

Faculté des Lettres et Sciences Humaines

2014-2016

Master Lettres et Arts spécialité Textes et Représentations

Les Représentations littéraires dans le jeu vidéo *Nier*

Vincent Daurat

Mémoire dirigé par Irène Langlet



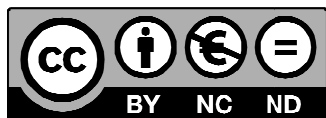
Les Représentations littéraires dans le jeu vidéo *Nier*

Droits d'auteur

Cette création est mise à disposition selon le Contrat :

« **Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de modification 4.0 International** »

disponible en ligne : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



Remerciements

En premier lieu, je souhaite remercier ma directrice de recherche, Madame Irène Langlet, pour sa grande patience, ses conseils avisés et sa compréhension qui ont permis à ce mémoire ambitieux d'aboutir dans de bonnes conditions.

Je remercie également Hélène Sellier, doctorante à l'Université de Limoges travaillant sur « les représentations réciproques du jeu vidéo et de la littérature », ainsi que Krista Bonello Rutter Giappone, professeure assistante à l'Université de Kent, d'avoir débattu avec moi de mes idées. Ces échanges de mail ont permis d'approfondir ma réflexion et de donner lieu à un mémoire plus performant.

Pour sa correction rigoureuse en vue de la mise en ligne de ce mémoire, ma grand-mère, Marcelle Jacques, reçoit tous mes sincères remerciements.

Je remercie par ailleurs pour leur passion pour le jeu vidéo et leur accord les vidéastes à l'origine des images utilisées dans ce mémoire.

Enfin, je tiens à remercier tous mes proches pour leurs encouragements pendant ces deux années et particulièrement mes amies Amandine Aujoux, Marine Aupeix, Edith Duchiron, Christina Legros et Céline Sceau.



Sommaire

Droits d’auteur	4
Remerciements	5
Sommaire.....	6
Avertissement	7
Introduction	8
Partie 1 : Des représentations littéraires protéiformes	15
1.1. Les éléments diégétiques.....	16
1.2. Les éléments ludiégétiques.....	42
1.3. Les éléments équivoques.....	57
Partie 2 : Les rôles structurels des représentations littéraires	61
2.4. Narrativiser et diégétiser le jeu.....	61
2.5. Esthétiques médiatiques	73
2.6. De l’auto-réflexivité à la métamédialité	89
Conclusion.....	103
Annexes	106
Résumé de <i>Nier</i> (Cavia, 2010)	106
Résumé de <i>Drakengard</i> (Cavia, 2003)	107
<i>NieR : Automata</i> (Platinum Games, 2017)	108
Glossaire	109
Médiagraphie et bibliographie.....	111
Corpus	111
Œuvres complémentaires.....	116
Œuvres critiques sur <i>Nier</i>	117
Œuvres critiques sur le jeu vidéo.....	119
Œuvres critiques sur la littérature.....	122
Œuvres critiques sur l’intermédialité.....	124
Table des images	125
Crédits des images	127
Table des matières	132



Avertissement

Un mémoire sur le jeu vidéo nécessite quelques adaptations au niveau formel qui sont explicitées ci-après.

Le jeu vidéo est un médium si populaire que s'est développée une véritable culture vidéoludique avec son propre vocabulaire. Conscient qu'un tel jargon puisse être inaccessible à un public néophyte, ce mémoire est agrémenté d'un glossaire répertoriant et définissant les termes utiles au développement. Ceux-ci sont suivis d'un astérisque.

La capture vidéo d'un jeu sur PS3 nécessitant l'achat d'appareils coûteux, les extraits vidéo et captures d'écran utilisés pour ce mémoire ont été récupérés par l'intermédiaire de *walkthroughs** disponibles en accès libre sur YouTube. Ceux-ci sont référencés dans la rubrique « Corpus » de la médiagraphie.

Les ouvrages académiques sur le jeu vidéo et la littérature témoignant d'un référencement des sources spécifique, il a été décidé d'enfreindre certaines conventions afin d'harmoniser le référencement des ouvrages et des œuvres dans la médiagraphie et la bibliographie.



Introduction

En juin 2015 lors de l'E3, l'événement annuel où les plus grands éditeurs de jeux vidéo communiquent à la presse les futures sorties, est annoncé *NieR : Automata* avec pour créateur Taro Yoko. Montrant les toutes premières images d'un projet, le trailer¹ de deux minutes met d'abord en valeur l'environnement du jeu à travers une succession de *story-boards* accompagnée d'une musique mélancolique et se termine sur une cinématique* montrant un personnage féminin presque en position de recueillement devant ce qui ressemble à une vieille épave de robot. L'atmosphère mélancolique de ce trailer correspond à l'intention de la société productrice Square Enix, qui avait besoin d'un nouveau projet plus intimiste parmi ceux plus ambitieux et populaires annoncés lors de la même conférence. L'éditeur a donc eu dans l'idée de faire revenir le jeu *Nier*² à travers une suite, qui, malgré des ventes médiocres³, avait

¹ Square Enix NA, « NieR New Project (Temporary Name) E3 2015 Trailer », vidéo mise en ligne sur YouTube le 16/06/2015 : <https://www.youtube.com/watch?v=GH26BfSo7co>. (Consultée le 24/08/2016)

² Cavia, *Nier*, PS3, Tokyo : Square Enix, 2010. Un résumé de l'histoire du jeu, de l'opus précédent, intitulé *Drakengard* (Cavia, 2003), et les quelques informations sur l'histoire de *NieR : Automata* sont disponibles dans la partie « Annexes ».

³ Les chiffres de vente de *Nier* sont visibles notamment sur le site VGCharts qui répertorie ce type de données de la manière la plus exhaustive possible. « NieR (Xbox360) - Sales, Wiki, Cheats, Walkthrough, Release Date, Gameplay, ROM on VGChartz », entrée du site VGChartz créé par Brett Walton en 2006 pour le jeu *Nier*, page créée en 2010 mise à jour en 2016 : <http://www.vgchartz.com/game/34735/nier/Global/>. (Consultée le 24/08/2016) « NieR (PlayStation 3) - Sales, Wiki, Cheats, Walkthrough, Release Date, Gameplay, ROM on VGChartz », entrée du site VGChartz créé par Brett Walton en 2006 pour le jeu *Nier*, page créée en 2010 mise à jour en 2016 : <http://www.vgchartz.com/game/34736/nier/Global/>. (Consultée le 21/04/2016)



suscité systématiquement⁴ la sympathie des joueurs pour son histoire tragique, ses personnages originaux, sa bande originale soignée et son *gameplay** inventif et diversifié. Rien de tel qu'un jeu « bizarre »⁵ pour tendre à une légitimité artistique.

Cette brève analyse de la communication autour de *NieR : Automata* a pour objectif de donner un aperçu de la représentation populaire du jeu vidéo *Nier* : celui-ci est à la fois promu et considéré parmi les joueurs comme une création artistique. Sorti le 23 avril 2010, *Nier* est un jeu vidéo appartenant aux genres RPG* et *beat'em all** dans lequel le joueur incarne un père parti en quête d'un remède pour sa fille, atteinte d'une maladie incurable. Avec l'aide de Grimoire Weiss, un livre aussi puissant que bavard, le joueur doit parcourir un monde post-apocalyptique à la recherche des pouvoirs magiques perdus de Weiss qu'il trouve en affrontant des *boss** et en résolvant des énigmes. *Nier* a un statut ambivalent dans la production vidéoludique de l'époque, entre sa mise en œuvre de genres populaires et des mécaniques de jeu inhabituelles comme de longs passages de textes interactifs, entre sa mise en scène sur le registre épique et sa bande-originale mélancolique, enfin entre le soin apporté à cette même musique et des graphismes en décalage avec les standards de l'époque. D'ailleurs, l'éditeur sortait la même année, *Final Fantasy XIII*, un RPG loué pour sa qualité graphique. Le jeu de Cavia était donc à la fois un projet personnel et une production standardisée.

Le jeu vidéo *Nier* est une œuvre privilégiée pour une étude scientifique des procédés le faisant passer pour artistique à travers son caractère hétéroclite. Parmi les éléments entraînant sa marginalité figure la multiplicité des représentations littéraires observables au cours de la partie. Elles peuvent être des éléments décoratifs (bibliothèques, barre des sous-titres et messages d'information suggérant du papier déchiré, arrière-plan des menus), des éléments diégétiques (lettres, entrées de journaux, textes, personnages) et des éléments de *game design** (textes interactifs durant les deux visites d'une zone précise du jeu, butins ramassés sur les ennemis et *boss**). Outre leur forme, certains textes font eux-mêmes référence à des livres fictifs ou à d'autres textes plus généralement présents dans la diégèse et approfondissent

⁴ Les billets de blog présents dans la rubrique « Œuvres critiques sur *Nier* » de la bibliographie en témoignent.

⁵ Selon la formulation de Taro Yoko, lui-même. « Making Weird Games for Weird People », vidéo disponible en accès libre sur le site de la Game Developers Conference depuis le 20/03/2015 : <http://www.gdcvault.com/play/1020815/Making-Weird-Games-for-Weird>. (Consultée le 24/08/2016)



l'histoire du jeu, tandis que les autres éléments moins conventionnels deviennent auto-réflexifs par leur appartenance hybride à deux médiums distincts. Ses récurrences d'éléments narratifs et auto-réflexifs appartenant à la littérature au sein d'un jeu vidéo mettent en lumière l'intermédialité interne de *Nier* et sa relation avec les intentions poétiques. Autrement dit le but d'une telle recherche est d'étudier les interactions entre le jeu vidéo et la littérature à l'intérieur d'un jeu vidéo récent.

Le jeu de rôle est depuis sa naissance un genre très narratif, le genre s'inspirant des grandes œuvres littéraires d'*heroic fantasy* comme *Le Seigneur des anneaux*. Dans le cas des tout premiers RPG*, le texte interactif correspond à la totalité du *gameplay**, deux passages dans une zone précise du jeu *Nier* présentent une mécanique de jeu similaire. Depuis quelques années, la recherche d'une légitimité artistique s'est globalisée dans le monde du jeu vidéo aussi bien dans le cas des jeux à gros budgets toujours plus cinématographiques⁶ qu'en ce qui concerne la nouvelle scène indépendante qui sert de terrain d'expérimentations visuelles, narratives et ludiques et dont les jeux sont très populaires. L'arrivée de *NieR : Automata* sur le devant de la scène s'inscrit dans cette dynamique actuelle, ce qui donne à penser que le premier jeu avait déjà pour dessein de tendre vers l'artisticité. Le jeu est développé par Cavia comme la suite alternative du jeu *Drakengard*⁷, plus précisément sa cinquième fin⁸. Cela sert davantage de prétexte à la création d'un nouveau jeu tout en préservant une communauté de fans, car malgré des références implicites et ponctuelles la diégèse de *Nier* fonctionne de manière autonome. Par ailleurs, les éléments littéraires de *Drakengard* et *Drakengard 2*⁹ ne bénéficient pas d'un traitement analogue à celui de *Nier* : les deux jeux témoignent d'une utilisation "habituelle" des textes, déterminée par Fanny Barnabé¹⁰. En effet, le texte est utilisé

⁶ « Des histoires ont alors été incorporées graduellement dans les jeux, au point où, selon François Graffard (concepteur du jeu *La Planète des singes*, Visiware 2000), « la tendance lourde est à la scénarisation des jeux. Il faut impliquer le joueur dans une histoire. Aujourd'hui, le moindre jeu d'action est scénarisé. » [in Bas, 2000: 45] » (p. 3) ARSENAULT Dominic, *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire présenté en août 2006, Université de Montréal, disponible en ligne sur <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>.

⁷ Cavia, *Drakengard*, PS2, Tokyo : co-édition Square Enix et Take Two, 2003.

⁸ The Dark Id, « *Nier – the legacy of Drakengard* », site de Let's play archive, mis en ligne le 29/07/2014 sur <http://lparchive.org/NIER/>. (Consulté le 24/08/2016)

⁹ Cavia, *Drakengard 2*, PS2, Tokyo : co-édition Square Enix et Ubisoft, 2005.

¹⁰ Je me fonde sur le chapitre consacré aux textes vidéoludiques du mémoire de Fanny Barnabé pour avancer cette conception normée des textes dans le jeu vidéo. Cela ne les empêche pas de proposer une



dans ces jeux pour ses propriétés médiatiques et économiques plutôt que pour son appartenance littéraire ; il sert au sous-titrage, à raconter l'histoire entre deux phases de jeu. C'est là la raison pour laquelle cette étude se concentre uniquement sur *Nier* ; on considère qu'il est le seul jeu de l'époque à associer des éléments littéraires à une démarche poétique plutôt que fonctionnelle.

Cette étude porte en majeure partie sur la traduction française de *Nier* sortie sur Playstation 3, ainsi que dans une moindre mesure sur les traductions anglophone et japonaise afin de vérifier s'il s'agit d'intentions autoriales ou de phénomènes structurels dus à des traductions libres. Calibré pour un public international, deux versions de *Nier* ont été développées simultanément. La première version se nomme *Nier Replicant*, sortie sur Playstation 3 au Japon et en Amérique du Nord uniquement. La version *Nier Gestalt*, sortie d'abord sur Xbox 360, a été choisie pour être diffusée mondialement sur les deux consoles de salon. Les versions se différencient par le *design* du héros : il est plus jeune et apparaît plus androgyne dans *Nier Replicant*, tandis que dans *Nier Gestalt* son apparence suggère un vétéran. Outre l'économie occasionnée par la diffusion d'une seule version, la version *Gestalt* a été privilégiée du fait qu'un personnage androgyne aurait moins suscité l'identification du spectateur "occidental", ce qui se serait matérialisé par moins de ventes¹¹. Ce calibrage international de *Nier* légitime une étude restreinte aux versions anglophone et francophone pour ce travail. Cette dernière propose parfois une traduction libre qui donne lieu à de nouvelles perspectives d'analyse très pertinentes. L'évolution numérique et économique du jeu vidéo a fait apparaître la pratique *marketing* du DLC*. *Nier* n'y a pas échappé puisqu'un DLC* est sorti en mai 2010 intitulé « Le Monde des Vaisseaux Vacants ». Son analyse peut se révéler extrêmement pertinente du fait qu'il comporte un élément littéraire supplémentaire, à savoir le journal de la

réflexivité sur l'utilisation vidéoludique du texte, mais cette recherche se concentre sur les dynamiques spécifiques aux éléments littéraires de *Nier*. BARNABÉ Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire publié en 2012, disponible en accès limité sur <http://orbi.ulg.ac.be/handle/2268/143939>.

¹¹ À en croire les chiffres de VGchartz quant au Japon et aux États-Unis pour lesquels les deux versions étaient commercialisées, le choix de Square Enix s'est vérifié : la version *Replicant* a été plus vendue au Japon, tandis qu'aux États-Unis c'est la version *Gestalt* qui a été la plus populaire.



femme du personnage principal. Annoncé après la sortie du jeu¹², le DLC* a été conçu comme un contenu additionnel. Cela peut paraître évident, toutefois le DLC* est parfois utilisé pour faire payer au consommateur des parties du jeu qui sont déjà sur le *blu-ray* du jeu¹³ ou qui sont séparées artificiellement du produit initial¹⁴. On peut légitimement douter de l'appartenance de ce contenu à l'œuvre originale, cependant le délai entre les deux sorties laisse à penser que sa conception a été pensée lors du développement de *Nier*. Dans tous les cas, le DLC* est motivé dans la diégèse du jeu, et l'analyse de son élément littéraire entre en cohérence avec les grandes dynamiques qui sous-tendent le reste du corpus.

La recherche universitaire spécialisée dans le jeu vidéo a été dès le départ influencée par les études en littérature : elle s'est articulée dès les années 60 autour d'un débat sur la capacité du médium vidéoludique à raconter des histoires qui se poursuit encore de nos jours. La perspective choisie pour ce travail est avant tout structurelle, elle se fonde donc sur les travaux en narratologie et en ludologie concernant le jeu vidéo et sur celui de Gérard Genette pour la littérature. En réalité, ce mémoire exploite de multiples approches critiques principalement littéraires comme les méthodes comparatiste, thématique et intertextuelle pour analyser ce corpus au caractère hétéroclite déjà évoqué. Seulement un article scientifique traitant du jeu vidéo *Nier* a été publié¹⁵. Néanmoins ce travail s'inscrit dans la recherche très actuelle sur le jeu vidéo : un ouvrage collectif intitulé *Jeu vidéo et Livre* et dirigé par Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo a été mis en ligne en 2015¹⁶, puis en juillet 2015 est paru

¹² La première annonce officielle a été faite par l'intermédiaire du site du magazine Famitsu le 07/05/2010. (URL : http://www.famitsu.com/game/news/1234924_1124.html)

¹³ Le DLC* *La Bataille de Forli* d'*Assassin's Creed 2* en est un exemple. Le téléchargement fournit de quoi déverrouiller la partie du jeu correspondant au DLC*. (Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed 2*, PS3, Montréal : Ubisoft, 2010.)

¹⁴ Par exemple le DLC* *Épisode Requiem de la déesse* révèle un événement important de l'intrigue absent du jeu principal. (Square Enix et Tri-Ace, *Final-Fantasy XIII-2*, PS3, Tokyo : Square Enix, 2011.)

¹⁵ Damià Riera Muñoz Pau, « Narrativa, música y transmedia en *Nier* : hacia una nueva obra de arte total », in *Caracteres* vol. 2 | 2013, p. 169-185, disponible en accès libre sur le site de la revue *Caracteres* : <http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/?shared=email&msg=fail>. (Consulté le 24/08/2016)

¹⁶ Dozo Björn-Olav (dir.) et Barnabé Fanny (dir.), *Jeu vidéo et Livre*, coll. « Culture contemporaine », Bebooks, disponible en format Ebook depuis le 08/09/2015 sur Switch : <https://www.7switch.com/fr/ebook/9782875691743/jeu-video-et-livre>. (Consulté le 24/08/2016)



sur internet un volume de la revue *Game Studies* dont le premier article¹⁷ traite des mêmes concepts mis en œuvre dans *Nier*. En outre une thèse sur « Les représentations réciproques du jeu vidéo et de la littérature » a été soutenue à l'Université de Limoges par Hélène Sellier. Les relations entre ces deux médiums commencent donc à être problématisées notamment selon des perspectives transmédiatiques et comparatistes, or ce mémoire se propose d'en déterminer les enjeux au sein d'une œuvre spécifique. Ces propos de Fanny Barnabé, extraits de son mémoire, ont doublement orienté ce travail de recherche :

Paradoxalement, nous nous attarderons peu sur cet élément textuel en raison, précisément, de sa nature éminemment narrative. En effet, le texte étant l'un des objets privilégiés de la narratologie traditionnelle, il serait possible de s'étendre longuement sur l'analyse de certains jeux où cet aspect est développé de manière approfondie. Afin d'apporter des éléments neufs à l'analyse de la narration vidéoludique, il nous semble essentiel de ne pas isoler artificiellement le texte du contexte ludique dans lequel il prend place et d'envisager principalement son rapport avec l'interactivité propre au jeu vidéo. Nous nous attacherons donc, ici, à montrer en quoi l'écrit et le récit qu'il véhicule restent des éléments du jeu.¹⁸

D'une part l'auteure invite à une recherche plus poussée sur les procédés de narrativisation présents dans les textes de certains jeux, d'autre part elle cherche à argumenter sur leur appartenance vidéoludique, ce qui est une manière d'éviter – à raison – le problème de l'intermédialité. Ce dernier est d'autant plus pertinent à étudier dans un contexte actuel de « culture de la convergence »¹⁹ et d'ère numérique. Étant donné l'importance du joueur, soit l'entité réceptrice, dans la conception d'un jeu vidéo, une analyse structurelle d'un corpus vidéoludique est un réel choix méthodologique. En effet, l'approche structuraliste minimise la place du récepteur pour se concentrer sur les intentions poétiques et sur les phénomènes inconscients produits par l'œuvre elle-même. Afin de donner lieu à une analyse d'éléments parfois non-interactifs et optionnels du jeu, on présuppose un joueur modèle qui aurait accès à l'ensemble du corpus.

¹⁷ Bonello Rutter Giappone Krista, « Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games », in *Game Studies*, vol.15 | 2015 : http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k. (Consulté le 24/08/2016)

¹⁸ Barnabé, *op. cit.*, p. 80.

¹⁹ Formule d'Henry Jenkins mais on peut penser aussi aux travaux d'Hiroki Azuma sur la génération Otaku. Jenkins Henry, « Priez sur l'autel de la convergence » in *La Culture de la convergence : Des médias au transmédia (Convergence Culture : Where Old and New Media Collide)*, Jacquet Christophe (trad.), Paris : Armand Colin, 2013.



La première partie de cette recherche consiste en une typologie des éléments littéraires présents dans *Nier* qu'on a articulée autour des concepts de diégèse et de ludiégèse ainsi que des concepts de *game* et de *play*²⁰ et dont le troisième chapitre explique quels éléments n'ont pas été retenus pour l'analyse. S'ensuit une partie correspondant à trois lectures différentes des mêmes éléments du corpus et déterminant les autres rôles structurels des représentations littéraires de *Nier*. Son premier chapitre consiste en une lecture des éléments littéraires à travers les concepts de narratologie comme la narrativité, la diégèse et la ludiégèse. Les deux derniers chapitres mettent davantage l'accent sur leur nature représentationnelle à travers deux caractéristiques potentielles de la représentation : ses effets esthétiques et son auto-réflexivité.

²⁰ On reviendra sur leur définition au moment de leur utilisation dans le développement. Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : Éditions L'Harmattan, 2009.



Partie 1 : Des représentations littéraires protéiformes

Les représentations littéraires de *Nier* se présentent sous des formes hétérogènes et jouent sur tous les plans de l'œuvre dans laquelle elles sont mises en scène, autrement dit il faut distinguer des types de représentation afin de délimiter les problématiques en jeu. D'un point de vue narratologique, ces types peuvent s'articuler autour de deux concepts plus étendus : la diégèse, soit des éléments de l'univers fictionnel comme l'histoire, le décor, les personnages, et la ludiégèse²¹, soit le "monde du jeu", les menus, les interfaces graphiques, les règles et les mécaniques ludiques. D'autres manières de les regrouper existent d'un point de vue ludologique : on peut privilégier leur caractère optionnel ou structurel, c'est-à-dire suivre le degré de possibilité que le joueur rencontre ces représentations lors d'une partie ; on peut aussi les rassembler autour de l'interactivité qu'ils proposent en tant qu'éléments d'un jeu, ce qui mettrait en lumière à la fois leur optionalité et leur interactivité réduite. Ces alternatives proposent en définitive les mêmes groupements, mais dans un autre ordre et ne soulignent pas le statut représentationnel de ces formes hybrides.

Malgré son origine littéraire, le texte n'est pas uniquement un médium appartenant à la littérature, il s'agit donc de valider comme représentation des textes dont la mise en scène oriente vers leur origine littéraire. En réalité, déterminer lesquels

²¹ Néologisme composé des mots « ludique » et « diégèse ». La ludiégèse a été conceptualisée pour la première fois dans l'article « Reformulation du corps humain par le jeu vidéo : la posture vidéoludique » d'Étienne Armand Amato présent dans l'ouvrage *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique* dirigé par Sébastien Genvo, L'Harmattan, Paris : 2005, p. 299-323.



éléments sont des représentations littéraires et lesquels n'en sont pas revient à déterminer ce qui est littéraire. Trois de ses caractéristiques sont mises en œuvre dans *Nier* : le récit, observable dès qu'un texte est au passé, une typographie spécifique et un langage esthétique. Certaines représentations littéraires en font intervenir plusieurs à la fois, certaines une seule, parfois même, c'est le fait que d'autres représentations utilisent les mêmes formes qui amènent à les considérer comme littéraires. Le jeu amène aussi lui-même des codes visuels du littéraire qui permettent de regrouper les textes, images, animations faisant référence à la littérature au sein des deux grands ensembles que sont les éléments diégétiques et ludiégétiques. On donnera dans un dernier chapitre les éléments qui n'ont pas été retenus pour l'analyse du corpus, faute de réunir ces critères pour être considérés comme des représentations littéraires.

