

Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique

Vincent Mauger

Volume 5, Number 2, Spring 2014

Livre et jeu vidéo
Book and Videogame

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1024778ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1024778ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

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

ISSN

1920-602X (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Mauger, V. (2014). Métaphores fonctionnelles du livre en contexte vidéoludique. *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, 5(2).
<https://doi.org/10.7202/1024778ar>

Article abstract

Video games integrate the symbols of books and of book culture: several digital environments incorporate them in a manner that combines them with the rules of the game. This junction creates functional metaphors that move away from the preconceived notions concerning the codex. However, the representations they evoke say a lot about our culture and the contemporary imaginary. To reproduce certain aspects of books, video games require their own sets of figures, with their own meanings and functions. This paper proposes to analyze five of them: the mode of transportation, the accumulation of energy, the consumable tonic, the martial instrument and the gaming hypomnema. The latter avenue, underestimated, may enrich video game activity and even the quotidian lives of players through the various uses that the remediated book allows in digital format, such as an external memory or a notebook. It allows us to imagine players as scribes working on themselves through the revisiting of their gaming practices.

MÉTAPHORES FONCTIONNELLES DU LIVRE EN CONTEXTE VIDÉOLUDIQUE

Vincent MAUGER
Université Laval

RÉSUMÉ

Il n'est pas rare que les jeux vidéo intègrent les symboles du livre et de sa culture : ainsi de plusieurs environnements numériques qui incorporent ces symboles en les unissant à leurs propres impératifs axiomatiques. Cette jonction crée des métaphores fonctionnelles qui s'éloignent de l'idée préconçue du codex. Les représentations que ces métaphores évoquent en disent cependant beaucoup sur la culture et l'imaginaire contemporains. Pour rendre l'aspect des livres, les jeux vidéo appellent leur lot de figures dotées de significations et de fonctions spécifiques. Cet article se propose d'analyser cinq de ces figures : le moyen de transport, l'accumulateur d'énergie, le fortifiant à consommer, l'instrument martial, puis l'hypomnémon videoludique. Cette dernière avenue, sous-estimée, peut enrichir l'activité vidéoludique, voire les joueurs eux-mêmes, par diverses remédiatisations numériques du livre et de ses modalités, favorisant le réinvestissement de ses attributs traditionnels, tels celui de la mémoire externe ou encore du journal personnel. Elle permet alors d'imaginer le joueur comme un scribe travaillant sur lui-même par un retour sur sa pratique ludique.

ABSTRACT

Video games integrate the symbols of books and of book culture: several digital environments incorporate them in a manner that combines them with the rules of the game. This junction creates functional metaphors that move away from the preconceived notions concerning the codex. However, the representations they evoke say a lot about our culture and the contemporary imaginary. To reproduce certain aspects of books, video games require their own sets of figures, with their own meanings and functions. This paper proposes to analyze five of them: the mode of transportation, the accumulation of energy, the consumable tonic, the martial instrument and the gaming hypomnema. The latter avenue, underestimated, may enrich video game activity and even the quotidian lives of players through the various uses that the remediated book allows in digital format, such as an external memory or a notebook. It allows us to imagine players as scribes working on themselves through the revisiting of their gaming practices.

Les jeux vidéo, par leurs aspirations représentationnelles, intègrent en toute liberté les symboles du livre et de sa culture. Plusieurs environnements vidéoludiques, par l'entremise de jeux de rôles dont nombre de leurs thèmes et systèmes s'inspirent, assimilent des figures de livre¹ qui s'unissent ainsi à leurs propres impératifs. Si cette alliance d'abstractions systémiques à la fiction ne peut qu'encourager une meilleure compréhension du jeu vidéo chez les joueurs, cette jonction crée aussi des métaphores fonctionnelles du livre qui sont parfois loin de l'idée classique que nous nous en faisons. Les visions de la culture que ces métaphores fonctionnelles évoquent en disent toutefois énormément sur l'imaginaire contemporain. En nous appuyant sur un corpus restreint de jeux vidéo reconnus pour leur succès critique ou populaire, nous nous proposons ici d'explorer cinq de ces métaphores. Nous approfondirons plus en détail la dernière de ces avenues, l'hypomnémon support de mémoire, qui pourrait, si elle était davantage prise en compte par les concepteurs, enrichir l'activité vidéoludique et, de façon indirecte, le bien-être des joueurs eux-mêmes – cela, par la mise en place de dispositifs permettant une réflexion des joueurs sur leur pratique.

Tout d'abord, qu'entendons-nous par « métaphore fonctionnelle »? Il est important de le spécifier, car, comme bien des concepts polysémiques, cette expression prend des formes variées lorsque comprise dans différents domaines théoriques. Dans le cadre de cet article, elle n'est pas employée dans un sens linguistique se rattachant à la philosophie du langage dans la tradition de Ludwig Wittgenstein, tradition qui associe généralement la fonction à la *Théorie des actes de langage* développée par John L. Austin (1962), puis par John Searle (1969). Pour aborder ces aspects de la culture numérique, nous fonderons plutôt notre analyse sur des notions de la discipline du design, dont la démarche synthétique convient par nature à l'établissement de motifs ou modèles et qui « apparaît comme nouvelle fondation pour la conceptualisation et la production de connaissances² » dans ce champ des sciences humaines. Plus précisément, il s'agit du design d'information, qui peut être défini comme « la traduction de données complexes, non organisées et non structurées en information utile et significative³ ». Un « architecte d'information », terme créé par Richard Saul Wurman⁴, est un designer dont le rôle est de structurer les motifs inhérents à certains groupes de données pour montrer et communiquer de la manière la plus claire possible les informations complexes qu'elles recèlent. Il s'agit donc d'un facilitateur définissant les options qu'offrent les espaces

d'informations. Dans les plateformes numériques, l'information réagit désormais de façon dynamique suivant les manières dont ces environnements sont employés usuellement par des suggestions sensibles au contexte. Le design d'interaction se concentre quant à lui sur « l'espace entre les actions humaines et les réponses du système⁵ » et détermine les structures et comportements des systèmes numériques devant réagir de concert avec l'utilisateur d'un moment à un autre. Il décrit l'usage des produits interactifs et rend ainsi possible la manipulation du contenu et la navigation à l'intérieur de celui-ci par un choix d'apparences ou d'interfaces adaptatives pouvant s'accorder aux intérêts et degrés de connaissance des utilisateurs.

