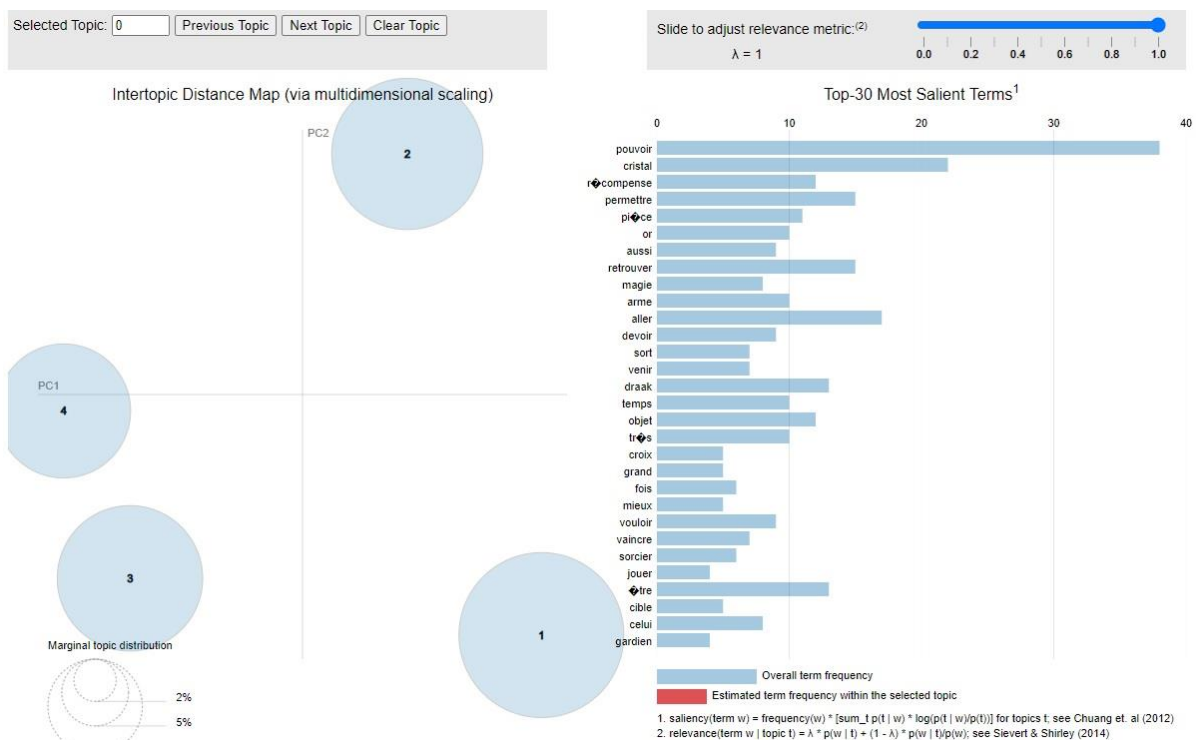
# Optimisation des hyperparamètres (\code{alpha} and \code{beta}) toutes les 20
itérations, après 50 itérations initiales.
```{r}
topic.model$setAlphaOptimization(20, 50)
```

# Now train a model. Note that hyperparameter optimization is on, by default. We
can specify the number of iterations. Here we'll use a large-ish round number.
```{r}
topic.model$train(200)
```

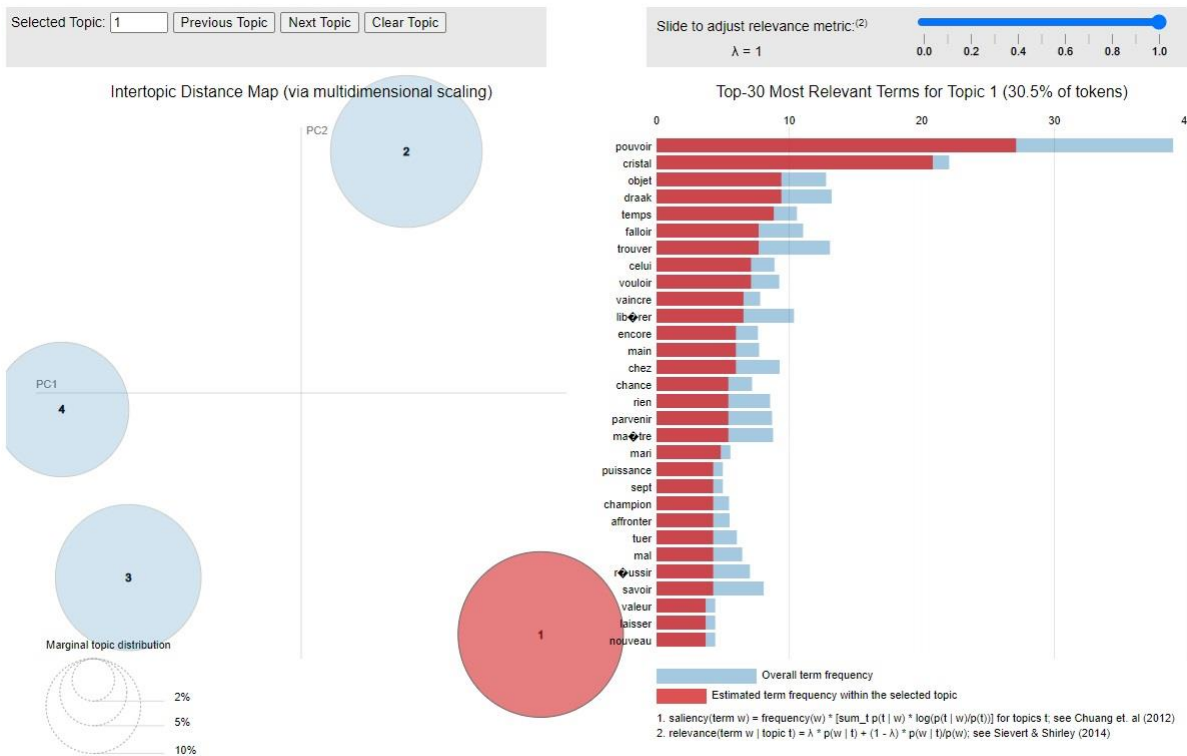
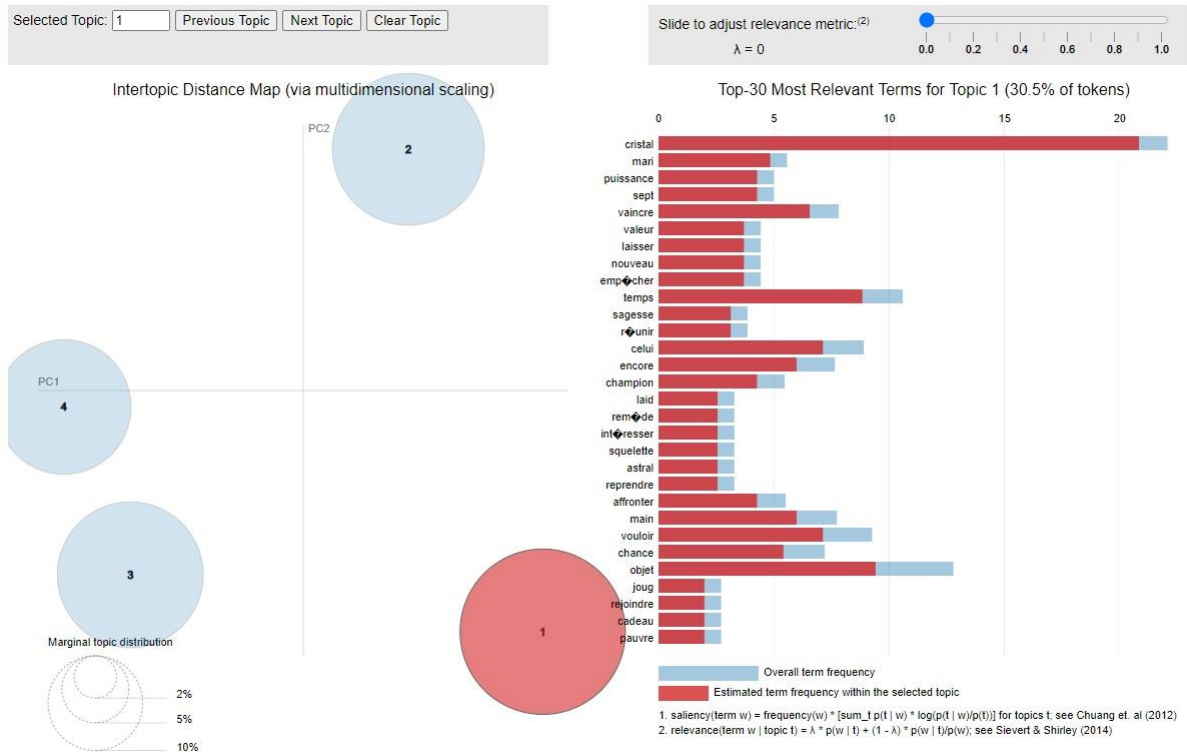
## Visualisation interactive avec LDAvis
```{r}
#install.packages("LDAvis")
Si besoin:
#install.packages("servr")
library('servr')
library("LDAvis")
source("LDAvis_function.R")
makeLDAvis(topic.model, outDir = tempfile(), openBrowser = TRUE)
```

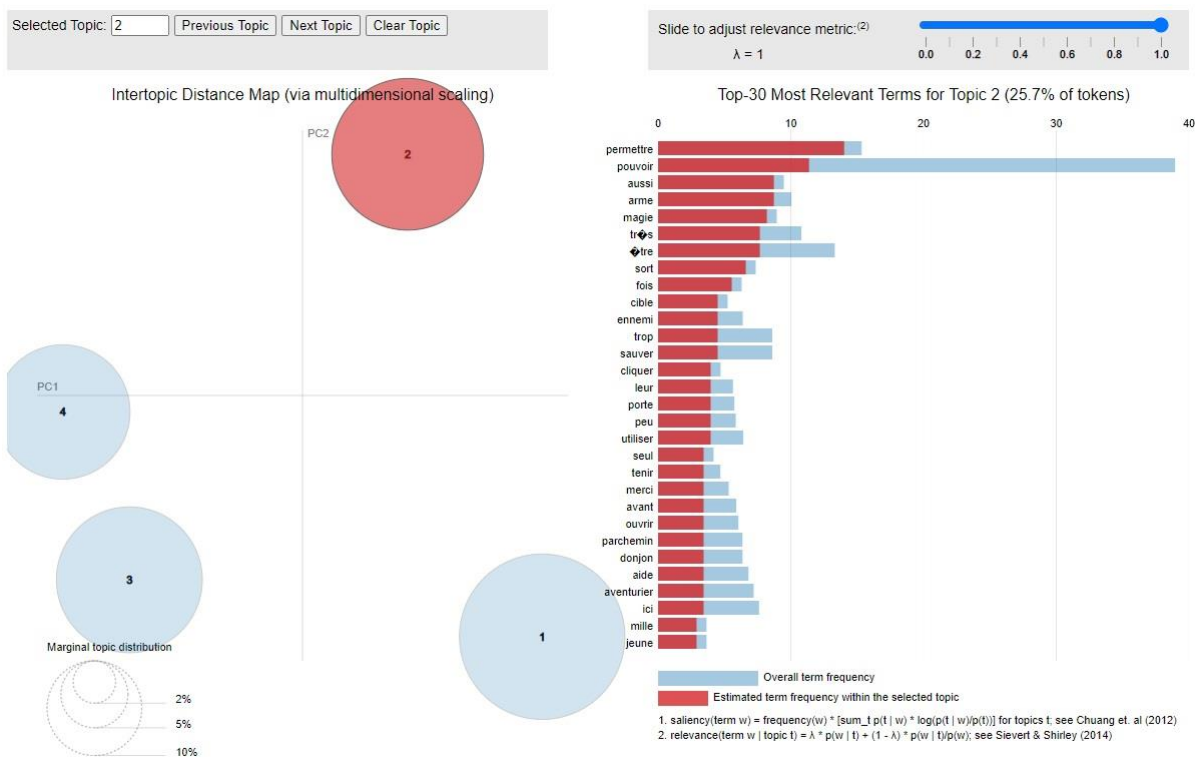
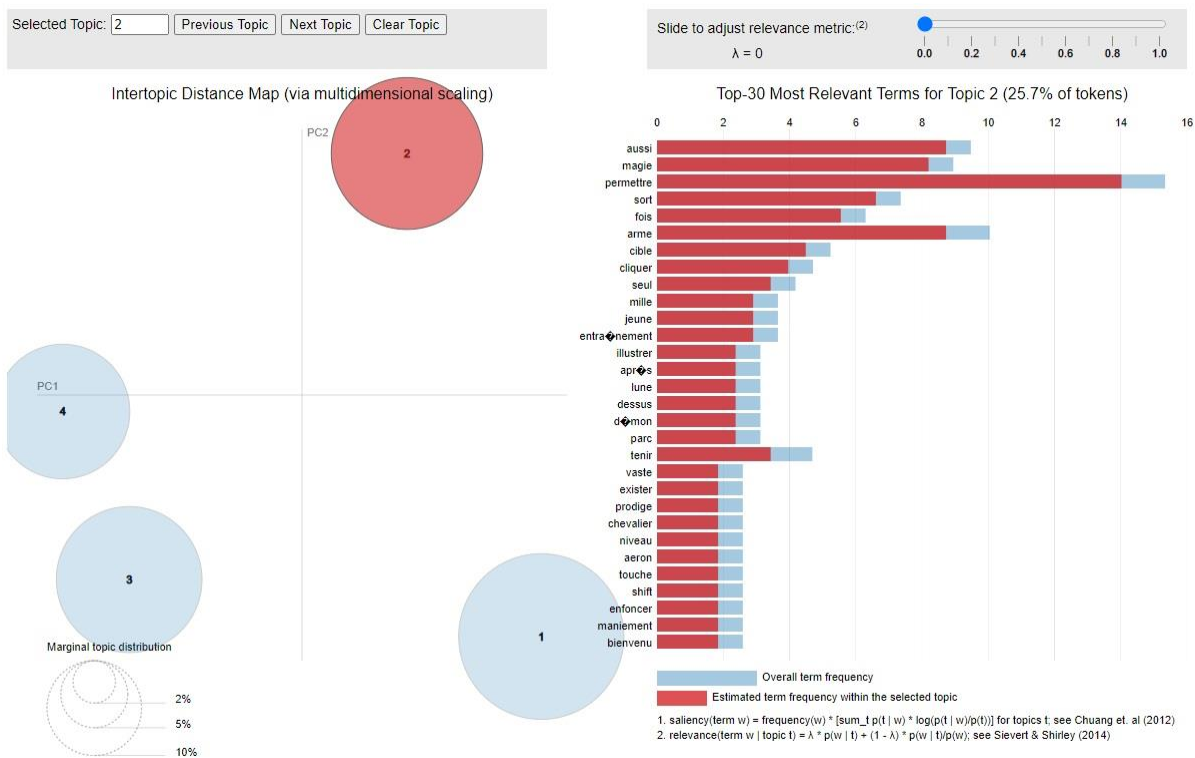
## Sauvegarde d'un modèle
```{r}
save(topic.model, file = "modeleDAO")
```
```

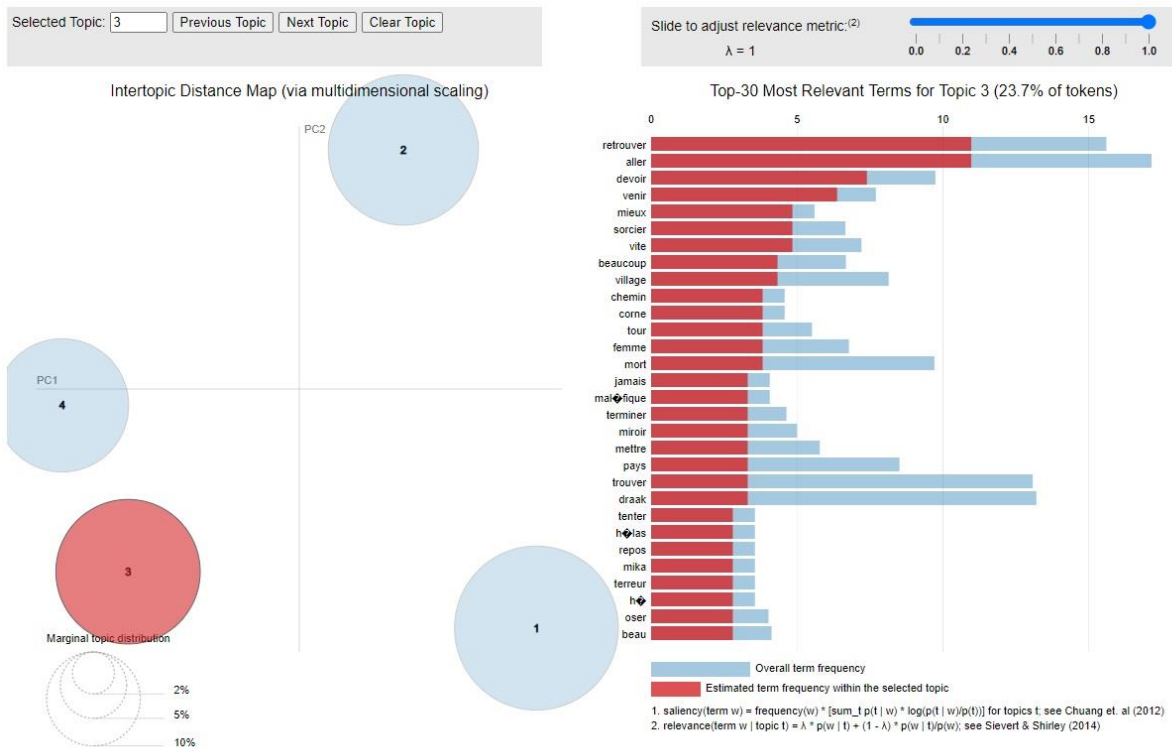
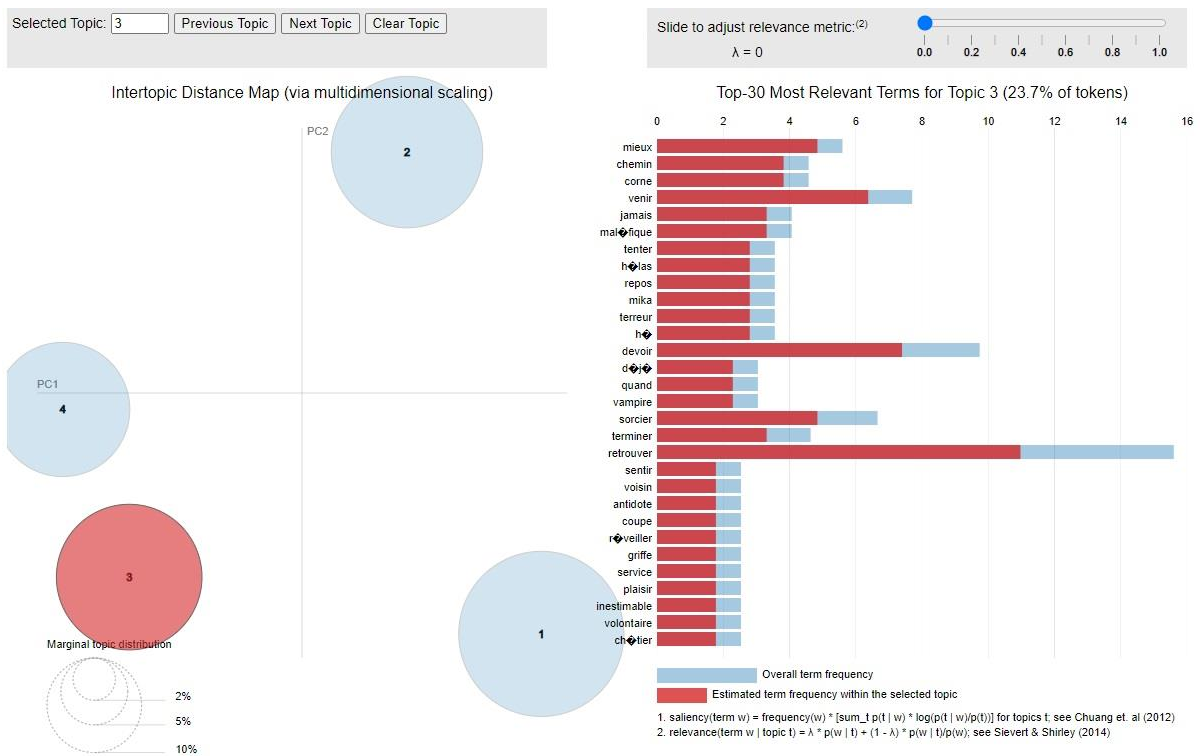
Annexe 41 : Visualisation des résultats du topic modeling sur le texte de *Darkstone* avec LDAvis
 (DS4topics_general.jpg, DS4topics_1_L0.jpg, DS4topics_1_L1.jpg, DS4topics_2_L0.jpg,
 DS4topics_2_L1.jpg, DS4topics_3_L0.jpg, DS4topics_3_L1.jpg, DS4topics_4_L0.jpg,
 DS4topics_4_L1.jpg)

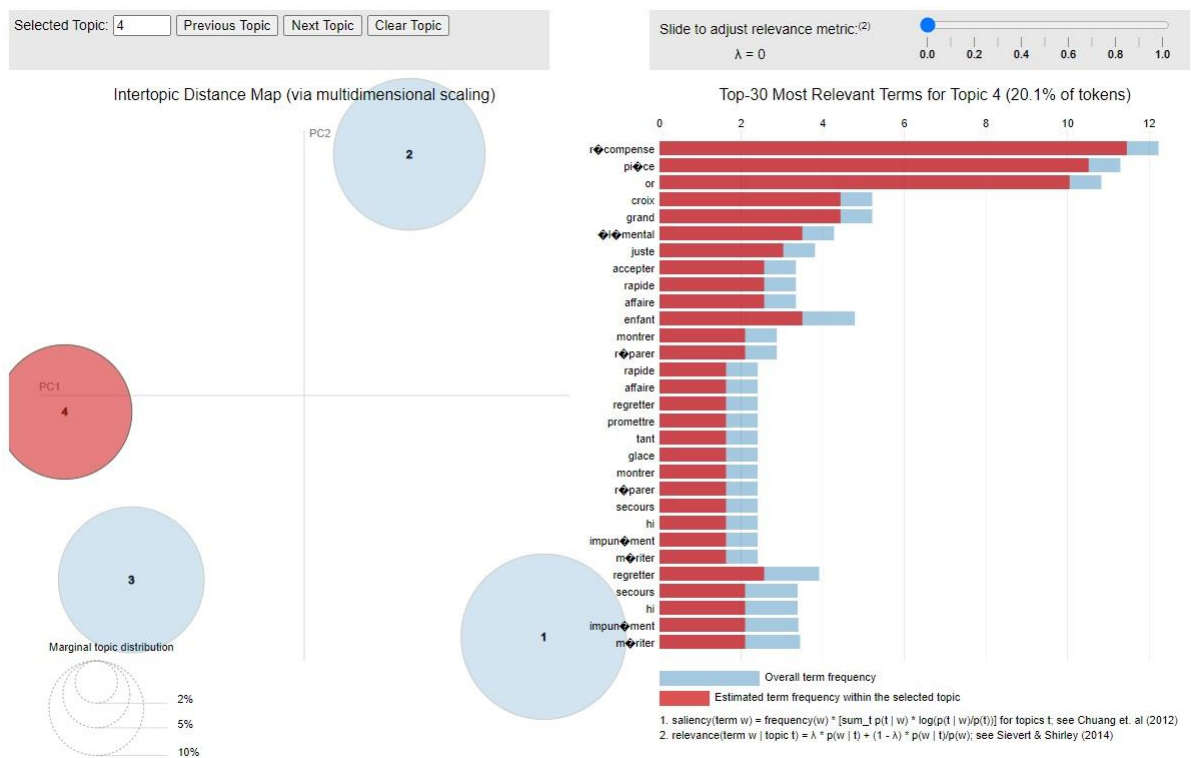
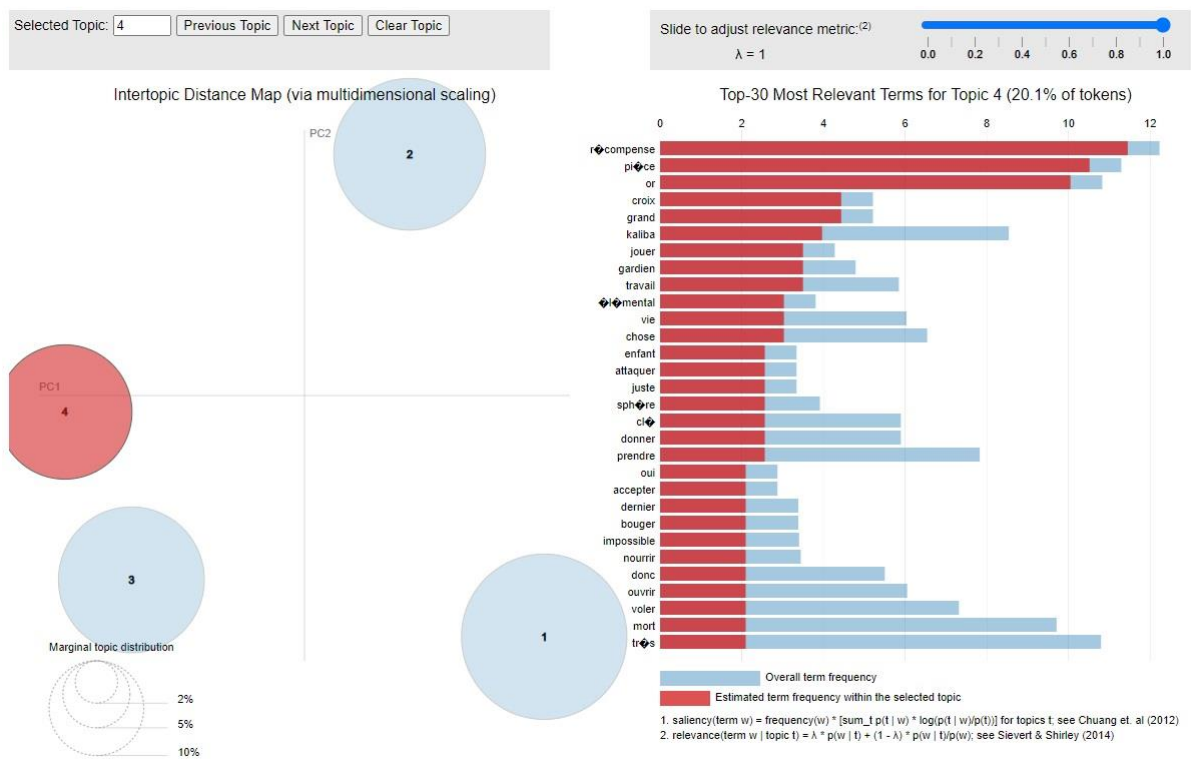


Romans d'aventures et *RPG*

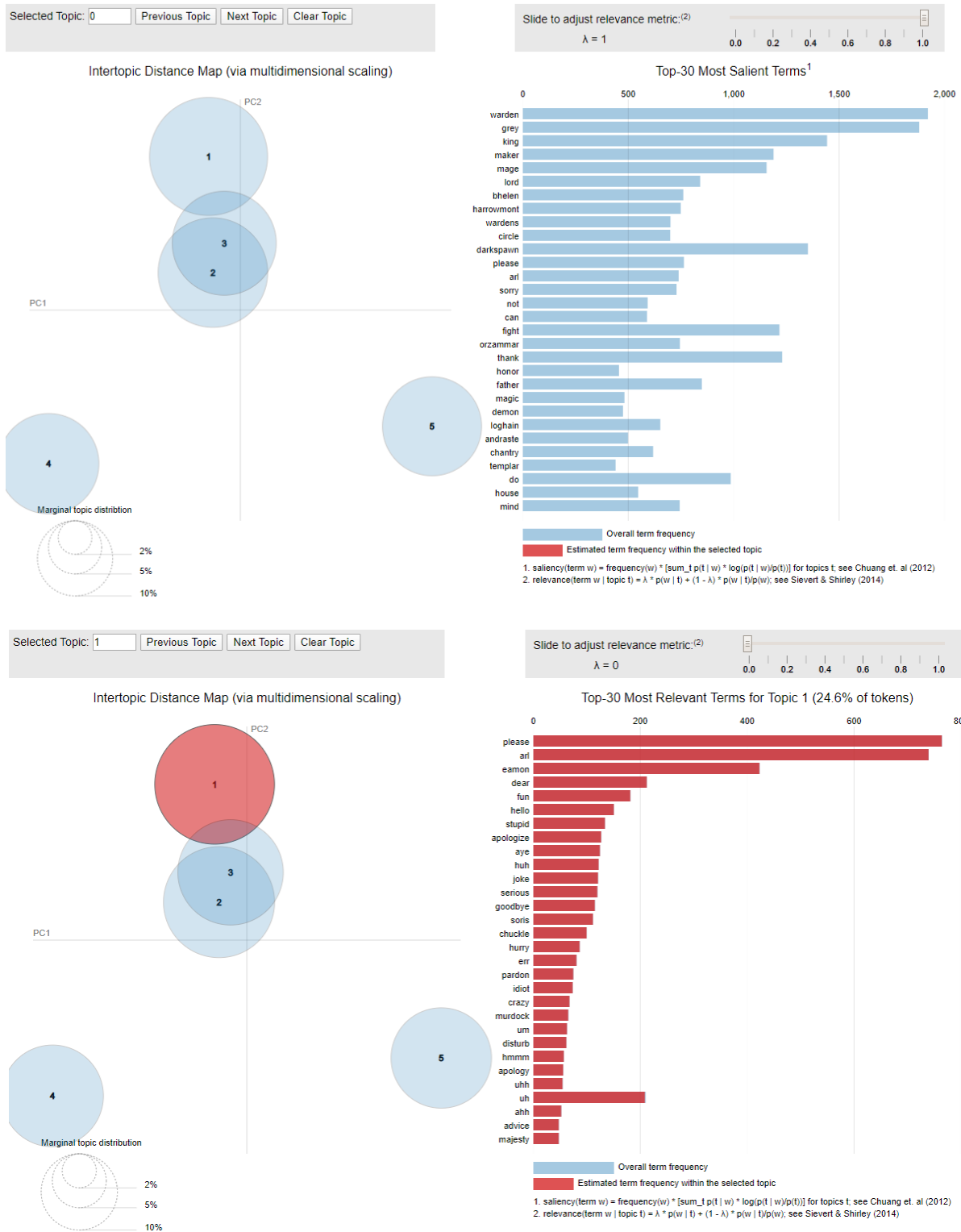






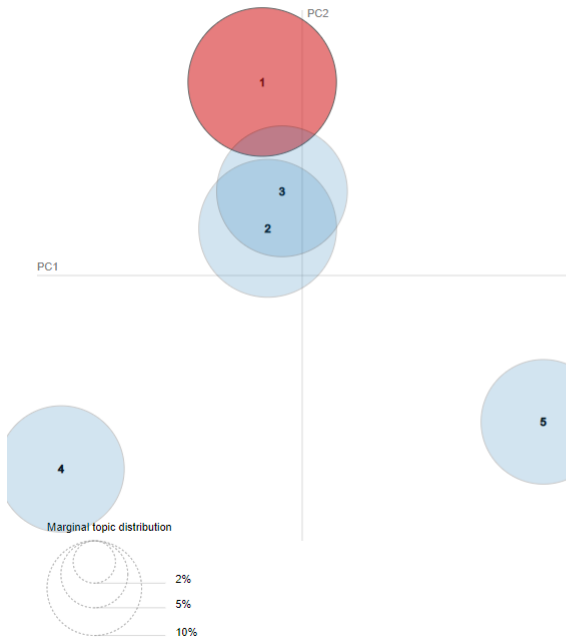


Annexe 42 : Visualisation des résultats du topic modeling sur le texte de *Dragon Age : Origins* avec LDAvis (DAO5topic_general.jpg, DAO5topic _1_L0.jpg, DAO5topic _1_L1.jpg, DAO5topic _2_L0.jpg, DAO5topic _2_L1.jpg, DAO5topic _3_L0.jpg, DAO5topic _3_L1.jpg, DAO5topic _4_L0.jpg, DAO5topic _4_L1.jpg, DAO5topic _5_L0.jpg, DAO5topic _5_L1.jpg)



Selected Topic:

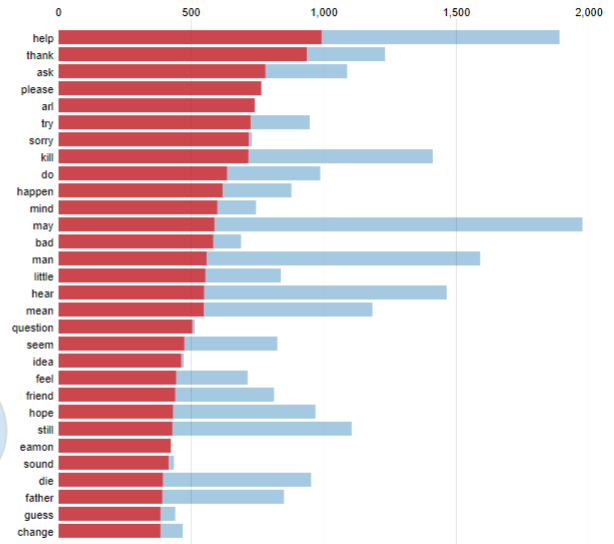
Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)



Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 1$

Top-30 Most Relevant Terms for Topic 1 (24.6% of tokens)

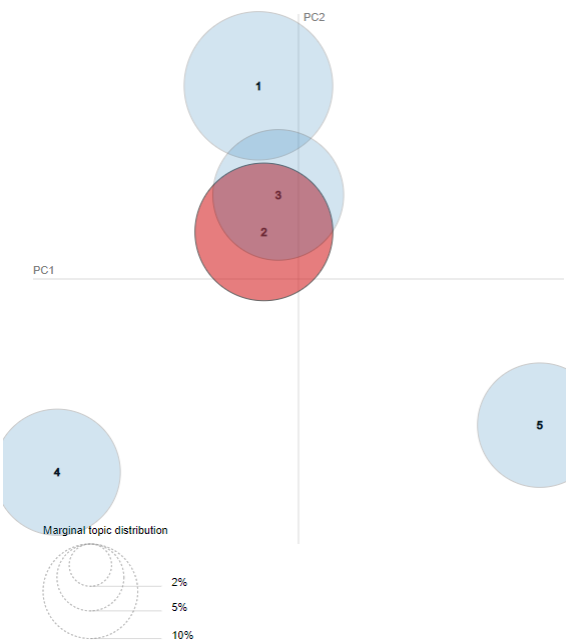


Overall term frequency
Estimated term frequency within the selected topic

1. saliency(term w) = frequency(w) * [sum_t p(t | w) * log(p(t | w)/p(t)) for topics t; see Chuang et. al (2012)
2. relevance(term w | topic t) = $\lambda * p(w | t) + (1 - \lambda) * p(w | t)/p(w)$; see Sievert & Shirley (2014)

Selected Topic:

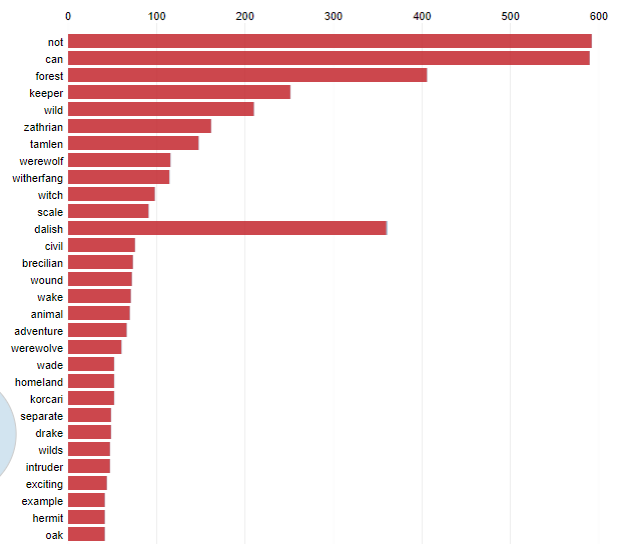
Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)



Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 0$

Top-30 Most Relevant Terms for Topic 2 (21.2% of tokens)



Overall term frequency
Estimated term frequency within the selected topic

1. saliency(term w) = frequency(w) * [sum_t p(t | w) * log(p(t | w)/p(t)) for topics t; see Chuang et. al (2012)
2. relevance(term w | topic t) = $\lambda * p(w | t) + (1 - \lambda) * p(w | t)/p(w)$; see Sievert & Shirley (2014)

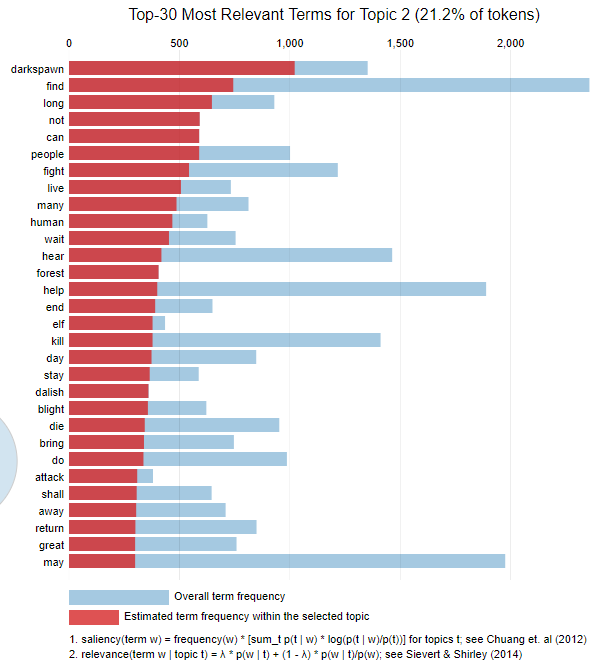
Selected Topic:



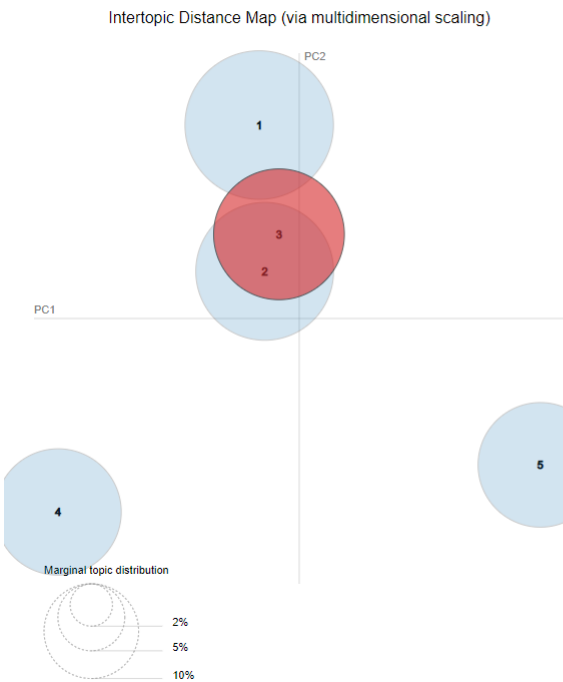
Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 1$

0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0



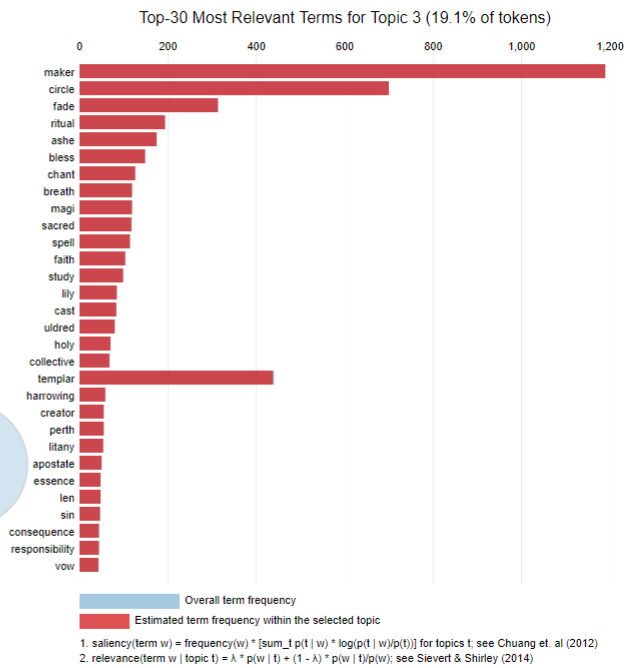
Selected Topic:



Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

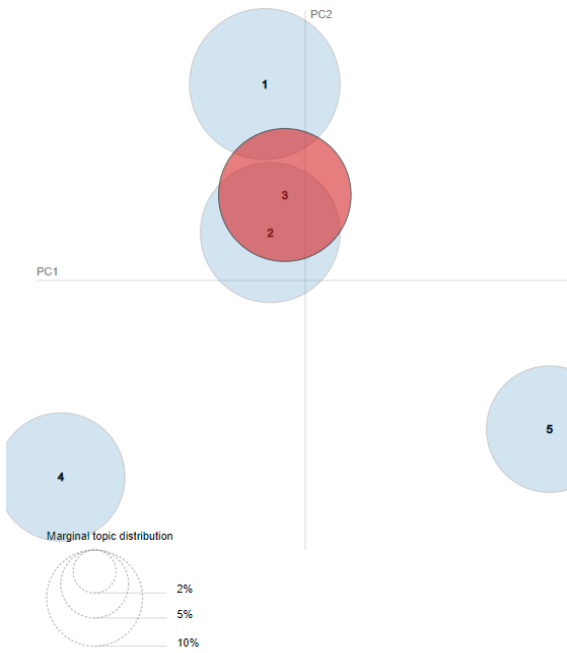
$\lambda = 0$

0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0



Selected Topic: Previous Topic Next Topic Clear Topic

Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)

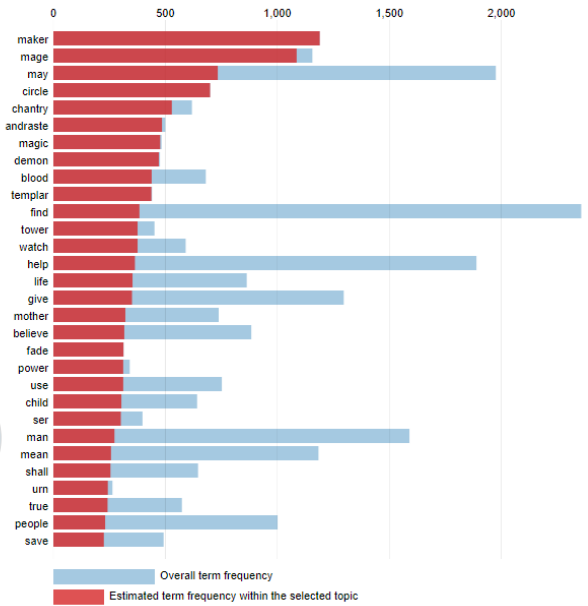


Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 1$

0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0

Top-30 Most Relevant Terms for Topic 3 (19.1% of tokens)

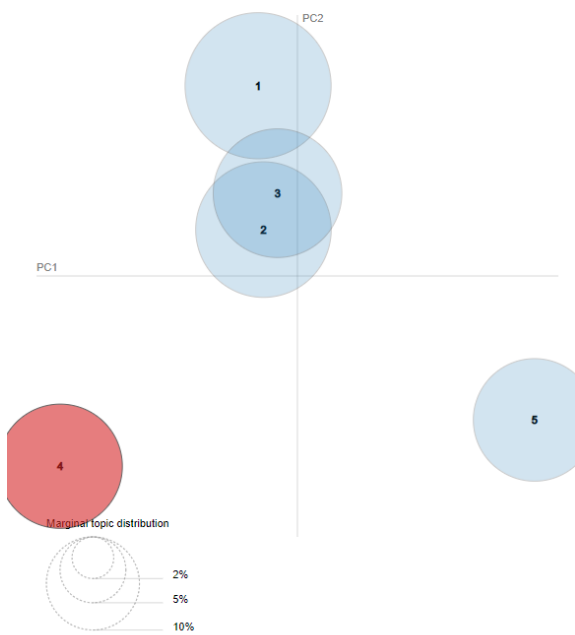


1. saliency(term w) = frequency(w) * [sum_t p(t | w) * log(p(t | w)/p(t))] for topics t ; see Chuang et. al (2012)

