

Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo

Thomas Morisset

Volume 5, numéro 2, printemps 2014

Livre et jeu vidéo
Book and Videogame

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1024776ar>

DOI : <https://doi.org/10.7202/1024776ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Groupe de recherches et d'études sur le livre au Québec

ISSN

1920-602X (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Morisset, T. (2014). Nature de la lecture et matérialité des livres dans les jeux vidéo. *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 5(2).
<https://doi.org/10.7202/1024776ar>

Résumé de l'article

Le présent article se propose d'examiner le rôle de la lecture et du livre au sein des jeux vidéo. Son premier objectif est de dresser un inventaire des formes sous lesquelles le livre apparaît dans les productions vidéoludiques. Ces formes sont au nombre de trois : le livre sans texte, le livre extérieur à la diégèse et le livre intradiégétique. À partir de ce dernier, il est légitime de se demander si l'acte de lecture peut être simulé de manière aussi convaincante que l'est, par exemple, l'action de sauter. La réponse négative à cette question amène alors à différencier phénoménologiquement la lecture d'un livre de toute autre action diégétique accomplie au sein d'un jeu vidéo. Cette différenciation théorique débouche sur une double proposition esthétique qui ferait des jeux vidéo, d'une part, un lieu de conservation et, d'autre part, un auxiliaire pour l'attention propre que requiert l'acte de lecture.



NATURE DE LA LECTURE ET MATERIALITE DES LIVRES DANS LES JEUX VIDEO

Thomas MORISSET

École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris

RÉSUMÉ

Le présent article se propose d'examiner le rôle de la lecture et du livre au sein des jeux vidéo. Son premier objectif est de dresser un inventaire des formes sous lesquelles le livre apparaît dans les productions vidéoludiques. Ces formes sont au nombre de trois : le livre sans texte, le livre extérieur à la diégèse et le livre intradiégétique. À partir de ce dernier, il est légitime de se demander si l'acte de lecture peut être simulé de manière aussi convaincante que l'est, par exemple, l'action de sauter. La réponse négative à cette question amène alors à différencier phénoménologiquement la lecture d'un livre de toute autre action diégétique accomplie au sein d'un jeu vidéo. Cette différenciation théorique débouche sur une double proposition esthétique qui ferait des jeux vidéo, d'une part, un lieu de conservation et, d'autre part, un auxiliaire pour l'attention propre que requiert l'acte de lecture.

ABSTRACT

This article aims to assess the role of books and reading in video games. Its first task is to conduct an inventory of the ways books appear in video-game productions. Three patterns thus emerge: the book without a text, the non-diegetic book and the diegetic book. With a focus on the latter, this paper asks if reading may be simulated in as convincing a manner as, for example, the act of jumping. The negative response to that question leads to a phenomenological differentiation between the act of reading a book and all other diegetic actions carried out during a video game. This theoretical differentiation comes down to a double aesthetic proposal which makes of video games, on the one hand, a place of book preservation and on the other hand, an auxiliary for the attention that the act of reading requires.

Dès que le jeu vidéo s'est mis à raconter des histoires, celui-ci a eu besoin de l'écrit, à tel point que les aventures en mode texte – jeux de rôle dans lesquels le monde du jeu n'était connu que par des descriptions sommaires, et où les choix et déplacements se faisaient avec des commandes simples (comme « *go west* » ou « *take sword* ») – furent un des genres les plus importants durant la prime jeunesse du médium¹. Si, maintenant, la plupart des grandes productions disposent de scènes entièrement doublées vocalement, les bulles de dialogues et autres blocs de texte extra-diégétiques ont longtemps été le seul outil de narration avancée disponible et continuent à être utilisés aujourd'hui. La lecture, ne serait-ce que pour naviguer dans les menus qui précèdent le jeu à proprement parler, a été et reste une part importante de l'expérience vidéoludique.

Autant que le livre, la lecture sera l'objet de notre enquête, ou plutôt sera-t-elle un point d'entrée primordiale pour atteindre l'objet « livre ». Cette approche méthodologique est le reflet de celle que nous suivons pour parler des jeux vidéo : à l'inverse des *game studies* qui focalisaient leur attention sur le système, sur les règles du jeu, il nous semble plus judicieux, suivant en cela le philosophe Mathieu Triclot, de nous intéresser d'abord à l'expérience de jeu, le *play*, avant d'en venir à l'étude de la structure qui sous-tend cette expérience, le *game*². La présente étude s'ancre donc dans une approche phénoménologique, tant de l'expérience du virtuel que de celle de la lecture, telle qu'elle a pu être tentée par l'école de la théorie de la réception.

Cependant, il ne s'agira pas ici de s'attacher à toutes les manifestations textuelles demandant une lecture, mais bien à celles qui sont présentes sous forme livresque, et, en regard, aux livres qui ne demandent pas de lecture. Par livre, nous entendons donc avant tout une matérialité, une forme, communément celle du codex, renfermant et unifiant un texte. Une fois devenu livre, le texte change de nature, passant d'un dispositif de traduction, ou d'explicitation, étranger à la diégèse à un objet situé dans l'univers fictionnel du jeu; en conséquence, le texte n'existe plus simplement pour le joueur, mais également pour l'avatar³. Ce qui devient alors problématique, c'est la manière de comprendre l'acte de lecture. En effet, puisque le texte devient un objet simulé (au même titre qu'un arc ou qu'une potion), est-ce à dire que l'action qui lui est attachée, lire, devient elle-aussi simulée? Et si l'on conçoit que voir un avatar sauter à l'écran en réponse à une pression de bouton s'appelle un saut simulé, comment se représenter l'idée d'une

simulation d'un acte aussi intime que la lecture? L'enjeu est ici d'affiner le concept de « perception du virtuel » et de comprendre la manière selon laquelle deux régimes de signes, les images et les mots, cohabitent ensemble.

À cette problématique confinée au milieu vidéoludique, il faut en ajouter une seconde, qui met en perspective la lecture des ouvrages vidéoludiques avec celle de textes plus traditionnels. Contrairement à un livre traditionnel qui, quel que soit son support, vient seul à son lecteur, le livre du jeu vidéo est pris dans un monde clos fictionnel, ce qui donne à penser qu'il est un accessoire ludique parmi d'autres. Cet aspect entraîne-t-il alors des spécificités de lecture? Et, à supposer que ce soit le cas, est-il possible de ramener ces textes à une forme de lecture plus classique?