1.1. Les éléments diégétiques

On entend par les représentations littéraires appartenant à la diégèse celles qui ont une place motivée²² par rapport à l'histoire racontée dans le jeu. Ils peuvent être des livres fictifs, des lettres écrites par les personnages, des textes rapportant un événement de l'histoire. Étant présents au sein d'une œuvre vidéoludique, ceux-ci jouissent parfois d'un statut hybride : lorsque ce dernier cas se présente, il sera systématiquement explicité et la raison de sa position sera expliquée. On a rassemblé la somme des éléments éligibles en trois sous-groupes selon des considérations formelles. Ainsi le premier ensemble correspond à tous les textes apparaissant dans le jeu, le deuxième à toutes les représentations livresques dont les deux personnages et le troisième répertorie d'autres textes ayant pour spécificité de remplacer des scènes de transition*.

1.1.1. Les représentations textuelles

Fanny Barnabé fait justement remarquer dans son mémoire la présence habituelle de textes dans les jeux vidéo qu'elle rassemble autour d'une unique fonction : celle de véhiculer un « récit enchâssé »²³. On pourrait aussi déterminer la

²² Dans le sens donné par Genette concernant la fonction de motivation du narrateur dans le chapitre « Voix » de *Figures III* (1972).

²³ Barnabé Fanny, *op. cit.*, p. 30.



relation entre l'existence de textes, le genre et le budget alloué du jeu vidéo. *Nier* réunit ces deux caractéristiques ce qui est la première raison de la cinquantaine de textes lisibles tout au long des 40h que dure une partie. Toutefois, cette contrainte technique a été maîtrisée par les développeurs afin qu'elle n'entame pas la bonne cohésion de leur projet. Les textes ont trois manières distinctes d'apparaître au joueur. En soi le texte n'est pas exclusif à la littérature, en réalité ceux de *Nier* tendent à mimer l'origine littéraire du médium.

Dans le cas d'un jeu de rôle – un autre nom pour le genre du RPG* – comme *Nier*, l'équipe de développement a opté pour un monde ouvert, c'est-à-dire que le joueur a la possibilité dès le début de la partie d'explorer l'environnement virtuel presque indépendamment de la progression scénaristique. Étant donné les capacités limitées de la Playstation 3 et surtout le budget minimal alloué à *Nier*, ce monde virtuel est séparé en plusieurs zones nécessitant un temps de chargement avant que le joueur puisse en explorer une. C'est dans ces temps de non-jeu qu'apparaît en fondu au blanc ou au noir et de manière aléatoire une première représentation littéraire : les entrées de journaux.

Il existe deux journaux distincts par leur auteur et par un contraste de couleur : le joueur a d'abord la possibilité de lire le journal intime de la fille de l'avatar, Yonah, puis, après être entré dans une zone bien précise du jeu, celui-ci peut lire les entrées d'un « agenda noir »²⁴ correspondant à des comptes-rendus techniques et administratifs de faits antérieurs à l'histoire du jeu. Leur apparition aléatoire lors d'une partie empêchant de les répertorier en image de manière exhaustive, les joueurs japonais ont collaboré pour en donner la liste complète sur un wiki. Il répertorie 23 entrées pour le journal de Yonah et 10 entrées du carnet énigmatique. Pour le premier, le nombre équivaut à deux courts textes pour un même jour chaque mois, les entrées du mois de février sont visibles ci-après (Figures 1 et 2).

²⁴ Cette dénomination vient du Wiki japonais du jeu. Au cours du développement, on optera aussi pour l'expression « carnet énigmatique » simplement pour éviter les répétitions. « 黒い日記 » (Agenda noir), *NieR RepliCant* ニーア レプリカント 攻略Wiki, page créée le 11/05/2010, <http://nierreplicant.wiki.fc2.com/wiki/%E9%BB%92%E3%81%84%E6%97%A5%E8%A8%98?sid=dc1a2b1ffd4783b6087300029e1b58e>. (Consultée le 11/09/2015)



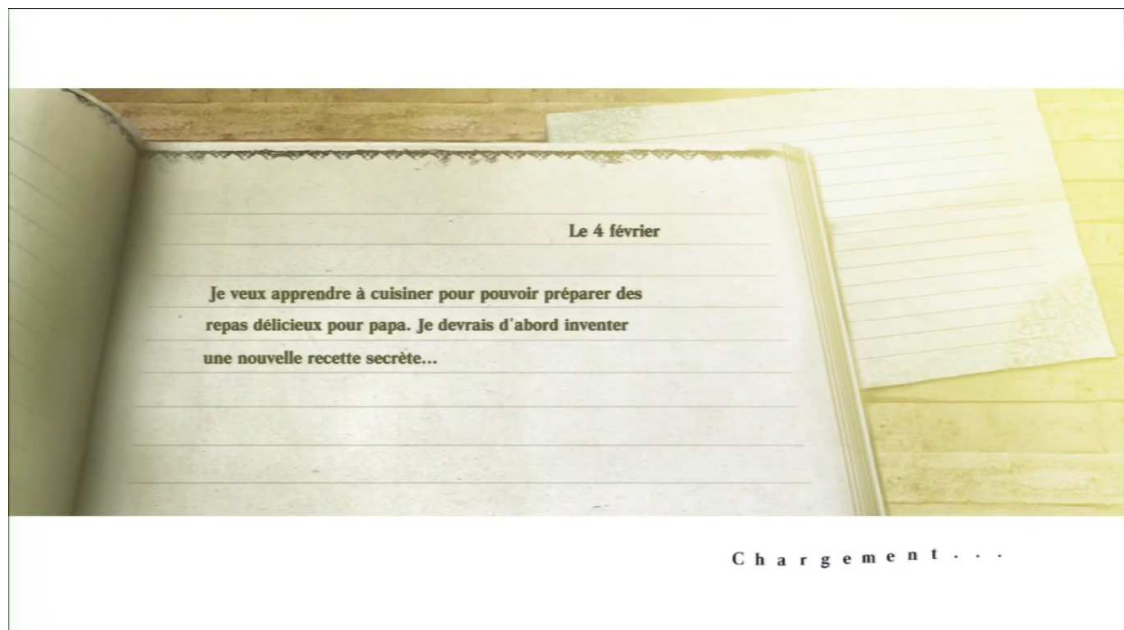


Figure 1 : Journal de Yonah, entrée du 4 février (Acte 1).

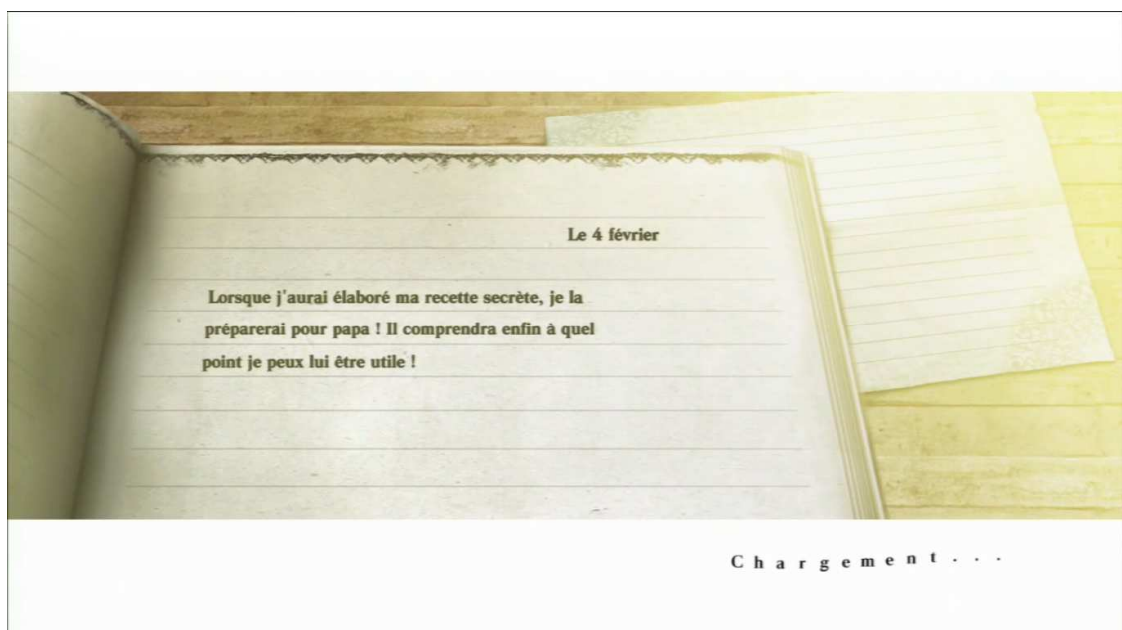


Figure 2 : Journal de Yonah, entrée du 4 février (Acte 2).

Ces textes apparaissent à des moments différents de la partie : alors que le premier est visible dès le début de la partie, le second n'apparaît qu'après avoir complété le premier acte du jeu, c'est-à-dire cinq ans plus tard. Or il s'agit bel et bien des entrées du même jour, en témoigne le lien thématique donné par la récurrence des termes « recette secrète ». Cette expression serait d'ailleurs redondante si les textes étaient réunis sur la même page, autrement dit, sa fonction est d'explicitier le lien entre les



deux entrées. Cette composition double n'est pas à l'œuvre pour toutes les pages du journal, mais elle présente toujours un sens lorsqu'elle est mise en œuvre. Dans le cas des deux Figures ci-avant, la seconde entrée oriente considérablement le sens de la première : le geste de la fille, donné d'abord comme généreux, est en fait une tentative pour le personnage de faire comprendre à son père qu'il la fait se sentir inutile en la laissant seule. Les autres couples répètent ce schéma pour un même thème : la désillusion. Ainsi, les entrées de journal outre la référence visuelle à un objet narratif mettent en scène un récit, leur statut représentationnel et littéraire est donc confirmé.

Les textes du carnet énigmatique s'ajoutent à la liste des entrées dès le moment où le joueur pénètre dans la zone nommée sobrement le Manoir. Ce choix de programmation est en lien avec l'importance diégétique du lieu. En effet, le Manoir dissimule un laboratoire où serait né le « projet Gestalt », l'expérience scientifique à l'origine des Ombres et des personnages révélée lors du dernier arc narratif du jeu. Puisque ces entrées occupent le même espace que celles du journal de Yonah, l'équipe de développement a fait le choix de les distinguer au niveau formel. Aussi la couleur dominante est le noir plutôt que le blanc (Figure 3). On ne parle pas ici des bandes noires ou blanches autour de l'écran, car leur couleur est générée aléatoirement, mais plutôt de l'image en elle-même sur laquelle apparaît le texte en fondu. Ces bandes pourraient par ailleurs faire référence au cinéma, toutefois elles ne sont présentes que lors des temps de chargement – les scènes de transition* ont des bandes transparentes. La bande du bas s'expliquerait par la mise en lumière du logo de chargement et celle du haut par la volonté d'une composition symétrique de l'écran²⁵ et d'un centrage de l'image.

²⁵ On suppose que c'est simplement l'existence des bandes au cinéma qui influence ce choix. De ce fait la référence à cet autre médium audiovisuel est indirecte contrairement à la référence au médium textuel.



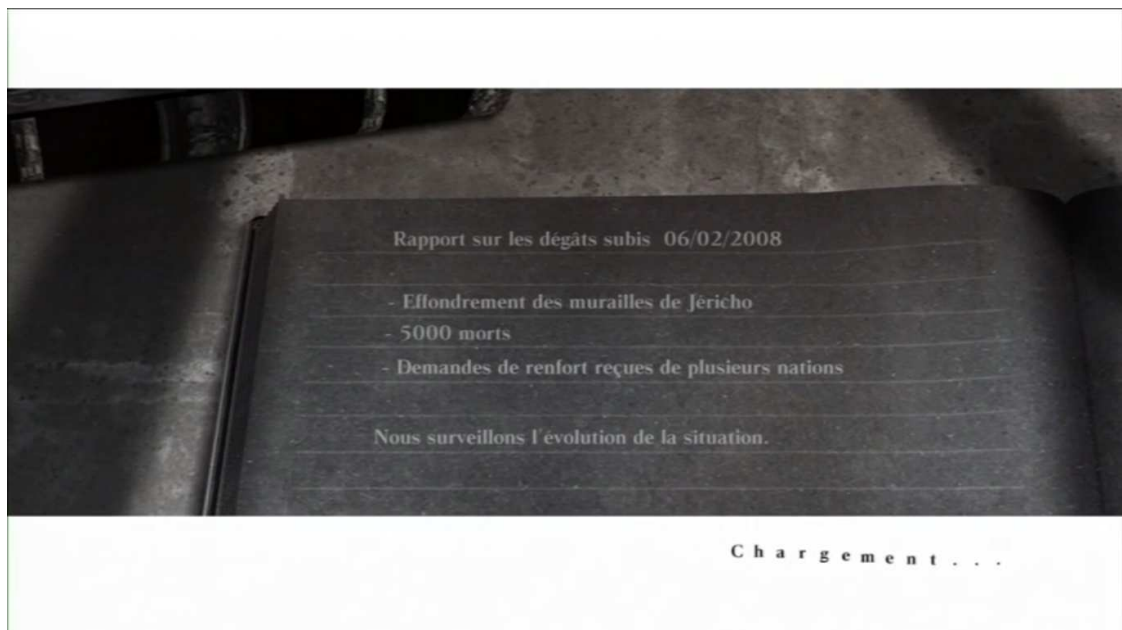


Figure 3 : Agenda noir, entrée du 06/02/2008.

On pourrait objecter que ces éléments ne font pas partie de la diégèse car ils sont situés dans des temps de chargement, c'est-à-dire des moments conventionnels spécifiques au médium vidéoludique. Toutefois leur importance diégétique est clairement déterminée. En effet, ces notes administratives font référence à l'apocalypse survenue avant l'histoire de l'avatar et de sa fille. Contrairement aux éléments littéraires appartenant à la ludiégèse, ceux-ci sont mus par des intentions narratives et non simplement décoratives. Pour cette fonction constitutive, ces entrées méritent leur place auprès des autres éléments appartenant à la diégèse.

En tant que RPG*, *Nier* met en place un nombre de personnages non-joueurs conséquent qui peuplent les différentes zones du jeu et déclenchent les objectifs à accomplir. Dans la logique d'un monde post-apocalyptique, l'échange épistolaire est le seul moyen pour les personnages de communiquer à distance. Les lettres sont au nombre de 6, apparaissent à des moments de la partie programmés et sont soit données par la maire du village, Popola, comme pour la Figure 4, soit le joueur les récupère dans la boîte aux lettres devant la maison de son avatar, la Figure 5 en est un exemple.



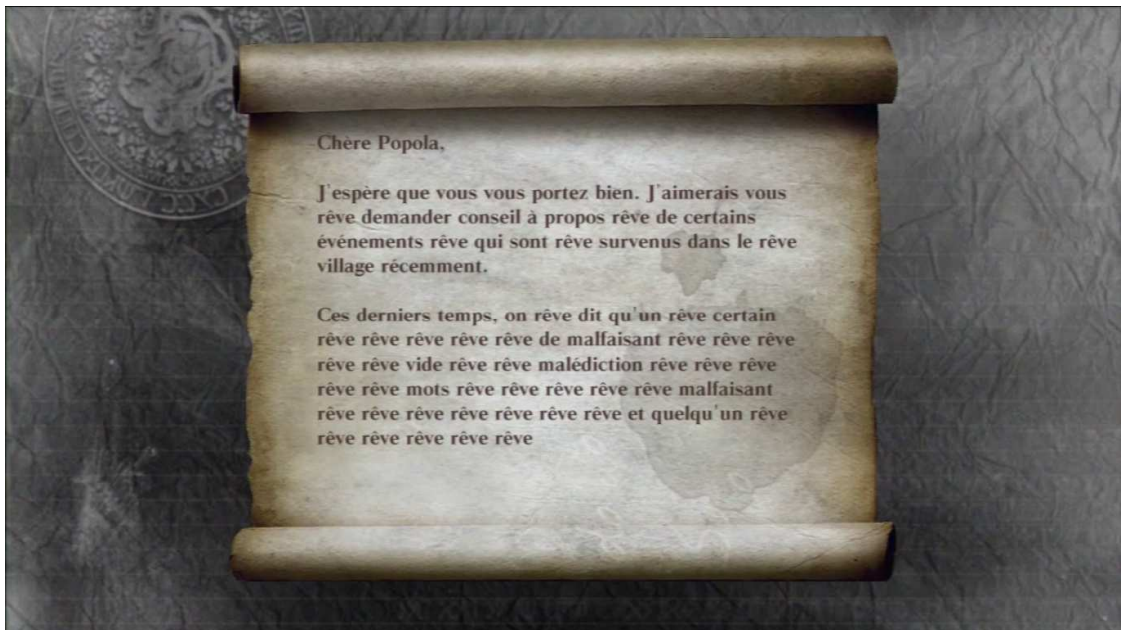


Figure 4 : Lettre du maire de la forêt des Légendes (Acte 1).

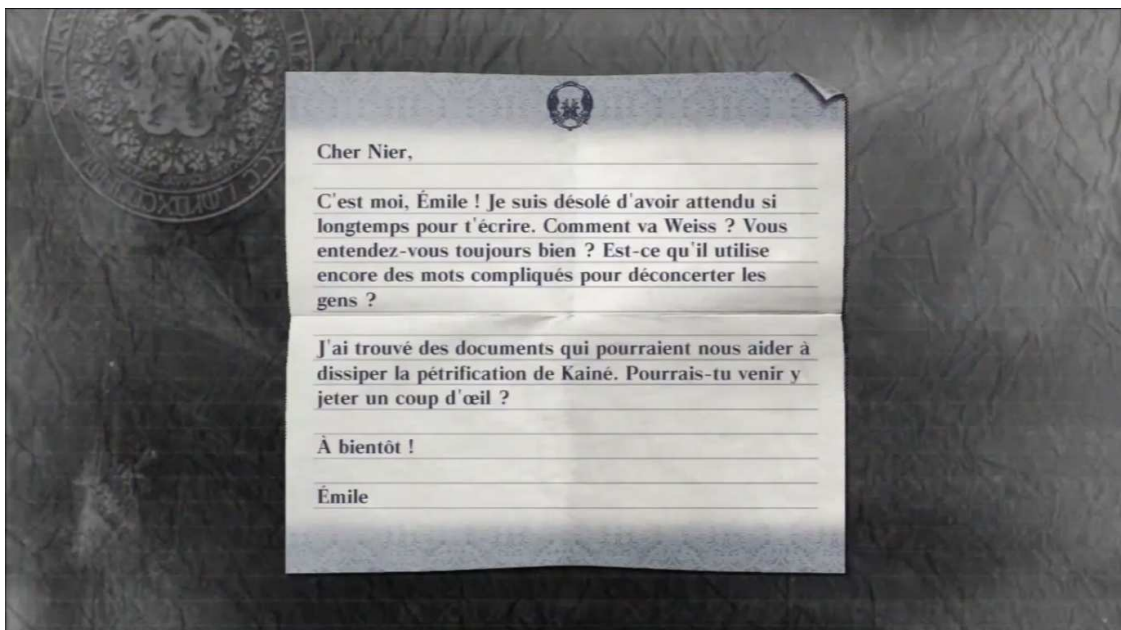


Figure 5 : Lettre d'Émile (Acte 2).

Ces deux textes sont mis en scène de la même manière que les entrées de journaux : ils apparaissent en fondu et la police des caractères n'essaie pas d'imiter un style manuscrit, car c'est l'image environnante qui se charge de simuler l'objet réel. Dans cette même perspective immersive et parce que les lettres n'ont pas le même auteur, elles sont différenciées visuellement : l'une représente un parchemin marron, tâché et



vieilli, elle provient d'un village forestier en prise avec une étrange épidémie, l'autre une feuille de papier bleue, propre, presque scolaire, car elle est écrite par un jeune garçon propriétaire du Manoir. Ces lettres ont comme caractéristique principale de se trouver obligatoirement sur le chemin du joueur puisqu'elles orientent son exploration et la diégèse, autrement dit l'aventure reste au même stade si le joueur ne déclenche pas le dialogue avec le maire ou s'il n'appuie pas sur la touche adéquate pour ouvrir la boîte aux lettres. De ce fait, elles se distinguent d'autres documents optionnels que le joueur peut éventuellement trouver et lire au cours de sa partie.

Les cas évoqués précédemment ont pour point commun d'apparaître aux yeux du joueur obligatoirement du fait de leur importance diégétique ou de leur emplacement le contraignant techniquement. Or, *Nier* propose aussi des représentations textuelles optionnelles. Ces textes sont des lettres de personnages non-joueurs ou des documents scientifiques et peuvent tout à fait échapper à un joueur peu désireux de connaître l'histoire du jeu dans son ensemble. Il n'empêche que l'équipe de développement a fait l'effort de construire tous ces documents sur le fond comme sur la forme, et c'est justement leur caractère optionnel qui leur donne quelque chose de particulier par rapport aux autres textes.

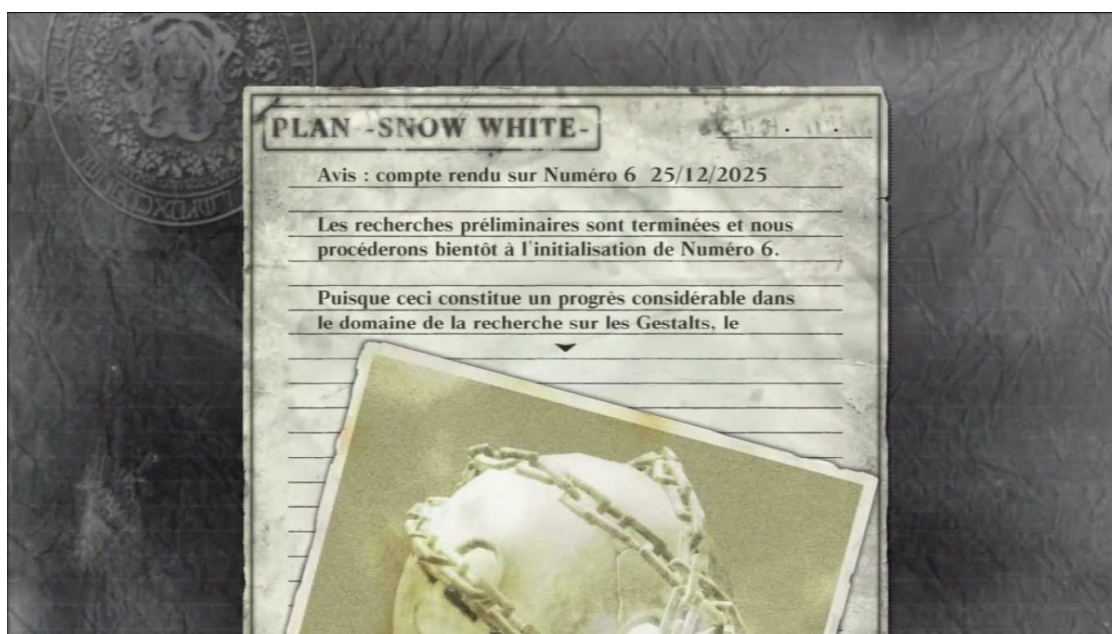


Figure 6 : Plan Snow White, document n° 2 (début).

