



CLASSIQUES
GARNIER

« Résumés », *Romanesques Revue du Cercll / Roman & Romanesque*, Hors-série, 2021, *Jeu vidéo et romanescque*, p. 245-258

DOI : [10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0245](https://doi.org/10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0245)

La diffusion ou la divulgation de ce document et de son contenu via Internet ou tout autre moyen de communication ne sont pas autorisées hormis dans un cadre privé.

© 2021. Classiques Garnier, Paris.
Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

RÉSUMÉS/ABSTRACTS

Isabelle HAUTBOUT et Sébastien WIT, « Introduction »

Isabelle Hautbout est maîtresse de conférences à l'IUT d'Amiens et membre du CERCLL (EA 4283), dont elle assure en outre la communication en ligne. Agrégée de lettres modernes et docteure en littérature française (avec une thèse intitulée « Un prédicateur laïque. Didactisme et doute dans la création littéraire d'Alfred de Vigny »), co-directrice de précédents numéros de *Romanesques* sur « Shakespeare et l'esthétique du romanesque » ou « Romanesque et ville dans le roman populaire », Isabelle Hautbout consacre aussi ses travaux à la bande dessinée et au jeu vidéo.

Sébastien Wit est chercheur postdoctoral à l'université de Picardie – Jules-Verne, chargé du suivi des activités du PRC ANR ALEA. Agrégé de lettres modernes et docteur en littératures comparées, il a publié : *Romans du hasard : Italo Calvino, Julio Cortázar, Philip K. Dick, Marc Saporta* (PU Rennes, 2019). Il est membre du CERCLL (EA 4283), et travaille notamment sur les formes de narration non-linéaire au xx^e siècle, à la fois dans la littérature et les cultures ludiques.

Le jeu vidéo emprunte une partie de son imaginaire aux productions fictionnelles qui l'ont précédé, qu'il s'agisse de la littérature ou du cinéma. Si la notion de « romanesque » est a priori associée intrinsèquement à la littérature, on sait depuis longtemps que le romanesque constitue un type de modélisation du réel, qui s'est exporté d'un medium à un autre et connote alors le roman hors du roman. C'est ce romanesque transmédiatique, entre livre et jeu vidéo, que ce numéro entend explorer.

Mots-clés : jeu, jeu vidéo, culture numérique, romanesque, transmédiabilité

Isabelle HAUTBOUT and Sébastien WIT, “Introduction”

Isabelle Hautbout is a lecturer at the University Institute of Technology (IUT) in Amiens and a member of the Centre d'Études des Relations et Contacts linguistiques et littéraires (CERCLL) (EA 4283), where she also handles online communication. She has a degree in modern literature and a doctorate in French literature (with a dissertation entitled “Un prédicateur laïque: Didactisme et doute dans la création littéraire d'Alfred de Vigny”) and is coeditor of previous issues of the journal Romanesques on “Shakespeare et l'esthétique du

romanesque” and “*Romanesque et ville dans le roman populaire.*” Isabelle Hautbout also devotes research to comics and video games.

Sébastien Wit is a postdoctoral researcher at the University of Picardie – Jules-Verne, supervising the National Research Agency collaborative research project ALEA (PRC ANR ALEA). He is associate professor in modern literature, holding a doctorate in comparative literature, and is also the author of Romans du hasard: Italo Calvino, Julio Cortázar, Philip K. Dick, Marc Saporta (PU Rennes, 2019). He is a member of the Centre d'Études des Relations et Contacts linguistiques et littéraires (CERCLL) (EA 4283) and works in particular on forms of nonlinear narration in the twentieth century, in both literature and gaming.

The imaginary features and themes of the video games are in part influenced by pre-existing literary or cinematic fiction. While the notion of the romanesque is, by definition, an intrinsically literary concept, we have known for a long time that the romanesque constitutes a type of modeling of reality, which has been exported from one medium to another and connotes the novel outside the novel. It is this transmedia romanesque, part book and part video game, that this issue intends to explore.