2. relevance(term w | topic t) = λ * p(w | t) + (1 - λ) * p(w | t)/p(w), see Sievert & Shirley (2014)

Selected Topic: Previous Topic Next Topic Clear Topic

Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)

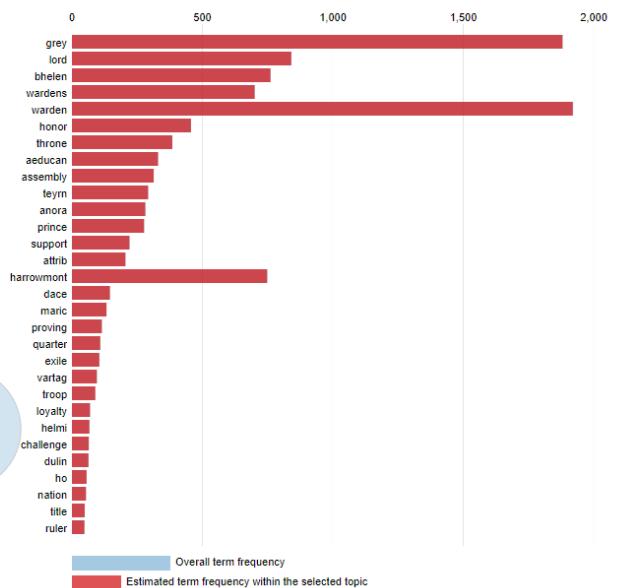


Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 0$

0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0

Top-30 Most Relevant Terms for Topic 4 (17.8% of tokens)



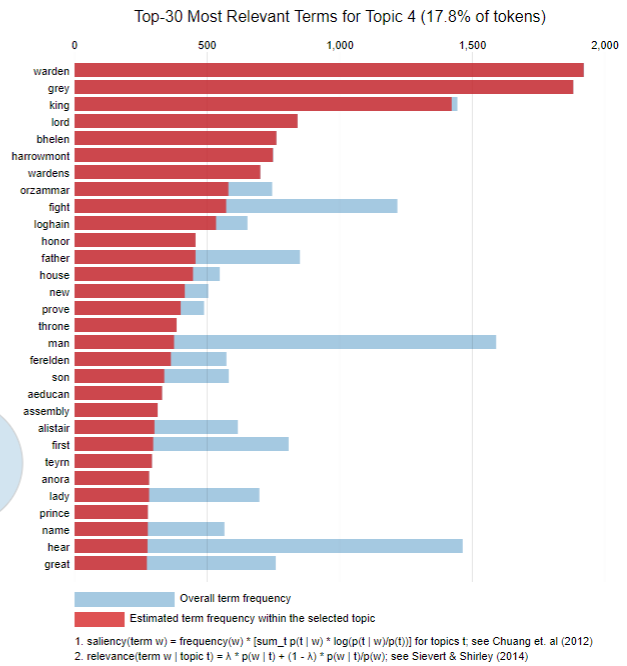
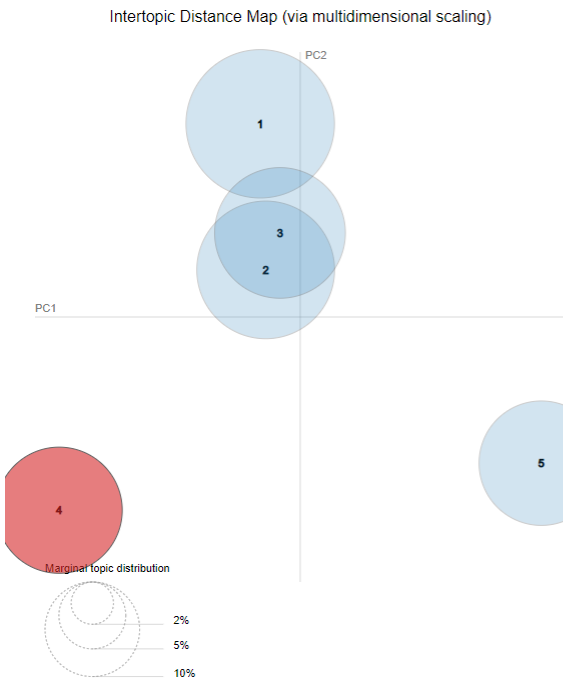
1. saliency(term w) = frequency(w) * [sum_t p(t | w) * log(p(t | w)/p(t))] for topics t ; see Chuang et. al (2012)

2. relevance(term w | topic t) = λ * p(w | t) + (1 - λ) * p(w | t)/p(w), see Sievert & Shirley (2014)

Selected Topic:

Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

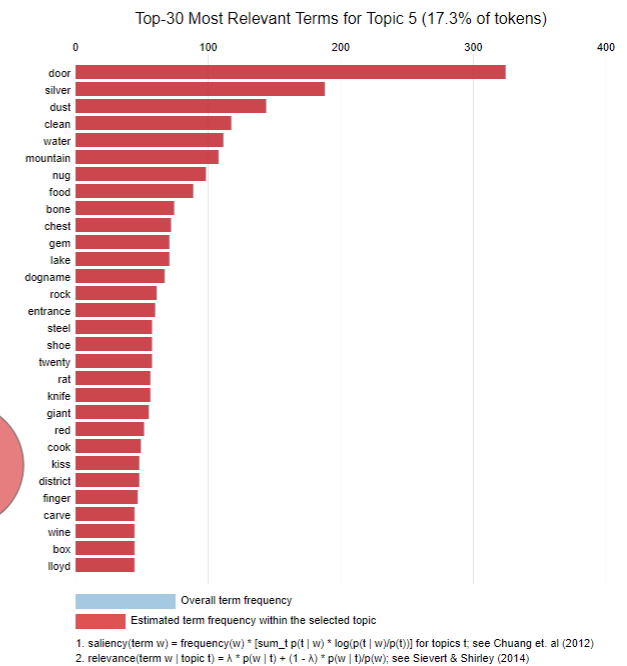
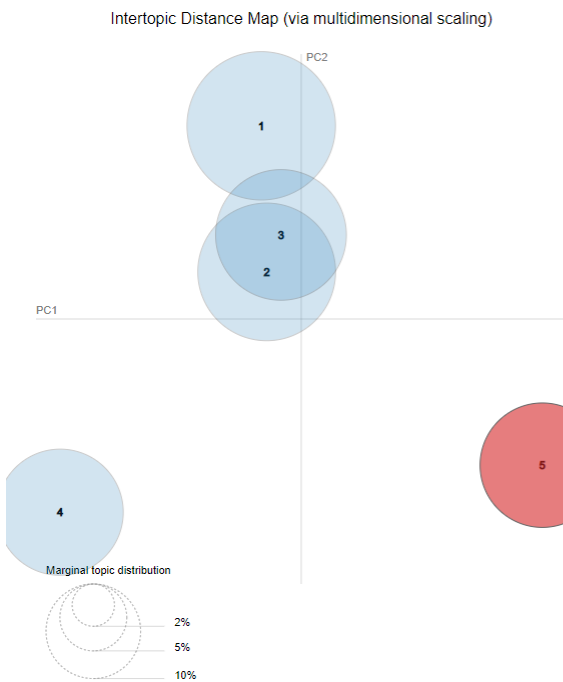
$\lambda = 1$



Selected Topic:

Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

$\lambda = 0$



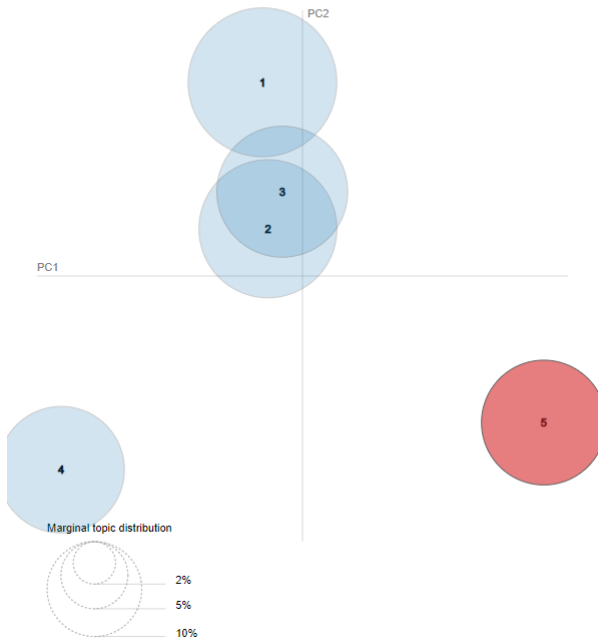
Selected Topic:

Slide to adjust relevance metric:⁽²⁾

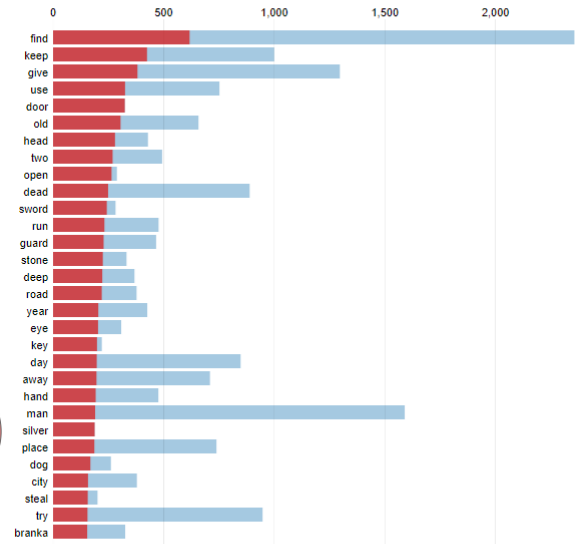
$\lambda = 1$

0.0 0.2 0.4 0.6 0.8 1.0

Intertopic Distance Map (via multidimensional scaling)



Top-30 Most Relevant Terms for Topic 5 (17.3% of tokens)



Overall term frequency

Estimated term frequency within the selected topic

1. saliency(term w) = frequency(w) * $\sum_t p(t | w) \log(p(t | w)/p(t))$ for topics t ; see Chuang et. al (2012)
2. relevance(term w | topic t) = $\lambda * p(w | t) + (1 - \lambda) * p(w | t)/p(w)$; see Sievert & Shirley (2014)

Annexe 43 : Fichier des liens entre les étapes de la quête « Une étudiante inattendue » de *Dragon Age : Origins* pour Gephi (dagna_edges.csv)

| | A | B | C |
|----|--------|--------|----------|
| 1 | Source | Target | Type |
| 2 | 1 | 2 | directed |
| 3 | 2 | 3 | directed |
| 4 | 2 | 4 | directed |
| 5 | 2 | 5 | directed |
| 6 | 3 | 7 | directed |
| 7 | 4 | 7 | directed |
| 8 | 5 | 8 | directed |
| 9 | 8 | 9 | directed |
| 10 | 9 | 10 | directed |
| 11 | 10 | 11 | directed |
| 12 | 10 | 12 | directed |
| 13 | 10 | 5 | directed |
| 14 | 11 | 6 | directed |
| 15 | 12 | 13 | directed |
| 16 | 6 | 14 | directed |
| 17 | 6 | 15 | directed |
| 18 | 6 | 16 | directed |
| 19 | 6 | 17 | directed |
| 20 | 6 | 18 | directed |
| 21 | 18 | 8 | directed |
| 22 | 7 | 14 | directed |
| 23 | 7 | 15 | directed |
| 24 | 7 | 16 | directed |
| 25 | 7 | 17 | directed |
| 26 | 7 | 18 | directed |
| 27 | 13 | 14 | directed |
| 28 | 13 | 15 | directed |
| 29 | 13 | 16 | directed |
| 30 | 13 | 17 | directed |
| 31 | 13 | 18 | directed |
| 32 | 14 | 19 | directed |
| 33 | 15 | 19 | directed |
| 34 | 16 | 20 | directed |
| 35 | 17 | 19 | directed |
| 36 | 19 | 21 | directed |
| 37 | 19 | 22 | directed |
| 38 | 19 | 23 | directed |
| 39 | 19 | 24 | directed |
| 40 | 19 | 18 | directed |
| 41 | 20 | 25 | directed |
| 42 | 20 | 26 | directed |
| 43 | 20 | 27 | directed |
| 44 | 27 | 8 | directed |
| 45 | 27 | 17 | directed |
| 46 | 25 | 19 | directed |
| 47 | 26 | 28 | directed |

| | A | B | C |
|-----|----|----|----------|
| 94 | 59 | 30 | directed |
| 95 | 54 | 30 | directed |
| 96 | 60 | 61 | directed |
| 97 | 61 | 62 | directed |
| 98 | 30 | 63 | directed |
| 99 | 63 | 64 | directed |
| 100 | 64 | 65 | directed |
| 101 | 65 | 66 | directed |
| 102 | 66 | 67 | directed |
| 103 | 66 | 68 | directed |
| 104 | 66 | 69 | directed |
| 105 | 67 | 70 | directed |
| 106 | 70 | 68 | directed |
| 107 | 70 | 69 | directed |
| 108 | 68 | 71 | directed |
| 109 | 69 | 72 | directed |
| 110 | 72 | 73 | directed |
| 111 | 73 | 30 | directed |
| 112 | 71 | 74 | directed |
| 113 | 74 | 75 | directed |
| 114 | 71 | 76 | directed |
| 115 | 76 | 72 | directed |
| 116 | 71 | 77 | directed |
| 117 | 77 | 78 | directed |
| 118 | 78 | 73 | directed |
| 119 | 30 | 79 | directed |
| 120 | 79 | 80 | directed |
| 121 | 80 | 81 | directed |