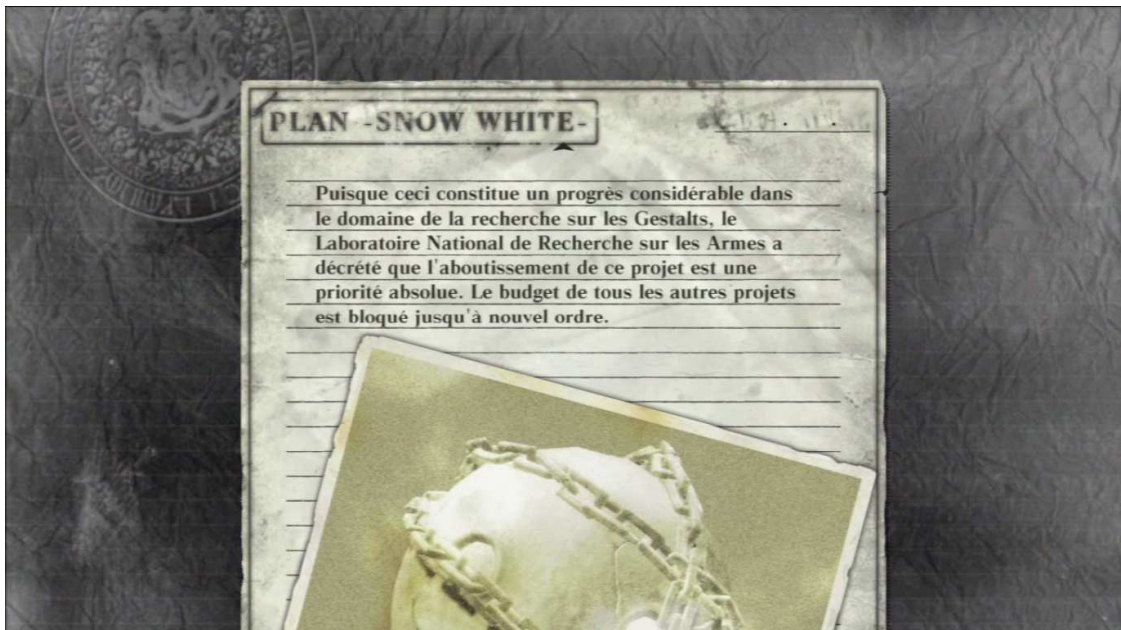


Figure 7 : Plan Snow White, document n° 2 (fin).

À l'inverse des entrées de journaux, ces documents sont récupérables et lisibles à tout moment par l'intermédiaire d'un menu du jeu. De ce fait leur appartenance à la diégèse se fait davantage par leur statut d'objet que par celui de texte véhiculant une histoire. Si leur narrativité est optionnelle du point de vue du joueur, elle bénéficie du même traitement par des développeurs dans leur mise en scène. En effet celle-ci est similaire à celle des textes précédents en cela qu'ils sont tous des textes brefs et dactylographiés par-dessus une image qui mime une page usée. La seule différence entre ces trois types de textes est l'arrière-plan qui, lui, est le même que pour deux menus du jeu : celui de sauvegarde et celui qui permet de lire ces documents.

À ce stade on distingue une cohérence visuelle concernant les représentations textuelles de *Nier* ainsi que des visées narratives qui feront l'objet de la seconde partie. Ces trois types de représentations littéraires ont un statut médiatique hybride, car ils sont à la fois des images et des textes numériques. Si une même base formelle permet de les rapprocher, les quelques différences observées mettent à mal cette classification. L'arrière-plan des lettres et documents en font des objets virtuels caractéristiques d'une ludiégèse tandis que paradoxalement l'absence ou plutôt la marginalisation du seul élément ludiégétique, à savoir le logo de chargement, fait agir les entrées de journaux comme des scènes de transition* ou des cinématiques*, comme des images que le joueur doit regarder passivement.



1.1.2. Les représentations livresques

Les représentations cherchent à mimer des objets réels ; celles évoquées précédemment simulent tour à tour des dossiers, lettres, entrées de journal. Une autre réalité littéraire est représentée dans *Nier* : il s'agit de l'objet-livre. Là où les premières avaient davantage leur contenu représenté, la seconde représente le livre dans sa forme de codex et jamais visuellement le texte qu'il contient. Celui-ci trouve son appartenance à la diégèse du jeu de deux manières différentes, soit l'objet-livre est représenté dans sa multitude sous forme d'une bibliothèque, soit – et c'est un traitement original de la part des développeurs – il prend la forme d'un personnage.

On compte en vérité deux bibliothèques dans le jeu vidéo *Nier* : l'une (Figure 8) se trouve dans la première zone explorable du jeu, soit le village où habite l'avatar du joueur avec sa fille et fait office de mairie ; l'autre (Figure 9) est située au fond de la zone du Manoir et sert d'arène pour un combat de *boss**.



Figure 8 : L'intérieur de la bibliothèque du village.





Figure 9 : La bibliothèque du manoir.

Leur nature d'environnement les dote d'emblée d'une importance diégétique, d'autant plus qu'ils servent de décor pour des scènes de transition essentielles à l'histoire du jeu, comme la fin d'un arc narratif ou la fin d'un acte. Ces deux environnements s'avèrent visuellement similaires. Cette ressemblance est d'abord exacerbée par la valeur de plan donnée par la caméra virtuelle : celle-ci se place automatiquement derrière l'avatar assez à distance pour créer un plan d'ensemble. Le jeu met donc principalement en scène l'avatar dans son rapport avec l'environnement. Ce choix de réalisation est dictée par le *gameplay** du jeu où l'avatar doit affronter plusieurs ennemis à la fois qui l'encerclent. Le genre *beat'em all** explique aussi la taille des environnements : l'espace est agrandi artificiellement afin de faire entrer tous les ennemis ou de donner plus de dynamisme aux combats. Toutefois la ressemblance touche un autre domaine que celui ludique ou technique²⁶. Ces deux bibliothèques ont la même architecture rectangulaire sur deux étages. De plus la volonté d'immersion est visible, puisque les livres entreposés ont l'apparence de codex plutôt que de parchemins ; les développeurs privilégient le support littéraire usuel des joueurs plutôt que celui fortement imprégné historiquement. Il s'agit d'un choix de réalisation, puisque le parchemin réapparaît au début du premier acte lors d'une scène

²⁶ D'un point de vue technique, on imagine que le même modèle virtuel a servi aux développeurs pour créer les deux environnements, ce qui permet de gagner en rapidité et d'économiser le budget pour d'autres effets.



d'exposition pour justement présenter des textes d'une époque révolue, voire mythique²⁷.

Étant la seule occurrence de ce type, elle constitue elle aussi une représentation de l'objet-livre dans le jeu et fait en quelque sorte la transition entre l'objet-livre en tant que tel et le personnage-livre (Figure 10).



Figure 10 : L'histoire des deux Grimoires sous forme de parchemin (Acte 1).

Le parchemin est mis en scène lors d'une cinématique qui correspond à un panoramique virtuel du parchemin du début à la fin. Cette représentation se situe à la lisière du littéraire au sens où elle ne propose aucun texte à l'intérieur mais ses illustrations racontent le récit des deux personnages-livres et les représentent. Son emplacement dans une scène d'exposition, c'est-à-dire sa fonction de même nature, valide d'emblée son appartenance diégétique.

La particularité de *Nier* est de faire participer au sein même de son schéma actantiel des représentations littéraires livresques. Grimoire Weiss joue le rôle de l'adjuvant, tandis que Grimoire Noir celui de l'antagoniste. Comme leur « nom »

²⁷ Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 3: Grimoire Weiss », vidéo mise en ligne sur YouTube le 11/03/2014 : https://www.youtube.com/watch?v=D4pwbItiUYo&ab_channel=Mimthegamer, de 20'43'' à 21'15''.

l'indique ces personnages sont des livres animés dotés d'une voix et de pouvoirs magiques destructeurs.



Figure 11 : Grimoire Weiss lors d'une scène de transition* (Acte 1).



Figure 12 : Grimoire Noir lors d'une scène de transition* (Acte 2).



Les personnages vidéoludiques ont un statut hybride comme le fait remarquer Sébastien Genvo prolongeant les propos de Jean-Marie Schaeffer²⁸ : « Ce qui distingue toutefois Lara Croft de Julien Sorel est que celle-ci soit à la fois personnage de fiction et personnage de jeu. »²⁹ Ils influencent aussi bien les parties ludiques (interfaces, *gameplay**) que non-ludiques (dialogues, cinématiques). On les place parmi les éléments appartenant à la diégèse, car ceux-ci témoignent de leur caractère représentationnel dans des moments moins ludiques que narratifs (les scènes de transition*, les cinématiques et les dialogues). Néanmoins le personnage de Weiss étant la source des pouvoirs de l'avatar, sa "nature" livresque influence grandement le *gameplay**.

On entend ici le concept de personnage selon celui d'effet-personnage mis en lumière par Vincent Jouve³⁰ qui le considère d'abord comme une entité partiellement autonome par rapport à son medium originel et comme une abstraction générée par le joueur, le spectateur ou le lecteur, et par tous les passages y faisant référence. C'est donc une conception structurelle de la notion de personnage qui permet d'en déterminer principalement ses valeurs narrative, esthétique, réflexive plutôt que culturelle.

En réalité trois Grimoires apparaissent dans *Nier*. Le troisième, le Grimoire Rubrum (Figure 13), a un statut particulier par rapport aux deux autres au sens où seule sa dimension ludique est convoquée.

²⁸ Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999.

²⁹ Genvo Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, coll. « Communication et Civilisation », Paris : Éditions L'Harmattan, 2006, p. 102.

³⁰ Jouve Vincent, *L'Effet-personnage dans le roman*, Paris : Presses Universitaires de France, 1992, p. 10-11 : « [...] le personnage, bien que donné par le texte, est toujours perçu par référence à un au-delà du texte. [...] L'insuffisance du discours de la narratologie sur le personnage est donc patente. »





Figure 13 : Grimoire Rubrum lors de la scène qui introduit l'affrontement (Acte 1).

Le Grimoire Rubrum est le *boss** que l'on affronte dès l'arrivée dans la bibliothèque du Manoir. Son design livresque s'explique déjà par l'environnement littéraire qui sert d'arène. Alors que les autres personnages livresques sont approfondis lors de scènes de transition*, celles qui introduisent et closent le combat ont un rôle uniquement démonstratif et ludique, rôle mis en lumière par Patrick Mpondo-Dicka dans son article « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo » :

Au sein des jeux d'action, les scènes cinématiques remplissent cette fonction ; au delà de leur rôle utilitaire qui consiste à laisser le temps au joueur de se reposer, de leur rôle informatif qui permet de développer les à-côtés d'une intrigue principale que seules les phases interactives suivent, elles remplissent une fonction essentielle de l'activité ludique. Libérant le joueur de l'obligation volontaire, elles restaurent sa capacité à arrêter de jouer sans que le jeu ne s'arrête, la marge de manœuvre qui lui permet de conserver intact le plaisir du jeu.³¹

L'auteur parle ici des cinématiques* mais l'on considère son argumentation transposable aux scènes de transition* d'un jeu vidéo. Si celles-ci obtiennent difficilement le statut de « récompense » – car elles sont réalisées avec le moteur du jeu, une esthétique graphique familière au joueur – certaines ont sans nul doute le même rôle que le fascicule expliquant les règles du jeu ou un tutoriel, puisqu'elles

³¹ Mpondo-Dicka Patrick « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo » in Genvo Sébastien (dir.), *op.cit.*, p. 234.



montrent l'objectif voire les moyens pour l'atteindre. Les deux seules scènes illustrant le Grimoire Rubrum montrent l'attitude hostile du livre animé, sa manière de se mouvoir, ses capacités surnaturelles, l'endroit où il faut frapper pour lui infliger des dégâts et confirment la victoire du joueur en mettant en scène la mort du *boss**. En cadrant ce moment ludique les scènes lui confèrent son statut particulier d'affrontement contre un ennemi plus coriace que la moyenne. De ce fait le Grimoire Rubrum, bien que son *design* soit similaire aux autres personnages livresques, s'avère plus ludique que narratif.

Toutefois il n'est pas exempt d'une participation au récit de *Nier*, car l'affrontement contre un ennemi de la même espèce que Grimoire Weiss est une référence à celui à venir contre Grimoire Noir à la fin de l'Acte 1 du jeu. Ce moment ludique possède donc une dimension narrative programmatique. De même l'existence d'un tel personnage livresque à l'intérieur du Manoir prendra tout son sens lors du deuxième acte où l'on apprend que les Grimoires sont en fait le fruit d'expériences scientifiques effectuées il y a plus d'un millénaire par rapport à l'histoire du jeu. Cette information est donnée de manière parcellaire tout au long du jeu par les textes de l'agenda noir, par les documents présents dans le Manoir et lors du dernier arc narratif du jeu. L'épisode du Grimoire Rubrum participe donc d'un récit presque policier en tant que premier indice préparant une ultime révélation. L'appartenance diégétique de chacune des trois représentations livresques est donc établie.

1.1.3. Les représentations littéraires à la place de scènes de transition*

Jusqu'à présent ont été évoquées des utilisations habituelles des textes dans un jeu vidéo : l'utilisation de textes pour narrer des histoires secondaires à celle du jeu se retrouve par exemple dans *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2010) où le menu d'inventaire permet d'avoir accès à toute la mythologie du monde dans lequel prend place le jeu. Or, *Nier* propose aussi de se servir de ce médium, dont la version numérique est peu coûteuse, pour remplacer certaines scènes de transition* qu'il aurait été laborieux de générer à partir du moteur graphique du jeu. Ce choix de réalisation est relativement inhabituel : certes il existe de longs textes se substituant à un récit



représenté visuellement³², toutefois ceux-ci interviennent en marge de l'histoire principale véhiculée par les scènes de transition*. De même, dans des productions vidéoludiques avec un budget modeste, des textes peuvent remplacer des scènes supposées riches en animation 3D sans être indispensable à visualiser. C'est le cas dans le jeu *Mass Effect*³³ : à chaque fin de phase de jeu intervient un texte décrivant des gestes de l'avatar ou des événements motivant l'accomplissement de la mission. Le jeu *Drakengard* (Cavia, 2003) lui-même fait systématiquement la séparation entre les différentes phases de jeu. La différence majeure avec les textes de *Nier* est leur caractère fixe, là où le jeu de 2010 anime ces textes comme pour retrouver le mouvement de scènes de transition* habituelle. Le remplacement de scènes par des textes intervient à 23 reprises lors d'une partie – dont 15 au moment du DLC* – et se manifeste sous cinq formes à la fois similaires et distinctes.

La première forme a une seule occurrence à chaque acte de *Nier*. Le premier (Figure 14) intervient lorsque le joueur décide de faire dormir son avatar chez lui au retour de la ville de Façade à environ 9h de jeu. Le texte fait le récit du rêve de l'avatar cette nuit-là et indique la prochaine étape de son aventure : la Forêt des Légendes. Le second (Figure 15) consiste aussi en le rêve ou monologue intérieur de l'avatar après une discussion tendue avec la maire du Village à environ 13h de jeu, c'est-à-dire au début de l'acte 2.

³² La franchise *The Elder Scrolls* en est un exemple. Voir l'article d'Hélène Sellier « Les représentations et les effets de la littérature dans *The Elder Scrolls* » dans l'ouvrage collectif *Jeu vidéo et Livre*.

³³ BioWare, *Mass Effect*, PS3, Redwood City : Electronic Arts, 2012. [2007]



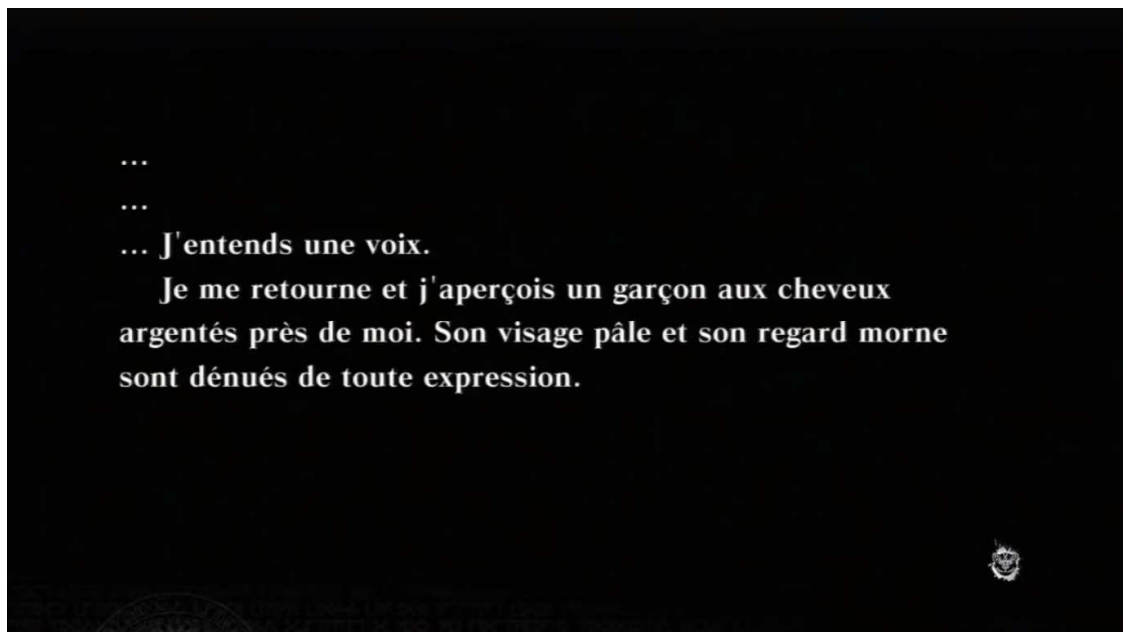


Figure 14 : Premier rêve sous forme de texte de l'avatar (Acte 1).

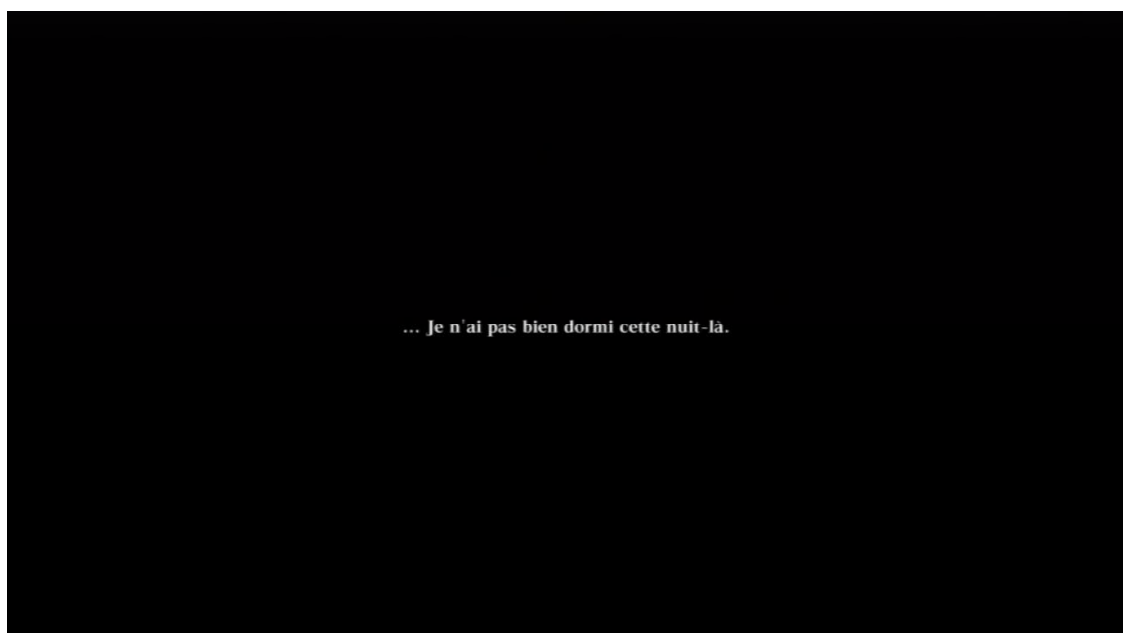


Figure 15 : Le rêve ou monologue de l'avatar au début de l'acte 2.

Ils sont différenciés formellement par rapport aux textes du premier chapitre tant au niveau de la longueur que de la mise en scène : ceux-ci sont des textes en blanc sur fond noir, un code graphique rappelant des textes numériques. En effet, leurs couleurs sont celles d'un éditeur de texte ou de l'invite de commandes d'un système

d'exploitation. Les premiers RPG* comme *Zork*³⁴ n'avaient pour interface que la fenêtre du programme original (Figure 44). Dans *Nier*, ce code de couleur permet de les distinguer des entrées, lettres et dossier, car ces textes sont l'inverse des textes sur papier et par conséquent n'en est pas une représentation de la même manière que l'étaient les précédents. De fait, ces textes numériques représentent cette fois-ci la littérature pour son caractère narratif ; plus qu'un texte relativement long ces passages de *Nier* miment le contenu de pages de roman organisé en chapitre. En revanche ces "scènes textuelles" se structurent de la même manière que les entrées de journal de Yonah au sens où est proposé un texte par acte. Les développeurs cherchaient de nouveau à distribuer ces moments textuels sur toute la durée du jeu et à créer des effets d'écho entre les actes.

Étant donné que des passages romanesques n'ont pas lieu d'être dans un contexte audiovisuel tel que le jeu vidéo, ils prennent la place d'éléments plus ordinaires tels que les scènes de transition*. En réalité la rareté d'une telle utilisation entraîne une ambivalence sur ce qu'elle remplace. Le choix se fait entre la scène de transition* donc, et la cinématique*. D'un côté ces passages font avancer l'histoire, de l'autre ils proposent une expérience esthétique rare, inhabituelle, qui donne aux événements racontés un statut particulier. C'est aussi ce que remarque Fanny Barnabé à propos des cinématiques* :

Malgré cette rupture, ces séquences n'ont pas pour effet d'engendrer un détachement vis-à-vis de la diégèse, mais plutôt une immersion d'un ordre différent : celle-ci se fait, non plus sur le mode de l'exploration, mais sur celui de la contemplation car les cinématiques, par leur beauté graphique, entraînent une forte esthétisation des éléments de l'univers.³⁵

Si l'intensité narrative est minimale – une caractéristique essentielle de la cinématique* – lors de ces scènes sous forme de texte interactif, il ne fait aucun doute qu'elles offrent une expérience esthétique, certes peu technique, mais originale et distincte des autres scènes de transition* générées par le moteur graphique du jeu. Par souci de concision et par esthétisme on appellera donc cette forme particulière un texte-cinématique.

³⁴ Infocom, *Zork 1: The Great Underground Empire*, Cambridge : co-édition Infocom et Activision, 1980, disponible en ligne sur http://textadventures.co.uk/games/view/5zyoqrsugeopel3ffhz_vq/zork. (Consulté le 24/08/2016)

³⁵ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 47.



Le panneau annonçant une ellipse ou situant l'action dans le temps est un procédé cinématographique courant, normalisé au moment du cinéma muet³⁶. Son abandon dans les productions actuelles ou plutôt sa transformation d'un simple texte sur fond noir en des représentations visuelles du temps qui passe serait due à la recherche d'effets cinématographiques plutôt que textuels pour préserver l'immersion du spectateur, notamment le fondu au noir ou au blanc. Le panneau de texte est donc un procédé d'une autre époque, son réalisateur cherche soit l'hommage esthétique soit il est contraint pour des raisons budgétaires de mobiliser ce procédé peu coûteux. Le jeu vidéo s'inspire du septième art et *Nier* est une œuvre produite avec un petit budget. Pour les mêmes raisons que pour les productions cinématographiques, les développeurs de *Nier* exploitent ce procédé à trois reprises qui explicitent la localisation du prologue (Figure 16), l'écart temporel entre le prologue et l'acte 1 (Figure 17) et entre les deux actes du jeu. Ce choix de réalisation est d'autant plus pertinent qu'il ne brise pas – encore ? – l'immersion comme au cinéma, car le panneau de texte est beaucoup utilisé, particulièrement dans les RPG* dont la longue durée de jeu implique une histoire aussi fournie³⁷.