Dans ce contexte particulier, le terme « fonctionnalité » désigne n'importe quel aspect, ou somme d'aspects, qu'un produit peut accomplir pour un utilisateur. Avec « fonction », ce mot partage la même racine latine *functio*, signifiant « performer » ou « mettre à exécution ». De son côté, la métaphore correspond à une figure de style fondée sur l'analogie ou la substitution, voire les deux à la fois. Elle forme un procédé rhétorique permettant l'élaboration d'une pensée plus riche et complexe par rapport à un vocabulaire purement descriptif. Son précurseur latin *metaphora*, « transposition », possède une filiation étymologique avec le mot grec μεταφορά, qui signifie au sens propre « transport ».

Selon Louis Rosenfield et Peter Morville⁶, les métaphores fonctionnelles « créent un lien entre les tâches pouvant être performées dans un environnement traditionnel et celles pouvant être performées dans un nouvel environnement⁷ ». Par exemple, quand nous entrons dans une bibliothèque, il est possible de consulter les rayons, de chercher à même les répertoires ou encore de demander l'assistance d'un préposé. Plusieurs sites Web de bibliothèques présentent ces tâches en options aux utilisateurs par l'entremise d'une visite virtuelle.

Il est utile de remarquer que les métaphores pédagogiques peuvent aussi être considérées comme des métaphores fonctionnelles employées pour introduire un nouveau concept en le reliant à un concept familier, telles des fusées éclairantes lancées en terrain inconnu. Elles créent l'évidence puis suscitent l'interrogation afin de guider la pensée, au lieu de faire naître avant tout l'interrogation, comme le font les métaphores poétiques pour entraîner

le plaisir, l'étonnement ou la rêverie; l'insolite y devient donc familier, et non pas le contraire. Ces métaphores dites « conceptuelles » sont des instruments cognitifs d'importance majeure pour la pensée complexe⁸ dont la diversité est observable : elles sont psychologiquement distinctes chez les adultes vis-à-vis de chez les enfants, au long des phases de développement des compétences langagières, ou encore selon différentes classes d'usage, du parler terre-à-terre aux jargons plus élitistes⁹.

Des métaphores visuelles des figures du livre à la figuration vidéoludique

Pour rendre l'aspect des livres, ces métaphores fonctionnelles sont la plupart du temps visuelles, c'est-à-dire qu'elles reprennent des éléments graphiques, typographiques et iconographiques ou encore des couleurs familières pour créer des liens nouveaux entre les éléments. Constructions dynamiques qui s'élaborent en deçà du regard des utilisateurs, ces métaphores visuelles appellent leur lot de figures assorties de leurs propres significations et fonctions. Sandra Dubé¹⁰, qui a analysé la représentation du livre à l'écran, relève que ce phénomène hyper- et multimédiatique présente trois formes de figures : « photographique », soit très près du réel d'un livre, de la manipulation d'un codex; « simulé », son pendant animé de composantes multimédias et muni d'hyperliens; puis le livre « interface », où la représentation n'est qu'une référence, un prétexte s'éloignant de la logique du livre. Nous verrons que les jeux vidéo, en vertu de certains héritages thématiques et nécessités performatives, entraînent une variété encore plus grande de figures.

Dans *Figures, Lectures*, Bertrand Gervais expose que « [l]a figure est dotée d'un ensemble de traits et d'une logique de mise en récit et en image, par lesquels on l'appréhende et qui peuvent être l'objet d'une description formelle, d'un travail d'analyse et d'interprétation ». « La figure attire le sujet et en même temps lui résiste; elle se présente comme une énigme qui inquiète, car exigeant d'être résolue, et rassure, par ce qu'elle est déjà posée. » La figure est donc une expérience qui, « pour se déployer, requiert non seulement d'être aperçue et imaginée, mais encore d'être manipulée. Imaginer une figure, c'est *manipuler une forme*¹¹ ».

Dans l'expérience contrôlée d'un environnement ludique, l'interactivité appelle l'action de celui qui s'interroge devant différents défis. L'activité ludique offre la possibilité de peser, d'essayer, d'infirmer ou de confirmer ses hypothèses face aux figures mouvantes associées aux différentes composantes des systèmes ludiques. On apprend à comprendre la figure et la représentation que l'on se fait de celle-ci en la manipulant, car la figure, en tant que signe dynamique, est interface, interface sur l'imaginaire – qui serait aussi interface sur la culture, aux yeux de Bertrand Gervais. Comprendre à sa suite la figure en tant que « texte hybride entre le factuel et le fictionnel¹² » fait écho à la conception des jeux vidéo chez Jesper Juul¹³, qui les envisage comme étant à demi réels (*half-real*), à mi-chemin entre des règles quantifiables et des mondes fictionnels, abstraits.

La figure est projection, construction imaginaire. Cela transparaît dans les figures des livres en contexte vidéoludique, qui symbolisent toujours « autre chose », « davantage » qu'un simple livre. Ces livres sont des imitations ou des masques cachant leur vrai visage. En ce sens, ils sonnent faux, sont faux. Les figures sont donc utilisées comme matière première pour nourrir un monde fictionnel qui aidera les joueurs à intégrer et accepter les éléments abstraits des jeux (soit des règles et des contraintes). La figure du livre dans les jeux vidéo, comme celle de l'écran ou du Web, se fait à la fois matériau et interface, acquiert une fonction et devient métaphore. Elle dynamise le traditionnel médium imprimé avec le souci d'en garder la saveur, peut-être pour capter un peu de ce lustre – autorité ou maturité – que les jeux vidéo peinent souvent à obtenir.

La métaphorisation fonctionnelle des livres

Remédiatisé par les jeux vidéo, le livre voit sa substance détournée sous des métaphores fonctionnelles garantes d'impératifs ludiques orientés par des logiques d'action et de puissance d'agir. Cette étude de cas non exhaustive se propose d'analyser cinq de ces métaphores fonctionnelles.