| 122 | 81 | 82 | directed |
| 123 | 81 | 83 | directed |
| 124 | 81 | 84 | directed |
| 125 | 82 | 85 | directed |
| 126 | 83 | 85 | directed |
| 127 | 84 | 85 | directed |
| 128 | 85 | 86 | directed |
| 129 | 85 | 87 | directed |
| 130 | 85 | 88 | directed |
| 131 | 85 | 89 | directed |
| 132 | 86 | 90 | directed |
| 133 | 87 | 91 | directed |
| 134 | 88 | 91 | directed |
| 135 | 89 | 91 | directed |
| 136 | 90 | 92 | directed |
| 137 | 90 | 93 | directed |
| 138 | 90 | 94 | directed |
| 139 | 91 | 92 | directed |
| 140 | 91 | 93 | directed |

| | A | B | C |
|----|----|----|----------|
| 48 | 21 | 29 | directed |
| 49 | 29 | 30 | directed |
| 50 | 22 | 31 | directed |
| 51 | 23 | 32 | directed |
| 52 | 24 | 33 | directed |
| 53 | 28 | 34 | directed |
| 54 | 34 | 33 | directed |
| 55 | 31 | 34 | directed |
| 56 | 32 | 35 | directed |
| 57 | 33 | 35 | directed |
| 58 | 35 | 29 | directed |
| 59 | 32 | 36 | directed |
| 60 | 33 | 36 | directed |
| 61 | 36 | 37 | directed |
| 62 | 37 | 38 | directed |
| 63 | 37 | 39 | directed |
| 64 | 38 | 29 | directed |
| 65 | 39 | 40 | directed |
| 66 | 40 | 41 | directed |
| 67 | 32 | 42 | directed |
| 68 | 33 | 42 | directed |
| 69 | 42 | 40 | directed |
| 70 | 31 | 43 | directed |
| 71 | 43 | 33 | directed |
| 72 | 31 | 44 | directed |
| 73 | 44 | 33 | directed |
| 74 | 30 | 45 | directed |
| 75 | 45 | 46 | directed |
| 76 | 46 | 47 | directed |
| 77 | 47 | 48 | directed |
| 78 | 48 | 30 | directed |
| 79 | 46 | 49 | directed |
| 80 | 49 | 50 | directed |
| 81 | 50 | 30 | directed |
| 82 | 46 | 51 | directed |
| 83 | 51 | 52 | directed |
| 84 | 52 | 30 | directed |
| 85 | 46 | 53 | directed |
| 86 | 53 | 54 | directed |
| 87 | 46 | 55 | directed |
| 88 | 55 | 56 | directed |
| 89 | 56 | 57 | directed |
| 90 | 57 | 58 | directed |
| 91 | 57 | 60 | directed |
| 92 | 57 | 53 | directed |
| 93 | 58 | 59 | directed |

| | A | B | C |
|-----|-----|-----|----------|
| 141 | 91 | 94 | directed |
| 142 | 92 | 95 | directed |
| 143 | 93 | 95 | directed |
| 144 | 94 | 95 | directed |
| 145 | 95 | 96 | directed |
| 146 | 95 | 97 | directed |
| 147 | 95 | 98 | directed |
| 148 | 96 | 99 | directed |
| 149 | 97 | 99 | directed |
| 150 | 98 | 99 | directed |
| 151 | 99 | 100 | directed |
| 152 | 100 | 101 | directed |
| 153 | 101 | 102 | directed |
| 154 | 102 | 103 | directed |
| 155 | 102 | 104 | directed |
| 156 | 102 | 105 | directed |
| 157 | 105 | 106 | directed |
| 158 | 103 | 107 | directed |
| 159 | 107 | 108 | directed |
| 160 | 107 | 109 | directed |
| 161 | 109 | 110 | directed |
| 162 | 110 | 111 | directed |
| 163 | 108 | 112 | directed |
| 164 | 112 | 113 | directed |
| 165 | 112 | 114 | directed |
| 166 | 113 | 115 | directed |
| 167 | 114 | 115 | directed |
| 168 | 115 | 111 | directed |
| 169 | 106 | 116 | directed |
| 170 | 75 | 30 | directed |
| 171 | 104 | 118 | directed |
| 172 | 118 | 108 | directed |
| 173 | 118 | 109 | directed |
| 174 | 116 | 117 | directed |
| 175 | 119 | 120 | directed |
| 176 | 111 | 119 | directed |
| 177 | 111 | 121 | directed |
| 178 | 121 | 122 | directed |
| 179 | 122 | 123 | directed |
| 180 | 123 | 124 | directed |
| 181 | 124 | 125 | directed |
| 182 | 125 | 126 | directed |
| 183 | 126 | 127 | directed |
| 184 | 126 | 128 | directed |
| 185 | 26 | 34 | directed |
| 186 | 104 | 107 | directed |

Annexe 44 : Fichier des étapes de la quête « Une étudiante inattendue » de *Dragon Age : Origins* (nœuds labélisés) pour Gephi (dagna_nodes.csv)

| | ID | Type | | |
|----|---|------|-----|---|
| 1 | Label | | 66 | Janar... Do you have a daughter... |
| 2 | Première discussion avec Dagna | 1 | 67 | Aye. Has she been bothering you ? |
| 3 | You look like you're not from around here | 2 | 68 | No. She hasn't been a bother. |
| 4 | Can I help you ? | 3 | 69 | She wants to become a mage. |
| 5 | Yes, you could say that | 4 | 70 | I'd like to help her study magic. |