Keywords: game, video game, digital culture, romanesque, transmediality

Olivier CAÏRA, « Le romanesque à l'épreuve de l'adaptation. Fidélité et écarts au roman dans *Méto 2033 Redux* (2014) »

Sociologue, narratologue et auteur de jeux, Olivier Caïra est maître de conférences au Centre Pierre Naville (université Paris Saclay). Ses travaux portent sur les œuvres et expériences de fiction, avec deux domaines d'approfondissement : les jeux et l'audiovisuel. Il a notamment publié *Hollywood face à la censure* (CNRS, 2005), *Jeux de rôle. Les forges de la fiction* (CNRS, 2007), *Définir la fiction* (EHESS, 2011) et *Le Cerveau comme machine. Génies et surdoués à l'écran* (Georg, 2020).

En scénarisant le jeu tiré de son roman *Méto 2033*, Dmitry Glukhovskiy reprend les éléments qui en ont fait un *best-seller* : récit de type « voyage du héros » et diégèse post-apocalyptique originale par son inspiration soviétique. Les traits qui inscrivent le jeu dans la « catégorie du romanesque » au sens de Jean-Marie Schaeffer sont toutefois réorientés vers la confrontation humains/mutants, alors que la tension du livre repose sur la monstruosité – psychiatrique, politique, religieuse – des survivants.

Mots-clés : adaptation, science-fiction, littérature russe, *survival*, *first-person shooter*

Olivier CAÏRA, “*The romanesque tested by adaptation. Fidelity to and deviations from the novel in Metro 2033 Redux (2014)*”

A sociologist, narratologist, and game developer, Olivier Caïra is a lecturer at the Centre Pierre Naville (Paris Saclay University). His work focuses on fictional work and experience, specializing in gaming as well as audiovisual media. His publications include Hollywood face à la censure (CNRS, 2005), Jeux de rôle: Les forges de la fiction (CNRS, 2007), Définir la fiction (EHESS, 2011), and Le Cerveau comme machine: Génies et surdoués à l'écran (Georg, 2020).

Dmitry Glukhovskiy's video game adaptation of his novel Metro 2033 keeps the elements that made it a best seller: the narrative of the “hero's journey” and the post-apocalyptic Soviet-inspired plot line. The features that place it squarely in the “category of the romanesque” in Jean-Marie Schaeffer's sense are, however, reoriented toward the human/mutant confrontation, while the tension of the book is rooted in the monstrosity—whether psychiatric, political, or religious—of the survivors.

Keywords: adaptation, science fiction, Russian literature, survival, first-person shooter

Martin CARAYOL, «*Quand l'échec d'un roman aboutit à une réussite vidéoludique. Le cas de Disco Elysium*»

Martin Carayol est traducteur de langues finno-ougriennes et docteur en littératures et civilisations de l'Inalco. Sa thèse porte sur la formation du canon de la nouvelle en Finlande et en Estonie, et ses publications s'intéressent essentiellement à la littérature fantastique dans ces deux pays.

Cet article évoque deux œuvres de l'Estonien Robert Kurvitz, le roman *Une odeur terrible et sainte* (2013) et le jeu vidéo *Disco Elysium* (2019) : tous deux se déroulent dans le même univers, qui semble nettement différent du monde réel tout en étant parsemé d'échos de celui-ci, notamment au niveau de l'onomastique et des langues. La comparaison du roman et du jeu permet de souligner la façon dont chaque œuvre, avec ses spécificités, construit l'accès du lecteur/joueur au monde fictionnel.

Mots-clés : Estonie, imaginaire, xéno-encyclopédie, transfictionnalité, *world-building*

Martin CARAYOL, “*When a failed novel becomes a successful video game. The case of Disco Elysium*”

Martin Carayol is a translator of Finno-Ugric languages and holds a doctorate in literature and cultural history from France's Institut national des langues et civilisations

orientales (INALCO). His dissertation deals with the formation of the literary canon of the novella in Finland and Estonia, and his publications focus on fantasy fiction in both countries.

This article discusses two works by the Estonian Robert Kurvitz; the novel Sacred and Terrible Air (2013) and the video game Disco Elysium (2019). Both take place in the same universe, which seems distinct from the real world while occasionally echoing it, especially in its onomastics and languages. Comparing the novel and the game allows us to underscore how each work, in its own way, constructs the reader/player's access to this fictional world.

Keywords: Estonia, imaginary, xeno-encyclopedia, transfictionality, world-building

Laura GOUDET, « Agentivité de l'horreur, creepypastas et jeu vidéo »

Laura Goudet est maîtresse de conférences en linguistique anglaise à l'université de Rouen Normandie. Ses travaux portent principalement sur l'analyse de discours des communautés internet, des artefacts numériques et des jeux vidéo. Elle a co-édité dans les *Cahiers de Narratologie* le volume *Lusor in Fabula. Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit* paru en 2020.