Métaphore 1 – Le « livre-portail », le moyen de transport

L'idée du livre ouvrant la porte vers un ailleurs, par l'entremise de journaux de voyage ou de récits fictifs, est une métaphore ancienne. Déjà, il y a plus de 3500 ans, le *Livre des Portes*, texte sacré de l'ancienne Égypte, évoquait le

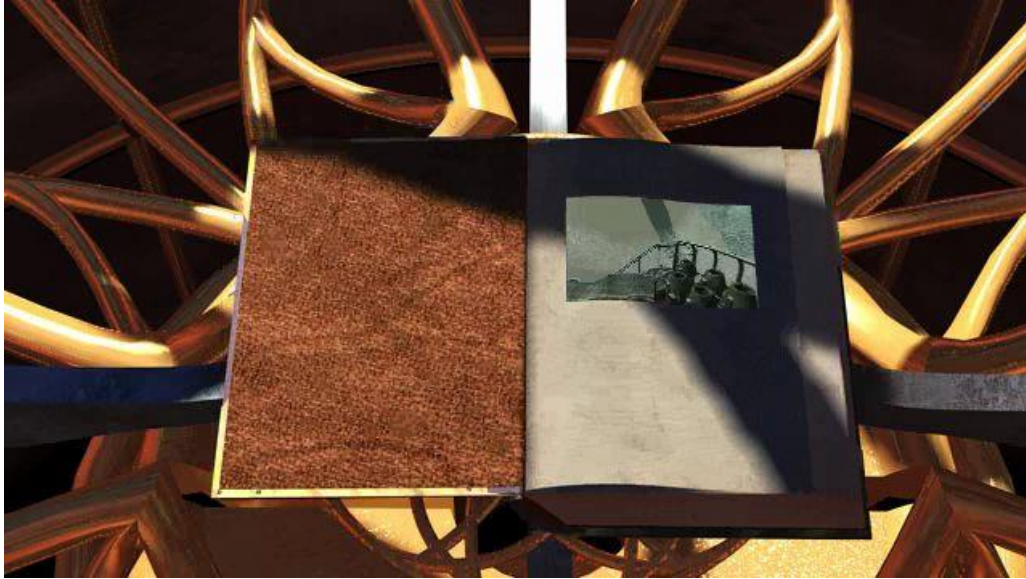
voyage du défunt vers le royaume des morts. Suivant une philosophie hermétique, plusieurs alchimistes antiques gréco-égyptiens, puis latins médiévaux, cherchèrent eux aussi, par le savoir sacré que renferment les livres, une révélation mystique conférant la connaissance du monde, de soi et du divin¹⁴.



La caverne mystique de l'Illuminati – Traité d'alchimie comme voie d'illumination.

Dans l'univers vidéoludique, l'idée a été formalisée, programmée, puis employée couramment. Des surfaces condensées et reliées unissant des repères, le papier du livre est devenu portail. Le jeu vidéo a permis cette représentation et son utilisation depuis longtemps, ayant emprunté ces éléments surnaturels aux littératures de l'imaginaire, du merveilleux à la *fantasy*. La possibilité de téléportation à l'aide d'un livre, d'un parchemin ou d'une carte constitue un motif récurrent dans les fictions vidéoludiques.

Dans la classique saga *Myst* (Brøderbund Software, 1993), la civilisation avancée D'ni a maîtrisé l'Art, une technique d'écriture permettant de créer des mondes artificiels contenus dans des livres qui renferment le pouvoir d'y transporter d'éventuels voyageurs. Dans ce « multivers » fictionnel, où ces « livres de liaison » peuvent être conçus comme autant d'hyperliens, les codex figurent littéralement des fenêtres vers différents mondes : sous forme de films rendus à même les pages, la fiction suggère des discussions avec des personnages prisonniers à l'intérieur de livres.



« Livre de liaison » comme hyperlien et fenêtre sur un autre monde – *Myst III : Exile* (Ubi Soft Entertainment, 2001).

Dans le jeu en ligne massivement multijoueurs *Ultima Online* (Origin System/Electronic Arts, 1997), le joueur peut désigner le lieu où il se trouve en écrivant des runes sur une petite pierre. Certaines versions du jeu offrent la possibilité de regrouper ces runes en un *Rune Book* pour les conserver sur soi, de sorte que l'inventaire personnel du joueur n'est pas encombré de galets enchantés. L'utilisation de ces tablettes runiques lui permet alors de revenir à ces endroits quand bon lui semble à l'aide de portails magiques, ce qui, en quelque sorte, réunit l'usage du signet placé dans un livre et du système de localisation mondial rappelant notre propre système de géolocalisation mondial (GPS).



Dans la même logique, le jeu de rôle d'action *Diablo* (Blizzard Entertainment/Ubisoft, 1997), ses suites et de nombreux héritiers spirituels, permettent aux joueurs de consommer à la pièce des parchemins afin de se

rendre directement au village d'origine avec l'aide du même genre de portail, compressant ainsi le temps et l'espace dans le but d'éviter de pénibles et inutiles allers et retours.



La consommation de parchemins permet de retourner au lieu d'origine – *Diablo II* (Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment, 2000).

Métaphore 2 – Le « livre-pile », l'accumulateur d'énergie

Dans les univers fantaisistes des jeux de rôle, les livres, leurs pages ou les parchemins qui renferment des sortilèges constituent une forme de pouvoir tant pour les magiciens – érudits qui intègrent, maîtrisent, puis répètent leurs exploits – que pour les roublards, une classe de personnages futés, qui consomment principalement ces dispositifs sans maîtriser la magie nécessaire à leur production.



Un archimage électrisant, livre en main – *Warhammer Online: Age of Reckoning* (Mythic entertainment/Electronic Arts, 2008).

Les livres se font alors réservoirs de forces électromagnétiques et thermodynamiques. Au-delà de la pile électrique, les pages contiennent foudre et tempête, flammes et blizzards. L'imagination semble y être l'unique limite. Ces figures de livre recèlent aussi l'énergie potentielle d'actions encore non réalisées, allant des transmutations diverses de l'alchimie à la guérison miraculeuse. Tous ces prodiges ont en commun la rapidité de leurs résultats, qui, s'ils ne sont pas instantanés, se mesurent souvent en secondes, rarement en minutes. Dans l'idéal vidéoludique, l'instantanéité d'action doit répondre à l'urgence des situations.