Notre enquête devra d'abord dresser un rapide inventaire des formes sous lesquelles l'objet livre apparaît dans les jeux vidéo. Cela fait, c'est à l'acte de lecture que nous nous intéresserons, d'un point de vue phénoménologique, afin de souligner sa différence d'avec les actions spatialement déterminées que sont le tir ou le saut. La différenciation qui s'opérera nous ouvrira alors la voie pour envisager les jeux vidéo comme de possibles dispositifs de conservation et d'augmentation des livres.

Inventaire des formes du livre dans les jeux vidéo

Il y a deux sortes de livres dans les jeux vidéo : ceux qui contiennent un texte et ceux qui n'en contiennent pas. Cette deuxième catégorie englobe bien sûr toutes les représentations des livres que l'on peut croiser dans une bibliothèque, et qui n'ont alors qu'une simple fonction décorative. Jamais manipulables, parce qu'éternellement rangés sur leur rayonnage ou à jamais dans les mains d'un personnage non-joueur, ces livres ne sont que des textures et non des objets du monde vidéoludique à proprement parler. Un livre dépourvu de texte n'est ainsi pas nécessairement un oxymore et peut même être un objet lisible par l'avatar contrôlé par le joueur. La lecture n'a plus alors sa fin en soi, mais est simulée et convertie de manière à s'intégrer dans le système de règles qui régissent le jeu. Un bon exemple de cette pratique se trouve dans *Mount and Blade : Warband*⁴, dans lequel le joueur contrôle un aventurier plongé dans une contrée imaginaire inspirée de l'époque féodale. Les mécanismes de progression sont ceux d'un jeu de rôle : les actions accomplies par le joueur sont converties en points d'expérience,

l'accumulation d'un certain nombre de ces points permettant au joueur de gagner un niveau. Lorsque cela est fait, au travers d'un menu, il peut dépenser ces points afin d'améliorer les caractéristiques de son personnage, le rendant ainsi plus rapide ou plus endurant. Il n'y a pas nécessairement de corrélation entre la manière d'obtenir ces points et l'attribut amélioré : c'est avec les points acquis dans les batailles que le joueur peut améliorer son aptitude au marchandage. En plus de ce système classique de montée de niveau, et de manière cette fois moins arbitraire, certaines actions réalisables dans le monde fictionnel du jeu permettent d'améliorer directement l'avatar; par exemple, blesser un grand nombre d'ennemis avec une arbalète rendra peu à peu la visée plus sûre et les dégâts plus importants. Dans le même ordre d'idées, pour faire progresser son intelligence ou ses talents de médecin, le personnage peut acquérir et lire des livres. Après avoir choisi un ouvrage, le joueur n'a qu'à sélectionner l'option « Lire » dans un menu. Alors que l'avatar cesse tout déplacement, le temps fictionnel du jeu se met à défiler en accéléré tandis que l'avancement dans la lecture est marqué par un pourcentage de complétion augmentant de manière régulière.

Le joueur n'apercevra donc pas le moindre caractère typographique, puisque le moment de la lecture n'est représenté que par ses aspects les plus contingents, mais aussi les plus apparents pour un regard extérieur : l'immobilité du lecteur et le passage du temps. La lecture n'est en fait que l'habillage diégétique d'un mécanisme de jeu. En effet, l'avatar que l'on dirige consiste en un ensemble d'actions potentielles, c'est un être avant tout instrumental et toute action qui se rapporte directement à lui – et non à son apparence, qui existe, elle, pour le joueur – doit se situer sur ce même plan instrumental. Or, du strict point de vue du code et de la simulation physique de l'univers de jeu, tout l'habillage médiéval n'est qu'un jeu de poupée parfaitement inessentiel. La lecture n'est pas ici simulée de manière qualitative, mais quantifiée et ramenée à une variable dans le système de jeu.

Venons-en à présent à notre seconde catégorie, soit les livres offrant un texte à lire. Ceux-ci peuvent être consultés selon deux modes d'actualisation : ils peuvent être part intégrante de la diégèse, en tant qu'objets manipulables par l'avatar, ou bien n'être accessibles qu'au joueur seul, de manière non-diégétique. Par diégèse, nous entendons « l'ensemble des actions narrationnelles réalisables dans le monde fictionnel ». Cette définition est en fait une extension de celle proposée par Alexander Galloway, qui lui-même

s'inspirait de la définition donnée, pour le champ littéraire, par Gérard Genette⁵. Pour ce dernier, la diégèse est « l'univers du récit premier », ce que Galloway adapte au contexte vidéoludique en parlant « du monde de toutes les actions narratives de ce jeu ». Il faut en effet comprendre que l'action narrative, c'est-à-dire liée au scénario tel qu'il est codé dans le programme, n'est qu'un cas particulier de celle que nous nommons « narrationnelle », à savoir l'action sur le monde du jeu qui donne forme à l'expérience du joueur, expérience dont les actions ayant une influence réelle et quantifiable sur le déroulement de la narration ne constituent pas nécessairement la part la plus importante. Par exemple, sauter et ramasser un champignon pour grandir dans *Super Mario Bros.*⁶, est un acte narrationnel, mais non narratif, car il est tout à fait déconnecté de la narration de l'histoire (Mario doit sauver la Princesse Peach retenue par Bowser).

Ce point posé, intéressons-nous aux livres comme objets non diégétiques, en prenant l'exemple de la trilogie de science-fiction *Mass Effect*⁷, dans laquelle le joueur incarne le commandant Shepard, militaire humaine devant sauver la galaxie. Au cours de sa progression, le joueur, en examinant un objet particulier ou à la suite d'une discussion, débloque de petits textes qui deviennent consultables dans ce qui est appelé le « codex ». Ce dernier se présente sous la forme d'une encyclopédie thématique livrant des précisions – non essentielles à la bonne compréhension du scénario principal – sur la nature de l'univers parcouru et des cultures qui le peuplent. Le texte de ces pages ne peut être consulté que de manière non diégétique, puisqu'il faut mettre le jeu, c'est-à-dire en fait le monde du jeu, en pause et cliquer sur un onglet adéquat dans le menu apparu entre-temps à l'écran. Ces textes ne sont donc accessibles qu'au seul joueur et l'acte de lecture n'entretient aucun lien avec le personnage du commandant Shepard puisque, en tant qu'entité mécanique, celui-ci relève uniquement du monde du jeu. Admettons néanmoins que cet exemple est un cas limite pour notre sujet car, par son absence de forme visible, par la disparité de ses chapitres et l'interface rappelant plus une navigation internet qu'une page de livre, y voir davantage une arborescence de textes sans unité, ou un classeur rempli de dossiers, est aussi pertinent que d'y voir un livre chapitré de manière encyclopédique⁸.