Cet article est une étude des narrations croisées entre récits numériques écrits et vidéoludiques, dans les récits horrifiques adaptés en jeu vidéo et les jeux vidéo qui donnent naissance à des récits horrifiques. Les adaptations d'un média à un autre montrent que ces récits recombinants sont tissés de clichés narratifs et d'éléments communs, qui sont le sujet de la seconde partie de cette exploration. L'agentivité (et son absence) est centrale pour comprendre les dynamiques de pouvoir narratif.

Mots-clés : agentivité, creepypasta, fanfiction, horreur, transfictionnalité

Laura GOUDET, “*The agency of horror, creepypastas and video games*”

Laura Goudet is a lecturer in English linguistics at the University of Rouen Normandy. Her work focuses on the discourse analysis of online communities, digital artifacts, and video games She coedited Lusor in Fabula: Jeu vidéo et nouvelles frontières du récit, a 2020 issue of Cahiers de Narratologie.

This article is a study of the intertwining of narration between written digital narratives and video games, looking at horror narratives adapted for video games as well as video games that give birth to horror narratives. Adaptations from one medium to another show that these recombinant narratives are interwoven with narrative clichés and shared tropes, which are the subject of the second part of this exploration. Agency (and its absence) is central to understanding the narrative power dynamics at play.

Keywords: agency, creepypasta, fanfiction, horror, transfictionality

Justine BRETON, « *The Witcher*, du sang et du vin pour combler les manques narratifs »

Justine Breton (CEREP) est maître de conférences en littérature française à l'université de Reims Champagne-Ardenne. Elle étudie le médiévalisme audiovisuel et les enjeux transmédiatiques de la *fantasy*. Elle a publié des articles sur les liens entre jeu vidéo, roman et audiovisuel. Elle est l'auteur de *Le Roi qui fut et qui sera* (Classiques Garnier, 2019) et de *Monty Python : Sacré Graal!* (Vendémiaire, 2021).

La saga de fantasy *Le Sorceleur* (1990–2018) d'Andrzej Sapkowski connaît un immense succès à travers le monde, encore accru par ses adaptations transmédiatiques. Le dernier jeu de CD Projekt Red, *The Witcher 3 : Wild Hunt* (2015), est complété par une extension, *Blood and Wine*, dont l'intrigue se construit à partir des manques diégétiques laissés par les romans. Cet article montre comment l'extension comble les manques narratifs du *Sorceleur* en faisant se confronter l'épique et le trivial.

Mots-clés : *The Witcher*, Andrzej Sapkowski, adaptation, extension (DLC), épique, trivial

Justine BRETON, “*The Witcher, filling narrative holes with blood and wine*”

Justine Breton (Centre d'Études et de Recherches sur les Emplois et les Professionnalisations; CEREP) is a lecturer in French literature at the University of Reims Champagne-Ardenne. She studies audiovisual medievalism and transmedia issues in fantasy. She has published articles on the links between video games, novels, and audiovisual media. She is the author of Le Roi qui fut et qui sera (Classiques Garnier, 2019) and of Monty Python: Sacré Graal! (Vendémiaire, 2021).

Andrzej Sapkowski's fantasy saga The Witcher (1990–2018) has enjoyed immense success around the world, further enhanced by its transmedia adaptations. CD Projekt Red's latest game, The Witcher 3: Wild Hunt (2015), is complemented by an expansion, Blood and Wine, whose plot builds on the diegetic gaps in the novels. This article shows how the expansion fills the narrative gaps in The Witcher by juxtaposing the epic and the trivial.

Keywords: The Witcher, Andrzej Sapkowski, adaptation, downloadable content, epic, trivial

Esteban GINER, « Quels enjeux narratifs et discursifs pour le *play design* des légendes ? Le cas des *motherbales* »

Esteban Giner mène des recherches à l'université de Lorraine sur les discursivités vidéoludiques et les stratégies discursives des jeux vidéo dans leurs façons de

représenter des systèmes sociaux. Pour ce faire, il mobilise un corpus de jeux intitulé les *mothertales* comprenant entre autres : *Mother 1* (1989), *Earthbound* (1994), *Mother 3* (2006), *Undertale* (2015), *Deltarune* (2018) et *Omori* (2020).