Cette réalité à double tranchant évoque le phénomène du « présentisme » défini par Hartog, une expérience contemporaine du temps, inédite dans l'histoire, qui fait du présent un « monstre » : « à la fois tout (il n'y a que du présent) et presque rien (la tyrannie de l'immédiat) ». Dans cet espace-temps, l'individu contemporain se trouve « avide ou anxieux », « comme s'il était contraint de se projeter en avant de lui-même pour se regarder tout aussitôt comme déjà passé, oublié¹⁵ ». En ce contexte, le joueur devient alors un

« homme-présent », ce qui, pour Zaki Laïdi, « ressemble fort à un cerveau et un corps pris dans une série “d’évènements physiques et mentaux reliés entre eux”. De fait, son identité se ramènerait à l’enchaînement des évènements qu’il vit aujourd’hui, aux désirs qu’il exprime aujourd’hui¹⁶. » La représentation de la compression de la puissance intellectuelle même, sous les figures de livres qui n’expriment pas le travail ni les efforts sous-tendant cette action, semble cautionner cette philosophie du temps. Cette considération nous mène au point suivant.

Métaphore 3 – Le « livre-fortifiant », la connaissance matérialisée à consommer

La suppression du présent se perçoit encore mieux dans des livres fantaisistes permettant un apprentissage accéléré, voire l’obtention prodigieuse d’un accès direct à de nouvelles compétences. Ces livres sont des substrats d’aptitudes, les vecteurs d’un potentiel d’actions, c’est-à-dire qu’ils supposent une compression du temps d’apprentissage et une omission des efforts que celui-ci nécessite. Cet effet de « libre-service » peut devenir sournois lorsqu’appliqué à la vie réelle, surtout en contexte universitaire, voire pédagogique en général. L’impression que le savoir s’apparente à un stock de données dans lequel il suffit de puiser sape la démarche d’acquisition de la connaissance (et ouvre grand la voie au plagiat). Cette accessibilité rapide ne court-circuite-t-elle pas des étapes essentielles de la construction de la pensée, voire de la personne?

Dans le classique jeu de rôle sur table *Dungeon & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) – père spirituel de nombreux jeux vidéo – des « Traités », dits « de perspicacité », « d’autorité et d’influence » ou de « compréhension¹⁷ », permettent d’augmenter significativement l’une des statistiques d’un personnage après 48 heures d’efforts en six jours d’études, tel que le stipulent arbitrairement les règles. L’intelligence, la sagesse ou le charisme de l’individu moyen peut alors atteindre le niveau de celui ou de celle d’un savant, d’un philosophe ou d’un chef d’État. Dans ces livres enchantés, l’expérience est comprimée, éclipsée par l’ici et maintenant, comme s’ils étaient la matérialisation d’une diplomation instantanée soutenue par les Muses.

Il faut cependant comprendre qu'ici ces mécaniques de jeu représentent la modélisation d'actions plus complexes ou surnaturelles. Elles illustrent des adaptations d'activités comprises dans ces nouveaux contextes régulés que sont les systèmes simplifiant la réalité. Leur étude mériterait toutefois d'être menée plus en profondeur afin de dégager les idéologies qui, dans la culture contemporaine ou dans certaines cultures nationales, influencent les orientations du design des jeux vidéo. À titre d'exemple, de nombreux jeux de rôles en ligne massivement multijoueurs (MMORPG), tel le jeu coréen *Aion: The Tower of Eternity* (NCsoft, 2008), utilisent l'achat de livres à consommer comme moyen d'acquisition de compétences. La clientèle est alors tributaire des diktats de l'autorité marchande du jeu. Les MMORPG plus occidentaux, comme *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), favorisent de leur côté l'offre de points en échange d'efforts rémunérés. Ces unités peuvent être dépensées en toute liberté, telle une devise troquée contre les points d'aptitude qui articulent la mécanique des personnages-joueurs par l'entremise de leurs statistiques.



Livres en vente dans le jeu *Aion: The Tower of Eternity* (NCsoft, 2008).

Métaphore fonctionnelle 4 – Le « livre-armement », un instrument martial

En contexte vidéoludique, où la plume n'est pas encore plus forte que l'épée, le livre peut aussi faire office d'arme. La teneur agonistique de plusieurs systèmes de jeux se greffe à des fictions guerrières auxquelles

l'aphorisme de Bacon et Hobbes, « *knowledge is power* », s'applique à merveille. Le livre remplit une fonction martiale en intégrant l'uniforme et l'équipement des mages et des prêtres de guerre fantaisistes. Il devient ainsi à la fois arme à feu, par les sortilèges offensifs qu'il renferme; objet contondant, renforcé par de fortes peintures métalliques; puis bouclier, en faisant partie intégrante d'une armure lourde. Il est au sens large un outil de puissance, un symbole de commandement, un étendard, une bannière militaire.