Mais il arrive parfois que de semblables textes, au lieu d'être rassemblés dans un « codex » ou dans un « journal » unique, soient répartis sous forme de livres virtuels dans l'univers diégétique. La série des *Elder Scrolls*, que nous

choisissons d'illustrer par son quatrième épisode *Oblivion*⁹, est ainsi connue pour permettre au joueur de collecter une bibliothèque de plusieurs dizaines d'ouvrages différents. À l'instar des articles de *Mass Effect*, ces textes ont une portée avant tout encyclopédique dans la mesure où ils enrichissent l'expérience de jeu par des informations non déterminantes pour le bon déroulement de la narration. Remarquons d'ailleurs que leur forme littéraire est plus variée que celle des entrées de *Mass Effect*, puisqu'ils peuvent prendre la forme de traités ou de fictions, là où le style des écrits du « codex » était celui d'une sèche et fragmentaire description. Mais la différence majeure réside dans le statut de l'objet, puisque l'action de prendre un livre et d'en commencer la lecture est effectuée par la médiation de l'avatar. Le geste initial de la lecture se place ainsi au même niveau que l'action de sauter ou de donner un coup d'épée. Mais qu'en est-il de l'acte de lecture comme déchiffrement et interprétation des signes? Certes, certains mécanismes, à l'instar de *Mount & Blade*, intègrent l'acte de lecture au contexte mécanique auquel est lié l'avatar : lire « La bataille de Sancre Tor » permet ainsi au personnage d'accroître d'un point son habileté au maniement de l'épée. Mais il est impossible de prétendre que la lecture s'effectue par les yeux de l'avatar. Court-circuiter la *mimicry*¹⁰ de la lecture est aisé : en effet, pour obtenir le bonus symbolisant l'acquisition de compétences via une lecture bien digérée, il suffit d'ouvrir le livre et de le refermer immédiatement; telle est la seule chose qui compte du strict point de vue de l'existence mécanique de l'avatar. Dès qu'il y a un rapport au texte en tant que porteur de sens, le joueur n'a d'autre choix que de dire « je lis » face à un livre diégétique.

Cependant, le langage courant des joueurs emploie « je saute », « je cours » « je tire », lorsque leur avatar accomplit ladite action. En cela, ils ont raison, puisque ce sont eux qui, par pression de boutons, commandent à l'avatar de sauter¹¹. Seul l'accomplissement virtuel de cette commande est du ressort de l'avatar. Mais, parce que l'avatar ne saurait extraire du sens de l'information, on comprend que l'expression « je lis » ne se situe pas sur le même plan que les autres actions accomplies dans le monde fictionnel. Même sous un habillage diégétique, il semblerait que l'action de la lecture soit à part. Il nous faut à présent préciser cette différence et montrer en quoi lire et sauter dans un environnement virtuel procèdent de deux sources phénoménologiquement distinctes.

Lecture, perception, action

Reprenons les propos avec lesquels Galloway inaugurerait sa réflexion sur la nature du médium vidéoludique : la spécificité des jeux vidéo repose, selon lui, sur l'action accomplie par le joueur¹². Galloway ne mentionne pas nommément à quelles actions il fait allusion, mais il évoque, au fil des essais de *Gaming*, un éventail varié de situations de jeu : construire, tirer, se déplacer, conduire, etc. Quel dénominateur commun serait alors apte à subsumer ces différentes tâches sous le concept d'action vidéoludique? La réponse est indirecte : comme toute action prenant place dans le monde physique, les actions effectuées dans un cadre vidéoludique se rapportent à un espace : elles sont actions sur et dans cet espace. Et c'est en raison de leur inscription spatiale qu'elles ont un effet direct et local sur la configuration de la diégèse. En deçà de toute interactivité, un jeu vidéo se caractérise d'abord par la construction d'un espace simulé, aussi minimal soit-il. Le jeu vidéo n'est médium de l'action qu'en tant qu'il est primitivement médium de l'espace; ou, pourrait-on aussi dire, le jeu vidéo est l'utilisation sous forme ludique d'un médium numérique qui se définit par la création d'un espace virtuel¹³.

Sous la phrase « je saute », il faut donc entendre que, via l'entité instrumentale qu'est l'avatar, le joueur a le pouvoir d'effectuer une action signifiante dans un espace, un acte qui serait, en soi, assez similaire au maniement quotidien de n'importe quel outil. Toutefois, là où l'outil est étranger au monde, en ce qu'il lui fait violence pour le transformer et l'ouvrir, l'avatar incarne pleinement une partie du monde virtuel auquel il appartient, puisque les deux sont faits de cette même étoffe qu'est le code comme totalité fermée¹⁴. En effet, même si l'aspect visuel du monde n'est qu'un jeu de *mimicry* destiné à capter l'attention du joueur, il est régi par une physique des objets à laquelle sont pareillement soumis l'avatar et son monde. Si le joueur voit une flèche toucher un ennemi, c'est que, sous les textures chatoyantes, un pur objet informatique a atteint la zone-cible (*hitbox*) d'un autre objet ayant une présence pour ainsi dire « physique » dans le programme. Or, en lisant, ce que le joueur comprend et exhume, c'est le sens du texte, sens qui n'a aucun lien avec la réalité du monde du jeu comme flux organisé d'informations. Certes, toute image vidéoludique demande interprétation et nécessite une attention soutenue pour être disséquée d'une manière conduisant à l'action pertinente; et il est évident que ce mécanisme

mental est celui du joueur. Mais cette réflexion retourne au monde virtuel parce qu'elle se résout immédiatement en une action localisée dans l'espace. À l'inverse, la lecture d'un texte a sa propre fin en elle-même et ne requiert aucune spatialisation *a posteriori*. On comprend alors pourquoi « je lis » n'est pas une action qui peut procéder de ou être simulée par l'avatar.