³⁶ Des œuvres comme *Metropolis* (1927) de Fritz Lang et *Nosferatu* (1922) de Friedrich Murnau en sont des exemples représentatifs. Après la période du muet, des films comme *Autant en emporte le vent* (Victor Fleming, 1939) ont gardé ce procédé pour effectuer des transitions entre les actes.

³⁷ Dans le jeu d'action-aventure, *Assassin's Creed 2* (Ubisoft, 2010), dont l'histoire se situe lors de la Renaissance italienne, un panneau indique le lieu et la date au joueur à chaque début de phase. Dans le RPG*, *Pokémon Méga Donjon Mystère*, chaque fois que le joueur fait dormir son avatar un panneau de texte apparaît indiquant « Le lendemain... ». Spike Chunsoft, *Pokémon Méga Donjon Mystère*, 3DS, Tokyo : The Pokemon Company, 2015.





Figure 16 : Panneau situant le prologue.



Figure 17 : Ellipse entre le prologue et l'acte 1.

Outre leur respect d'une cohérence visuelle avec les éléments précédents avec les caractères en blanc sur fond noir, ces panneaux de texte servent à expliciter l'ordre des événements dans la diégèse et déterminent ainsi son caractère linéaire. Contrairement aux entrées de journaux et dans le même esprit que les textes-cinématiques, ces représentations littéraires sont des éléments purement narratifs et contingents par

rapport à la structure du jeu. Une légère différence visuelle est perceptible, elle s'explique par la différence de tonalité des deux scènes entre chaque panneau. Pour le premier, l'aspect plus graphique s'harmonise avec la volonté d'un début *in medias res*, le prologue mettant en scène un combat de 10 minutes d'un père voulant protéger sa fille d'Ombres menaçantes. Le second panneau détermine la fin du prologue et le début de la véritable histoire. Son aspect moins esthétique, aidé par une musique moins présente, donne le ton de l'exposition.

Si l'on soutient l'omniprésence des représentations littéraires dans *Nier*, il est nécessaire que celles-ci apparaissent aux moments-clés du jeu, à savoir ses différentes fins. En effet le jeu vidéo exploitant des choix du joueur, on lui donne la possibilité de modifier le dénouement. Il existe quatre fins différentes³⁸ : la première est disponible automatiquement dès la première partie du joueur, tandis que les trois autres fins se débloquent après avoir terminé le jeu une première fois et relancer la partie depuis l'acte 2. Parmi ces quatre dénouements, seuls deux font intervenir des représentations littéraires distinctes : la fin A (Figure 18) et la fin D (Figure 19).

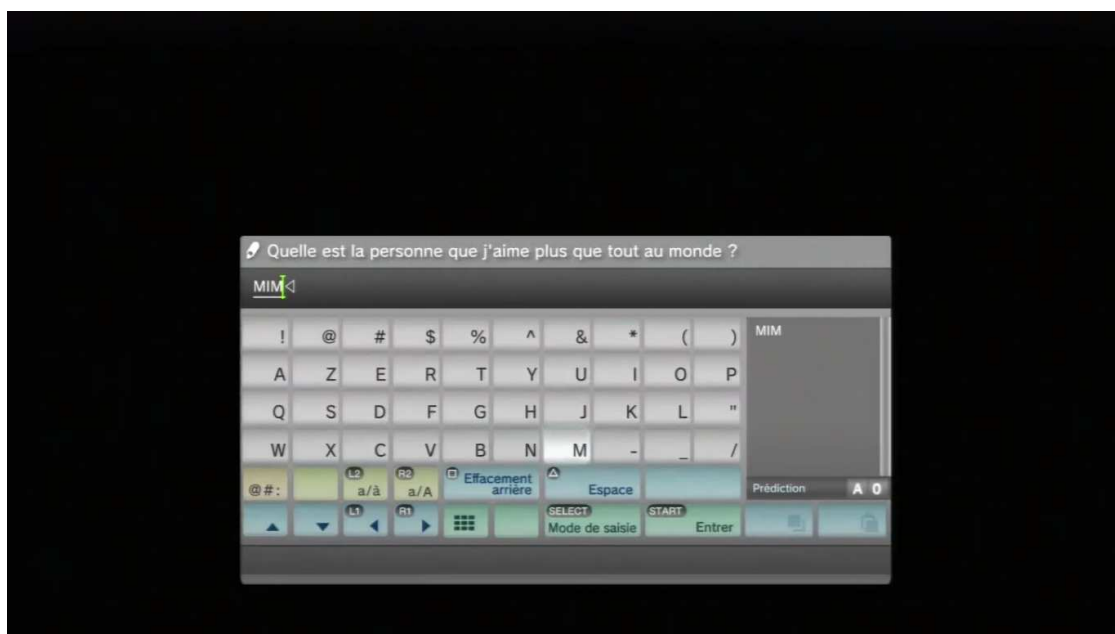


Figure 18 : La fin A du jeu où le joueur doit écrire le nom de son avatar.

³⁸ Pour un résumé des quatre fins, voir la partie « Annexes ».





Figure 19 : La fin D où le joueur choisit d'effacer les données du jeu sur la console.

Visuellement ces représentations diffèrent. La première illustre le passage de la fin A où il est demandé au joueur d'écrire le nom de son avatar dont il avait pu décider par l'intermédiaire du même menu avant de commencer la partie. Cette interface permet au joueur de répondre à une question posée par la fille de l'avatar et détermine si elle sauvée ou non. Le joueur doit donc écrire, pour la première fois dans le jeu lui-même, le pseudonyme de son avatar pour décider du dénouement. Outre l'immersion imposée par cet élément ludiégétique, cette phase de jeu représente l'acte d'écrire dans sa valeur performative presque magique. La fin D fait en réalité intervenir d'autres représentations littéraires pour leur conférer une importance narrative nouvelle. En effet cette dernière fin, la plus complète du jeu, demande au joueur d'effacer toute existence de son avatar sur la console ce qui se réalise par une scène montrant chaque page de l'inventaire se vider de leur contenu avec une animation en fondu. Le choix se concrétise ensuite sur la console où toutes les sauvegardes du jeu sont effacées définitivement et si le joueur veut recommencer une nouvelle partie il n'aura plus la possibilité d'écrire le nom de l'avatar qui a choisi de ne plus exister. Il s'agit là d'un choix de réalisation extrêmement marginal par rapport aux autres jeux vidéo, même si



Terry Harpold³⁹ donne dans son article « Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture » l'exemple similaire de *Virtual Valerie*, car il va à l'encontre de ce qu'on attend d'un jeu vidéo : la rejouabilité illimitée et la performativité.

Les fins d'un jeu vidéo ont évidemment un statut hybride au sens où l'histoire et le jeu arrivent tout deux à leur paroxysme, c'est ce qu'explique notamment Fanny Barnabé : « La finalité d'un jeu constitue, en somme, le point de jonction entre le récit enchâssé et le récit vidéoludique puisqu'il les oriente simultanément dans une même direction. »⁴⁰ Ces deux fins de *Nier* ne font pas exception puisque l'une fait intervenir une interface propre à la console de jeu et l'autre un menu de jeu que le joueur peut solliciter à tout moment lorsqu'il a le contrôle de son avatar. *Nier* amène toutefois cette hybridité à un cran plus élevé puisque ces éléments ludiégétiques interviennent au sein même des scènes finales, c'est-à-dire après l'ultime phase de jeu contre le Grimoire Noir et le Shadowlord.

Lorsqu'après la fin A le joueur décide de rejouer sa partie, de nouveaux textes-cinématiques interviendront pour narrer l'histoire d'un personnage secondaire. Kainé est un autre personnage adjuvant de *Nier*. L'avatar le rencontre dans le Village de l'Aire, soit la deuxième zone explorée après le village d'origine. Kainé est une jeune femme rejetée par son village, car elle est possédée par une Ombre, soit la principale menace face au reste de l'humanité. Si l'on apprend au fur et à mesure de la partie l'histoire de ce personnage, la mort de sa grand-mère et les raisons de son comportement vulgaire, le studio Cavia propose deux longs textes numériques pour développer le passé du personnage. Il s'agit là d'un autre type de textes-cinématiques apparaissant lorsqu'après avoir fini sa partie il est proposé au joueur de recommencer une partie avec toute l'expérience que son avatar possède déjà, mais sans les objets-clés dont la collecte constitue l'objectif du jeu. On appelle cette pratique le *new game +**, une spécificité du médium vidéoludique qui propose plus de challenge pour les joueurs aguerris et ajoute la plupart du temps de nouveaux éléments de l'histoire. Dans *Nier*, l'équipe de développement a ajouté deux longs textes-cinématiques au début de cette nouvelle partie améliorée : l'un (Figure 20) juste avant la dé-pétrification de

³⁹ Harpold Terry, « Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture », in *Game Studies*, vol.7 | 2007, disponible sur le site de la revue : <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>. (Consulté le 07/07/2016)

⁴⁰ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 136.



Kainé suite à la première rencontre avec le Shadowlord lors de l'acte 1, l'autre (Figure 21) juste après alors qu'elle est encore évanouie.



Figure 20 : Premier chapitre de l'histoire de Kainé (*New game+**).



Figure 21 : Deuxième et dernier chapitre de l'histoire de Kainé (*New game+**).

Si le panneau introduisant chaque passage de texte est en tout point identique à ceux qui introduisent chaque acte, il ne s'agit pas tout à fait de la même mise en scène que les deux premiers textes-cinématiques, au sens où les "plans" présentent des phrases et



paragraphes très courts dans le premier cas et des textes qui prennent tout l'écran dans le second cas. Cette différence de longueur suggère des intentions différentes : le texte plus bref, que tout joueur est obligé de lire ou de parcourir, est plus oral et cherche à retrouver le dynamisme et le mouvement de scènes animées, tandis que le texte plus long, qui n'apparaît qu'aux yeux des joueurs les plus impliqués, tente véritablement d'imiter le chapitre d'un livre. En outre, ces passages ne peuvent être interrompus par le joueur, celui-ci ne peut qu'appuyer sur une touche pour faire défiler les phrases ou les paragraphes au rythme de sa lecture ou de son impatience. En cela, ils fonctionnent de la même manière que toutes les autres scènes de transition* animées ou textuelles du reste du jeu.

Apparu seulement un mois après la sortie du jeu, le DLC* « Le Monde des vaisseaux vacants » met en œuvre une représentation littéraire supplémentaire à savoir le journal de la femme de *Nier*, décédée de la « nécrose runique », la même maladie qui atteint sa fille, et de la folie qui l'a accompagnée. Celui-ci s'insère dans le jeu lors de l'acte 2 : le joueur peut à tout moment activer le contenu en entrant dans la maison de l'avatar et en interagissant avec la lumière scintillante apparue au rez-de-chaussée. Il est mis en œuvre de la même manière que les objets récupérables dans l'environnement virtuel, c'est-à-dire qu'il se manifeste par une lumière scintillante au rez-de-chaussée de la maison de l'avatar. Le journal sert de cadre et de prétexte pour introduire de nouvelles phases de *gameplay**. Plus précisément, chacune des 15 entrées introduisent à la manière de panneaux de textes les phases de jeu. Elles se présentent comme les autres textes-cinématiques : un texte bref en blanc sur un fond noir (Figure 22).



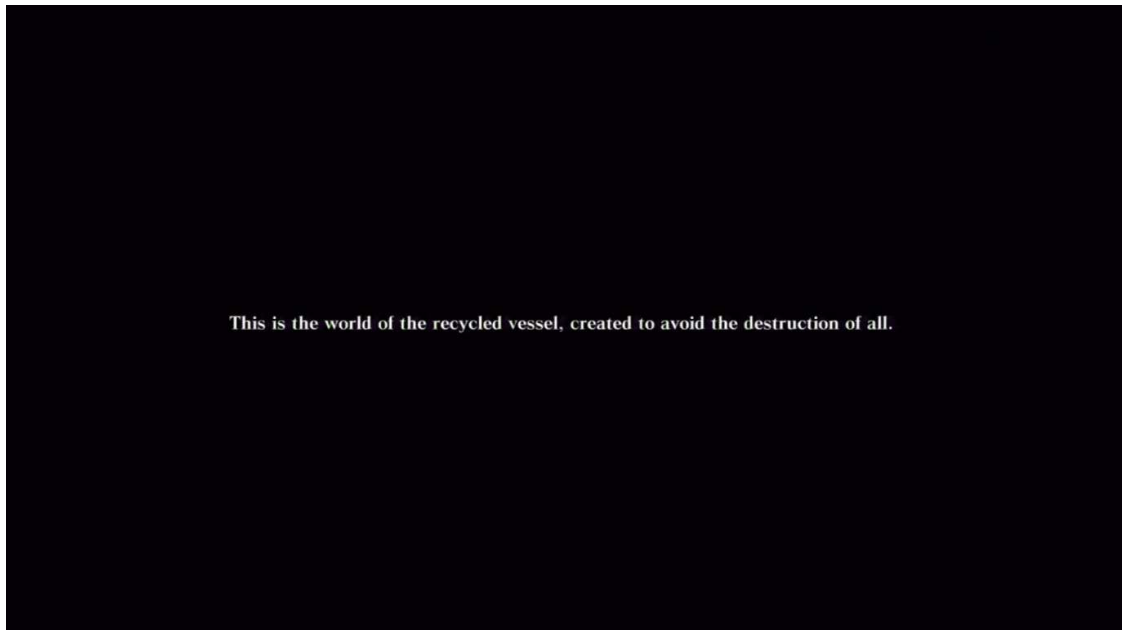


Figure 22 : Première entrée du journal du DLC*.



Figure 23 : Entrée 12 du journal du DLC*.

Cet élément littéraire réunit en réalité trois types de représentations que l'on a pu déterminer auparavant : ce sont des panneaux de textes correspondant à des entrées d'un journal et servant de scènes de transition* entre deux phases de jeu. Sa forme rappelle davantage la seconde scène textuelle rapportant le monologue intérieur de l'avatar (Figure 15) étant donné que le texte est animé par le logiciel et ne demande



aucune action de la part du joueur mise à part sa lecture. De nouveau, cette représentation littéraire prend une forme à la fois différente et similaire aux autres pour qu'on la distingue et parce qu'elle véhicule ses effets propres. Ces entrées remplacent cette fois-ci strictement des scènes animées avec le moteur graphique du jeu puisque ces dernières sont inexistantes dans le DLC*.

En somme, les représentations littéraires appartenant à la diégèse font davantage intervenir sa dimension narrative que ses caractéristiques visuelles, ce qui laisse penser qu'elles participent, plus qu'elles n'y appartiennent, de la construction diégétique de *Nier*. À l'inverse, les éléments ludiégétiques représentent davantage le littéraire à partir de marqueurs visuels que de sa narrativité.

1.2. Les éléments ludiégétiques

Une ludiégèse est composée de deux types d'éléments : ceux appartenant au *game*, la structure du jeu, essentielle et autonome par rapport au joueur, et ceux de *play*, dont l'existence dépend uniquement des commandes actionnées par le joueur.⁴¹ Ces deux concepts ont été mis à jour dès les premières études sur le jeu vidéo dans les années 60, notamment avec Jesper Juul⁴², et leur pertinence n'est plus remise en question puisqu'ils servent à délimiter des champs d'analyse entre *game studies* et *play studies* : l'un se concentre sur la structure du jeu et ses effets propres, l'autre sur les activités du joueur, ce qu'il apporte au jeu spécifiquement. Bien que les développeurs ne puissent pas imaginer la totalité des actions du joueur, le *game* et des éléments de *play*⁴³ sont pensés au moment de la création du jeu. Des représentations littéraires interviennent ainsi pour chacune de ces deux dynamiques.

⁴¹ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 23 : « « game » (le dispositif du jeu avec ses règles) et « play » (la partie, l'activité de jouer) ».

⁴² Juul Jesper, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : MIT Press, 2005, p. 28-29.

⁴³ D'autres éléments de *play* peuvent se manifester hors de la structure du jeu. Le *speedrun*, cette pratique performative du jeu visant à le terminer le plus rapidement possible, oblige le joueur à trouver des anomalies dans le programme pour éviter des passages de la partie chronophages. Le « Nuzlocke Challenge » consiste à ajouter des règles à un jeu qui ne les contient pas dans son programme. Cette pratique est à l'œuvre sur la franchise *Pokémon*, connue pour sa grande simplicité. Ces exemples témoignent d'éléments de *play* non-structurels.



1.2.1. Les éléments de *game* (structurels)

Trois composants essentiels de la structure vidéoludique mobilisent des représentations littéraires : le *gameplay**, l'objectif et les règles du jeu. Un jeu vidéo comme *Nier* consiste en fait en une succession de phases de jeu ayant chacune leur propre objectif et leurs propres règles à l'intérieur d'une structure ludique de même nature à l'échelle de l'œuvre. Ces phases se nomment « quêtes » pour le joueur, tandis qu'en *game design** les développeurs les appellent « boucles de gameplay »⁴⁴. Ainsi les objectifs et règles représentés littérairement s'observent aussi bien à un degré micro que macrostructurel.

Si les phases de *gameplay** de *Nier* tournent presque toutes autour du genre *beat'em all**, c'est-à-dire que le joueur doit affronter des hordes d'ennemis apparaissant tout au long de son exploration, une zone du jeu bénéficie d'un *gameplay** inhabituel : la Forêt des Légendes. Il s'agit d'une forêt brumeuse où s'est établi un village, ce dernier constitue le seul environnement explorable. Le lieu est habité par une poignée de personnages non-joueurs auxquels il faut parler pour déclencher ces phases de jeu. Ainsi deux passages obligatoires et deux autres en « quête annexe » donc optionnels. Ceux-ci prennent la même forme que les textes-cinématiques ; seulement, plus qu'une interaction minimale pour permettre au joueur de lire à son rythme, ils mettent en place des phases de jeu comme la résolution d'énigmes (Figure 24) et la sortie d'un labyrinthe (Figure 25) sous forme de questions à choix multiple.

⁴⁴ Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges : FYP Éditions, 2010, p. 105.



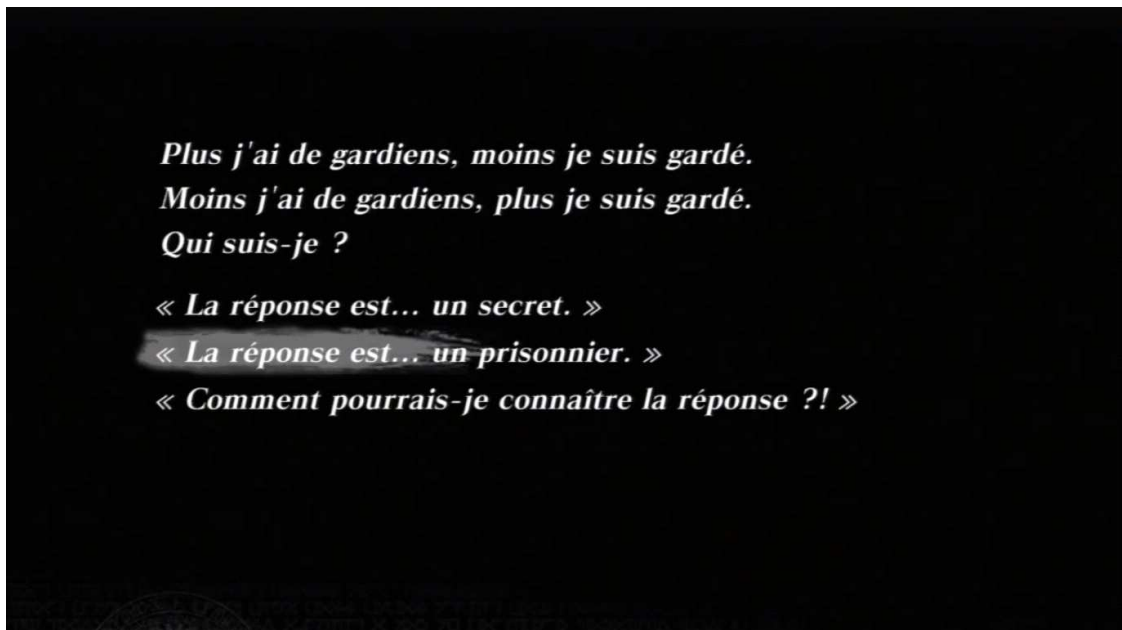


Figure 24 : Premier passage de *gameplay** textuel dans la Forêt des Légendes (Acte 1).

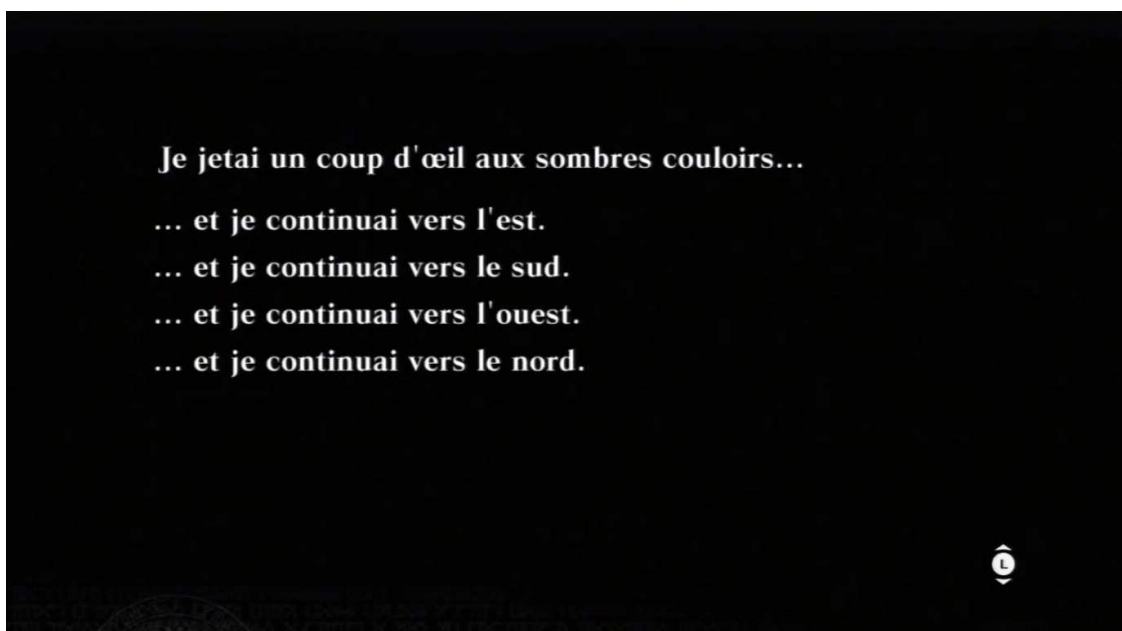


Figure 25 : Épreuve du labyrinthe textuel (Acte 1).

Ces phases de *gameplay** fonctionnent comme des hypertextes puisque choisir la réponse exacte donne la possibilité au joueur de poursuivre sa lecture, tandis que choisir l'une des mauvaises réponses le fait revenir en arrière et réessayer. Elles sont la représentation dans un jeu vidéo de ce que Serge Bouchardon appelle les littératures

numériques⁴⁵, mais aussi d'ouvrages comme les livres de la série « Un livre dont vous êtes le héros ». Ainsi les passages de la Forêt des Légendes sont une représentation ludique de littératures populaires et modernes. Paradoxalement, comme le montre le chiasme de la Figure 24 ou simplement le passé simple de la Figure 25, ces textes sont aussi travaillés littérairement et constituent donc des représentations littéraires davantage que de simples textes.