| 6 | Get out of my way | 5 | 71 | Ah good... |
| 7 | I've been trying forever... | 6 | 72 | That girl ! ... |
| 8 | Oh wonderful ! I've been trying forever... | 7 | 73 | Do you even know what that means... |
| 9 | A-A thousand pardons... | 8 | 74 | Parler à Dagna pour son père |
| 10 | Deuxième discussion avec Dagna | 9 | 75 | Good. I don't need to hear... |
| 11 | Do you have any more time now ?... | 10 | 76 | Many apologies... |
| 12 | What do you want ? | 11 | 77 | I'd like to help her study with the mages. |
| 13 | Have we met ? | 12 | 78 | She very smart... |
| 14 | I'm Dagna... | 13 | 79 | She's a smith... |
| 15 | The Circle of Magi ? | 14 | 80 | Discussion avec le Premier Enchanter |
| 16 | Of course I've heard ! | 15 | 81 | Dagna, of Orzammar, wishes to study magic... |
| 17 | I'm a mage myself | 16 | 82 | Orzammar ? Indeed ? ... |
| 18 | Why is a dwarf... | 17 | 83 | I don't think she minds... |
| 19 | Sorry. Can't help you. | 18 | 84 | All she wants is to study... |
| 20 | I've been trying to... for study. | 19 | 85 | She is aware of this... |
| 21 | Then I'm truly honored... | 20 | 86 | Fascinating... |
| 22 | Do you want me to ask them ? | 21 | 87 | She is willing to give up her cast... |
| 23 | Why wouldn't they ? | 22 | 88 | I think she's being silly... |
| 24 | You're crazy. Dwarves can't do magic. | 23 | 89 | She wants to learn... |
| 25 | You want to leave Orzammar ? | 24 | 90 | She's dreamed about it... |
| 26 | We'd be happy to answer any questions. | 25 | 91 | I see... |
| 27 | Aren't they any mages here ? | 26 | 92 | I cannot deny anyone... |
| 28 | Oh great. A fan. Sorry, I'm busy. | 27 | 93 | Thank you, First Enchanter... |
| 29 | Of course not !... | 28 | 94 | I shall return to Orzammar... |
| 30 | That would be wonderful ! | 29 | 95 | She's going to be so overjoyed... |
| 31 | Suite de la quête : Demander au Cercle | 30 | 96 | Ah, if only the Circle... |
| 32 | No dwarves has ever studied... | 31 | 97 | Perhaps, but it was her choice... |
| 33 | I don't want to do magic... | 32 | 98 | You'll have an extra pair of hands... |
| 34 | I want to go to the Circle to study... | 33 | 99 | I think she'll be very interested... |
| 35 | So what do you want ? | 34 | 100 | This will be interesting... |
| 36 | I can bring the Circle your request | 35 | 101 | Irving accepte d'accueillir Dagna |
| 37 | And what would the messenger get ? | 36 | 102 | Discussion avec Dagna après l'acceptation d'Irving |
| 38 | Uh - What do you mean... | 37 | 103 | Hello, how can I... |
| 39 | I'll talk to the first enchanter... | 38 | 104 | First Enchanter Irving accepted you... |
| 40 | I'm out of your price range, girl... | 39 | 105 | You can go to the Circle alongside the Tranquils... |
| 41 | Then I'll wait for the next caravan... | 40 | 106 | Si discussion avec le père de Dagna |
| 42 | Pas de quête | 41 | 107 | Your father doesn't want you going to the Circle... |
| 43 | Ridiculous. Stay in your place... | 42 | 108 | Ancestors bless you... |
| 44 | Right. Uh, of course I read that... | 43 | 109 | A little token of your gratitude... |
| 45 | Why don't you read about axes and ale... | 44 | 110 | Nothing. The mages need every ally... |
| 46 | Dagna devant chez son père | 45 | 111 | Then I should go |
| 47 | You're back ! But... | 46 | 112 | Dagna part au cercle, fin. |
| 48 | I'm not leaving Orzammar until... | 47 | 113 | Of course, a reward... |
| 49 | Well, I've waited nineteen years... | 48 | 114 | I'll take the rune |
| 50 | I'm on my way there now... | 49 | 115 | I'll take the serum |
| 51 | I'll be waiting ! | 50 | 116 | Here you go... |
| 52 | What did you ask me to do again ? | 51 | 117 | You talked to him... |
| 53 | Tell the Circle I want to study there... | 52 | 118 | On ignore ce que fait Dagna, fin. |
| 54 | Why are you so interested in magic anyway ? | 53 | 119 | Oh, those are the mages... |