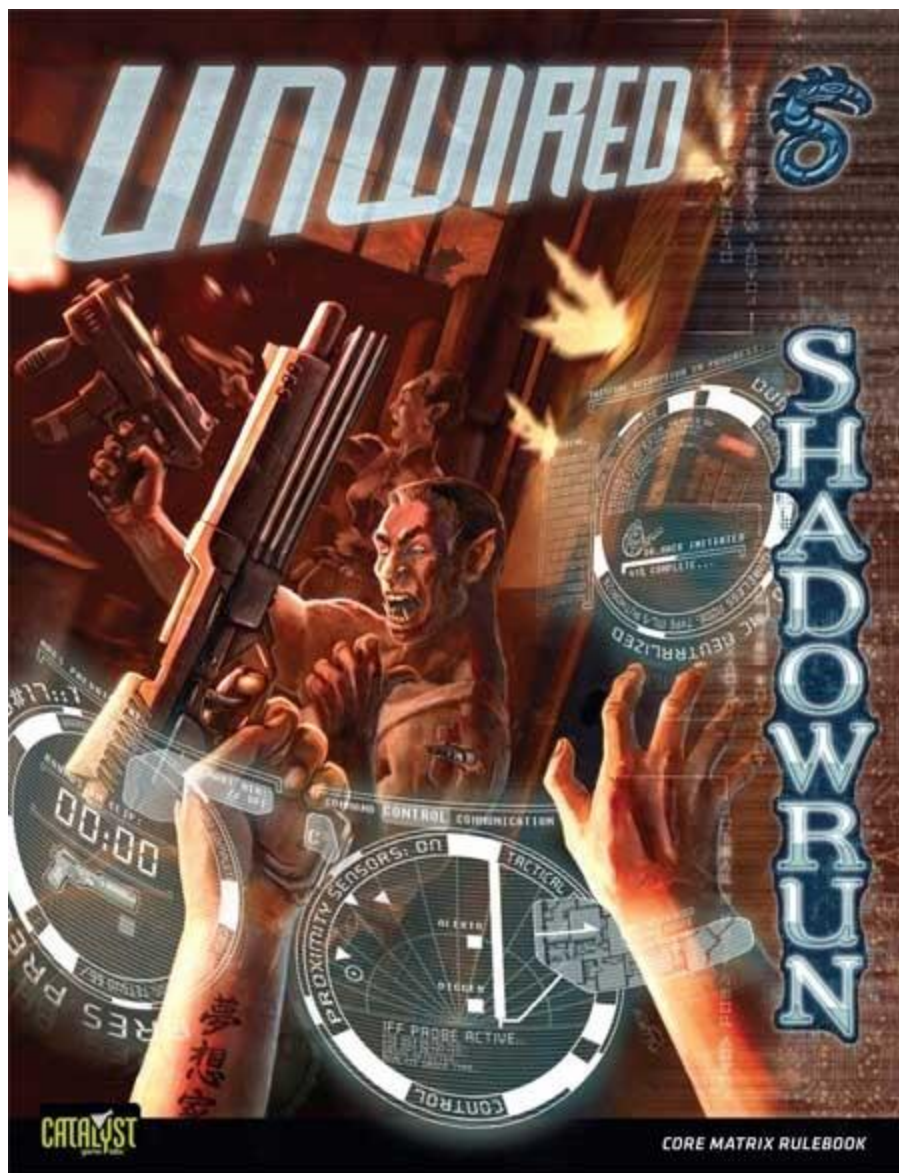


Figurine du guerrier-prêtre du jeu *Warhammer Fantasy Battle* (Games Workshop, 1983) et son illustration en vue de l'adaptation en MMORPG.

Ces représentations, héritage des premiers jeux de rôle médiévaux sur table des années 1970, eux-mêmes dérivés des jeux traditionnels de simulation guerrière (*wargames*, *Kriegspiel*) joués à l'aide de figurines, mettent en lumière une vaste problématique touchant les MMORPG : celle d'un jeu de rôle d'ordre narratif où le potentiel dramatique reste trop souvent écarté par des impératifs agonistiques. Ce désir de puissance dépasse les frontières génériques de la *fantasy* : des jeux baignant dans la science-fiction peuvent calquer les mêmes mécaniques.

Comme dans la vie contemporaine, le livre en tant que support de connaissance et moyen de communication se transforme : il devient électronique et numérique. Des jeux de rôle sur table, tel *Cyberpunk* (R. Talsorian Games, 1988), situé dans une dystopie futuriste en 2013 puis en 2020, ou encore *Shadowrun* (FASA Corporation, 1989), un autre univers grandement influencé par l'œuvre de l'auteur William Gibson – ainsi que celle de J.R.R. Tolkien pour le côté *fantasy* de sa population humanoïde très hétéroclite –, reprennent des métaphores fonctionnelles du livre pour les

transposer dans un futur technologique pas si lointain. Le *hacker* y utilise son *datadeck*, un ordinateur portable s'approchant de la tablette, et qui se relie par voie filaire à même le cerveau de son utilisateur à l'aide d'un *datajack*. Plus branché, il peut se mettre au goût du jour en se faisant implanter un *commlink* pour passer au sans-fil; le *hacker* emploiera alors les microprocesseurs de son ordinateur portable de la même façon qu'un mage tire ses pouvoirs d'un codex empli de sortilèges. Au lieu de rendre possible la magie du voyage astral, le livre numérique, en vertu d'une connexion à la « matrice », permet le déplacement de la conscience par l'entremise d'un avatar à même le cyberspace. Le *datadeck* est également une source de compétences techniques que le *hacker* peut télécharger pour exécuter certaines de ses tâches à l'aide de procédures déployées par des intelligences artificielles sous son contrôle. Du fait de l'omniprésence de la technologie, le livre numérique, comme son prédécesseur papier, tient aussi lieu d'arme : il peut asservir en court-circuitant l'électromécanique ou encore en piratant les individus eux-mêmes, ceux-ci, de plus en plus près des cyborgs, étant souvent dépendants de leurs implants et équipements technologiques.



Un hacker à l'œuvre en réalité augmentée : couverture du supplément *Unwired* du jeu de rôle sur table *Shadowrun* (Catalyst Game Labs, 2008).

Métaphore 5 – Le « livre remédiatisé », l'hypomnématon vidéoludique

Certains jeux vidéo proposent des remédiatisations numériques du livre et de ses rôles traditionnels, que celui-ci agisse à titre de support d'une connaissance nouvelle, de mémoire externe, ou encore de journal personnel. L'esthétique des bases de données numériques transforme aussi le potentiel encyclopédique de ces figures du livre, permettant ainsi d'imaginer le jeu vidéo comme un « hypomnématon ». Définie par Michel Foucault comme

« recueil de choses lues et entendues et support des exercices de pensée¹⁸ » (1983 : 1249), cette notion autorise la conception du joueur en tant que scribe travaillant sur lui-même par un retour sur sa pratique ludique. Mais d’abord, qu’est-ce que les hypomnémata?