Dans quelle mesure les légendes et prophéties sont-elles *play designées* pour signifier à l'audience-joueuse un rapport spécifique au monde du jeu ? En mobilisant la *quest theory* d'Espen Aarseth et le corpus des *mothertales*, cet article a pour objectif d'étudier le caractère persuasif des légendes afin de les interroger à la fois en tant que discours vidéoludiques façonnant une certaine vision du monde et en tant qu'éléments d'une narration inachevée que l'audience-joueuse doit alors poursuivre.

Mots-clés : légendes, *play design*, discursivité, *quest design*, *mothertales*

Esteban GINER, "Narrative and discursive issues for the play design of legends. The case of mothertales"

Esteban Giner conducts research at the University of Lorraine on video game discursivities and video games' discursive strategies for representing social systems. To do this, he draws upon a corpus of games entitled mothertales including, among others: Mother 1 (1989), Earthbound (1994), Mother 3 (2006), Undertale (2015), Deltarune (2018), and Omori (2020).

To what extent are legends and prophecies play designed in video games to establish a specific relationship between the audience-player and the game world? Drawing on Espen Aarseth's quest theory and the corpus of mothertales, this article aims to study the persuasive character of legends in order to probe them both as video game discourses shaping a certain vision of the world and as elements in an unfinished narrative that the audience-player must then pursue.

Keywords: legends, *play design*, discursivity, *quest design*, *mothertales*

Antoine MORISSET, « Comprendre un jeu par sa musique. Une analyse narrative de la musique de *The Legend of Zelda : The Wind Waker* »

Antoine Morisset est compositeur et chercheur indépendant. Il s'intéresse aux questions de ludomusicologie, notamment dans la série *The Legend of Zelda*. Il est l'auteur de deux mémoires de master soutenus à l'université de Poitiers sur cette discipline, ses origines, et ses méthodes. Il a également co-fondé avec Fanny Rebillard l'index des écrits francophones sur le son et les jeux vidéo.

La musique dans un jeu vidéo est un important véhicule de sens, au même titre que les visuels ou le *game design*. Dans la série *The Legend of Zelda*, elle entretient qui plus est un lien étroit avec la narration, ainsi qu'avec le prisme

ludique du jeu vidéo. Ainsi, une nouvelle narration prend forme musicalement, que l'on peut nommer « narration ludomusicale », où la musique exprime à la fois son caractère narratif et ludique.

Mots-clés : musique, ludomusicologie, ludoleitmotiv, narration ludomusicale, *The Legend of Zelda*

Antoine MORISSET, “*Understanding a game through its music. A narrative analysis of The Legend of Zelda: The Wind Waker*”

Antoine Morisset is a composer and independent researcher. He is interested in questions of ludomusicology, particularly in The Legend of Zelda series. He is the author of two master's theses defended at the University of Poitiers on this discipline, its origins, and its methods. With Fanny Rebillard, he also cofounded the index of francophone writings on sound and video games.

The music in a video game is as important a vehicle for meaning as visuals or game design. In The Legend of Zelda series, it is closely linked to the narrative as well as to the ludic prism of the video game. A new narrative takes shape musically, which can be called “ludomusical narrative,” where the music expresses both its narrative and ludic character.

Keywords: music, ludomusicology, ludoleitmotiv, ludomusical narration, The Legend of Zelda

Anthony BEKIROV et Thibaut VAILLANCOURT, « Esquisse d'une généalogie du romanesque, du point de vue du jeu vidéo »

Anthony Bekirov est titulaire d'un Bachelor ès Lettres à l'université de Lausanne, ainsi que d'un master en japonais à l'université de Genève. Il a notamment publié : « La métaphilosophie et le problème de l'expression » (*Études de lettres* n°4, 2014); ou encore, « Le jeu vidéo, expérience-limite du sujet » (*Marges* n° 24, 2017) avec Thibaut Vaillancourt.

Thibaut Vaillancourt prépare un doctorat en cotutelle entre *Medienwissenschaft* (université de Konstanz) et esthétique (université Paris – Nanterre). Il a notamment publié : « Le jeu vidéo, expérience-limite du sujet » (*Marges* n° 24, 2017) avec Anthony Bekirov ; « Simulacres et *reenactment* » (*Intermédialités* n° 28-29, 2017); ou encore, « Le même comme descendance prolifique du Net.Art » (*Ligeia* n° 181-184, 2020).