Mais une telle explication n'illustre la différence entre la lecture et l'action que par leurs conséquences et visées respectives selon différents degrés de compréhension et d'interprétation : en aucun cas n'est apparue une différence de nature. Or, au-delà de leur portée pratique, lecture et action demandent de la part du joueur une attitude spécifique. La lecture est une anomalie dans le monde du jeu vidéo en ce qu'elle ne se situe pas sur le même plan phénoménologique que le reste des actions. Une bonne caractérisation de cette distinction fondamentale se retrouve chez Wolfgang Iser qui déclare : « Tandis que nous nous trouvons en face de l'objet, nous sommes plongés dans le texte : ainsi le rapport entre le texte et le lecteur diffère de celui de la perception¹⁵. » Imaginons un marteau posé devant nous. Ce marteau est rempli de possibilités d'interactions : nous pouvons le prendre pour clouer; nous pouvons, au contraire, le retourner pour extirper un clou; nous pouvons l'ignorer au profit d'un tournevis, etc. S'il est présent dans notre champ de perception comme promesse d'action, il ne fait pas encore partie de notre être-au-monde; il se trouve devant nous et nous lui faisons face. Un choix pratique de notre part est nécessaire pour l'incorporer et faire en sorte qu'il devienne pour nous marteau-qui-cloue. Ce critère d'extériorité devient plus palpable encore devant une machine dont le fonctionnement nous échappe et qui nous paraît alors totalement étrangère. Le texte, quant à lui, ne devient un objet que lorsque les lettres, parce que mal formées, sont difficilement lisibles : la difficulté propre à la correction de copies tient en partie à ce que le professeur attend un texte alors que la mauvaise graphie ne lui renvoie qu'un amas de signes dont il peine à déterminer la forme. Mais, pour un adulte alphabétisé, les mots bien imprimés d'un livre ne sont plus des objets, ce sont des codes qui ont été incorporés. L'acte de lecture vient après que nous avons dépassé la dimension de confrontation face à un objet pour nous abandonner au texte. Nous entrons ainsi dans un rapport de compréhension du code, et non plus de réalisation d'un plan : tandis que nous formons un projet pour le marteau avant de nous en emparer, nous saisissons les mots et ensuite seulement nous formons avec eux un sens¹⁶.

Mais, dans ce cas, si nous prêtons attention au vocabulaire courant et à l'expérience des usagers de jeux vidéo, la différence pourrait ne pas sembler si importante que nous venons de le dire. D'une part, tout joueur un peu sérieux sait à quel point l'absorption dans un jeu vidéo est au moins comparable à celle du lecteur dévorant un roman. D'autre part, la métaphore aquatique de la plongée ou de l'immersion relève du lieu commun lorsqu'il s'agit d'évoquer l'expérience vidéoludique. Depuis sa théorisation dans les années 90, notamment chez Janet Murray¹⁷, le concept d'immersion est utilisé et par les joueurs et par les créateurs, notamment lorsqu'il est question de vanter les prouesses d'une nouvelle production : plus elle sera dotée de mécanismes favorisant l'immersion, plus on la dira aboutie. Cette notion, dans le cas des jeux vidéo, recoupe en fait deux dynamiques complémentaires : la captation et la transparence. Cette dernière est purement technique et consiste dans la volonté de faire oublier à l'utilisateur qu'il se trouve face à un appareil technologique¹⁸ : ainsi l'ajout de vibrations sur les manettes, les progrès graphiques ou encore les contrôles par reconnaissance de mouvements ont été tour à tour loués comme facteurs d'une meilleure immersion. La captation est un concept davantage lié au *game design*; il vise à ce que le joueur se sente investi à l'intérieur du monde par l'ajout de personnalisation, de choix, et d'un contexte qui l'aide à donner un sens aux éléments numériques. Comme le livre alors, mais avec ses propres moyens, le jeu vidéo crée un monde dans lequel le joueur se plonge. Cependant, en ce que la ressource propre du jeu vidéo est le recours à l'action localisée, à cette première plongée se substitue la nécessité de faire face aux objets qui apparaissent comme des promesses d'interaction avec ce monde simulé.

Au-delà du simple exemple de la lecture, être plongé veut donc dire : oublier le monde extérieur pour se concentrer sur le déploiement d'une virtualité inhérente à ce qui fut d'abord un objet étranger et muet, que celle-ci soit intérieure (l'image intérieure que produit un livre) ou extérieure (ce qui apparaît à l'écran dans un dispositif audio-visuel). Mais est-ce à dire que tout texte est étranger à la logique d'action qui préside aux jeux vidéo? Nullement, car cela reviendrait à dire que toute forme de langage est détachable de l'œuvre auditive ou visuelle dans laquelle elle s'insère, privilège de l'art d'écrire qui nous paraît suspect, puisque concourant à hiérarchiser les pratiques artistiques. Les dialogues et les informations apparaissant sur les murs du monde fictionnel sont liées à celui-ci et ne font que le prolonger, ils

ne sont que l'expression nécessaire de la personne ou du mur auxquels ils sont attachés. Ils signalent avant de signifier. Mais le livre n'a plus ce rapport immédiat au monde, il renferme un sens indépendant à sa matérialité d'objet, de sorte que le texte du livre se déploie à l'écart du monde. Le livre est alors plus qu'une partie du jeu vidéo : il prend place dans le jeu vidéo, mais non pas comme un élément purement simulé. L'objet-livre et son texte sont aussi réels qu'un roman sur l'étagère d'une librairie. Lire un des livres d'*Oblivion* revient donc à être doublement plongé : plongé dans l'espace du jeu et plongé dans le texte du livre. La bibliothèque que le joueur peut se constituer dans *Oblivion* ne diffère en rien, sinon par le catalogue des titres qu'elle contient, de celle qu'un individu peut avoir sur sa tablette, qui, d'ailleurs, lui apparaît sous la forme d'une étagère. Les deux constituent un même objet, mais situé en deux points différents du cyberspace.

Mais, à partir de l'identité de l'objet-livre, peut-on postuler sans heurts l'identité de l'acte de lecture? Nous avons dit que le livre à l'intérieur d'un jeu vidéo dispose d'une certaine autonomie ontologique, mais il ne peut pas non plus ne pas être saisi comme un élément du jeu, donc selon une attitude ludique. Un double enjeu s'ouvre alors à nous : déterminer les caractéristiques d'une telle lecture ludique et nous demander s'il est même possible d'amender cette dépendance de la lecture au ludique afin de donner aux livres des jeux vidéo une autonomie plus grande.