De la même manière que les scènes de transition* entourent les phases de *beat'em all** dans le reste du jeu, les énigmes textuelles de la Forêt des Légendes sont introduites et conclues par des passages de texte uniquement narratifs où l'interactivité est à son minimum, puisque le joueur n'a qu'à appuyer sur une touche pour faire défiler les paragraphes à son rythme. D'un côté, ce qu'on pourrait appeler le *gameplay** textuel imite la structure du jeu dans son ensemble en motivant la phase de jeu par des passages narratifs eux-mêmes sous forme de texte. De l'autre l'aventure de la Forêt des Légendes proposent moins de *gameplay** que dans le reste du jeu. Cette représentation littéraire a donc cet aspect paradoxal de venir remplacer les phases *beat'em all** des autres zones du jeu tout en en proposant une version moins interactive et puisant dans un genre vidéoludique différent : le jeu d'énigmes⁴⁶ ou d'aventure pour le labyrinthe textuel. Étant donné qu'ils proposent des mécaniques vidéoludiques génériques, ces passages sont dans tous les cas la représentation textuelle d'un élément structurel : le *gameplay**.

La structure ludique d'un RPG* se divise entre une suite de quêtes principales et une de quêtes annexes. D'un point de vue narratologique, le premier acte de *Nier* s'apparente à un scénario MacGuffin⁴⁷ : le joueur doit récupérer les pouvoirs disparus du Grimoire Weiss, appelés « vers scellés ». Ces pouvoirs sont utilisables par l'avatar

⁴⁵ Bouchardon Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », in : *Communication et langages*, 155 | 2008, p. 81-97, disponible en accès libre sur Persée : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376. (Consulté le 07/08/2016)

⁴⁶ Le texte au contenu mystérieux est une forme courante pour proposer des énigmes dans un jeu vidéo, bien que la forme visuelle soit privilégiée pour le plaisir ludique qu'elle suscite. Dans le cas de *Nier*, l'énigme dite visuelle est réduite à son strict minimum – trouver l'objet adéquat permet de résoudre l'énigme, tandis que l'énigme textuelle se limite à la zone de la Forêt des légendes.

⁴⁷ Le MacGuffin désigne le plus souvent au cinéma un objet servant de prétexte au développement du scénario. Dans *Nier*, le personnage de Popola explique à l'avatar au début de la partie que les pouvoirs de Weiss sont le seul moyen de guérir sa fille de sa maladie.



lors des combats. On comprend en quoi l'objectif du jeu constitue une représentation littéraire : le terme « vers scellé » fait référence à la forme poétique ou la forme privilégiée des ouvrages anciens occidentaux. Plutôt, le jeu ne donne pas la possibilité de choisir entre les deux utilisations du vers. Cela vient du fait que cet objectif est représenté de deux manières : par un message textuel au moment de son obtention (Figure 26) et par des animations (Figure 27 et 28) lorsqu'il est utilisé au cours de la partie.

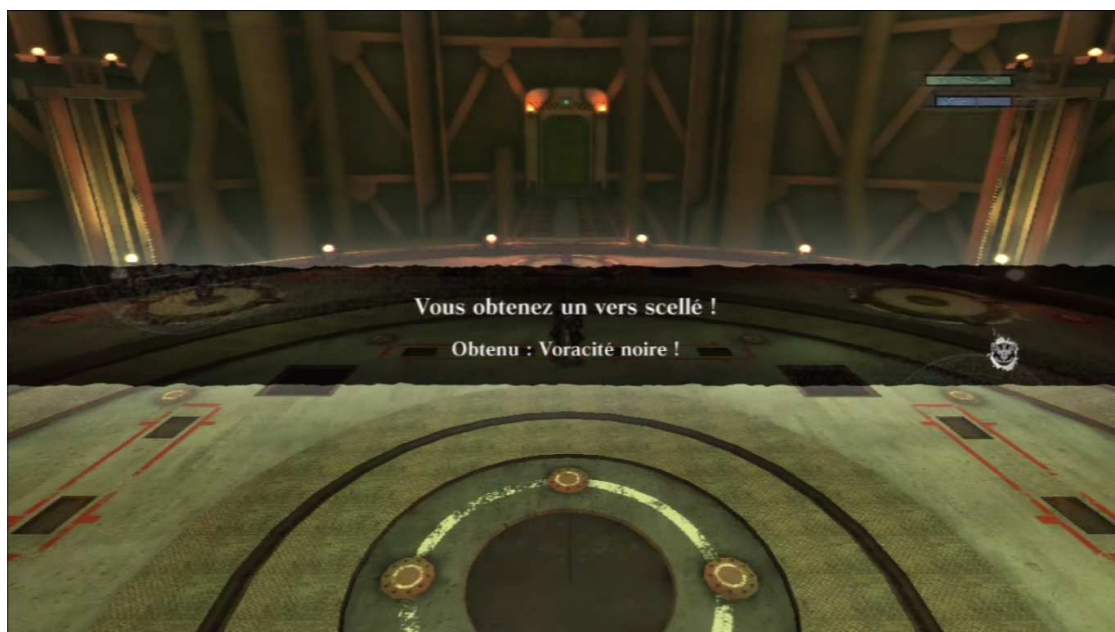


Figure 26 : Obtention du vers scellé « Voracité noire » (Acte 1).



Figure 27 : Chargement du pouvoir « Voracité noire » (Acte 1).



Figure 28 : Visuel du vers scellé « Voracité noire » (Acte 1).

Les huit « vers scellés » de *Nier* n'existent pas comme textes versifiés mais qu'à travers leur nom, « Voracité noire » dans l'exemple ci-avant. Seul le pouvoir qu'il



inspire à la manière d'un « sortilège »⁴⁸ est représenté visuellement dans le jeu. D'ailleurs toutes les animations de pouvoir sont *designées* avec des caractères d'une langue inventée, illustrant visuellement leur source textuelle. Dans le cas de « Voracité noire », ces lettres apparaissent lors du chargement du pouvoir et se concentrent autour de l'avatar afin de créer une aura d'énergie. Cette dernière absorbe les attaques ennemies pour les renvoyer. Il s'agit donc d'un pouvoir de contre-attaque. Or, le « vers scellé » ne se nomme pas "contre-attaque noire". Le nom choisi pour cette attaque magique est poétisé. Le terme « voracité » exprime un "comportement" à ce pouvoir, tandis que la couleur noire a aussi une connotation négative qui est expliquée par son utilisation dans le jeu : le joueur tend un piège aux ennemis trop agressifs. Cette poétisation se retrouve également pour les sept autres « vers scellés »⁴⁹ tout comme la connotation négative amenée par le qualificatif de couleur. Par conséquent, les « vers scellés » sont aussi bien une représentation littéraire du point de vue de la référence que du point de vue de la forme, aussi bien dans leur signifiant que dans leur signifié.

Le fait qu'il ne s'agisse simplement que d'un texte contraste avec l'obtention d'un pouvoir dans les autres jeux vidéo. En effet ceux-ci sont normalement mis en scène avec des animations spécifiques ou des scènes de transition* qui leur sont exclusives. Dans *Final Fantasy XIII* (Square Enix, 2010), le joueur a la possibilité de faire appel à des « éons », des monstres mythologiques capables d'attaques dévastatrices. Chaque obtention d'un « éon » est illustrée par une scène de transition* suivie d'un combat demandant d'essayer ses attaques. Ici un simple message textuel suffit. Si le budget restreint pourrait en donner la raison pragmatique on trouve aussi une certaine cohérence à l'obtention d'un pouvoir d'origine textuelle par un message de même nature. Si la mise en scène autour de ce dernier n'est pas spectaculaire et ne donne pas l'impression au joueur d'avoir accompli une action plus importante que les autres, elle obéit à une cohérence formelle et diégétique : dans l'histoire de *Nier*, les pouvoirs sont issus d'un livre, les récupérer amène donc à les voir sous leur

⁴⁸ Selon la formule de la maire du Village, Popola. Voir : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 3: Grimoire Weiss », vidéo mise en ligne sur YouTube le 11/03/2014, https://www.youtube.com/watch?v=D4pwbItiUYo&ab_channel=Mimthegamer, 21'12''.

⁴⁹ Étant donné qu'aucun document sur le jeu n'en fait une liste exhaustive, voici le nom des huit « vers scellés » dans l'ordre d'apparition dans *Nier* : « Projectile noir », « Javelot noir », « Poing noir », « Voracité noire », « Illusion noire », « Rempart noir », « Supplice noir » et « Farandole noire ».



forme textuelle. Plutôt sous leur forme hybride, puisque ces pouvoirs sont aussi utilisés pour le *gameplay** et que le texte est affiché par une interface purement vidéoludique et non une page de livre comme pour les entrées de journal.

Le dernier élément de *game* représenté littérairement dans *Nier* est les règles du jeu. Puisqu'un jeu vidéo est constitué de plusieurs phases de jeu, les règles représentées sous une forme littéraire sont délimitées dans un moment et une zone précis : il s'agit du Temple Stérile que l'on explore après 9 heures de jeu⁵⁰, soit au milieu de l'Acte 1. Le joueur doit y secourir le prince du village voisin et en profiter pour y obtenir un nouveau vers scellé. Ce lieu a pour particularité de proposer des défis différents à chaque salle explorée. Ils se posent par l'intermédiaire d'un message textuel (Figure 29) et consistent à respecter une règle insinuée auparavant tout en réalisant un objectif.

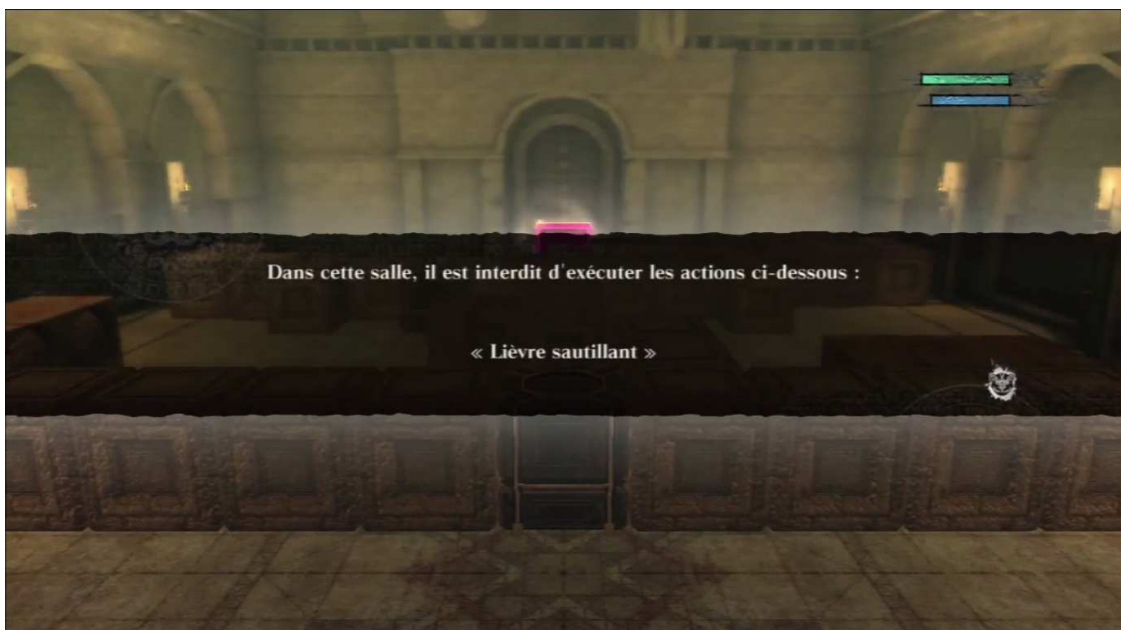


Figure 29 : Formulation d'une des règles du Temple Stérile (Acte 1).

Insinuée, car le message textuel ne donne pas précisément la règle à respecter mais en donne une formulation métaphorique, il s'agit donc d'une énigme comme pour le *gameplay** de la Forêt des Légendes. Dans l'exemple ci-avant, la règle que le joueur doit deviner est qu'il ne doit pas sauter pendant toute la durée de l'épreuve sous peine

⁵⁰ Il s'agit d'une estimation moyenne par rapport aux quatre exemples de *walkthrough** servant de support vidéo, détaillés dans la rubrique « Corpus » de la médiagraphie.



d'échouer. Malgré son titre stylisé, il est facile pour le joueur de deviner la règle à respecter. On explique cette facilité d'une part par une nécessaire phase d'apprentissage – s'agissant du premier défi de la zone, car les autres sont plus ardues – et d'autre part par une volonté esthétique de ces formulations littéraires. Le joueur est obligé de faire le lien entre ses actes et leur transcription métaphorique pour réussir l'épreuve ; il est obligé de se figurer son avatar effectuant un saut comme un « lièvre sautillant » pour pouvoir progresser dans le jeu. Ainsi ces phases de jeu propres au Temple Stérile mettent en œuvre la représentation littéraire des règles du jeu.

La ressemblance formelle avec l'obtention des « vers scellés » est visible : la fenêtre affichant le message d'obtention ou la règle, la formulation stylisée et l'absence de toute autre représentation comme une page ou un panneau. Elle s'explique justement par cette absence de représentation au sein du monde virtuel. Plutôt, il s'agit là d'une intention de réalisation : la fenêtre, ou leur nom, constitue en fait la représentation. Dans le cas des règles du Temple Stérile, les représenter par l'intermédiaire d'une fenêtre purement ludique obéit à une certaine logique : un élément structurel du jeu est communiqué au joueur de la manière la plus explicite possible : un message textuel. Néanmoins, le message ne l'est que partiellement puisque la règle en elle-même est métaphorique. Ce paradoxe vient de l'énonciation ludique et esthétique de la règle : sa version stylisée ajoute plus de jeu dans la phase de *gameplay**. De nouveau un message textuel crée du jeu, mais, tandis que pour la Forêt des Légendes cette dimension ludique se réalisait par une interaction réelle avec le texte – choisir la bonne réponse, ici l'interaction se fait entre les neurones du joueur uniquement. Le *game* devient alors du *play*, puisque le jeu se poursuit du côté du joueur seulement.

1.2.2. Les éléments de *play* (optionnels)

Des représentations littéraires interviennent chez ces éléments qui n'apparaissent pas ou ne sont pas effectifs dans le jeu tant que le joueur ne décide pas d'activer les commandes adéquates. Comme le fait remarquer Sébastien Genvo⁵¹, ces

⁵¹ GENVO Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », in *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, ACFAS, 2008, disponible en accès libre sur le site Ludologie : <http://www.ludologie.com/wordpress/?p=105>. (Consulté le 21/08/2016)



derniers sont bel et bien pensés par les développeurs au moment de la conception et appartiennent même à la structure du jeu. Toutefois le joueur est le seul garant de leur utilisation tandis que pour ceux appartenant au *game*, il est obligé de les actualiser aux moments où ils sont programmés⁵². Avec cette définition, on considère quatre types d'éléments de *play* faisant intervenir des représentations littéraires : les interfaces graphiques, les points de sauvegarde, les butins et les bonus.

Un jeu vidéo se compose d'interfaces externes et internes. Les premières concernent tout ce qui correspond aux périphériques externes : la manette, le clavier, la souris, etc. Le reste désigne les différents menus du jeu auxquels on accède à tout moment en appuyant sur la touche adéquate ou sous certaines conditions. Dans le cas de *Nier*, presque tous les menus du jeu font intervenir des représentations littéraires par l'intermédiaire de leur *design*. On détermine cinq apparences relativement distinctes : celles de l'écran-titre (Figure 30), des sous-titres (Figure 31), de l'inventaire (Figure 32), de l'écran de sauvegarde intermédiaire (Figure 33) et du *game over** (Figure 34).

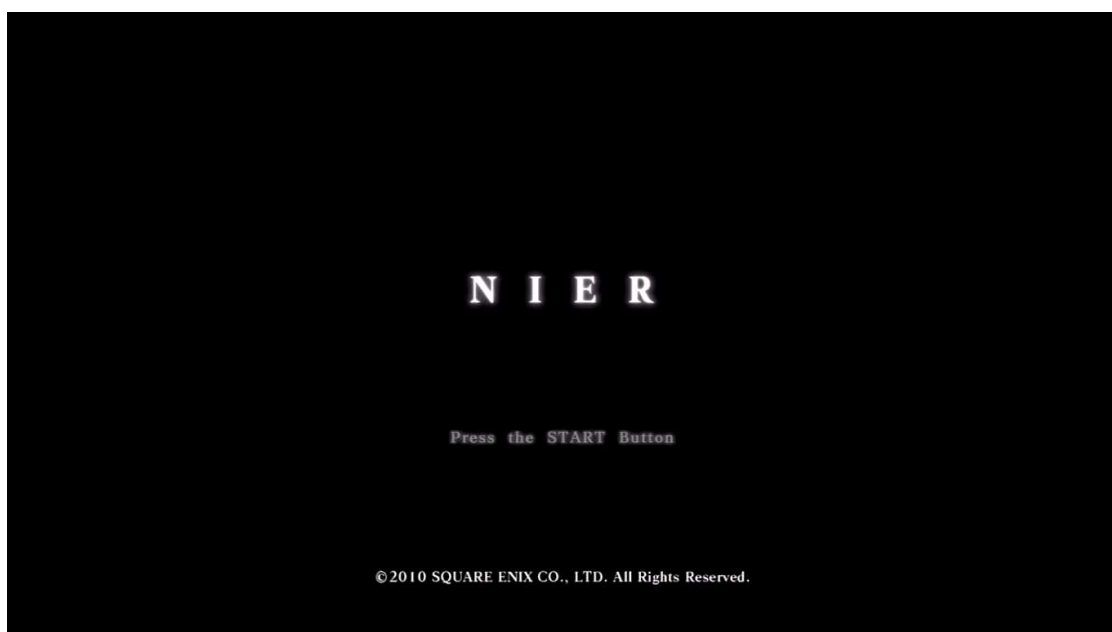


Figure 30 : Écran-titre du jeu.

⁵² Comparer les différents *walkthrough** d'un jeu permet de distinguer plus aisément les éléments de *game* de ceux de *play* : les premiers interviennent à des moments programmés, les autres n'ont pas cette restriction.



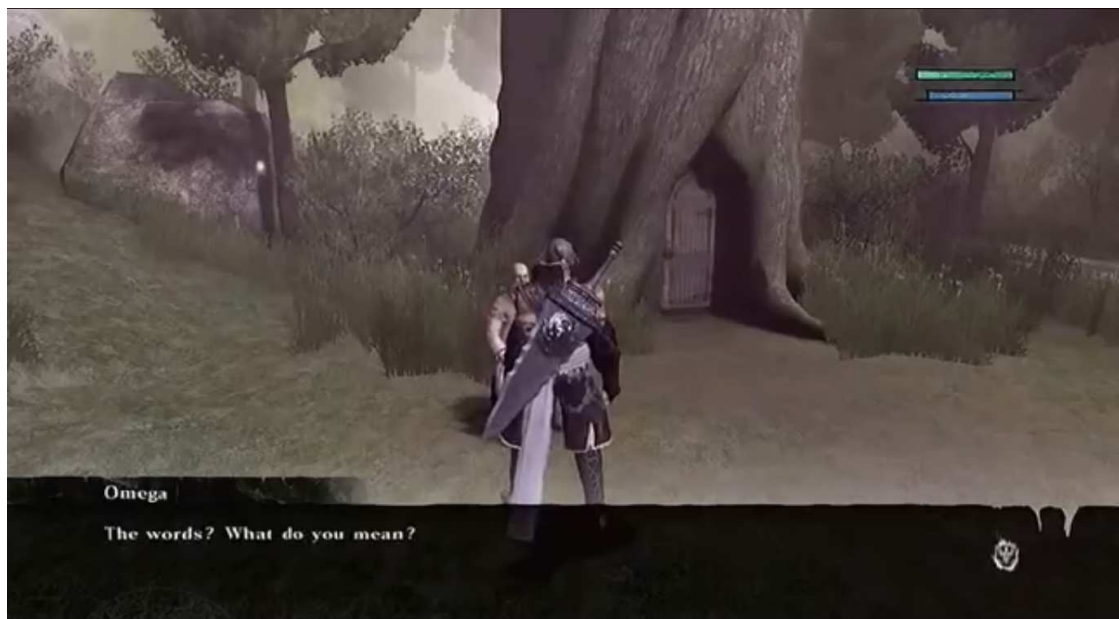


Figure 31 : Partie d'écran réservée aux sous-titres comme du papier déchiré.

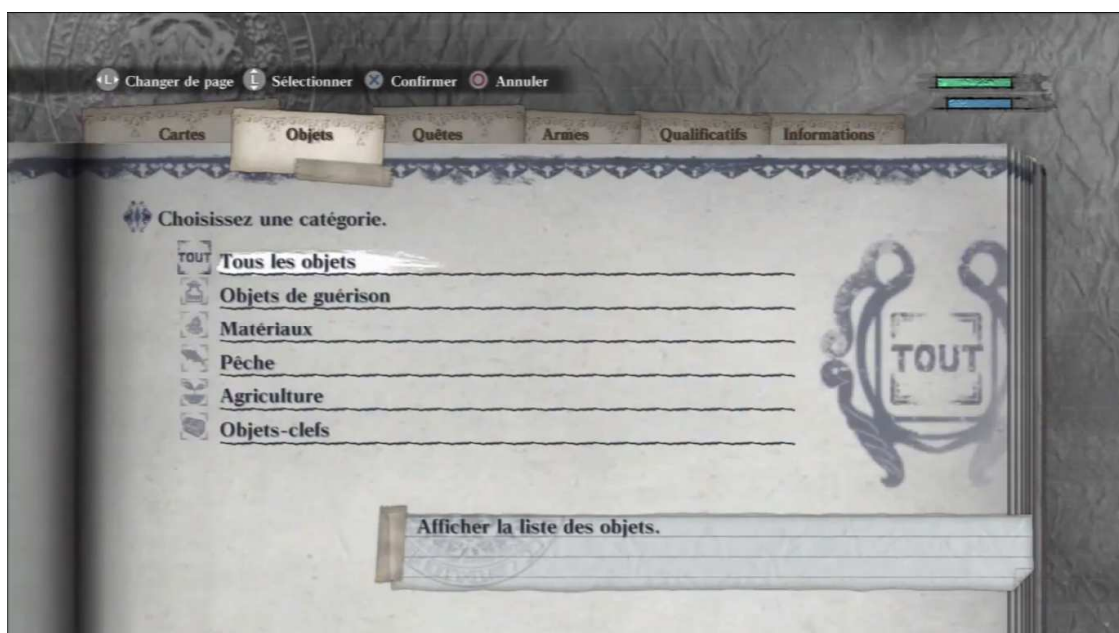


Figure 32 : Menu d'inventaire en forme de classeur.



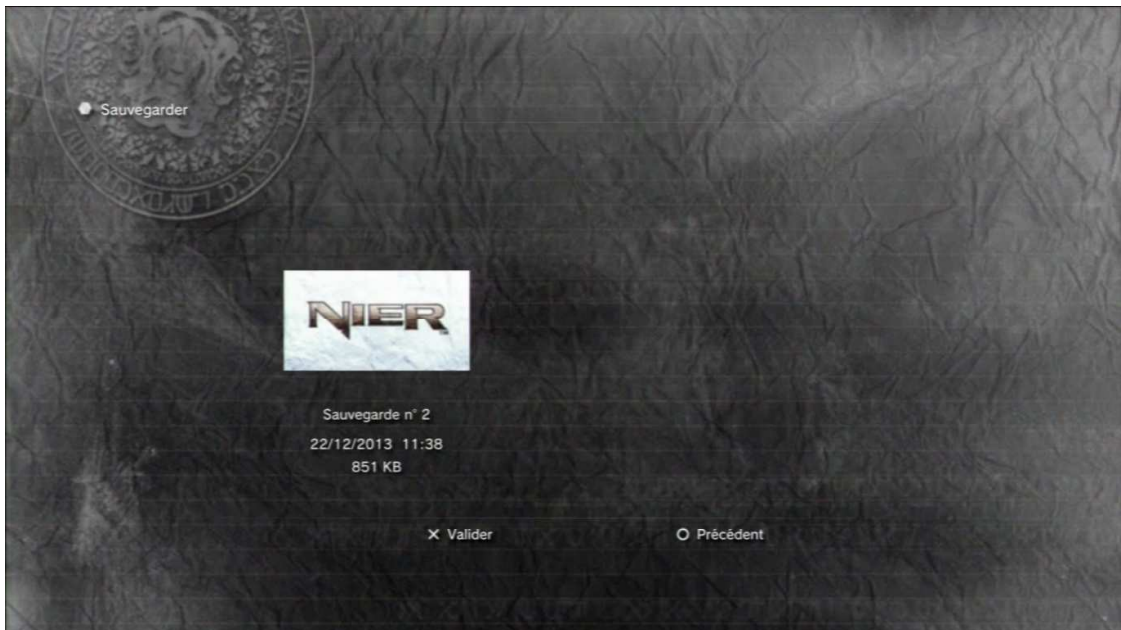


Figure 33 : Menu de sauvegarde à proprement parler.