Si le romanesque est un type d'expression artistique lié à l'histoire des techniques, alors le jeu vidéo semble en être aujourd'hui une instantiation exemplaire. La généalogie du jeu vidéo nous montre qu'il s'inscrit dans une lignée singulière depuis le roman arthurien en passant par diverses reformulations

d'un imaginaire médiéval fantaisiste. En outre, la société post-industrielle du xx^e siècle, qui sépare loisir et travail, est un autre facteur décisif de l'émergence d'un nouveau romanesque.

Mots-clés : jeu de plateau, anthropologie, *medieval fantasy*, liminalité, esthétique des médias

Anthony BEKIROV and Thibaut VAILLANCOURT, "*Sketching the genealogy of the romanesque through the lens of the video game*"

Anthony Bekirov holds a bachelor's degree from the University of Lausanne and a master's degree in Japanese from the University of Geneva. His publications include "La métaphilosophie et le problème de l'expression" (Études de lettres n° 4, 2014) and "Le jeu vidéo, expérience-limite du sujet" (Marges n° 24, 2017) with Thibaut Vaillancourt.

Thibaut Vaillancourt is working on a joint doctorate in media studies (University of Konstanz) and aesthetics (Paris Nanterre University). His publications include "Le jeu vidéo, expérience-limite du sujet" (Marges n° 24, 2017) with Anthony Bekirov, "Simulacres et reenactment" (Intermédiatités n° 28–29, 2017), and "Le mème comme descendance prolifère du Net.Art" (Ligeia n° 181–184, 2020).

If the romanesque is a form of artistic expression linked to the history of technology, the video game embodies this today. The genealogy of the video game shows us that it is part of a singular lineage from Arthurian romance passing through various iterations of the fantastical medieval imagination. Moreover, the postindustrial society of the twentieth century, which separates leisure and work, is another decisive factor in the emergence of a new romanesque.

Keywords: board game, anthropology, medieval fantasy, liminality, media aesthetics

Simon HAGEMANN, « Quelques stratégies d'appropriation de l'histoire par les jeux vidéo narratifs. Dans la tradition du roman historique ? »

Simon Hagemann est PRAG en communication à l'IUT de Saint-Dié-des Vosges (université de Lorraine). Il est également docteur en études théâtrales (université Sorbonne Nouvelle – Paris 3). Ses travaux portent sur les jeux vidéo, le théâtre et les innovations médiatiques. Il est l'auteur de *Penser les médias au théâtre, des avant-gardes historiques au théâtre contemporain* (L'Harmattan, 2013).

Depuis quelques années, de plus en plus de jeux vidéo cherchent à offrir aux joueurs à la fois une véritable expérience narrative et la découverte d'un contexte historique particulier. Il s'agit de comprendre comment, dans ces jeux, narration, contenu historique et éléments ludologiques interagissent et

comment les analyses historiques et narratives du roman historique peuvent être mobilisées d'une façon fructueuse pour la compréhension de ces jeux.

Mots-clés : jeu vidéo historique, *historioludicity*, roman historique, fiction historique, autoréflexion

Simon HAGEMANN, “*Some strategies for the appropriation of history by narrative video games. In the tradition of the historical novel?*”

Simon Hagemann is an associate professor in communication at the University Institute of Technology (IUT) of Saint-Dié-des Vosges (University of Lorraine). He also holds a doctorate in theater studies (Sorbonne Nouvelle University-Paris 3). His work focuses on video games, theater, and media innovations. He is the author of Penser les médias au théâtre, des avant-gardes historiques au théâtre contemporain (L'Harmattan, 2013).

In recent years, more and more video games have sought to offer players both a real narrative experience and access to a particular historical context. The aim in this article is to understand how narrative, historical content, and ludological elements interact in these games and how the historical and narrative analyses of the historical novel can be mobilized in a fruitful way to understand these games as well.

Keywords: historical video game, historioludicity, historical novel, historical fiction, self-reflection

Alice DIONNET, « Jeu vidéo et linéarité romanesque. La structure Aventure/mésaventures dans *Dragon Age : Origins* »

Alice Dionnet est doctorante en littérature comparée à l'université d'Orléans sous la direction de Gabriele Ribémont et le co-encadrement de Jean-Baptiste Camps (École nationale des chartes). Diplômée d'un master recherche en littérature à l'université d'Orléans et d'un master humanités numériques à l'École nationale des chartes, ses recherches portent sur la narration interactive et les liens entre littérature et jeu vidéo.