Livre et environnement numérique : consultation et littérature

Partons de l'hypothèse suivante : en tant qu'environnement numérique simulé, les jeux vidéo peuvent être un lieu, sinon de conservation, au moins de consultation. Nous disons « lieu » et non pas simplement « interface ». Une plate-forme comme Gallica, ne constitue qu'une interface permettant un accès plus aisé à certains textes. Pour correspondre pleinement à un lieu de consultation, un espace numérique doit être plus qu'un simple relais : il doit donner au lecteur potentiel des raisons de rester en mettant à sa disposition un environnement favorable à la lecture, au moyen, par exemple, d'un ensemble d'outils d'annotation.

Qu'est-ce qui fait de Cyrodiil, la province que l'on parcourt dans *Oblivion*, un tel lieu, certes encore très imparfait? Ce n'est pas qu'elle soit le seul endroit à

conserver les textes des livres, ces derniers étant aisément trouvables sur Internet¹⁹. En revanche, elle donne à ces livres un contexte, une existence en tant qu'artefacts et surtout un espace pour être lus, de la même façon qu'une bibliothèque est un lieu de conservation et en même temps un lieu de consultation – bien que ces deux fonctions aient des exigences parfois contradictoires²⁰. Surtout, une bibliothèque fournit aux livres une atmosphère, que l'on pourrait qualifier « d'atmosphère de travail ». Sous cet angle, Cyrodiil demeure cependant bien imparfaite, puisque la dangerosité de ses contrées permet rarement à l'avatar de lire sereinement. En vérité, l'immense majorité du territoire est impropre à la lecture et ce, parce que la diégèse ne fait pas des livres son pivot central. Si le livre se sépare phénoménologiquement du reste du monde vidéoludique dans lequel il baigne, il n'en reste pas moins qu'il est utilisé à des fins instrumentales par le jeu, que ce soit pour renforcer la vraisemblance du monde fictionnel ou comme mécanisme facilitant la progression.

La lecture n'apparaît ainsi que comme un cas particulier de l'expérience de l'image vidéoludique. Si les comparaisons entre le jeu vidéo et le cinéma sont monnaie courante, elles éludent souvent un point essentiel quant au rapport du joueur/spectateur à l'image : là où l'image de cinéma est faite pour être contemplée dans son ensemble, dans le but d'en extraire du sens, celle du jeu vidéo est faite pour être scrutée et fractionnée à la recherche de l'élément interactif qui fera avancer la situation ludique. Le texte d'un livre vidéoludique n'échappe pas à cette caractérisation, qui le rapproche de la recherche d'indices que demande la lecture de certains romans policiers : l'attitude ludique première face à la représentation numérique d'un livre consiste à y chercher quelque élément important pour la quête en cours. La lecture est ainsi un mode de jeu, mais en un sens bien différent que ce qu'entend Michel Picard dans son livre *La lecture comme jeu*. En effet, Picard y soutient, de manière très normative, que la lecture est une forme de jeu, dont la littérature serait à la fois l'objet et les règles²¹. Ce jeu de la littérature ne se dévoile qu'au moyen de textes qui résistent au lecteur, l'obligeant à lire comme à distance, en faisant appel à un jeu de références et de réflexions. Cette question ne relève pour Picard que du texte : c'est la qualité d'un livre qui appelle une lecture littéraire. Or, dans le cas du jeu vidéo, la notion de qualité n'est pas suffisante pour assurer à un livre une lecture que l'on pourrait qualifier de littéraire. Dans son essai, Picard n'interroge jamais la matérialité et l'accessibilité du livre. En creux, nous devinons qu'il s'agit pour

lui d'un artefact physique, aisément accessible par la vente ou par le prêt, et dont seul le contenu mérite analyse. Cette évidence du support doit être remise en cause, car, à supposer que certains livres présents dans les jeux vidéo aient une qualité formelle susceptible d'occasionner un régime littéraire de lecture, il n'est parfois possible de les atteindre qu'au bout d'une trentaine d'heures de jeu. L'évidence du livre comme artefact disponible ne tient alors plus, allant contre l'idée même d'une littérature envisagée comme un corpus de textes ne demandant que des qualités intellectuelles pour être abordé. Mais court-circuiter sa progression dans le jeu en allant chercher le texte sur Internet est un geste ambigu : certes, il permet de détacher le texte de l'épreuve du jeu, comme si celui-ci avait accédé à l'autonomie littéraire, mais c'est en même temps l'arracher à un monde dont il fait partie intégrante. Le monde du jeu colle aux livres, de même que la littérature, en tant qu'ensemble culturel de références, colle à certains textes que nous nommons classiques. Or, serait-on tenté de dire, nul livre ne saurait servir deux maîtres. Le livre étant lié à son environnement immédiat, il nous faut donc chercher, en guise de contrepoids, les conditions d'un environnement numérique qui soient au service du livre.

Depuis l'avènement de la lecture sur support numérique, il existe ce qu'il est courant de dénommer des « livres augmentés », que sont, par exemple, les réalisations de la société Byook. S'il faut en croire son site internet, l'apport d'éléments numériques est censé « [renforcer] l'immersion » de la lecture et « [décupler n]os émotions²² ». Il est intéressant de constater que l'on retrouve ici le même vocabulaire et les mêmes promesses que ceux entendus dans l'industrie du jeu vidéo. En quoi consistent alors ces éléments numériques? Après lecture du titre *Little Fear*²³, ils ne nous semblent pas différer grandement de l'illustration traditionnelle. L'écran numérique n'affichant qu'une page à la fois, il est toutefois intéressant de suivre les métamorphoses de la page d'écriture elle-même : celle-ci change de couleur, des gouttes de sueur viennent perler sur elle, elle se met à battre comme un cœur, etc. Mais il n'y a là qu'une différence de degré par rapport à un livre illustré plus traditionnel, l'animation tendant à remplacer l'illustration. Cette technologie s'avère ici essentiellement tautologique : tous les éléments textuels et visuels de *Little Fear* se concentrent et se répondent sur l'espace très resserré d'une seule page, ce qui est possible par la superposition temporelle de l'animation. La réflexion qui sous-tend, nous semble-t-il, la revendication d'immersion des développeurs est que la répétition sur