| 55 | Here in Orzammar... | 54 | 120 | Rencontre avec Dagna au Cercle |
| 56 | Si discussion avec le père de Dagna | 55 | 121 | The Circle is amazing ! ... |
| 57 | Your father doesn't want you going to the Circle... | 56 | 122 | Discussion avec Janar si pas de discussion avant et Dagna partie pour le Cercle |
| 58 | You talked to him ? ... | 57 | 123 | Janar... Do you have a daughter... |
| 59 | I'll talk to the Circle for you | 58 | 124 | Nouvelle option |
| 60 | Thank you ! ... | 59 | 125 | You should know : she left for the Circle Tower |
| 61 | You should do as your family asks... | 60 | 126 | What ?! Do you even know what you've done... |
| 62 | No ! They ruin everything... | 61 | 127 | Refus d'accepter le héros dans son magasin |
| 63 | Refus d'accomplir la quête, fin. | 62 | 128 | You monster ! You sent my daughter... |
| 64 | Parler au père de Dagna | 63 | 129 | Leave us alone ! Your foolishness killed our daughter... |
| 65 | Welcome to Janar... | 64 | | |

Annexe 45 : Graphe de la quête « Une étudiante inattendue » de *Dragon Age : Origins* obtenu avec Gephi (UneEtudianteInattendue.jpg)

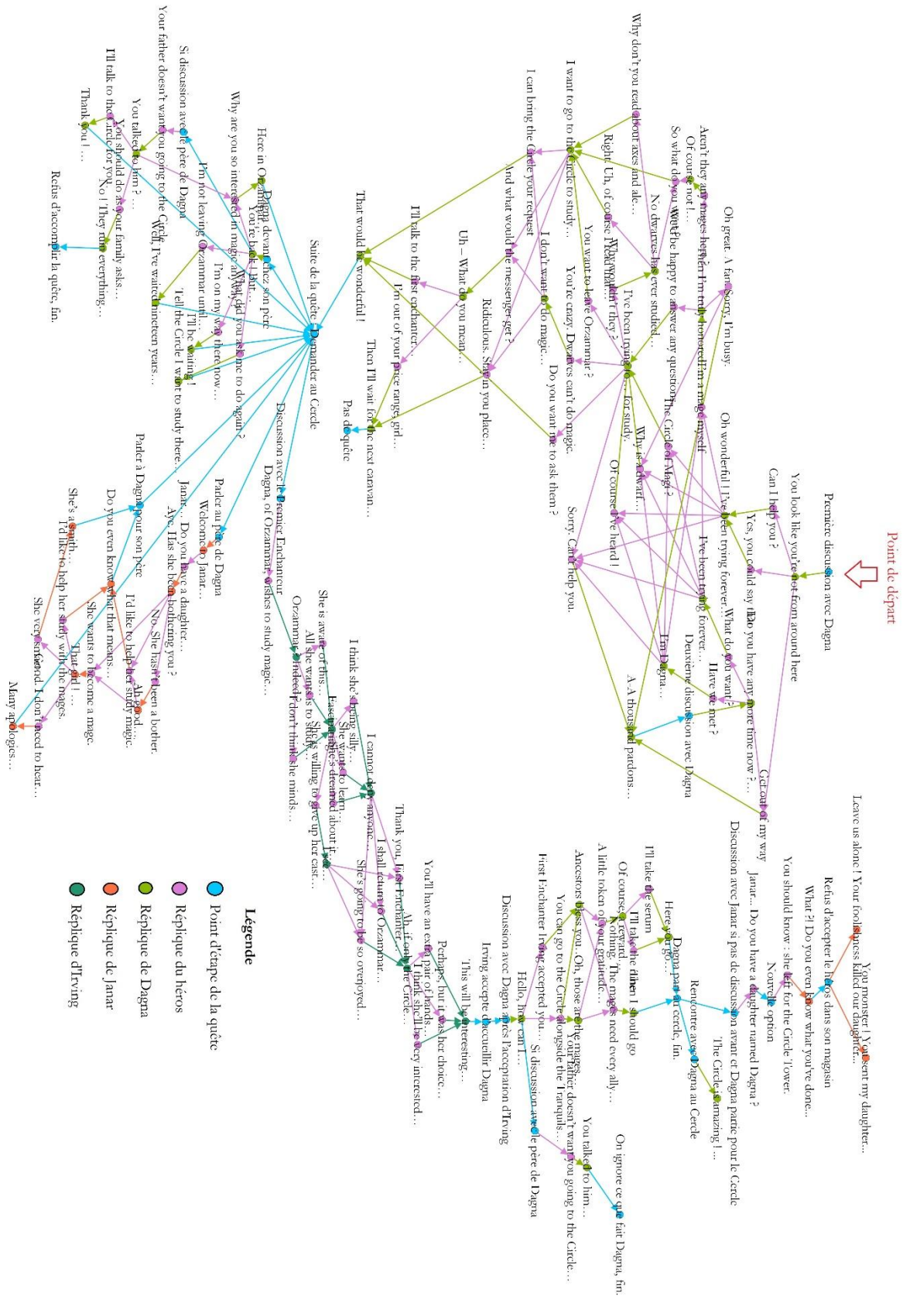


Table des annexes

| | |
|---|-----|
| <u>Annexe 1</u> : Code d'extraction des fichiers textes de <i>Darkstone</i> , encodés en .mtf ; écrit par Armel Houdu en C++. (Houdu_Armel_mtf_extractor.cpp) | 167 |
| <u>Annexe 2</u> : Code d'extraction des fichiers textes de <i>Dragon Age : Origins</i> , encodés en .tlk ; écrit par Armel Houdu en C++ (Houdu_Armel_tlk_extractor.cpp) | 171 |
| <u>Annexe 3</u> : Code d'uniformisation des textes de <i>Dragon Age : Origins</i> en Python. (script_nettoyage_DAO.py) | 173 |
| <u>Annexe 4</u> : Code d'uniformisation des textes de <i>Darkstone</i> en Python, après première récupération à la main. (script_nettoyage_DS.py) | 173 |
| <u>Annexe 5</u> : Code de transformation du texte de <i>Darkstone</i> en .csv. (script_csv_DS.py) | 174 |
| <u>Annexe 6</u> : Code de transformation du texte de <i>Dragon Age : Origins</i> en .csv. (script_csv_DAO.py) | 175 |
| <u>Annexe 7</u> : Fichier des quêtes de <i>Darkstone</i> (nœuds labelisés) pour Gephi (DSnodes.csv) | 176 |
| <u>Annexe 8</u> : Fichier des liens entre les quêtes de <i>Darkstone</i> pour Gephi (DSedges.csv) | 176 |
| <u>Annexe 9</u> : Fichier des quêtes de <i>Dragon Age : Origins</i> (nœuds labelisés) pour Gephi (DAOnodes.csv) | 177 |
| <u>Annexe 10</u> : Fichier des liens entre les quêtes de <i>Dragon Age : Origins</i> pour Gephi (DAOedges.csv) | 178 |
| <u>Annexe 11</u> : Graphe des quêtes de <i>Darkstone</i> obtenu avec Gephi (DSGeneral.png ; DSGeneral.pdf) | 179 |
| <u>Annexe 12</u> : Graphe des quêtes de <i>Dragon Age : Origins</i> obtenu avec Gephi (DAOGeneral.png ; DAOGeneral.pdf) | 180 |
| <u>Annexe 13</u> : Scripts de « découpage » du texte de <i>Dragon Age : Origins</i> pour la recherche d'entités nommées (DAO_decoupage.py ; DAO_decoupage2.py) | 181 |
| <u>Annexe 14</u> : Script de recherche d'entités nommées pour <i>Darkstone</i> (nerFR.py) | 182 |
| <u>Annexe 15</u> : Script de recherche d'entités nommées pour <i>Dragon Age : Origins</i> (nerEN.py) | 182 |
| <u>Annexe 16</u> : Entités nommées identifiées par le script dans <i>Darkstone</i> (DS_NERresultats_spacy.txt) | 183 |
| <u>Annexe 17</u> : Entités nommées identifiées à la main dans <i>Darkstone</i> (DS_NERresultats_main.txt) | 185 |
| <u>Annexe 18</u> : Script pour construire un tableau avec les résultats des entités nommées de <i>Darkstone</i> (DS_comptageNER.py) | 187 |
| <u>Annexe 19</u> : Script pour construire un tableau avec les résultats des entités nommées de <i>Dragon Age : Origins</i> (DAO_comptageNER.py) | 188 |
| <u>Annexe 20</u> : Tableau des entités nommées dans <i>Darkstone</i> selon Spacy (DS_tableur_NER_spacy.csv) | 189 |

| | |
|--|-----|
| <u>Annexe 21</u> : Tableur des entités nommées dans <i>Darkstone</i> repérées à la main (DS_tableur_NER_main.csv) | 192 |