Nombre de *role-playing games* suivent une structure héritée des romans d'aventures. Le schéma Aventure/mésaventures, notamment établi par Matthieu Letourneux, qui souligne la construction en épisodes de l'Aventure, se retrouve ainsi dans la structure quête principale / quêtes secondaires de *Dragon Age : Origins*. Une analyse numérique de la structure narrative et du lexique de *Dragon Age : Origins* permet de mettre en évidence l'influence du roman d'aventures sur les RPG.

Mots-clés : *Dragon Age : Origins*, roman d'aventures, RPG, *topic modeling*, mésaventure, quête

Alice DIONNET, “*The video game and novelistic linearity. The Adventure/misadventures structure in Dragon Age: Origins*”

Alice Dionnet is a doctoral student in comparative literature at the University of Orléans under the direction of Gabriele Ribémont and the joint supervision of Jean-Baptiste Camps (École nationale des chartes). She holds a master's degree in literature from the University of Orléans and a master's degree in digital humanities from the École nationale des chartes. Her research focuses on interactive narration and the links between literature and video games.

Many role-playing games obey a structure inherited from adventure novels. The Adventure/misadventures schema, mainly established by Matthieu Letourneux, which underscores the episodic construction of an Adventure, is found in the main quest / secondary quests structure of Dragon Age: Origins. A quantitative analysis of the narrative structure and the lexicon of Dragon Age: Origins lets us highlight the influence of the adventure novel on RPGs.

Keywords: Dragon Age: Origins, adventure novel, RPG, topic modeling, misadventure, quest

Florent PERGET, « Bande dessinée et jeu vidéo. La narration séquentielle au service de l'expérience ludique ? »

Florent Perget est professeur agrégé et doctorant à Sorbonne Université. Il mène depuis 2019 une thèse sous la direction de Jacques Dürrenmatt intitulée « Quelle place pour la bande dessinée dans l'enseignement littéraire ? ».

Si bande dessinée et jeu vidéo se sont mutuellement nourris et influencés, force est de constater que les œuvres adaptées ne transposent que rarement les codes et les spécificités des médiums sources. L'examen de plusieurs œuvres vidéoludiques permettra ainsi de questionner l'appropriation des spécificités médiatiques de la bande dessinée par le jeu vidéo, puis de montrer comment ce dernier parvient à transposer la narration séquentielle de la bande dessinée.

Mots-clés : *comic books, manga, visual novel, point and click*, narration séquentielle

Florent PERGET, “*Comics and video games. Sequential narration in the service of the ludic experience?*”

Florent Perget is an associate professor and doctoral student at Sorbonne University. Since 2019, he has been working on a dissertation under the supervision of Jacques Dürrenmatt entitled “Quelle place pour la bande dessinée dans l'enseignement littéraire?”

Comics and video games may have heavily influenced one another, but adapted works rarely transpose the codes and specificities of their source media. By examining several video games, we will question the appropriation of the peculiarities of comics by video games, and then show how the latter manage to transpose the sequential narration of comics.

Keywords: comic books, manga, visual novel, point and click, sequential narration

Hélène SELLIER, « Des genres de romans vidéoludiques. Littérature *casual*, *gamer* et *indé* »

Hélène Sellier est docteure en littérature comparée. Elle a soutenu une thèse intitulée « Littérature et jeux vidéo : représentations réciproques » sous la direction d'Irène Langlet en septembre 2019 à l'université Paris-Est – Marne-la-Vallée. Elle a notamment contribué au recueil *Littératures du jeu vidéo* dirigé par Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean et Siegfried Würtz (2019) ainsi qu'à l'ouvrage *Jeu vidéo et livre* dirigé par Fanny Barnabé et Bjorn-Olav Dozo (2015). Elle est actuellement artiste-chercheuse au sein du studio indépendant *The Seed Crew* et enseigne l'écriture de récits numériques et les cultures médiatiques dans plusieurs formations.