Figure 34 : Écran qui s'affiche à chaque mort de l'avatar.

On retrouve les mêmes codes de couleur que pour les représentations appartenant à la diégèse : les menus principaux ont la même mise en forme que les textes-cinématiques, tandis que les interfaces secondaires s'ancrent davantage dans la représentation visuelle avec des pages usées ou déchirées en arrière-plan. C'est d'ailleurs le fait que les passages de texte soient parfois réalisés en police blanche sur



fond noir qui permet de valider le statut représentationnel de l'écran-titre. La sobriété de celui-ci contraste avec la jaquette du jeu⁵³ mettant en scène l'avatar dans une posture épique. L'écran de *game over** réunit ces deux styles et, puisqu'il intervient lorsque le joueur perd la partie, la logique fait représenter l'échec par une page déchirée en son centre au lieu des côtés, car cette représentation signifie qu'il est désormais impossible d'écrire sur la page et d'avancer dans le jeu. Le contraste de couleur se retrouve dans la partie de l'écran servant aux sous-titres pour des raisons de lisibilité principalement. Les légères déchirures simulées sur le côté droit représentent le même prototype de page usée et confèrent aux sous-titres un statut d'écrit qu'ils ne devraient pas toujours avoir, étant donné qu'ils sont la plupart du temps doublés par des acteurs.

Il existe différentes manières dans les jeux vidéo d'accéder au menu de sauvegarde. Pour *Nier*, l'équipe de développement a choisi d'intégrer un objet (Figure 35) dans les différentes zones explorées servant exclusivement à sauvegarder.



Figure 35 : Visuel du point de sauvegarde dans le niveau.

Il est réalisé pour ressembler à une boîte postale communautaire. Dès que le joueur s'approche du point de sauvegarde une animation d'une lettre qui est déposée est

⁵³ Un aperçu de la jaquette de la version PS3 de *Nier* sur le site Gamergen : http://ps3-img.gamergen.com/nier-cover-front-jaquette-ps3_0903D4000000037867.jpg. (Consultée le 24/08/2016)



générée, représentant visuellement et diégétiquement le fait de sauvegarder. Ce choix de réalisation participe donc de cette liaison formelle entre diégèse et ludiégèse à l'échelle d'un seul élément dans le cas des points de sauvegarde.

Il est aisé dans *Nier* d'éviter les ennemis programmés pour apparaître à des emplacements précis dès qu'on entre et sort d'une zone. Pour inciter le joueur à s'attaquer à eux malgré l'effet de répétition, les développeurs ont programmé des butins (Figure 36) et des bonus (Figure 37) à ramasser sur les dépouilles ennemis. Les premiers, visualisés par des bulles de couleur blanche ou jaune, servent à être vendus pour acheter des armes et des objets ou de matériaux pour en créer. Les seconds, nommés « qualificatifs » dans la traduction francophone⁵⁴ et représentés au moment de leur obtention par un caractère dans une bulle verte, servent à améliorer les équipements et armes de l'avatar en les associant dans le menu d'inventaire.



Figure 36 : Butin « vieux cahier » laissé par un ennemi courant.

⁵⁴ « Words » est utilisé pour les versions anglophones, tandis que pour la version originale il s'agit du terme ワード (*wādo*), qui veut lui aussi dire « mot ».



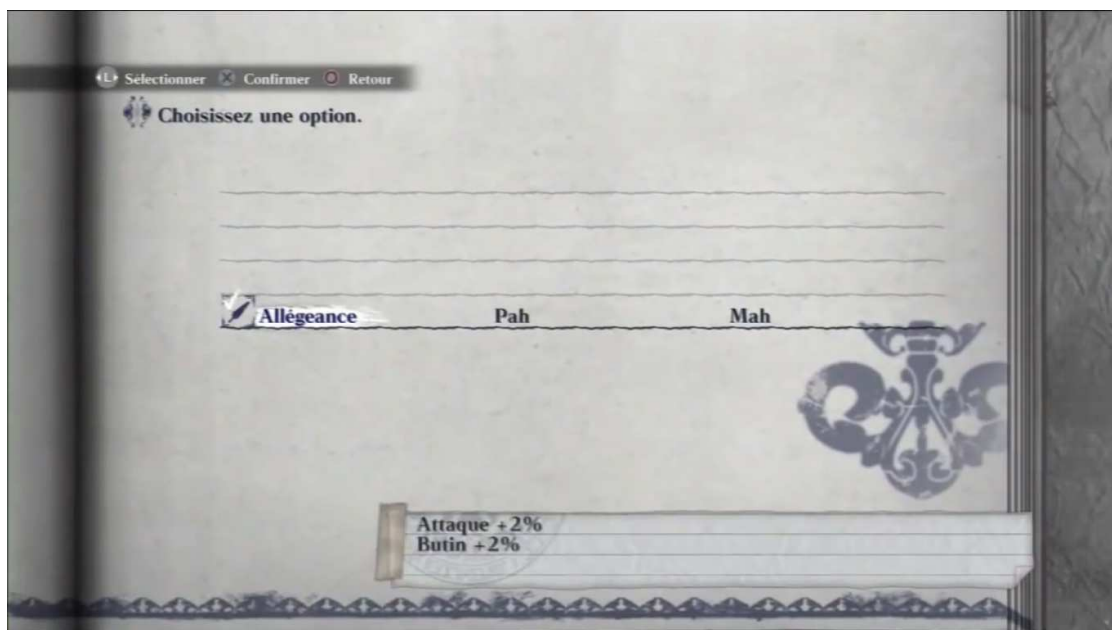


Figure 37 : Apposition d'un qualificatif sur une arme.

On compte trois butins faisant référence à des objets littéraires parmi la cinquantaine récupérable dans le jeu : le « vieux cahier », l'« album à colorier usé » et le « dictionnaire épais ». Le joueur peut récupérer au total 124 « qualificatifs » à condition d'éliminer plus d'ennemis que simplement ceux qu'ils trouvent sur son chemin. Comme les « vers scellés », les butins et les « qualificatifs » sont représentés davantage textuellement que visuellement puisque leur "identité" est donnée par des messages textuels ludiégétiques : les trois butins sont uniquement dits être des objets-livres, tandis que les bonus, qui ont plus de valeur d'un point de vue ludique, ont le droit à deux représentations distinctes : celle visuelle d'un caractère ressemblant à un Kanji dans une bulle lors de son obtention et d'un nom. Dans le menu d'inventaire où le joueur les associe à l'équipement de son avatar, on remarque une véritable construction grammaticale derrière ces mots inventés : plus la valeur du bonus est importante, plus le mot est constitué de morphèmes et, s'il s'agit de mêmes valeurs comme augmenter la défense de tant de pourcentage, les qualificatifs seront constitués des mêmes syllabes⁵⁵.

⁵⁵ Le site RPG Soluce donne une liste exhaustive de ces qualificatifs : <http://www.rpgsoluce.com/soluces/x360/nier/inventaire/qualificatifs.htm>, (Consulté le 23/08/2016). Cette dimension grammaticale est courante dans les RPG*, elle est particulièrement employée pour nommer et distinguer les sorts plus ou moins puissants : le sort de feu se nomme au Japon Fire, puis Fira, puis Firaga par exemple.

Ainsi ces deux éléments ludiques courants, le butin et le bonus, obtiennent dans *Nier* un statut littéraire original. De plus on note la récurrence de ces représentations purement textuelles d'éléments ludiégétiques : les « vers scellés », les règles de la zone « Temple Stérile », les butins et les bonus. Le modeste budget de *Nier* explique en partie cette absence d'une modélisation dans l'environnement 3D du jeu, mais, si on l'associe à cette intention généralisée de lier chaque interface au médium littéraire, on ne peut y voir qu'un choix de réalisation et qu'une volonté de créer un ensemble cohérent formellement.

1.3. Les éléments équivoques

Les représentations littéraires qu'on a pu isoler jusque là ont pour point commun d'obtenir leur statut représentationnel à travers leur forme. Si la référence à des objets ou des genres joue un rôle indéniable, sans visualisation elle ne permet pas de distinguer une véritable représentation. De plus les récurrences formelles observées entre ces éléments hétérogènes les construisent en un système formel fermé. Ce dernier exclut d'autres éléments de *Nier* faisant pourtant intervenir le littéraire à un degré moindre. On en dénombre quatre : l'histoire du jeu, la bande originale, les noms des *boss** et le pouvoir du personnage d'Emil.

La critique a déjà beaucoup insisté sur la littérarité d'un récit vidéoludique. C'est la thèse du mémoire de Fanny Barnabé : le jeu vidéo a le moyen d'être narratif aussi bien dans sa dimension ludique que dans ces éléments dits de non-jeu :

L'ensemble des paramètres d'une œuvre vidéoludique (la musique, les graphismes, l'interactivité, le texte,...) sont donc potentiellement porteurs d'une part de récit, ce qui explique probablement la difficulté de raconter un jeu vidéo : l'histoire de *Final Fantasy VII*, dans toute sa complexité, est inracontable en dehors du jeu car on ne pourrait en énumérer les combats, les errements, les découvertes,... En d'autres termes, la transposition d'un récit vidéoludique en un texte oral reviendrait à aplanir sa densité sémantique et n'en constituerait qu'une version tronquée.⁵⁶

Si le scénario d'un jeu vidéo est de plus en plus travaillé en ce qui concerne les grosses productions actuelles et les RPG*, on ne voit pas de raisons suffisantes à confirmer de nouveau la pertinence des arguments narratologiques. Située dans un monde post-apocalyptique, l'histoire de *Nier* ne fait directement référence à aucune œuvre

⁵⁶ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 17.



littéraire. En tant que RPG*, la diégèse du jeu emprunte parfois aux univers littéraires célèbres comme celui de Tolkien, mais il s'agit d'une intertextualité de second degré, car le genre vidéoludique y fait référence depuis sa naissance et ainsi les jeux récents prennent davantage pour modèle les anciens jeux que les livres qui les ont inspirés. L'intertextualité de *Nier* est donc avant tout vidéoludique : on note principalement des allusions⁵⁷ aux jeux du studio Cavia, *Drakengard* 1 et 2 ainsi que des ennemis et une histoire inspirés de *Shadow of the Colossus*⁵⁸. Le scénario de *Nier*, le « programme narratif »⁵⁹, n'est donc pas une représentation littéraire. S'y intéresser dans le cadre d'une étude narratologique n'amènerait pas d'éléments nouveaux à l'inverse de celle amorcée par Fanny Barnabé sur l'apport narratif des éléments constitutifs d'une œuvre vidéoludique.

La bande originale du jeu a été soigneusement composée par Keiichi Okabe. Celle-ci propose des morceaux chantés par Emi Evans dont les paroles utilisent aussi une langue inventée, la principale étant la « chanson des Anciens », chantée par le personnage tertiaire, Devola, sur la place du village. Bien qu'importante dans l'intrigue, puisque cette dernière raconterait la même légende que celle des Grimoires (Figure 10), ses paroles ne sont pas présentes en tant que texte dans le jeu. De plus, en la faisant jouer à la guitare par un personnage non-joueur, c'est-à-dire en en faisant une musique intra-diégétique, le jeu insiste sur son statut musical et non littéraire. Il y aurait pourtant des éléments de commentaire à faire sur ces morceaux de la bande originale travaillés pour véhiculer une atmosphère, voire reprendre les thèmes du récit principal.

Les noms de six *boss** font référence aux personnages des *Contes de Grimm* et des *Mille et Une Nuits* : Hansel et Gretel, Hook, Geppetto, Shahriyar, Jack et Wendy. On peut aussi citer le document optionnel qui faisait référence à Snow white (Figure 6). Les contes sont en quelque sorte devenus les nouveaux mythes⁶⁰ en cela qu'ils ont fait l'objet de tellement d'adaptations à succès sur différents médiums qu'ils ont perdu

⁵⁷ Ces dernières ont été référencées par un joueur sur son blog personnel. Douine B., « De Drakengard à Nier », mis en ligne sur le blog Grimoire Cendre le 02/06/2006 : http://www.grimoire-cendre.fr/Nier/nier_bdd.php?id=02. (Consulté le 23/08/2016)

⁵⁸ Team Ico, *Shadow of the Colossus*, PS2, Tokyo : Sony Interactive Entertainment, 2005.

⁵⁹ Genvo Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », *op. cit.*, p. 8.

⁶⁰ Cette réflexion est inspirée du travail de Corona Schmiele sur les *Contes* des Frères Grimm. Voir notamment la page 14. Schmiele Corona, *Masques et métamorphoses de l'auteur dans les contes de Grimm*, Caen : Presses Universitaires de Caen, 2015.



leur nature textuelle originelle. Dans le cas de *Nier*, cette idée est perceptible dans le choix des noms, qui font majoritairement référence aux personnages des adaptations par le studio Disney, d'autant plus qu'il s'agit des noms anglais. Ainsi l'hypotexte correspond à des films d'animation plutôt qu'à des ouvrages littéraires. Ce procédé est habituel dans les jeux vidéo et particulièrement les RPG*. Ces noms célèbres servent à distinguer les ennemis puissants et uniques des autres courants ou à distinguer des personnages adjuvants des autres PNJ*. Ainsi les noms des invocations dans la franchise *Final Fantasy*⁶¹, des monstres puissants que l'on peut utiliser lors des combats de manière limitée, sont par exemple Gilgamesh, Shiva ou Odin. Servant uniquement à mettre en lumière les *boss** par rapport aux autres antagonistes, l'emploi de ces noms célèbres ne permet pas de les considérer comme de véritables représentations littéraires. De plus, ces noms n'apparaissent que dans les sous-titres de scènes ajoutées lors du *new game* +*. Ainsi leur nom n'est pas connu lors de la première partie malgré une pièce de la bibliothèque du village exposant des miniatures de chaque *boss** vaincu qu'il est possible d'examiner. La description qui en découle ne révèle aucun nom. Ce choix de dénomination a pourtant un effet littéraire certain. Si Hook et Shahriyar sont les antagonistes de leur histoire, Geppetto et Wendy, pour ne citer qu'eux, en sont des adjuvants ou le protagoniste. Ainsi il apparaît un paradoxe entre le *boss** qui doit apparaître comme un antagoniste aux yeux du joueur et le nom qu'il récupère lors de la seconde partie. C'est que le *new game* +* de *Nier* donne l'occasion de prolonger les ultimes révélations lors de l'Acte 2 selon lesquelles les ennemis que le joueur affronte depuis le début de la partie sont en fait des humains cherchant à récupérer leur corps. Les scènes et dialogues ajoutés⁶² au moment d'affronter les *boss** les mettent en scène dans des attitudes pacifiques et pathétiques au point que le joueur obtient le rôle d'antagoniste. Dans une dynamique de cohérence discursive l'humanisation des *boss** se traduit par l'attribution d'un nom adéquat.

D'une manière similaire, la figure mythologique de « Méduse » est représentée dans *Nier* à travers le personnage d'Emil. Ce PNJ*, propriétaire du « Manoir », a pour particularité de posséder le mythique pouvoir de pétrification par le regard. La

⁶¹ Son éditeur n'est autre que Square Enix, qui a aussi édité *Nier*.

⁶² Voir à 6'15'' la scène entre Hansel et Gretel. Mimthegame, « [Let'sPlay]Nier episode 23: Comme un air de déjà-vu... », vidéo mise en ligne sur YouTube le 30/10/2014 : https://www.youtube.com/watch?v=kbyL4mpb0rI&ab_channel=Mimthegamer. (Consultée le 23/08/2016)



référence s'arrête ici, puisque le nom du personnage mythologique n'est jamais cité. Ce dernier venant certes d'une tradition littéraire plus orale qu'écrite, il a dépassé ce stade à la manière des contes pour devenir ce personnage appartenant à la culture européenne. Puisque seule la pétrification avec le regard rappelle au joueur occidental la figure mythologique de Méduse, on ne peut pas tout à fait valider la référence, mais on peut invalider son caractère représentationnel et littéraire dans *Nier*.

D'une part, cette typologie des représentations littéraires permet de mettre en lumière à travers leur grande hétérogénéité la cohérence formelle qui guide leur mise en scène. Fondée sur des dynamiques de couleur, elle crée des relations entre les éléments diégétiques et ludiégétiques et homogénéise cet ensemble protéiforme. De l'autre, les représentations littéraires étant présentes dans tous les aspects constitutifs de *Nier*, elles semblent jouer un rôle sur tous les plans que ce soit au niveau narratif, esthétique, ludique et discursif. Du simple point de vue formel, elles créent déjà la cohérence interne qui est un des critères pour faire du jeu vidéo une œuvre. Se pose alors la question d'utiliser le littéraire à la place du ludique pour remplir cet objectif. Si la raison pragmatique d'étendre l'utilisation du texte numérique à tous les éléments du jeu afin d'économiser des ressources est primordiale, ce recourt généralisé à un autre médium avec ses propres spécificités entraîne des effets de différentes natures. Il est donc judicieux, après avoir déterminé l'intérêt pratique de cette multiplicité de représentations littéraires, d'en observer les conséquences structurelles sur l'œuvre vidéoludique, *Nier* : ces dernières s'articulent autour de trois grands concepts que sont la narrativité, l'esthétique et l'auto-réflexivité.



Partie 2 : Les rôles structurels des représentations littéraires

La multiplicité des représentations littéraires affecte *Nier* en tant qu'œuvre vidéoludique, médium narratif, forme d'art et instrument communicationnel, car ces formes empruntées à un autre art solidement ancré culturellement interagissent avec les éléments vidéoludiques avec lesquels elles cohabitent. Bien qu'elles servent avant tout à créer une cohérence formelle à moindre frais, d'autres intentions moins fonctionnelles et plus poétiques interviennent pour faire de *Nier* une œuvre artistique. La question est donc de déterminer comment les formes littéraires influencent le récit, l'esthétique et la discursivité du jeu vidéo.

2.4. Narrativiser et diégétiser le jeu

Le potentiel narratif de la littérature n'est plus à prouver et celui du jeu vidéo a longtemps été discuté. La majorité des chercheurs actuels s'accordent désormais sur la narrativité intrinsèque au médium vidéoludique au point d'abandonner le débat originel entre narratologues et ludologues. Pourtant il reste encore des pistes à exploiter : l'orientation cinématographique des productions actuelles dit à nouveau quelque chose de la narration dans le jeu vidéo. Ce dernier s'inspire donc de médiums préexistants pour arriver à des fins économiques avec plus de rapidité, de facilité et d'efficacité. *Nier* s'inscrit dans cette dynamique actuelle mais a pour spécificité d'avoir un budget réduit empêchant toute réalisation ambitieuse du point de vue de l'animation 3D. Aussi fallait-il résoudre cette contrainte par l'utilisation d'un médium



moins coûteux techniquement mais tout aussi narratif : le texte. En tant que représentations et formes d'un médium parmi les plus narratifs, les éléments littéraires de *Nier* narrativisent leur support et leur contexte vidéoludiques, voire participent de sa construction narrative.

2.4.1. L'effet de réel des représentations littéraires

La modélisation de la majorité des environnements de *Nier* ainsi que des PNJ* témoignent d'une visée immersive à laquelle participent les représentations littéraires dites visuelles de manières directes et indirectes. Elles ont des façons de créer et d'étendre la diégèse tout comme elles sont capables de diégétiser à un degré relatif la ludiégèse.

Des représentations littéraires faisant intervenir l'image d'une page ou d'un livre sont d'abord réceptrices de l'intention immersive des développeurs. En effet, celles-ci imitent visuellement le comportement réel d'une page ou d'un livre. Ainsi les Figures Figure 4, Figure 5 et Figure 10 illustrent des pages cornées, des parchemins vieilliss. Cet « effet de réel »⁶³ est enrichi par la diversité des couleurs, des formes, voire des situations dans lesquelles sont mises en scène ces images. Dans le cas des entrées de journaux, le meuble en arrière-plan est différent selon qu'il s'agit du journal de Yonah ou de l'agenda noir : l'un (Figure 2) est manifestement en bois, tandis que l'autre (Figure 3), rendu plus froid par les couleurs ambiantes, a une surface lisse où sont simulées des traces de frottement. Cette mise en situation ancre ces images en des lieux différents et représentent l'acte de lecture de l'avatar et du joueur. Ces effets de réel permettent donc aussi de mettre en relation ces deux entités dans un souci d'empathie, c'est ce que détermine également Murielle Lefèvre :

Les matières et les choix graphiques des compositions des écrans peuvent aussi influencer sur la proximité de la relation de l'utilisateur à l'application. [...] la granulosité des illustrations, voire des animations, apporte ces fractures dont on a besoin pour « humaniser » un langage au codage binaire.⁶⁴

⁶³ Barthes Roland, « L'effet de réel », in *Le bruissement de la langue Essais critiques IV*, Paris : Éditions du Seuil, 1984, p. 179-195.

⁶⁴ Lefèvre Murielle, « Création interactive : exemples de démarches de création », in Genvo Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, coll. « Communication et Civilisation », Paris : Éditions L'Harmattan, 2006, p. 93.



Toutefois, ces effets de réel agissent sur des représentations en dehors des moments de jeu car elles apparaissent lors des temps de chargement ou monopolisent l'écran lors de leur réception. Des procédés proprement ludiques permettent de simuler l'existence des représentations littéraires dans la diégèse de *Nier*.

Outre leur fonction d'arène, les bibliothèques (Figure 8 et Figure 9) ne sont pas simplement des décors, les péripéties du joueur les font intervenir de manière visuelle ou active. La bibliothèque du village donne lieu à une des premières quêtes annexes, ces missions secondaires données par certains personnages non-joueurs. Une habitante demande de l'aide pour ranger trois livres dans la bibliothèque⁶⁵. Le joueur doit alors longer les murs de la bibliothèque à la recherche de leur emplacement respectif. Ces textures en forme de bibliothèques deviennent donc interactives le temps d'une mission certes facultative, mais située à dessein vers le début de la partie. Outre la récompense offerte à la fin de la quête, cet aspect ludique a aussi pour objectif de faire exister la bibliothèque dans la diégèse de *Nier*. S'y associent les nombreuses références à ce lieu dans les dialogues avec les PNJ* (Figures 38 et 39).