différents modes sensoriels favorise l'immersion parce que des éléments en système forment un environnement qui maintient plus facilement le regard vers l'écran. Or, si nous pouvons admettre que, de manière générale, être plongé dans un film, ou dans un jeu vidéo d'ailleurs, c'est ne pas dévier notre regard de celui-ci, dans le cas de la lecture, ceci nous paraît bien plus problématique. Pensons ici au projet barthésien d'écrire la lecture et dont le geste premier était de rappeler que la lecture se fait également en levant la tête du texte, mouvement nécessaire à la maturation des sentiments et à l'appréciation du sens des passages²⁴. Cette attention aux moments de flottements, durant lesquels on se situe encore dans l'activité de lecture, mais où le rapport au texte s'est distendu, met en lumière le rôle crucial que les circonstances extérieures peuvent parfois jouer dans l'expérience du livre²⁵; lire dans le métro et lire dans un jardin n'offrent pas les mêmes conditions et ne se prêtent pas nécessairement au même type de livres. D'ailleurs, remarquons que *Little Fear* est accompagné d'une piste d'ambiance musicale, élément qui échappe à notre critique première de tautologie, car il modifie l'atmosphère extérieure de réception plus qu'il ne redouble platement le texte. Dans le cas de la lecture, lever la tête, interrompt peut-être l'immersion dans l'œuvre, mais non pas l'expérience de celle-ci, le monde extérieur devenant alors le décor, voire le support de nos pensées. Comprendons alors que l'immersion dans l'œuvre n'est pas la stricte attention au texte, qui, lui, ne retient pas nécessairement le lecteur dans les limites de son contenu, sauf à ne pas comprendre comment le discours critique est possible.

Contre cette préséance du numérique comme ludique, il faudrait donc imaginer un environnement numérique qui fournirait un cadre aux livres, sans chercher à immerger ou à diriger, mais plutôt à suggérer. Il devient ainsi possible de se représenter une grande bibliothèque numérique dans laquelle le lecteur prend un livre et s'installe dans une salle lui étant réservée. La salle serait personnalisable, avec mobilier et musique au choix et pourrait même s'effacer comme pièce pour devenir espace naturel. Le plus important pour qu'un tel environnement serve la lecture serait de prévoir une commande pour lever la tête du texte numérique et d'offrir au lecteur la possibilité de trouver, depuis son écran, l'environnement le mieux adapté à son état d'esprit et au livre qu'il désire lire. Le numérique ne serait alors qu'une extension, une pièce supplémentaire dans laquelle on serait plus à l'aise que dans une autre pour lever la tête. Notons au passage que de tels dispositifs

ont déjà été imaginés au sein même de jeux; c'est le cas, notamment, de *Heavy Rain*²⁶, jeu dans lequel le bureau de l'un des personnages jouables est personnalisable selon des modalités semblables à celles que nous venons de décrire.

Une telle organisation, si elle répond à des besoins propres aux bibliothèques, eu égard notamment à la consultation des volumes conservés, ne résout pas entièrement notre problème, puisque ce type d'environnement numérique consiste à faire une copie de livres déjà existants, leur donnant ainsi un double virtuel. Si cette proposition construit un espace qui se plie aux règles de la littérature, elle ne crée pas de littérature propre, n'étend pas le domaine de celle-ci. En définitive, elle ne parvient qu'à éviter la question suivante : l'action ludique localisée, telle que le jeu vidéo la développe, peut-elle être un accessoire de la littérature, au même titre que les illustrations ou bien phagocyte-t-elle fatalement les textes littéraires au profit de son régime propre d'appréciation²⁷?

Il nous semble que cette conversion, qui fait en sorte que le vidéoludique fasse partie du livre, et non l'inverse, réclame que le jeu vidéo soit pensé autour d'un livre, non pas comme une adaptation, mais comme une augmentation que nous nommerions « épreuve ». Dans un récent ouvrage, Marianne Massin insiste sur le fait que l'expérience esthétique, loin de se réduire à la seule et simple contemplation, y joint le plus souvent d'autres phases²⁸. L'une d'entre elles, que nous pourrions dire « préparatoire », a pour but de placer l'esprit dans une disponibilité réceptive particulière et adaptée à la contemplation²⁹, quand bien même cette expérience relèverait d'une pratique sportive. Un exemple intéressant pour nous est l'installation *Heavy Water* de James Turrell³⁰, dans laquelle les spectateurs devaient nager en apnée dans une piscine pour parvenir à une chambre à ciel ouvert, aux parois inondées de lumière, lieu propre à la méditation. L'épreuve physique, par définition, altère l'état d'esprit et, dans le cas présent, cette altération est redoublée par une modification de la perception et par l'oubli du monde extérieur. Or, une telle épreuve préparatoire n'est pas étrangère à la littérature, même si celle-ci doit s'effectuer en dehors de l'espace textuel lui-même. Soit par exemple le livre *Dernier amour à Constantinople* de Milorad Pavić³¹, composé de 22 chapitres, ayant chacun pour titre le nom d'un des arcanes majeurs du jeu de tarot. Le codex renfermant le texte est accompagné de son propre jeu de tarot, laissant au lecteur le soin de tirer

ses cartes pour savoir quels chapitres il sera autorisé à lire – puisque l'on ne peut tirer que cinq ou dix cartes à la fois – et dans quel ordre. Cette phase ludique est une expérience de seuil d'autant plus personnelle qu'elle renvoie au hasard et à une manipulation culturellement chargée d'une aura magique. L'expérience n'est néanmoins pas coupée du contenu du texte en ce que, dans celui-ci, la magie et le destin jouent un rôle important. Sans imposer un sens à l'œuvre, cette épreuve permet au lecteur de se plonger dans une atmosphère apte à créer de bonnes conditions de lecture et étend la matérialité du livre au-delà du simple codex.

En proposant un véritable espace d'interaction qui ne soit pas localisé en un endroit unique du monde physique, la technologie logicielle ouvre donc la voie à un renouvellement des possibilités d'épreuve du livre, tout en conservant son aspect aisément manipulable ou transportable via des appareils informatiques. Il est ainsi permis d'imaginer un livre numérique qui soit accompagné d'un monde numérique complet comportant des épreuves (encore qu'il devrait être possible d'avoir accès au texte sans passer par ce monde, de même que l'on a parfaitement le droit de lire le roman de Pavić sans tirer de cartes au préalable) et dans lequel le texte serait localisé. Ces épreuves ne sanctionneraient aucun système de progression, mais ponctueraient la lecture d'actions d'ambiance intimement liées au texte, et elles n'entreraient pas dans la logique d'un jeu qui se gagne sur le plan mécanique puisque le seul but serait de parvenir au bout de la lecture. Le livre ne serait alors plus un codex, ou l'éventuelle modélisation de codex en son sein, mais bien un ensemble spatial. Malgré les apparences, ce n'est pas ce que propose un jeu comme *Dear Esther*³², dans lequel le joueur erre sur une île, son passage à des points précis entraînant la lecture d'une longue lettre par un narrateur. Dans ce jeu, c'est l'acte de promenade qui est central, le texte étant un accompagnement, certes nécessaire, mais secondaire par rapport à l'interaction avec le monde que suppose la promenade. De plus, le texte ne se présente pas à nous sous une forme livresque et ne peut être lu qu'une fois par session de jeu; on ne peut ni revenir à un passage précis, ni l'annoter simplement, ce que le dispositif que nous imaginons ne devrait pas manquer de permettre.