À partir de l'étude formaliste du texte et du paratexte de dix romans contemporains qui représentent des jeux vidéo, l'article propose de distinguer trois genres au sein de ces productions littéraires. Les catégories dynamiques que sont la littérature *casual*, *gamer* et *indé* permettent d'observer les points de contact, qui sont parfois de l'ordre de l'échange et souvent de l'ordre de la friction, entre la culture littéraire et la culture vidéoludique.

Mots-clés : intermédialité, généralité, culture de la convergence, cultures médiatiques, littérature

Hélène SELLIER, "Types of video game novels. *Casual*, *gamer*, and *indie literature*"

Hélène Sellier holds a doctorate in comparative literature. She defended a dissertation entitled "Littérature et jeux vidéo: représentations réciproques" under the supervision of Irène Langlet in September 2019 at the University of Paris-Est-Marne-la-Vallée. Her work includes a contribution to the collection Littératures du jeu vidéo edited by Paul-Antoine Colombani, Guillaume Grandjean, and Siegfried Würtz (2019), as well as to the book Jeu vidéo et livre edited by Fanny Barnabé and Bjorn-Olav Dozo (2015). She is currently an artist-researcher at the independent studio The Seed Crew and teaches digital storytelling and media cultures in several different program tracks.

Based on a formalist study of the text and paratext of ten contemporary novels that represent video games, this article sets out to distinguish three genres within this

literary output. The dynamic categories of casual, gamer, and indie literature show the points of contact between literary culture and video game culture, which fall sometimes under the heading of exchange and often under the heading of friction.

Keywords: intermediality, genericity, convergence culture, media cultures, literature

Virginie TELLIER, « Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature de jeunesse. L'exemple d'U4 »

Virginie Tellier est maîtresse de conférences à CY Cergy Paris Université. Directrice-adjointe du laboratoire EMA (École, mutations, apprentissages, EA 4507) et responsable du master « Littérature de jeunesse : formation aux métiers du livre et de la lecture pour jeunes publics », elle consacre une partie de ses recherches à la littérature de jeunesse, qu'elle envisage dans une double perspective historique et comparatiste. Elle a notamment co-dirigé avec Caroline Raulet-Marcel (université de Bourgogne) un numéro de revue intitulé *Littérature de jeunesse et Europe romantique* (Classiques Garnier, 2018).

Les quatre romans pour adolescents de la série U4 d'Yves Grevet, Florence Hinckel, Carol Trébor et Vincent Villeminot racontent la même histoire, en adoptant le point de vue des quatre héros, tous experts du même jeu vidéo, *Warriors of Time*. Le dispositif romanesque permet d'exploiter la relation entre joueur et avatar pour nourrir la relation entre lecteur et personnage. La tétralogie explore également les possibilités offertes par le jeu vidéo pour renouveler la temporalité romanesque.

Mots-clés : littérature de jeunesse, point de vue, intermédialité, temporalité romanesque, formation du jeune lecteur

Virginie TELLIER, "Video games and novelistic experimentation in children's literature. The example of U4"

Virginie Tellier is a lecturer at CY Cergy Paris University. She is the assistant director of the EMA laboratory (École, mutations, apprentissages, EA 4507) and oversees the master's degree "Littérature de jeunesse: formation aux métiers du livre et de la lecture pour jeunes publics." She devotes part of her research to children's literature, which she considers from a dual historical and comparative perspective. Her work includes co-editing an issue of the journal Littérature de jeunesse et Europe romantique (Classiques Garnier, 2018) with Caroline Raulet-Marcel (University of Burgundy).

The four young adult novels in the U4 series by Yves Grevet, Florence Hinckel, Carol Trébor, and Vincent Villeminot tell the same story, adopting the point of view of the four heroes, who are all experts on the same video game: Warriors of Time. The novelistic device makes it possible to exploit the relationship between player and

avatar in order to build the relationship between reader and character. The tetralogy also explores the possibilities video games provide to reinvigorate novelistic temporality.

Keywords: youth literature, point of view, intermediality, novelistic temporality, young reader education

Bruno DUPONT, « La quête, l'inventaire et la carte. Économie du jeu d'aventure dans le roman *gamer* »

Bruno Dupont a soutenu une thèse sur la représentation de l'ordinateur en littérature allemande et est *research manager* à la Katholieke Universiteit Leuven (Belgique). Il est également maître-assistant et chercheur à la Haute École de la Ville de Liège et membre du Mintlab, du SSRI et du Liège Game Lab. Ses recherches portent sur les rapports entre littérature, art numérique et jeu vidéo, sur les genres littéraires émergents, la notion d'obsolescence ainsi que les relations entre jeu vidéo et jeu d'argent. Il est co-auteur de *Culture vidéoludique!* (2019) et co-éditeur du volume collectif *Obsolescence programmée : Perspectives culturelles* (2021).