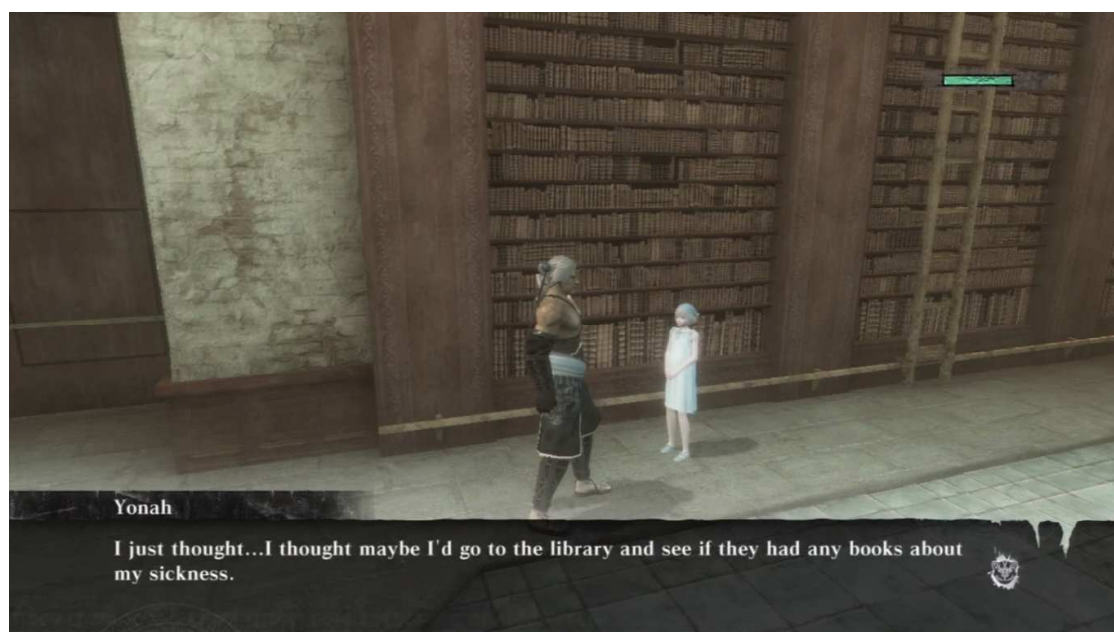


Figure 38 : Faire exister la bibliothèque (Acte 1).

⁶⁵ Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 3: Grimoire Weiss », vidéo mise en ligne sur YouTube le 11/03/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=D4pwbItiUYo>, de 23'46'' à 26'48''. (Consultée le 24/08/2016)



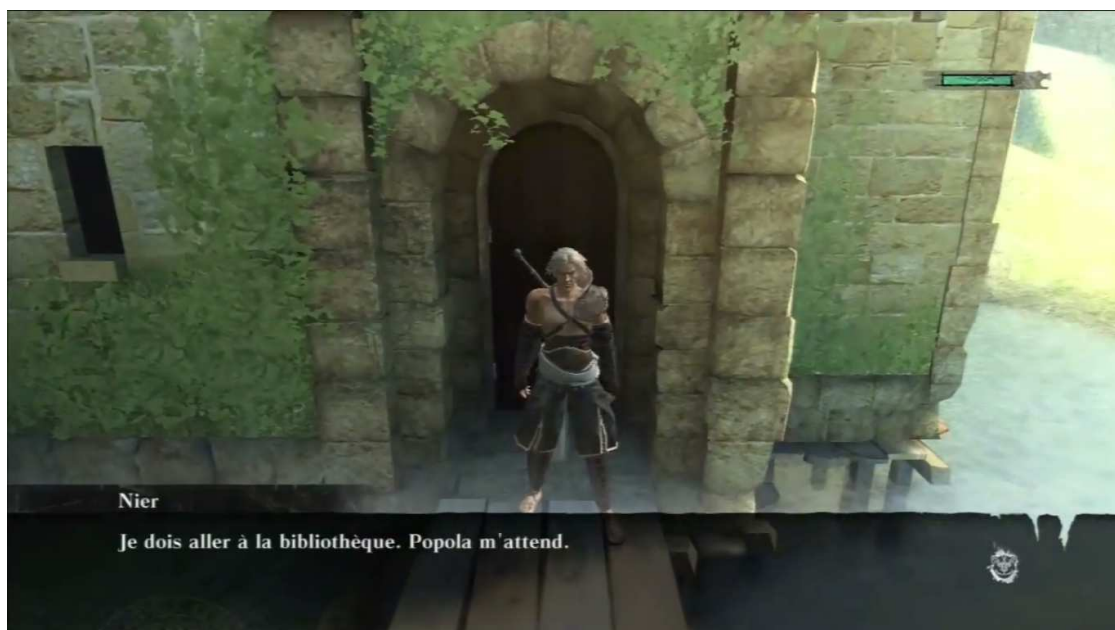


Figure 39 : Faire exister la bibliothèque (2) (Acte 1).

Ces captures d'écran montrent tour à tour Yonah et l'avatar faisant référence à la bibliothèque. Utilisée comme bureau par la maire du village, Popola, celle-ci pourrait tout aussi bien être appelée "mairie" par les personnages. Par ailleurs Yonah n'a de cesse, aussi bien dans ses entrées de journal que lors des dialogues, que de citer l'environnement comme un lieu de savoir. S'ajoutent donc à l'utilisation ludique de la bibliothèque une existence réalisée par des dialogues et textes. De cette manière, ces représentations littéraires dépassent le simple statut visuel pour venir s'ancrer dans la diégèse.

Les représentations visuelles ont par ailleurs un rôle actif dans la diégétisation d'éléments extérieurs comme les différentes interfaces. Ainsi l'intégralité de ces dernières, la barre de sous-titre (Figure 31), le menu d'inventaire (Figure 32), le point et le menu de sauvegarde (Figure 33), l'écran de *game over** (Figure 34) et les temps de chargement (Figure 1), ont en arrière-plan des images représentant du papier usé ou déchiré. Le menu d'inventaire, utilisé régulièrement par le joueur lors de sa partie, est particulièrement construit pour donner l'impression de feuilleter un classeur. Les fenêtres et onglets sont par exemple représentés par des intercalaires. Là où les autres jeux esthétisent leur menu avec des images des items ramassés, l'inventaire ne donne que leur nom pour être en cohérence avec l'aspect visuel du menu. Il s'agit en fait d'un choix de réalisation habituel selon Fanny Barnabé :



La plus courante consiste simplement à « habiller » les menus pour les faire correspondre aux univers représentés.⁶⁶

À l'époque du développement de *Nier*, les performances des consoles permettent une diégétisation presque totale. Les interfaces du jeu d'horreur *Dead Space*⁶⁷ sont par exemple entièrement intégrées à sa diégèse, car son monde science-fictionnel permet d'afficher les interfaces par l'intermédiaire d'hologrammes provenant de l'armure de l'avatar. Néanmoins, cette tentative de diégétisation des menus se fait en vérité à un degré minimal en raison principalement du budget limité, car aucun son ne vient confirmer l'aspect livresque des menus et, si l'arrière-plan représente une page, ce n'est pas le cas du reste de l'écran qui ne peut être considéré que comme des éléments de jeu⁶⁸. C'est pour cela qu'on les a interprétées du côté de la cohérence visuelle plutôt que de l'efficace diégétisation.

Ces mêmes représentations agissent avec d'autres en tant que textes afin de construire et d'étoffer la diégèse de *Nier*. En faisant une lecture intertextuelle des entrées du carnet énigmatique et du passage de *gameplay** intertextuel adéquat, on note des références à *Drakengard* et à sa cinquième fin⁶⁹, dont les événements ont entraîné la diégèse de *Nier*. Ces références sont faites de manière allusive. Dans l'entrée du 06/02/2008⁷⁰, il est fait allusion aux conséquences d'une catastrophe naturelle ayant fait 5000 morts. La seconde fois que le joueur visite la Forêt des Légendes, l'aventure textuelle décrit un arbre millénaire aux souvenirs énigmatiques.

⁶⁶ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 102.

⁶⁷ Visceral Games, *Dead Space*, PS3, Redwood City : Electronic Arts, 2008.

⁶⁸ Voir à 3'01'' le visuel du menu servant au choix des armes. Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 14: ...On ne peut que remonter ! », vidéo mise en ligne sur YouTube le 10/07/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=-7g97ZBRQbM>. (Consultée le 24/08/2016)

⁶⁹ Un lien vers une capture vidéo de cette fin : Game Archive, « Drakengard – Chapter 13: Truth (Ending E) », vidéo mise en ligne sur YouTube le 30/01/2015 : <https://www.youtube.com/watch?v=6OPW-RdzStA>. (Consultée le 24/08/2016). La partie « Annexes » présente un résumé de ses événements.

⁷⁰ Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 6) », vidéo mise en ligne le 23/02/2014 sur YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=tDp8NYa8tOY&channel=OuateDhaPhoque>, 22'30''. (Consultée le 24/08/2016)



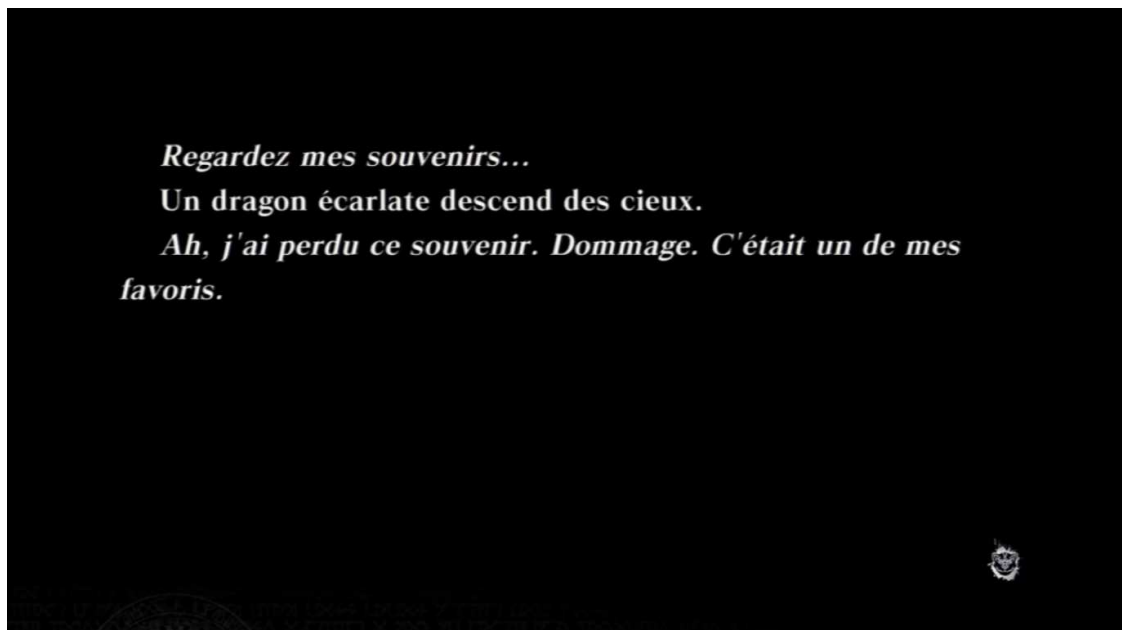


Figure 40 : Référence à la Fin E de Drakengard (Acte 2).

Le « dragon écarlate » évoqué fait référence à la monture du héros, Caim, dans le jeu *Drakengard*. Lors de la fin E, les deux personnages poursuivent leur antagoniste à travers les dimensions jusqu'à finir le combat au dessus de la ville de Tokyo. Le fait que l'arbre ait oublié cet événement, alors que depuis le début du texte il se souvient des autres dans tous leurs détails, souligne l'importance diégétique de cette histoire. Intertextualité mise à part, ces événements du passé évoqués de manière confuse ou esthétisée obtiennent un caractère mythologique, ce qui ancre la diégèse de *Nier* dans une temporalité étendue. C'est ce qu'en déduit Fanny Barnabé à propos des faits racontés dans les textes vidéoludiques :

Ces récits secondaires, à peine esquissés (dont nous verrons d'autres exemples), contribuent à donner à l'univers une certaine profondeur et à constituer le récit enchâssé lui-même comme un espace à explorer (plutôt qu'une ligne à suivre).⁷¹

L'intertextualité de *Nier* et plus précisément son ancrage dans une sérialité sont donc relégués aux marges en étant évoqués allusivement, ce qui correspond à l'idée de son créateur Taro Yoko qui voulait faire une œuvre autonome. Il n'empêche que cette intertextualité est perceptible dans les représentations littéraires et que d'un point de vue diégétique, elle crée un passé presque mythologique, qui consiste en une autre manière de produire un nouvel effet de réel.

⁷¹ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 50.



2.4.2. Construction artificielle du récit

En tant que textes, les représentations littéraires de *Nier* font davantage que donner les éléments constitutifs d'une diégèse et tenter d'effacer la frontière avec la ludiégèse. Ils narrativisent l'histoire du jeu à la manière des scènes de transition* et par leur propre moyen.

Les représentations littéraires permettent d'ajouter artificiellement – au sens où il s'agit d'ajouter autre chose que du jeu dans le jeu – de la narrativité à *Nier*. En effet les entrées de journaux et les textes-cinématiques interviennent dans des phases de non-jeu comme les temps de chargement, les temps de pause⁷² ménagés pour les scènes de transition* ou les textes eux-mêmes. Ce passage du jeu au récit est réalisé formellement par les bandes noires dans le cas des entrées. Selon Fanny Barnabé :

La présence de ces signes n'est pas justifiable d'un point de vue vidéoludique (les bandes noires, par exemple, ne correspondent pas à la réalité de l'animation) mais joue sur les habitudes perceptives des joueurs, sur les codes qu'ils ont déjà assimilés, pour leur transmettre plus facilement l'injonction d'adopter une immersion fictionnelle.⁷³

On peut dire que ces formes typiques du cinéma, purement artificielles dans le cadre d'un jeu vidéo, réalisent le pacte de lecture. S'y ajoutent ces procédés aussi cinématographiques du montage et de la transition en fondu qui soulignent que ces deux médiums ont la même fonction qui est d'amener un récit entre deux phases de jeu.

Ces formes narratives véhiculent aussi bien le récit principal dans lequel le joueur est impliqué qu'elles créent une multitude d'histoires parallèles. Par exemple, les deux longs chapitres donnés à lire au joueur lorsqu'il recommence sa partie racontent pourquoi le personnage de Kainé a une attitude si asociale, les raisons et le déroulement de sa possession par une Ombre. C'est là que se trouve la spécificité du médium littéraire. Comme le fait remarquer Dominic Arsenault, le cinéma et la

⁷² Voir Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 59 : « Vecteur des choix, le texte vidéoludique est aussi, en ce sens, synonyme de pause, car son apparition équivaut presque nécessairement à l'absence d'action. Néanmoins, ses aspects interactifs l'empêchent d'être perçu comme un corps totalement étranger à l'univers du jeu : plus qu'une coupure, le texte constitue une limite qui, par son seul affichage, ordonne l'expérience ludique du joueur en phases. »

⁷³ *Ibid.*, p. 50.



littérature ont leur manière distincte de conduire un récit, et le jeu vidéo emprunte davantage celle de l'autre médium audiovisuel :

1) L'argument de la distanciation temporelle. Le récit se définit par une double temporalité: il y a toujours le temps du narrateur, ou du signifiant, et le temps de ce qui est raconté, ou du signifié. Sans cette distance temporelle, on ne peut pas « raconter », mais « montrer » ou « décrire ». Ces deux façons de présenter une histoire ne fonctionnent pas sur le même principe que la narration. Or, dans un jeu, toutes les actions du joueur se déroulent au présent. Le jeu n'est donc pas narratif, mais plutôt monstratif.⁷⁴

La particularité du récit littéraire est donc de raconter l'histoire au passé. Or, les textes de *Nier* narrent des événements passés comme dans le cas de Kainé, de l'arbre mnémonique et des entrées de journaux. De plus leur mise en situation, soulignée auparavant, les ancre dans une temporalité différente de celle des deux phases de jeu entre lesquelles le texte se situe. L'apparition des entrées lors des temps de chargement pourrait correspondre à une analepse représentant l'avatar en train de lire les journaux. Ces textes programmés à la place de scènes de transition* offrent donc une dimension narrative accrue par rapport à ces dernières. Là est bel et bien l'originalité dans la narrativité de *Nier* et une conséquence structurelle de l'utilisation de textes, puisque le remplacement de scènes monstratives par des textes narratifs revient à *monter* des temporalités différentes. Les deux scènes de rêve réalisent aussi des décalages narratifs au niveau de la focalisation cette fois-ci : le récit est raconté d'un point de vue interne, alors que la « caméra » du jeu et les scènes de transition* le sont d'un point de vue externe. Enfin le premier passage de la Forêt des Légendes représente lui-même le caractère narratif artificiel de ces moments textuels par l'irruption intempestive d'un narrateur extra-diégétique (Figure 41).

⁷⁴ Arsenault Dominic, *op. cit.*, p. 20.



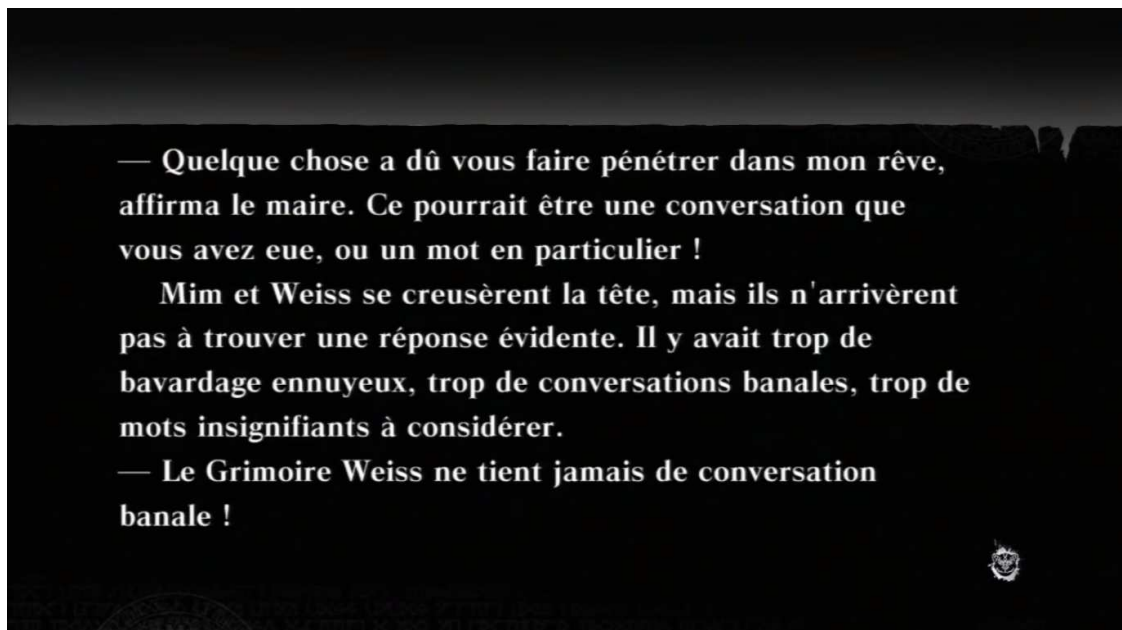


Figure 41 : Irruption d'un narrateur désincarné (Acte 1).

Là où uniquement le temps des verbes témoignait subtilement d'une narrativisation, les phrases de motivation et de commentaire du narrateur sont considérées comme intrusives par le personnage de Weiss et ce dernier s'énervait contre ce qu'il appelle plus tard « un narrateur présomptueux »⁷⁵. La métalepse a une dimension hyperbolique : l'irruption d'un narrateur⁷⁶ dans une œuvre avant tout monstrative est si inattendue qu'elle ne passe pas même inaperçue auprès des personnages de l'histoire.

Enfin, un autre aspect qui fait des représentations littéraires les vecteurs d'un récit non vidéoludique est d'obliger le joueur à lire. En effet les développeurs semblent avoir inscrit dans leur logiciel un "impératif littéraire", si l'on détourne l'expression de

⁷⁵ Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 11: Des rêves plein la tête. », vidéo mise en ligne sur YouTube le 13/06/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=OnpwR4xsotc>, 6'24''. (Consultée le 24/08/2016)

⁷⁶ Serge Bouchardon trouve aussi qu'un narrateur est incompatible avec la forme vidéoludique : « dans le domaine du jeu vidéo, les solutions sont souvent cherchées dans une alternance entre jeu et récit : récit – jeu – récit – jeu... Quand le joueur est en action (les phases dites jouables), il n'y a plus de récit (ce qui n'empêche pas l'histoire de progresser, mais cette histoire n'est pas racontée au joueur par la médiation d'un narrateur). » Bouchardon Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », in : *Communication et langages*, 155|2008, p. 81-97, disponible en accès libre sur Persée : http://www.persée.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376, p. 2. (Consulté le 24/08/2016)



Sébastien Genvo d'« impératif d'action »⁷⁷. Ce concept propre au jeu vidéo désigne le fait d'obliger le joueur à agir comme le programme l'entend à travers le *game design**. Dans un jeu d'exploration comme *Nier*, le logiciel est programmé pour que le joueur explore les zones dans un ordre précis correspondant à l'ordre narratif, c'est pourquoi le chercheur utilise parfois l'expression « programme narratif » pour désigner l'histoire du jeu⁷⁸. La concrétisation de cet impératif d'action passe par des représentations littéraires. En effet dans le cas de la Forêt des Légendes (Figure 4), du village de l'Aire, de la ville de Façade ou du Manoir (Figure 5), l'avatar reçoit une lettre d'un PNJ* lui demandant de se rendre dans un de ces lieux. De manière plus indirecte, les entrées de journal décrivant Yonah triste de ne pas voir son père oriente les choix du joueur, lorsqu'il lui est demandé après une mission de rendre visite à la fille de l'avatar ou à Popola. On remarque par ailleurs le moindre nombre de documents optionnels à lire dans *Nier* ; il semble que les développeurs cherchent absolument à ce que le joueur lise la plupart de leurs créations littéraires. C'est pour cela que les entrées de journal se situent lors des temps de chargement, que d'autres textes viennent remplacer des scènes de transition* et que la Forêt des Légendes sert de prétexte à la lecture de récits longs et poétiques. Cette régulière et imposée sollicitation du joueur en tant que lecteur met à mal l'identité purement ludique de *Nier*.

2.4.3. Vers un effacement de la distinction diégèse-ludiégèse

On a cherché jusque là à mettre en lumière une séparation entre les éléments vidéoludiques et narratifs de *Nier* afin de témoigner de l'utilisation littéraire des images et des textes malgré leur contexte vidéoludique. Pourtant, ces éléments purement narratifs ou vidéoludiques s'harmonisent parfois entre eux dans des perspectives de narrativisation et de diégétisation, ce qu'insinuait déjà le phénomène d'"impératif d'action littéraire".

⁷⁷ Genvo Sébastien, « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », colloque E-formes 2 « les arts numériques au risque du jeu », Saint-Etienne, 6 juin 2008, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>. (Consulté le 24/08/2016)

⁷⁸ Genvo Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », *op. cit.*, p. 8.



Dans son article sur « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo », Patrick Mpondo-Dicka décrit ces dernières comme essentielles à la dimension ludique du jeu vidéo :

Au sein des jeux d'action, les scènes cinématiques remplissent cette fonction ; au-delà de leur rôle utilitaire qui consiste à laisser le temps au joueur de se reposer, de leur rôle informatif qui permet de développer les à-côtés d'une intrigue principale que seules les phases interactives suivent, elles remplissent une fonction essentielle de l'activité ludique. Libérant le joueur de l'obligation volontaire, elles restaurent sa capacité à arrêter de jouer sans que le jeu ne s'arrête, la marge de manœuvre qui lui permet de conserver intact le plaisir du jeu.⁷⁹

En réalité, la plupart des chercheurs s'attèlent à confirmer l'intérêt structurel de ces éléments venant d'autres médiums, Patrick Mpondo-Dicka et Matthieu Letourneux en ce qui concerne les scènes de transition* et cinématiques*, tandis que Fanny Barnabé tente avec son mémoire l'ambitieux projet de voir une cohérence dans tous les éléments constitutifs des jeux actuels. On a auparavant déterminé des représentations littéraires hybrides fonctionnant sur le plan ludique et narratif. C'est le cas des fins A (Figure 18) et D (Figure 19) qui réunissent la résolution de l'histoire, l'ultime phase de *gameplay** et font intervenir des représentations littéraires. Dans le cas de la première fin, le joueur doit de nouveau écrire le nom de son avatar pour sauver sa fille. Serge Bouchardon voit dans cette fonctionnalité une représentation de l'écriture :

Par ailleurs, l'interactivité d'introduction de données, qui permet au lecteur de taper du texte au clavier, et dans certains cas à ce texte d'être affiché dynamiquement dans le cours de l'œuvre, peut donner une nouvelle force et concrétisation à l'expression « texte scriptible » de Roland Barthes.⁸⁰

En plus de fusionner les dimensions narratives et ludiques, *Nier* confère au joueur un rôle éphémère d'écrivain. La seconde demande au joueur par un message textuel de choisir de supprimer toutes les données du jeu. Le résultat est une cinématique où tout le contenu du menu d'inventaire disparaît en fondu. Si le joueur veut recommencer une partie, il ne pourra plus choisir le pseudonyme qu'il avait utilisé lors de son premier parcours. De cette manière les développeurs créent un lien logique entre les fins par l'intermédiaire des représentations littéraires.