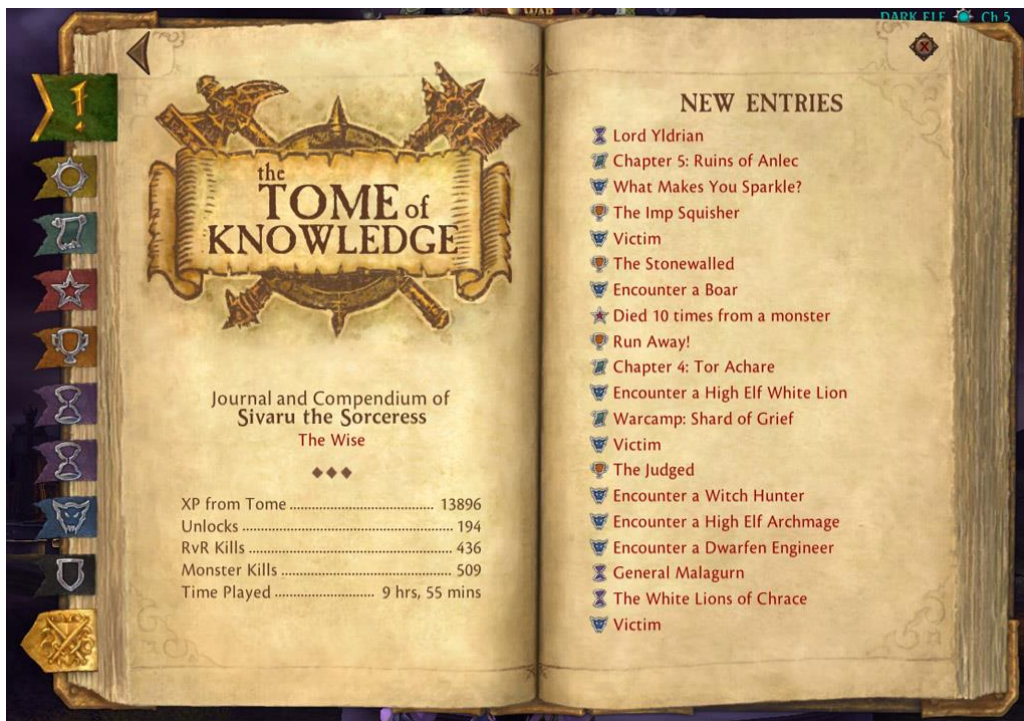
Bernard Stiegler résume ainsi : « les hypomnémata sont les bases documentaires et matérielles¹⁹ » des techniques de soi et de l’écriture de soi. Foucault, avant lui, avait soulevé qu’il « ne faudrait pas envisager ces *hypomnémata* comme un simple support de mémoire, qu’on pourrait consulter de temps à autre, si l’occasion s’en présentait », ni qu’ils soient « compris comme des journaux intimes, ou [d]es récits d’expériences spirituelles [...] ». Car, à ses yeux, « [i]ls ne constituent pas un “récit de soi-même” », mais « plutôt un matériel et un cadre pour des exercices à effectuer fréquemment : lire, relire, méditer, s’entretenir avec soi-même et avec d’autres, etc.²⁰ ».

Comprendre le jeu vidéo comme hypomnématon nécessite une nouvelle conception de la lecture et de l’écriture, devenues numériques, hypermédiatiques et collaboratives. Avec leurs historiques variés et leurs multiples données de navigation, ces technologies de pointe représentent d’autres occasions « de capter au contraire le déjà-dit; [de] rassembler ce qu’on a pu entendre ou lire, et cela pour une fin qui n’est rien de moins que la constitution de soi²¹ ». Si « la rédaction des *hypomnémata* peut contribuer à la formation de soi [...] c’est pour trois raisons principales : les effets de limitation dus au couplage de l’écriture avec la lecture, la pratique réglée du disparate qui détermine les choix, l’appropriation qu’elle effectue²² ». Voilà pourquoi il est impératif de distinguer la simple captation ou consultation de données des actes et pratiques de colligation ou de synthèse réfléchie qui, eux, demeurent essentiels à la méditation, au travail sur soi.

Nous poursuivrons l’analyse du jeu vidéo comme hypomnématon en adaptant les exemples de Foucault afin de les appliquer au contexte vidéoludique. Les médias interactifs se prêtent particulièrement bien à cet exercice, les utilisateurs d’hypomnémata devant « pouvoir les utiliser, aussitôt qu’il en est besoin, dans l’action²³ ». « [A]u sens technique, [ils] pouvaient être des livres de compte, des registres publics, des carnets individuels servant d’aide-mémoire. Leur usage comme livre de vie, guide de conduite semble être devenu chose courante dans tout un public²⁴. » Cette

On y consignait des citations, des fragments d'ouvrages, des exemples et des actions dont on avait été témoin ou dont on avait lu le récit, des réflexions ou des raisonnements qu'on avait entendus ou qui étaient venus à l'esprit. Ils constituaient une mémoire matérielle des choses lues, entendues ou pensées; ils les offraient ainsi comme un trésor accumulé à la relecture et la méditation ultérieures²⁶.

Une même logique préside aux journaux de quêtes de certains jeux vidéo de rôle, comme *Warhammer Online : Age of Reckoning* (Electronic Arts, 2008), ou encore d'autres jeux qui ne sont pas nécessairement joués en ligne aux côtés d'un grand nombre de joueurs. Par l'entremise de ces journaux, il est possible de consulter une multitude de statistiques personnelles ainsi que l'historique dynamique des aventures accomplies.



Le *Tome of Knowledge*, journal hypermédiatique du jeu *Warhammer Online : Age of Reckoning*

La pratique des hypomnémata peut également représenter « quelque chose de plus que l'entraînement de soi-même par l'écriture [...] : elle constitue aussi une certaine manière de se manifester à soi-même et aux autres²⁷ ». Les outils de clavardage présents dans la plupart des MMORPG et les forums

créés par les développeurs ou les communautés de joueurs afin de communiquer leurs réalisations et d'améliorer leur pratique auprès d'autres passionnés ne forment qu'un aperçu des multiples façons dont l'expérience du jeu vidéo peut contribuer au développement de compétences sociales et techniques²⁸.