Cet article étudie le roman *gamer* via la série *Extraleben* (2008-2015, Constantin Gillies), centrée sur des ordinateurs obsolètes. Ces romans *pop* archivent la culture vidéoludique, enregistrant des savoirs liés aux jeux du passé. L'archivage se double d'un arc romanesque dans lequel se déploie une structure de jeu vidéo d'aventure. Organisée autour de la quête, elle consiste à parcourir l'espace, conçu telle une carte vidéoludique, à la recherche d'objets pour résoudre des énigmes.

Mots-clés : roman *gamer*, Constantin Gillies, jeu vidéo d'aventure, économie vidéoludique, quête

Bruno DUPONT, "Quest, inventory, map. The economy of the adventure game in the *gamer novel*"

Bruno Dupont wrote a dissertation on the representation of the computer in German literature and is a research manager at the Katholieke Universiteit Leuven (Belgium). He is also a lecturer and researcher at the Haute École de la Ville de Liège and a member of the Mintlab, the Support Service for Research and Innovation (SSRI), and the Liège Game Lab. His research focuses on the relationship between literature, digital art, and video games, on emerging literary genres, on the notion of obsolescence, and on the relationship between video games and gambling. He is the coauthor of Culture vidéoludique! (2019) and the coeditor of the collective volume Obsolescence programmée: Perspectives culturelles (2021).

This article studies the gamer novel through the lens of the Extraleben series (2008-2015, Constantin Gillies), centered on obsolete computers. These pop novels archive video game culture, recording knowledge related to games of the past. The archiving is coupled with a novelistic arc in which an adventure video game structure

unfolds. Organized around a quest, it consists of moving through space, conceived as a video game map, in search of objects to solve puzzles.

Keywords: gamer novel, Constantin Gillies, adventure video game, video game economy, quest

Yannick MAUFROID, « La représentation du jeu vidéo dans le roman contemporain japonais. Les itérations vidéoludiques de la mort vues par la littérature »

Yannick Maufroid est enseignant-chercheur en études japonaises, actuellement en poste à l'Inalco (Paris), membre de l'Ifrae (UMR 8043). Spécialisé en littérature japonaise moderne et contemporaine, il a soutenu en 2019 une thèse portant sur l'écrivain japonais contemporain Shimao Toshio, intitulée « Shimao Toshio et la méthode du rêve ».

L'article présente un panorama des romans contemporains japonais ayant eu le jeu vidéo comme thème. Il étudie particulièrement deux d'entre eux, *No Life King* d'Itō Seikō et *Te o nobase, soshite komando o nyūryoku shiro* de Fujita Shōhei, deux premiers romans publiés à trente ans de distance. Leur analyse s'attache à dégager des motifs romanesques propres à la représentation du médium vidéoludique, à commencer par l'itération de la mort dans le jeu vidéo et sa confrontation avec le réel.

Mots-clés : Japon, roman contemporain, jeu vidéo, imaginaire de la mort, Itō Seikō, Fujita Shōhei

Yannick MAUFROID, “*The representation of video games in the contemporary Japanese novel. Video game iterations of death as seen by literature*”

Yannick Maufroid is a teacher-researcher in Japanese studies, currently working at France's Institut national des langues et civilisations orientales (INALCO) (Paris), and a member of the Institut français de recherche sur l'Asie de l'Est (IFRAE) (UMR 8043). Specializing in modern and contemporary Japanese literature, he completed a dissertation in 2019 on the contemporary Japanese writer Shimao Toshio, entitled “Shimao Toshio et la méthode du rêve.”

This article surveys contemporary Japanese novels that have video games as a theme. It studies two of them in particular: No Life King by Itō Seikō and Te o nobase, soshite komando o nyūryoku shiro by Fujita Shōhei, two first novels published thirty years apart. Their analysis focuses on identifying novelistic motifs specific to the representation of the video game medium, starting with the iteration of death in video games and its confrontation with reality.

Keywords: Japan, contemporary novel, video game, imaginary of death, Itō Seikō, Fujita Shōhei