| <u>Annexe 22</u> : Résumé de l'analyse faite à la main des entités nommées de <i>Darkstone</i> | 194 |
| <u>Annexe 23</u> : Résumé de l'analyse des entités nommées de <i>DAO</i> | 195 |
| <u>Annexe 24</u> : Script d'identification des <i>parts of speech</i> de <i>Darkstone</i> (1_DS_POS.py) | 196 |
| <u>Annexe 25</u> : Script d'identification des <i>parts of speech</i> de <i>Dragon Age : Origins</i> (1_DAO_POS.py) | 196 |
| <u>Annexe 26</u> : Les 200 verbes les plus fréquents de <i>Darkstone</i> identifiés grâce à TXM (5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv) | 197 |
| <u>Annexe 27</u> : Les 200 verbes les plus fréquents de <i>Dragon Age : Origins</i> identifiés grâce à TXM (5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv) | 199 |
| <u>Annexe 28</u> : Graphes d'Unitext utilisé pour déterminer la part de chaque catégorie de verbes dans le texte de <i>Darkstone</i> (DS_Actions.grf DS_ActionViolente.grf, DS_EtatCorps.grf, DS_EtatEsprit.grf, DS_Mouvement.grf, DS_Paroles.grf, DS_Pensée.grf, DS_Perception.grf) | 201 |
| <u>Annexe 29</u> : Graphes d'Unitext utilisé pour déterminer la part de chaque catégorie de verbes dans le texte de <i>Dragon Age : Origins</i> (DAO_Actions.grf DAO_ActionViolente.grf, DAO_EtatCorps.grf, DAO_EtatEsprit.grf, DAO_Mouvement.grf, DAO_Paroles.grf, DAO_Pensée.grf, DAO_Perception.grf) | 203 |
| <u>Annexe 30</u> : Résultats de la part de chaque catégorie de verbe d'après l'analyse d'Unitext dans <i>Darkstone</i> (RésultatUnitext.csv) | 205 |
| <u>Annexe 31</u> : Résultats de la part de chaque catégorie de verbe d'après l'analyse d'Unitext dans <i>Dragon Age : Origins</i> (RésultatUnitext.csv) | 205 |
| <u>Annexe 32</u> : Tableau statistique des résultats de la recherche des 200 verbes les plus fréquents de <i>Darkstone</i> | 205 |
| <u>Annexe 34</u> : Script de tokenization, lemmatisation et élimination des stopwords pour <i>Darkstone</i> (script_token_lemma_csv_DS.py) | 206 |
| <u>Annexe 35</u> : Script de tokenization et élimination des stopwords pour <i>Dragon Age : Origins</i> (script_token_DAO.py) | 207 |
| <u>Annexe 36</u> : Script de lemmatisation pour <i>Dragon Age : Origins</i> (script_lemma_DAO.py) | 208 |
| <u>Annexe 37</u> : Liste de stopwords ajoutés lors du traitement du topic modeling de <i>Darkstone</i> (DS_stopwords.txt) | 208 |
| <u>Annexe 38</u> : Liste de stopwords ajoutés lors du traitement du topic modeling de <i>Darkstone</i> (DAO_stopwords.txt) | 208 |
| <u>Annexe 39</u> : Script de topic modeling pour <i>Darkstone</i> en R avec Mallet, à partir d'un script de Jean-Baptiste Camps (DS_topic_modeling.Rmd) | 209 |
| <u>Annexe 40</u> : Script de topic modeling pour <i>Dragon Age : Origins</i> en R avec Mallet, à partir d'un script de Jean-Baptiste Camps (DAO_topic_modeling.Rmd) | 210 |
| <u>Annexe 41</u> : Visualisation des résultats du topic modeling sur le texte de <i>Darkstone</i> avec LDAvis (DS4topics_general.jpg, DS4topics_1_L0.jpg, DS4topics_1_L1.jpg, DS4topics_2_L0.jpg, DS4topics_2_L1.jpg, DS4topics_3_L0.jpg, DS4topics_3_L1.jpg, DS4topics_4_L0.jpg, DS4topics_4_L1.jpg) | 211 |
| <u>Annexe 42</u> : Visualisation des résultats du topic modeling sur le texte de <i>Dragon Age : Origins</i> avec LDAvis (DAO5topic_general.jpg, DAO5topic_1_L0.jpg, DAO5topic_1_L1.jpg, DAO5topic | |

| | |
|---|-----|
| _2_L0.jpg, DAO5topic _2_L1.jpg, DAO5topic _3_L0.jpg, DAO5topic _3_L1.jpg, DAO5topic _4_L0.jpg, DAO5topic _4_L1.jpg, DAO5topic _5_L0.jpg, DAO5topic _5_L1.jpg) | 216 |
| <u>Annexe 43</u> : Fichier des liens entre les étapes de la quête « Une étudiante inattendue » de <i>Dragon Age : Origins</i> pour Gephi (dagna_edges.csv) | 222 |
| <u>Annexe 44</u> : Fichier des étapes de la quête « Une étudiante inattendue » de <i>Dragon Age : Origins</i> (nœuds labelisés) pour Gephi (dagna_nodes.csv) | 223 |