Les tâches comprises dans les jeux s'apparentent parfois à des « remédiations²⁹ », par la transposition, d'un média plus ancien à un autre plus récent, de systèmes d'écriture qui permettent de prendre des notes pour soi-même (photos, écrits, etc.). Même si les mécaniques de prise de photos sont somme toute communes dans le design de jeu vidéo, le fait d'offrir ces possibilités d'action aux joueurs en tant qu'outil pour constituer un récit autofictionnel se rencontre plus rarement. C'est le cas de l'interface de la caméra de *Myst IV: Revelation* (Ubisoft Montréal, 2004), qui permet de conserver des indices ou souvenirs en vue de réussir d'éventuelles énigmes. Remplaçant le calepin et le crayon, ce jeu comprend même un livre numérique éditable selon l'inspiration et les besoins du joueur.

Dans le contexte vidéoludique, quand le livre ne se réduit pas à un analogon numérique, des métaphores fonctionnelles propres aux jeux émergent de ses figures pour en former de nouvelles. Elles servent de raccourcis vers une aptitude, agissent comme une fonction portée vers l'instantanéité. L'écoulement du temps et l'effort associé à l'étude du livre semblent alors écartés, de même que la notion d'apprentissage et de culture qui sous-tend le livre-objet. Dans les environnements des jeux vidéo, par le truchement de règles dynamiques, la figure du livre devient également hyperlien, que ce soit vers une information, vers un lieu représenté ou vers un futur rapproché par la compression d'un présent fictif, trop vite passé à cause d'une perpétuelle fuite vers l'avenir. Cependant, le livre remédiatisé dans les jeux vidéo offre aussi un vaste potentiel en tant qu'outil permettant le retour du joueur sur lui-même par le biais de diverses réflexions motivées par le désir sain de la réussite ou de l'amélioration de sa pratique.

Une attention en ce sens de la part des concepteurs serait donc souhaitable pour forger des mécaniques vidéoludiques permettant, par ces formes particulières de rapport au monde, la construction individuelle des joueurs, qui sont bien plus que des consommateurs à la recherche de divertissement. Les figures, dont le pouvoir n'est pas à prendre à la légère, « suscitent des

interprétations; elles servent de fondement à des quêtes, qui tournent parfois à l'obsession, et à des processus de création littéraire et artistique³⁰ ». Comme l'a écrit Bernard Stiegler, « les *hypomnémata* de notre temps n'ont pas encore permis l'invention, la fondation et le soin du processus d'individuation qui leur correspond³¹ ». Il ne tient donc qu'à nous d'en tracer la voie; l'interrogation menée ici sur la transformation des figures du livre opérée par son passage au support numérique se veut un premier pas dans cette direction.

NOTE BIOGRAPHIQUE

Vincent Mauger est chargé de cours à l'Université Laval, à l'Université de Montréal et à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue, où son enseignement a trait à la scénarisation cinématographique, multimédia et vidéoludique ainsi qu'à la réalisation de jeux vidéo. Terminant un doctorat sur mesure en design et cyberculture à l'Université Laval, il rédige une thèse sur le design narratif d'espaces ludiques. Il s'intéresse entre autres à la transmédiabilité, aux récits, fictions et personnages en contexte vidéoludique, de même qu'à l'épistémologie du design en tant que discipline et pratique interdisciplinaire. Sa première contribution originale a été publiée en 2011 aux *Cahiers du Gerse* (PUQ), plusieurs de ses articles sont accessibles en ligne et on peut trouver dans *The Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming* une demi-douzaine de ses entrées, dont *game design* et *game writing*.

Notes

¹ Les idées partagées dans cet article ont émergé dans le cadre de la journée d'étude « Figures de livre et faux documents : stratégies de l'extrême contemporain » organisée par Samuel Archibald et Bertrand Gervais, au laboratoire NT2 de l'Université du Québec à Montréal le 30 avril 2010.

² « Design emerges as the new foundation for the conceptualization and production of knowledge »; Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner et Jeffrey Schnapp, *Digital Humanities*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2012, p. 117. [Nous traduisons.]

³ « the translating [of] complex, unorganized, or unstructured data into valuable, meaningful information »; STC (2012), Society for Technical Communication,

Information Design Special Interest Group, « Definitions of information design », http://www.stcsig.org/id/id_definitions.htm (11 septembre 2013). [Nous traduisons.]

⁴ Richard Saul Wurman et Peter Bradford, *Information Architects*, New York, Graphis, 1997, 235 p.

⁵ « [t]he fit between human actions and system responses »; Janet Murray, *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge (Mass.), MIT Press, 2012, p. 10. [Nous traduisons.]

⁶ Louis Rosenfield et Peter Morville, *Information Architecture for the World Wide Web*, Sebastopol (Californie), O'Reilly, 2002, p. 274.

⁷ « These make a connection between the tasks you can perform in a traditional environment and those you can perform in the new environment »; Louis Rosenfield et Peter Morville, *Information Architecture for the World Wide Web*, Sebastopol (Californie), O'Reilly, 2002, p. 274. [Nous traduisons.]

⁸ George Lakoff et Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago et London, The University of Chicago Press, 1980. Traduction française par Michel de Formel, *Les métaphores de la vie quotidienne*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Propositions », 1985.

⁹ Valerie F. Reyna, « Metaphor and associated phenomena: Specifying the boundaries of psychological inquiries », *Metaphor and Symbolic Activity*, 4, 1986, pp. 271-290.

¹⁰ Sandra Dubé, *Figure du livre*, dossier thématique, NT2 – Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/figure-du-livre> (11 septembre 2013).

¹¹ Bertrand Gervais, *Logiques de l'imaginaire - tome I. Figures, Lectures*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, pp. 34, 16 et 19.

¹² Bertrand Gervais, *Logiques de l'imaginaire - tome I. Figures, Lectures*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, p. 133.

¹³ Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2005, 243 p.

¹⁴ Garth Fowden, *The Egyptian Hermes: A Historical Approach to the Late Pagan Mind*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, coll. « Mythos », 1993, 272 p.

¹⁵ François Hartog, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI^e siècle », 2003, p. 217.

¹⁶ Zaki Laïdi, « Le présent autarcique », *Le sacre du présent*, Paris, Flammarion, 2002, p. 107.