La frontière entre jeu et livre apparaît alors poreuse, mais il nous semble nécessaire d'affirmer celle-ci de manière forte. Il faut ici songer à l'histoire du jeu *Pirouette*, similaire à *Dear Esther* en ce que la seule possibilité de

mouvement est un déplacement entraînant des dialogues avec des personnages non-joueurs³³. Lorsque ses créateurs tentèrent de le mettre en vente sur la plate-forme d'application d'Apple, les responsables de cette société leur signifièrent leur refus de le distribuer comme jeu vidéo, tout en les encourageant à soumettre leur entrée sous la rubrique « livre³⁴ ». Cette mésaventure repose, selon nous, sur le fait que l'apparente prépondérance du texte – car il est vrai que le joueur passe plus de temps à lire qu'à marcher – a été rattachée à la forme qui, dans notre société, a jusqu'ici le plus fait usage du texte de fiction : la littérature. Or, raisonner ainsi, c'est-à-dire vouloir que les jeux vidéo les plus riches en texte ne soient qu'une variante des livres, c'est empêcher le médium de développer son écriture propre et nier sa spécificité. La littérature correspond autant à un contenu textuel qu'à un ensemble de réflexes et de comportements face au contenu ou à la matérialité du livre, et, s'il est normal que les possibilités du support numérique fassent évoluer ces deux propriétés, l'héritage légué par cette tradition doit être pris en compte dans la définition de ce qui constitue aujourd'hui un livre, ce que tente de respecter le modèle d'environnement que nous avons rapidement esquissé.

De la description des différentes formes que prend l'objet-livre dans les jeux vidéo, nous en sommes venus à proposer un modèle esthétique, certes encore largement spéculatif, mais qu'un terme à la mode qualifierait peut-être de « transmédia ». Nous préférons penser qu'il s'agit d'une simple extension des possibilités de la littérature. Ce passage du théorique à l'esthétique a été inspiré par la nature même des deux médias étudiés, puisque nous avons mis en évidence une disparité phénoménologique entre l'appréciation d'un texte et celle d'un univers simulé, qui contient pourtant le texte en tant qu'objet intradiégétique. Cette disparité reste cependant largement inaperçue et inexploitée par les jeux vidéo actuels, puisqu'elle se subordonne à un régime d'images qui met l'accent sur la recherche d'indices ludiques. En retournant ce paradigme, et donc en tentant de faire de l'environnement virtuel un élément livresque, nous espérons avoir réussi deux entreprises, l'une théorique, l'autre pratique.

Sur le plan théorique, nous espérons que cette étude consacrée à l'objet-livre aura pu améliorer la compréhension du fait virtuel et qu'elle aura notamment montré que le concept d'immersion n'est pas le plus pertinent pour rendre compte de la richesse d'un univers vidéoludique. Il semble ainsi

préférable de lui substituer la notion de « formes d'attention ». Sur le plan pratique, nous souhaitons avoir modestement contribué à deux débats bien différents : d'une part, aux réflexions actuellement menées par les bibliothèques sur les nouvelles médiations numériques pour la consultation de leurs fonds, en arguant que les mondes numériques bâtis sur le modèle des jeux vidéo peuvent être des lieux de lecture efficaces et novateurs. D'autre part, en évoquant la manière par laquelle un environnement numérique peut s'inscrire dans le prolongement d'un texte par la suggestion d'une atmosphère ou de modes de lecture, nous espérons avoir mis en lumière le potentiel évolutif du livre à l'ère numérique, matérialité que doivent constamment interroger de nouvelles pratiques littéraires.

Thomas Morisset est étudiant-chercheur dans le programme EN-ER (Espace Numérique et Extension de la Réalité) du laboratoire EnsADLab, à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs de Paris. Ses recherches portent sur les caractères esthétiques de l'expérience vidéoludique et sur l'utilisation d'avatars lors de représentations théâtrales. Parallèlement à ses études, il publie de la poésie et est le directeur d'une troupe de théâtre, la Compagnie du Quart de Siècle.

Notes

1 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zones », 2011, p. 124-125.

2 Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zones », 2011, p. 18-25.

3 On entend par avatar la représentation physique, sous forme d'un personnage, des possibilités d'action et de déplacements échues aux joueurs. Mario et Lara Croft sont deux des avatars les plus connus de la culture vidéoludique.

4 *Mount & Blade. Warband*, TaleWorlds Entertainment, Paradox Interactive, 2010.

5 Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, coll. « Electronic Mediations », 2006, p. 7; et Gérard Genette, *Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Seuil », p. 237.

6 *Super Mario Bros.*, Nintendo, Nintendo, 1984.

7 *Mass Effect, Mass Effect 2 & Mass Effect 3*, Bioware, Electronic Arts, 2007-2012.

8 Cela ne signifie pas que la forme du codex est la seule forme possible pour un livre. Nous n'ignorons pas que les développements en cours du numérique et de la littérature hypertexte rendent cette assimilation problématique (et nous proposerons même plus bas un modèle s'éloignant de ce canon). La question est double : à supposer, comme nous le faisons, que le livre est plus défini par une forme qu'un contenu, quel est alors l'élément qui assure l'unité de l'objet et qu'est-ce qui fait passer du texte au livre? Dans le cas du « codex » de *Mass Effect*, ces questions nous semblent encore ouvertes et demanderaient des discussions supplémentaires que nous n'avons pas le loisir de mener à bien ici.

9 *The Elder Scrolls IV. Oblivion*, Bethesda Softworks, 2K Games, 2006.

10 Nous empruntons ce terme aux catégories de jeux définies par Roger Caillois dans *Les jeux et les hommes* (Paris, Gallimard, 1958). Sous ce terme, il faut entendre tous les jeux ou éléments ludiques visant à « faire comme si » (costumes, jeux de rôle, etc.). En tant que simulation d'un univers nouveau dans lequel le joueur est appelé à accomplir des actions virtuelles, il nous semble que l'action vidéoludique tombe originairement sous ce concept.