| <u>Annexe 45</u> : Graphe de la quête « Une étudiante inattendue » de <i>Dragon Age : Origins</i> obtenu avec Gephi (UneEtudianteInattendue.jpg) | 224 |

Liste des annexes numériques

Prétraitements

Houdu_Armel_mtf_extractor.cpp
 Houdu_Armel_tlk_extractor.cpp
 script_csv_DAO.py
 script_csv_DS.py
 script_lemma_DAO.py
 script_nettoyage_DAO.py
 script_nettoyage_DS.py
 script_token_DAO.py
 script_token_lemma_csv_DS.py

Gephi

dagna_edges.csv
 dagna_nodes.csv
 DAOedges.csv
 DAOGeneral.gephi
 DAOGeneral.pdf
 DAOGeneral.png
 DAOnodes.csv
 DSedges.csv
 DSGeneral.gephi
 DSGeneral.pdf
 DSGeneral.png
 DSnodes.csv
 UneEtudianteInattendue.gephi
 UneEtudianteInattendue.jpg

Topic Modeling

AD_DAO_topic_modeling.Rmd
 DAO_5topic_1_L0.PNG
 DAO_5topic_1_L1.PNG
 DAO_5topic_2_L0.PNG
 DAO_5topic_2_L1.PNG
 DAO_5topic_3_L0.PNG

DAO_5topic_3_L1.PNG
 DAO_5topic_4_L0.PNG
 DAO_5topic_4_L1.PNG
 DAO_5topic_5_L0.PNG
 DAO_5topic_5_L1.PNG
 DAO_5topic_general.PNG
 DAO_stopwords.txt
 DS_stopwords.txt
 DS_topic_modeling.RMG
 DS4topics_1_L0.jpg
 DS4topics_1_L1.jpg
 DS4topics_2_L0.jpg
 DS4topics_2_L1.jpg
 DS4topics_3_L0.jpg
 DS4topics_3_L1.jpg
 DS4topics_4_L0.jpg
 DS4topics_4_L1.jpg
 DS4topics_general.jpg
 modeleDAO_5topics_quete_environnement_spirituel_quetepincipale_actions
 modeleDS_quete_action_objectif_recompense.rda

NER

DAO_comptageNER.py
 DAO_NER_resultats.txt
 DAO_tableur_NER.csv
 DAOdecoupage.py
 DAOdecoupage2.py
 DS_comptageNER.py
 DS_NERresultats_main.txt
 DS_NERresultats_spacy.txt
 DS_tableur_NER_main.csv
 DS_tableur_NER_spacy.csv
 nerEN.py
 nerFR.py

TAL-Unitext

1_DAO_POS.py
 1_DS_POS.py
 2_POSDAO.csv
 2_POSDS.csv
 3_VerbesDAO.csv
 3_VerbesDS.csv
 4_ListeVerbesDAO.txt
 4_ListeVerbesDS.txt
 5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv
 5_200VerbesPlusFrequentsTXM.csv
 DAO_Actions.fst2
 DAO_Actions.grf
 DAO_ActionsViolentes.fst2
 DAO_ActionsViolentes.grf
 DAO_EtatCorps.fst2
 DAO_EtatCorps.grf
 DAO_EtatEsprit.fst2
 DAO_EtatEsprit.grf
 DAO_Mouvement.fst2
 DAO_Mouvement.grf
 DAO_Paroles.fst2
 DAO_Paroles.grf
 DAO_Pensée.fst2
 DAO_Pensée.grf
 DAO_Perception.fst2
 DAO_Perception.grf
 DS_Actions.fst2
 DS_Actions.grf
 DS_ActionsViolentes.fst2
 DS_ActionsViolentes.grf
 DS_EtatCorps.fst2
 DS_EtatCorps.grf
 DS_EtatEsprit.fst2
 DS_EtatEsprit.grf
 DS_Mouvement.fst2
 DS_Mouvement.grf
 DS_Paroles.fst2
 DS_Paroles.grf
 DS_Pensée.fst2

DS_Pensée.grf
 DS_Perception.fst2
 DS_Perception.grf
 Graph_Actions.jpg
 Graph_Actions_Extraits.jpg
 Graph_ActionsViolentes.jpg
 Graph_ActionsViolentes.jpg
 Graph_EtatCorps.jpg
 Graph_EtatCorps.jpg
 Graph_EtatEsprit.jpg
 Graph_EtatEsprit.jpg
 Graph_Mouvements.jpg
 Graph_Mouvements.jpg
 Graph_Paroles.jpg
 Graph_Paroles.jpg
 Graph_Pensees.jpg
 Graph_Pensees.jpg
 Graph_Perception.jpg
 Graph_Perception.jpg
 PROCEDURE.txt
 PROCEDURE.txt
 RésultatUnitext.csv
 RésultatUnitext.csv
 Unitext_Actions.txt
 Unitext_Actions.txt
 Unitext_ActionsViolentes.txt
 Unitext_ActionsViolentes.txt
 Unitext_EtatCorps.txt
 Unitext_EtatCorps.txt
 Unitext_EtatEsprit.txt
 Unitext_EtatEsprit.txt
 Unitext_Mouvement.txt
 Unitext_Mouvement.txt
 Unitext_Paroles.txt
 Unitext_Paroles.txt
 Unitext_Pensee.txt
 Unitext_Pensee.txt
 Unitext_Perception.txt
 Unitext_Perception.txt

Table des matières

| | |
|--|-----------|
| Avertissement | 2 |
| Sommaire..... | 3 |
| Remerciements | 4 |
| Introduction..... | 6 |
| 1 – Des romans d’aventures à l’aventure interactive | 9 |
| 1.1 – Les romans d’aventures et de fantasy..... | 9 |
| 1.1.1 – <i>Romans d’aventure</i> | 9 |
| 1.1.2 – <i>Romans de fantasy</i> | 12 |
| 1.2 – Des jeux de rôle papiers aux <i>role-playing games</i> | 20 |
| 1.2.1 – <i>Jeux oraux et textuels</i> | 20 |
| 1.2.1.1 – War-games et jeux de rôle..... | 20 |
| 1.2.1.2 – Livres-dont-vous-êtes-le-héros* et fiction interactive | 22 |
| 1.2.2 – <i>Élargissement des genres avec la narration graphique</i> | 26 |
| 1.2.2.1 – <i>Dungeon crawler, rogue-like</i> et <i>hack’n’slash</i> | 26 |