¹⁷ N'importe quel personnage lisant le « Traité de perspicacité » (*Tome of Clear Thought*), livre où une magie puissante a été intégrée au texte, se voit conférer un bonus inné à sa statistique d'Intelligence. La valeur exacte de ce bonus, comprise entre +1 et +5, dépend du type de manuel qui, une fois lu, perdra toute la magie de ses pages et deviendra un livre on ne peut plus normal. Le « Traité d'autorité et d'influence » (*Tome of Leadership and Influence*) offre la même faveur à la statistique du Charisme alors que le « Traité de compréhension » (*Tome of Understanding*) affecte la Sagesse. Pour communiquer une idée de l'ordre de grandeur en jeu, une caractéristique moyenne chez un être humain correspond à une valeur autour de 10 ou 11, alors que le maximum naturel de notre espèce est de 18.

¹⁸ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1249.

¹⁹ Bernard Stiegler, *Prendre soin, de la jeunesse et des générations*, Paris, Flammarion, coll. « La bibliothèque des savoirs », 2008, p. 270.

²⁰ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1238.

²¹ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1238.

²² Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1239.

²³ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1238.

²⁴ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1237.

²⁵ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1237.

²⁶ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1237.

²⁷ Michel Foucault, « L'écriture de soi » dans *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, p. 1244.

²⁸ Voir à ce sujet les recherches de mes collègues du groupe de recherche Homo Ludens de l'Université du Québec à Montréal, ainsi que leur publication *Socialisation et communication dans les jeux vidéo* (Perraton et collab., 2011).

²⁹ Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1999, 307 p.

³⁰ Bertrand Gervais, *Logiques de l'imaginaire - tome I. Figures, Lectures*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, p. 35.

³¹ Bernard Stiegler, « Refonder le monde », Bernard Stiegler et Ars Industrialis, *Réenchâter le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*, Paris, Flammarion, 2006, p. 82.

Bibliographie

Sources

Aion: The Tower of Eternity, MMORPG, NCsoft, 2008.

Cyberpunk, R. Talsorian Games, jeu de rôle sur table écrit par Mike Pondsmith, 1988.

Diablo, jeu vidéo, Blizzard Entertainment/Ubisoft, 1997.

Diablo II, jeu vidéo, Blizzard Entertainment/Sierra Entertainment, 2000.

Dungeon & Dragons, jeu de rôle sur table créé par Gary Gygax et Dave Arneson, 1974.

Myst, jeu vidéo, Brøderbund Software, 1993.

Myst III : Exile, jeu vidéo, Ubi Soft Entertainment, 2001.

Myst IV: Revelation, jeu vidéo, Ubisoft Montréal, 2004.

Shadowrun, jeu de rôle sur table, FASA Corporation, 1989.

Ultima Online, MMORPG, Origin System/Electronic Arts, 1997.

Unwired, supplément au jeu de rôle sur table *Shadowrun*, Catalyst Game Labs, 2008.

Warhammer Fantasy Battle, jeu de stratégie avec des figurines, Games Workshop, 1983.

Warhammer Online: Age of Reckoning, MMORPG, Mythic Entertainment/Electronic Arts, 2008.

World of Warcraft, MMORPG, Blizzard Entertainment/Vivendi Universal, 2004.
Xbox Live, service de jeu en ligne pour la console Xbox, Microsoft, 2002.

Ouvrages et articles

John Langshaw Austin, *How to Do Things with Words*, Cambridge (Mass.), Harvard University Press, 2^{ème} édition, 1962. Traduction : *Quand dire, c'est faire*, Paris, Seuil, 2005.

Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 1999, 307 p.

Anne Burdick, Johanna Drucker, Peter Lunenfeld, Todd Presner et Jeffrey Schnapp, *Digital_Humanities*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2012, 141 p.

Sandra Dubé, *Figure du livre*, dossier thématique, NT2 – Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques, http://nt2.uqam.ca/recherches/dossier/figure_du_livre (11 septembre 2013).

Michel Foucault, *Dits et Écrit II, vol. 2 : 1976-1988*, Paris, Gallimard, coll. « Quarto », 2001, 1736 p.

Michel Foucault, « L'écriture de soi », *Corps écrit*, n° 5 : *L'autoportrait*, février 1983, pp. 3-23.

Garth Fowden, *The Egyptian Hermes : A Historical Approach to the Late Pagan Mind*, Princeton, New Jersey, Princeton University Press, coll. « Mythos », 1993, 272 p.

Bertrand Gervais, *Logiques de l'imaginaire - tome I. Figures, Lectures*, Montréal, Le Quartanier, coll. « Erres Essais », 2007, 243 p.

François Hartog, *Régimes d'historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Seuil, coll. « La librairie du XXI^e siècle », 2003, 272 p.

Zaki Laïdi, « Le présent autarcique », *Le sacre du présent*, Paris, Flammarion, 2002, pp. 101-123.

George Lakoff et Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, Chicago et London, The University of Chicago Press, 1980. Traduction française par Michel de Formel, *Les métaphores de la vie quotidienne*, Paris, Éditions de Minuit, coll. « Propositions », 1985.

Jesper Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Mass.), MIT Press, 2005, 243 p.

Janet Murray, *Inventing the medium: principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge (Mass.), MIT Press, 2012, 483 p.

Valerie F. Reyna, « Metaphor and associated phenomena: Specifying the boundaries of psychological inquiries », *Metaphor and Symbolic Activity*, 4, 1986, pp. 271-290.

Louis Rosenfield et Peter Morville, *Information Architecture for the World Wide Web*, Sebastopol (Californie), O'Reilly, 2002, 253 p.

John Searle, *Speech Acts*, Cambridge, Cambridge University Press, 1969. Traduction : Hermann, *Les actes de langage*, 1972.

STC (2012), Society for Technical Communication, Information Design Special Interest Group, « Definitions of information design », http://www.stcsig.org/id/id_definitions.htm (11 septembre 2013).

Bernard Stiegler, *Prendre soin, de la jeunesse et des générations*, Paris, Flammarion, coll. « La bibliothèque des savoirs », 2008, 343 p.

Bernard Stiegler, « Refonder le monde », Bernard Stiegler et Ars Industrialis, *Réenchâter le monde. La valeur esprit contre le populisme industriel*, Paris, Flammarion, 2006. pp. 37-100.

Richard Saul Wurman et Peter Bradford, *Information Architects*, New York, Graphis, 1997, 235 p.