11 La question de la nature du lien entre le joueur et son avatar mérite d'être posée, mais, comme elle nécessiterait, au moins, un article complet, nous nous permettons de ne pas aller plus avant.

12 Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, coll. « Electronic Mediations », 2006, p. 2.

13 Voir l'exemple de l'espace en ligne *Second Life* (Linden Lab, 2003), dont la nature de jeu a été et est encore débattue. La question de savoir si l'apparition de ce médium numérique sous la forme du jeu vidéo est l'indice d'une relation nécessaire entre le jeu et l'activité numérique – relation qui infusera même les productions ne se voulant pas jeu – ou le fait d'une simple contingence historique à dépasser, est intéressante, mais elle nous éloignerait trop de notre sujet.

14 Cette équivalence explique que l'avatar, comme individu localisé, n'est pas un dispositif obligatoire dans un jeu vidéo. Un jeu comme *Tetris* (Alexei Pajitnov, Mirrorworks, 1987) se passe d'avatar et le joueur agit dans l'espace du jeu comme un principe d'action abstrait qui s'incorpore d'un objet à un autre. On peut aussi penser au récent *The Bridge* (Ty Taylor et Mario Castañeda, The Quantum Astrophysicists Guild, 2013), dans lequel on contrôle à la fois un avatar et le monde qui l'entoure.

15 Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens*, Munich, Wilhem Fink Verlag, 1976, traduction de Evelyne Sznycer, *L'acte de lecture. Théorie de l'effèt esthétique*, Bruxelles, Pierre Mardaga, 1995, p. 200.

16 Il est cependant courant de dire que l'on est plongé dans une tâche ou dans un travail. C'est que le geste maîtrisé ou demandant de l'attention engendre un rythme et une atmosphère qui lui sont propres. Mais ces éléments sont mis au service d'une action sur le monde ou sur une autre production artificielle, qui constitue alors un objet.

17 Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Mass.), The Massachusetts Institute of Technology Press, 1997.

18 Sur le concept de transparence, voir notamment les écrits de Don Ihde.

19 Ainsi le texte, en anglais, de « La bataille de Sancre Tor » que nous mentionnons plus haut peut être consulté ici : [http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Battle_of_Sancre_Tor_\(Book\)](http://elderscrolls.wikia.com/wiki/Battle_of_Sancre_Tor_(Book)).

20 Cette comparaison atteint cependant rapidement ses limites, puisque, au-delà du stock de livres intégrés aux codes du jeu, il n'est pas possible de faire l'acquisition, troisième rôle d'une bibliothèque, de nouveaux titres.

21 Michel Picard, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986, p. 314.

22 La présentation se retrouve à cette adresse : <http://byook.fr/a-propos/>.

23 Miguel Vargas, *Little Fear*, Valenciennes, Byook, 2011.

24 Roland Barthes, « Écrire la lecture », dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Seuil », 1993, p. 31-36.

25 Si l'on pense à l'environnement lumineux, la chose est également vraie pour les médias audio-visuels.

26 *Heavy Rain*, Quantic Dream, Sony, 2010.

27 Nous n'avons pas véritablement répondu à cette question en disant plus haut qu'une lecture littéraire est éventuellement possible à partir de textes de qualité qu'une épreuve réussie a rendus disponibles. Plutôt que d'être confinés au champ littéraire, de tels textes contribuent bien plutôt à l'émergence du jeu vidéo comme domaine culturel. Il faut donc ici entendre « régime d'appréciation » comme désignant un goût vidéoludique propre, dont la norme est l'action.

28 Marianne Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Æsthetica », 2013, p. 147.

29 Marianne Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Æsthetica », 2013, p. 99.

30 James Turrell, *Heavy Water*, Poitiers, Le confort moderne, 1991.

31 Milorad Pavić, *Poslednja ljubav u Carigradu*, Beograd, Draganic, 1996, traduction de Jean Descat, *Dernier amour à Constantinople*, Montricher, Éditions Noir sur Blanc, 2000.

32 *Dear Esther*, The Chinese Room, 2012.

33 Stephen Lavelle et Hayden Scott-Baron, *Pirouette*, 2011.

34 Voir le blog de Hayden Scott-Baron : <http://starfruitgames.com/blog/?p=407>.

Bibliographie

Sources

Dear Esther, The Chinese Room, 2012.

Heavy Rain, Quantic Dream, Sony, 2010.

Stephen Lavelle et Hayden Scott-Baron, *Pirouette*, 2011.

Mass Effect, *Mass Effect 2* et *Mass Effect 3*, Bioware, Electronic Arts, 2007-2012.

Mount & Blade. Warband, TaleWorlds Entertainment, Paradox Interactive, 2010.

Alexei Pajitnov, *Tetris*, Mirrorworks, 1987.

Super Mario Bros., Nintendo, Nintendo, 1984.

Ty Taylor et Mario Castañeda, *The Bridge*, The Quantum Astrophysicists Guild, 2013.

The Elder Scrolls IV. Oblivion, Bethesda Softworks, 2K Games, 2006.

James Turrell, *Heavy Water*, Poitiers, Le confort moderne, 1991.

Ouvrages et articles

Roland Barthes, « Écrire la lecture », dans *Le bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Seuil », 1993, p. 31-36.

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes. Le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.

Alexander R. Galloway, *Gaming. Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota Press, coll. « Electronic Mediations », 2006.

Gérard Genette, *Discours du récit*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Point Essais », 2007.

Wolfgang Iser, *Der Akt des Lesens*, Munich, Wilhem Fink Verlag, 1976, traduction de Evelyne Sznycer, *L'acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique*, Bruxelles, Pierre Mardaga, 1995.

Piotr Kubinski « Immersion vs. Emersive Effects in Videogames », <http://www.inter-disciplinary.net/critical-issues/wp-content/uploads/2013/05/kubinskivideopaper.pdf>.

Marianne Massin, *Expérience esthétique et art contemporain*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Æsthetica », 2013.

Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge (Mass.), The Massachusset Institute of Technology Press, 1997.

Milorad Pavié, *Poslednja ljubav u Carigradu*, Beograd, Draganic, 1996, traduction de Jean Descat, *Dernier amour à Constantinople*, Montricher, Éditions Noir sur Blanc, 2000.

Michel Picard, *La lecture comme jeu. Essai sur la littérature*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Critique », 1986.

Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, coll. « Zones », 2011.

Miguel Vargas, *Little Fear*, Valenciennes, Byook, 2011.