| 1.2.2.2 – Les <i>role-playing games</i> | 28 |
| 1.3 – L’interactivité narrative | 32 |
| 1.3.1 – <i>Expérimentations littéraires</i> | 32 |
| 1.3.1.1 – Entre littérature et jeu vidéo | 32 |
| 1.3.1.2 – Les hypertextes | 35 |
| 1.3.1.3 – Jeux vidéo narratifs | 38 |
| 1.3.2 – <i>Définir l’interactivité</i> | 41 |
| 1.3.2.1 – Définition théorique | 41 |
| 1.3.2.2 – Uni-, pauci- et multipotentialité..... | 49 |
| 1.3.2.3 – Un lecteur-auteur ? | 51 |
| 2 – La proximité narrative entre les romans d’aventures et les <i>RPG</i>..... | 57 |
| 2.1 – Caractéristiques des romans d’aventures | 57 |
| 2.1.1 – <i>Un univers dépayasant qui place les événements violents au cœur du récit</i> | 57 |
| 2.1.1.1 – Action et violence comme moteurs de la narration | 58 |
| 2.1.1.2 – Dépaysement et univers hors du commun | 64 |
| 2.1.2 – <i>Mésaventures et suspens</i> | 69 |
| 2.1.2.1 – Aventure et mésaventures..... | 70 |
| 2.1.2.2 – Gradation de la violence et importance des pauses descriptives | 71 |
| 2.2 – Analyse des textes des œuvres au regard des caractéristiques des romans d’aventures..... | 75 |
| 2.2.1 – <i>Présentation des œuvres et de la méthodologie d’analyse</i> | 75 |

| | |
|--|------------|
| 2.2.1.1 – Un dragon, et un voyage pour le vaincre | 75 |
| 2.2.1.2 – Langages de programmation, bibliothèques, modèles et logiciels utilisés | 77 |
| 2.2.2 – <i>Etude du lexique</i> | 79 |
| 2.2.2.1 – Action et violence en arrière-plan..... | 79 |
| 2.2.2.2 – Le dépaysement par le biais des entités nommées : personnages, magie et religion..... | 84 |
| 2.2.3 – <i>Une intrigue structurée entre quêtes et temps de pause</i> | 88 |
| 2.2.3.1 – Concordances entre Aventure/mésaventure et quête principale/quêtes secondaires | 88 |
| 2.2.3.2 – Pauses et commentaires | 99 |
| 3 – Les apports de l’interactivité dans la structure narrative des RPG par rapport aux romans d’aventures | 104 |
| 3.1 – Un rythme interactif..... | 104 |
| 3.1.1- <i>Participation active aux actions guerrières</i> | 104 |
| 3.1.1.1 – Une participation constante à l’action..... | 104 |
| 3.1.1.2 – Logique ludique du hasard | 106 |
| 3.1.2 - <i>Narration en partie assumée par le joueur</i> | 108 |
| 3.1.2.1 – Le choix des temps de pause..... | 108 |
| 3.1.2.2 – Une narration partagée | 110 |
| 3.2 – Un double dépaysement : implication et identification..... | 113 |
| 3.2.1 - <i>Mise en valeur de l’exploration par la récompense</i> | 113 |
| 3.2.1.1 – Découverte d’un monde inconnu : exploration, cartes et codex..... | 113 |
| 3.2.1.2 – Du jeune aventurier au guerrier accompli : équipement* et expérience*..... | 116 |
| 3.2.2 - <i>Dépaysement ontologique : les liens entre l’avatar et le joueur</i> | 118 |
| 3.2.2.1 – Le parcours initiatique commun du joueur et de l’avatar..... | 118 |
| 3.2.2.2 – Un héros infaillible ?..... | 121 |
| 3.3 – Une aventure modelée par le joueur..... | 125 |
| 3.3.1 - <i>Possible worlds et private worlds</i> | 125 |
| 3.3.1.1 – Théorie des mondes possibles | 125 |
| 3.3.1.2 – <i>Private worlds</i> : héros au grand cœur ou pragmatisme forcené..... | 134 |
| 3.3.2 - <i>Un récit personnalisé ; une expérience unique ?</i> | 142 |
| 3.3.2.1 – Conséquences des choix et moralisation | 142 |
| 3.3.2.2 – L’après-aventure | 146 |
| Conclusion | 151 |
| Bibliographie | 155 |
| Corpus primaire :..... | 155 |
| Théories – Littérature | 155 |
| Théories - Littératures numériques & <i>game studies</i> | 156 |
| Articles de presse..... | 158 |

| | |
|---|------------|
| Usuels | 159 |
| Œuvres | 159 |
| <i>Imprimées</i> | 159 |
| <i>Numériques</i> | 160 |
| Autres | 161 |
| Liste des figures | 162 |
| Glossaire | 164 |
| Annexes | 167 |
| Table des annexes | 225 |
| Liste des annexes numériques | 228 |
| <i>Prétraitements</i> | 228 |
| <i>Gephi</i> | 228 |
| <i>Topic Modeling</i> | 228 |
| <i>NER</i> | 228 |
| <i>TAL-Unitext</i> | 229 |
| Table des matières | 230 |