⁷⁹ Mpondo-Dicka Patrick, « Les scènes cinématiques dans les jeux vidéo », in Genvo Sébastien (dir.), *op. cit.*, p. 234.

⁸⁰ Bouchardon Serge, *op. cit.*, p. 13.



Outre l'existence de Yonah comme entité autonome, simulée par les entrées de son journal intime, celles datant du 5 avril (Figures 42 et 43) jouent un rôle dans cette harmonisation entre des éléments narratifs et ludiques.

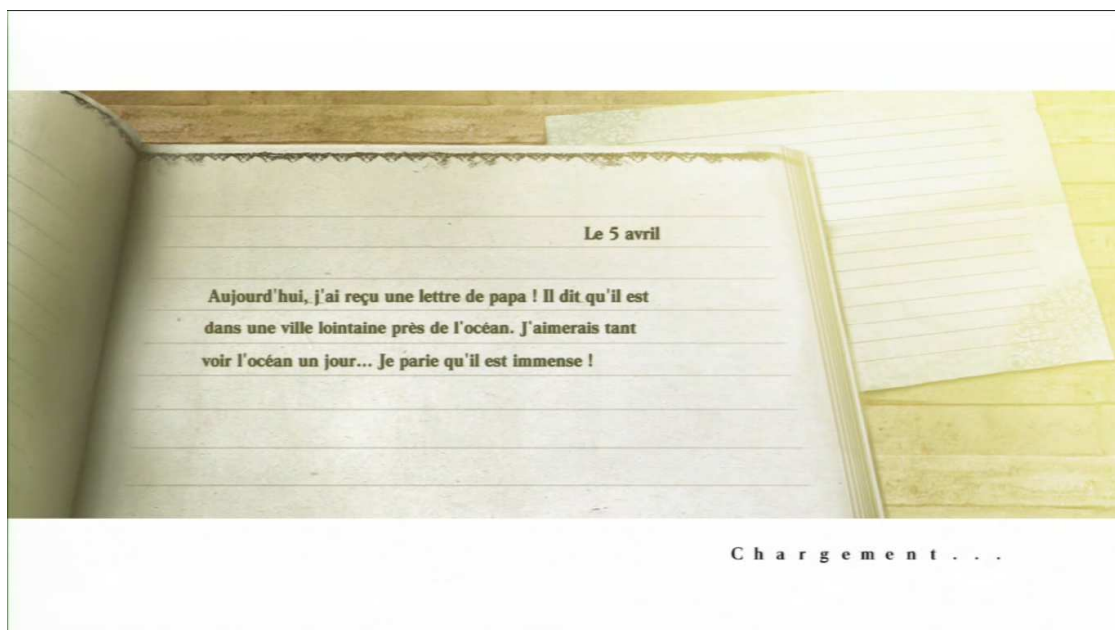


Figure 42 : Entrée du 5 avril (Acte 1).



Figure 43 : Entrée du 5 avril (Acte 2).

Ces deux textes font référence à des lettres envoyées par l'avatar que contrôle le joueur. Pourtant, aucune scène de transition* ou dialogue ne mentionne un quelconque

envoi de lettre. Si l'on se limitait aux éléments de non-jeu, on pourrait considérer ces faits comme une incohérence. Or, un élément purement vidéoludique est désigné par cette référence : la boîte aux lettres servant de point de sauvegarde. Avec cette allusion textuelle, le joueur attentif⁸¹ comprend que les animations d'une lettre entrant dans la boîte à chaque fois qu'il s'en approche et qu'il sauvegarde sont en fait destinées à la fille de l'avatar. De cette manière, les développeurs lient par le biais de la référence textuelle les actes du joueur et des éléments secondaires de la diégèse, puisque ces lettres n'ont pas d'importance directe dans l'intrigue principale. Là où on avait, dans le premier chapitre, la participation active de représentations littéraires dans la diégétisation d'éléments de *play*, il s'agit ici d'une coopération entre les deux dimensions dans des optiques d'immersion et d'empathie, d'efficacité du récit.

Par conséquent, une lecture narratologique des représentations littéraires de *Nier* met en lumière des mécanismes de diégétisation et de narrativisation rendues par les spécificités du médium littéraire tout comme par leur dimension ludique. La narrativité de la littérature n'est pas la seule propriété exploitée par les développeurs, son statut en tant que forme d'art est lui aussi représenté avec le récit, ce qui a pour conséquence des interactions entre les esthétiques vidéoludique et littéraire.

2.5. Esthétiques médiatiques

La recherche actuelle dans les cultures médiatiques affirme déjà la « coprésence »⁸² de plusieurs médiums dans chaque forme d'art. On pense notamment, pour ce qui est en rapport avec ce travail, aux études de réception sur le texte numérique qui ont déconstruit des idées reçues sur le caractère linéaire⁸³ et "mono-

⁸¹ Dominic Arsenault parlerait davantage de « joueur fictionnalisant ». Arsenault Dominic, *op. cit.*, p. 100.

⁸² Hébert Louis (dir.), Guillemette Lucie (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Presses de l'Université de Laval, Québec : 2009 : « Dans l'intermédialité, au moins deux formes relevant de médias distincts sont rendues coprésentes ; cette coprésence connaît divers degrés d'intensité et diverses natures, allant de la forte coprésence synchrétique (multimédia) à l'emprunt limité (un éclairage cinématographique implanté au théâtre), de la coprésence factuelle par transposition (le « montage » cinématographique d'un roman). » (p. 2)

⁸³ Voir l'article de Clément Jean, « Poétique du hasard et de l'aléatoire en littérature numérique », in *Protée*, vol 39 | 2011, p. 67-76, disponible en accès libre sur Érudit : <http://www.erudit.org/revue/pr/2011/v39/n1/1006728ar.html?vue=resume>. (Consulté le 14/03/2016)



médiatique" du texte littéraire ainsi qu'aux études sur le jeu vidéo, médium dont le nom exprime déjà cette multiplicité⁸⁴. Si l'on retrouve ces réflexions dans *Nier*, leur validation par l'étude de ce jeu vidéo est la perspective la moins pertinente. Le principal problème des représentations littéraires se pose moins dans leurs interrelations que dans leur relation avec le médium vidéoludique notamment en termes d'esthétique.

Lors de la Game Developers Conference de 2014, un rendez-vous annuel réservé aux développeurs de jeux vidéo, le créateur de *Nier*, Taro Yoko, s'est exprimé sur sa conception du jeu vidéo :

Oui, c'est dit : le gameplay et l'histoire ne sont pas le plus important. Comme vous pouvez le lire ici [sur la diapositive], les éléments de l'histoire et de gameplay ne m'intéressent pas, de la même manière que la recherche du profit et la technique pour faire de beaux graphiques n'ont pas d'importance pour moi. Je n'ai qu'un seul objectif lorsqu'il s'agit de faire des jeux et dans le processus cela risque d'affecter le cadre [de l'histoire], les « comment ? » et les « quoi ? ». Mais ces deux-là ne sont pas plus que des moyens ou des étapes et tout ce vers quoi je tends est l'objectif. Cependant il est extrêmement important d'expliquer de quoi il s'agit exactement. Si je devais le traduire en un mot, je suppose que ça donnerait « vue » ou « vision », mais ça ne correspond pas totalement.⁸⁵

Si le développeur a conscience que sa conception est paradoxale, il confère au jeu vidéo une fonction esthétique qu'il considère comme la plus importante. Ces propos donnent toute légitimité à une étude du corpus à travers ce concept. L'objectif est de déterminer comment les représentations littéraires du jeu vidéo *Nier* servent à développer de nouvelles expériences esthétiques que ne semble pas permettre le médium vidéoludique seul. Aussi, peut-on distinguer une certaine dialectique pour organiser les effets esthétiques des formes littéraires de *Nier* : ils sont d'abord vecteurs de l'esthétique vidéoludique, puis, étonnamment, ils participent eux-mêmes d'une esthétique littéraire en marge du jeu, enfin ils s'inscrivent dans une intention plus ambitieuse encore en proposant un cas d'esthétique multimédiatique.

⁸⁴ Maucio Olivier « Les représentations et les logiques politiques des jeux vidéo » in Genvo Sébastien (dir.) *Le Game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, Paris : Éditions L'Harmattan, 2006 : « Les jeux vidéo sont soumis de par leur essence même à une double logique, celle relative au jeu traditionnel, activité ancestrale, et celle contemporaine de média vidéo. » (p. 118)

⁸⁵ Il s'agit d'une traduction personnelle de l'interprète anglophone de la vidéo. Taro Yoko, « Making Weird Games for Weird People », vidéo disponible en accès libre sur le site de la Game Developers Conference depuis le 20/03/2015 : <http://www.gdcvault.com/play/1020815/Making-Weird-Games-for-Weird>, de 2'30'' à 3'19''. (Consultée le 05/07/2016)



2.5.1. Participation d'une esthétique vidéoludique

Plongés dans une œuvre vidéoludique aux velléités artistiques, les représentations littéraires participent d'abord d'une esthétique vidéoludique. Dans les nombreux billets de blog sur *Nier* revient le plus souvent sa plurigénéricité passant par des hommages aux anciennes formes du RPG* et du jeu vidéo en général ; certaines représentations littéraires en sont les supports. L'esthétique vidéoludique devant davantage passer par le jeu, ces mêmes textes permettent d'expérimenter des formes ludiques originales. Enfin elles prolongent le discours propre à *Nier* à travers cette même dimension ludique.

Comme l'expliquent entre autres Fanny Barnabé et Espen Aarseth⁸⁶, le RPG* est un genre vidéoludique très influencé par les littératures populaires, notamment les œuvres de *fantasy*. Cette influence dépasse la simple récupération thématique, puisque les premiers jeux de rôle sur ordinateur ont puisé pour des raisons techniques la forme textuelle de leurs aînés. En effet, des RPG* comme *Zork* (Infocom, 1980) se présentent comme ce que Serge Bouchardon appelle des « récits hypertextuels » : le joueur écrit une commande que le programme interprète, celui-ci confirme ou infirme par un message textuel et attend une nouvelle action du joueur et ainsi de suite⁸⁷ (Figure 44).

⁸⁶ Voir les premières pages du chapitre « Intrigue and Discourse in the Adventure Game ». Aarseth Espen, *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore et Londres : The John Hopkins University Press, 1997, p. 97-103.

⁸⁷ Dans son article pour la revue *Game Studies*, Terry Harpold donne un commentaire plus complet dont fonctionne le *gameplay** de *Zork*. Harpold terry, « Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture », in *Game Studies*, vol.7 | 2007 : <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>. (Consulté le 24/08/2016)



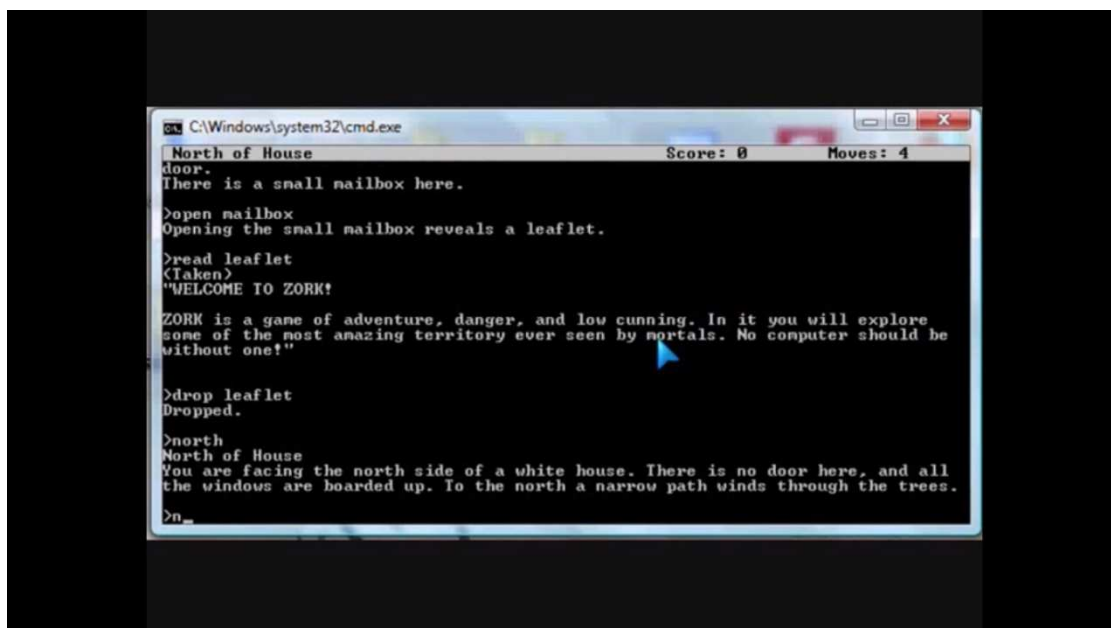


Figure 44 : Début du jeu textuel, *Zork*.

Alors que dans *Zork* l'"attente" du programme se réalise sous forme d'un chevron et d'un sous-tiret clignotant, c'est-à-dire des caractères informatiques, les réponses textuelles du programme font l'objet d'un travail sémantique ayant pour objectif la diégétisation ou la "romanisation" de l'interface⁸⁸. En effet les développeurs de *Zork* cherchent à faire oublier la pauvreté de leur interface en faisant appel à la valeur référentielle du langage qui permet de créer l'environnement que le joueur explore lors de sa partie.

Cette même fonction du langage est sollicitée lors du *gameplay** textuel de la Forêt des Légendes, tout comme l'idée d'un labyrinthe textuel créé par la multiplication des directions possibles sans indice visuel. Étant donné l'histoire du genre, cette forme pourrait être interprétée du côté de l'hommage formel aux premiers RPG*. Selon Matthieu Letourneux « la relation de l'œuvre au genre est essentielle [...] au point d'engendrer une poétique et une esthétique spécifiques. »⁸⁹ Dans le cas

⁸⁸ L'étude de *Zork* n'étant pas l'objet de ce mémoire, on ne donnera pas d'avis arrêté sur les intentions poétiques derrière les textes du jeu. Semble-t-il que ces textes cherchent autant à mimer un dialogue entre le joueur et un narrateur désincarné et intrusif joué par la machine qu'à créer un récit parodique d'*heroic-fantasy*. Voir Bonello Rutter Giappone Krista, « Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games », in *Game Studies*, vol.15 | 2015 : http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k. (Consulté le 24/08/2016)

⁸⁹ Letourneux Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Genvo Sébastien (dir.), *op. cit.*, p. 49.

de *Nier*, cette esthétique derrière l'hommage aux débuts du genre se trouverait dans la modernisation des formes⁹⁰. En effet, lors du passage du labyrinthe textuel (Figure 45) on remarque des différences notables avec l'interface de *Zork*.

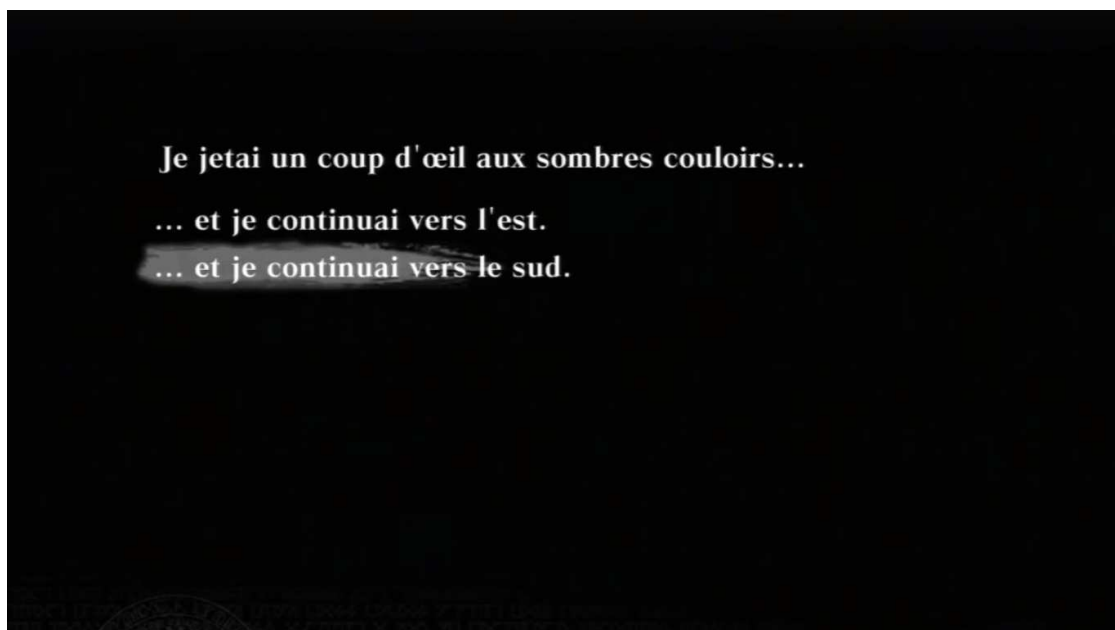


Figure 45 : Début du labyrinthe textuel (Acte 1).

Les caractères informatiques sont effacés au profit d'une ponctuation, forme plus immersive dans une aventure textuelle. Cette immersion n'étant pas cherchée dans *Zork*, la focalisation du récit restait externe du point de vue des connaissances du joueur, tandis qu'ici elle peut se permettre d'être interne. Enfin, les directions sont explicitées dans *Nier* pour faciliter l'exploration. En définitive, restent les couleurs noire et blanche de l'éditeur de texte, les descriptions spatiales et l'utilisation des points cardinaux. Si le ton parodique de *Zork* se retrouve lors de l'irruption du *gameplay** textuel avec l'énervement du personnage de Weiss à propos du narrateur, il laisse place rapidement à un ton sérieux et mélancolique : la forme textuelle du RPG* a les moyens désormais de véhiculer un récit immersif tout en proposant des mécaniques de jeu spécifiques.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 52 : « Quand l'œuvre continue de se penser dans le système générique, elle peut améliorer le gameplay, apporter des innovations techniques ou ludiques, améliorer l'intelligence artificielle ou proposer un univers de fiction cohérent... »



Dans son article « Le jeu vidéo : vers une "esthèse" performative », Patrick Poulin cherche à déterminer une esthétique propre au jeu vidéo :

En tant que geste, le jeu vidéo est un moyen qui n'a ni fin ni but autres que de se poursuivre. Mais il engage également une praxis esthétique (agir en tant qu'avatar), tout comme il implique une poiesis (production du jeu vidéo).⁹¹

L'auteur dit aussi qu'elle ne repose ni sur la beauté graphique ni sur l'efficacité narrative⁹², et que, par conséquent, l'esthétique vidéoludique serait à chercher uniquement dans sa dimension ludique. C'est aussi l'avis de Jesper Juul⁹³. En exploitant des formes littéraires comme le texte interactif et en y implantant des mécaniques ludiques, *Nier* expérimente une esthétique vidéoludique par l'intermédiaire du médium textuel. Parmi les modèles d'esthétiques donnés dans son article, Patrick Poulin évoque « le labyrinthique » comme la représentation esthétisée des « comportements navigationnels de l'utilisateur d'internet »⁹⁴. Or, le *gameplay** textuel de la Forêt des Légendes propose justement un labyrinthe à travers la succession de questions à choix multiple. Ce dernier tenterait à faire sentir au joueur cette recherche hypertextuelle à laquelle il est habitué comme un jeu. Plus simplement, le labyrinthe textuel de *Nier* est une forme de jeu vidéo originale, puisque le joueur doit explorer un environnement purement référentiel et non visuel. Krista Bonello Rutter Giappone cite dans son article le jeu *Saints Row : The Third*⁹⁵ faisant lui aussi intervenir de manière intempestive du *gameplay** textuel. La comparaison avec *Nier* démontre que ce dernier, après une première mission avec de simples énigmes comme dans le jeu de Volation, dépasse la simple utilisation "interrogative" du langage pour proposer une énigme spatiale avec du texte.

⁹¹ Poulin Patrick, « Le jeu vidéo : vers une "esthèse" performative », in ETC 2006-7 | 76, p. 13-17, disponible en accès libre sur Érudit :

<http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1128309/34956ac.pdf>, p. 15. (Consulté le 24/08/2016)

⁹² *Ibid.*, p. 17 : « Si le jeu vidéo doit devenir une esthèse performative proposant des expériences esthétiques qui ne relèvent pas du divertissement, mais d'une exploration intense de percepts et d'affects inédits, il faudra que les créateurs qui le promeuvent sachent rompre avec les contraintes d'une épistémologie qui place en son centre le photoréalisme et une linéarité narrative. »

⁹³ Juul Jesper, *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : MIT Press, 2005, p. 201 : « A game is a frame in which we see things differently. Literature can make us focus on the words themselves. In the game, we can seek the beauty of the activity itself. »

⁹⁴ *Ibid.*, p. 15.

⁹⁵ Volation, *Saints Row : The Third*, Agoura Hills : THQ, 2011.



Enfin ces passages de *gameplay** textuel prolongent la "moralité" de *Nier* mise en lumière par l'article de Pau Dàmia Riera Muñoz⁹⁶. Selon elle, l'œuvre de Taro Yoko chercherait à dire l'essence tragique du jeu vidéo, cet environnement numérique où tout est programmé. Étant donné l'approche de l'auteur, elle considère que les différents médiums utilisés dans *Nier* véhiculent cette idée. C'est en effet le cas des passages de la Forêt des Légendes. La forme littéraire que revêt le jeu vidéo à ces moments précis fait sentir au joueur l'inéluctabilité du programme vidéoludique par l'intermédiaire d'une interactivité réduite. Car, comme le montre leur utilisation en tant que scènes de transition*, les textes numériques mettent le joueur dans une attitude plus passive que lors des phases d'exploration et de combat. C'est d'ailleurs la caractéristique déjà évoquée du jeu d'énigme : le jeu propose un problème, et le déroulement du jeu consiste principalement en la réflexion du joueur. Les actions du joueur se limitent donc à actionner une touche pour faire défiler le texte à une vitesse relative et à choisir parmi des réponses préétablies. Ainsi la linéarité et la passivité subites du *gameplay** textuel représentent l'inéluctabilité du jeu en tant que programme.

2.5.2. Participation d'une esthétique littéraire

Du point de vue des littératures populaires, un récit efficace est un critère de réussite esthétique et littéraire⁹⁷ et on a déjà montré que *Nier* témoignait d'une construction narrative développée. Toutefois une définition plus essentielle de l'esthétique littéraire peut être amenée. Serge Bouchardon en donne une simple, tirée du *Trésor de la Langue française* : c'est « l'usage esthétique du langage écrit »⁹⁸. Il faut donc déterminer comment les textes de *Nier* font cet usage du langage pour démontrer leur participation à une esthétique littéraire. Mais ces formes littéraires ont

⁹⁶ Damià Riera Muñoz Pau, « Narrativa, música y transmedia en *Nier* : hacia una nueva obra de arte total », in *Caracteres* vol.2 | 2013, p. 169-185, disponible en accès libre sur le site de la revue *Caracteres* : <http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1 mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/?shared=email&msg=fail>. (Consulté le 24/08/2016)

⁹⁷ Perron Bernard, « Jeux vidéo et émotions », in Genvo Sébastien (dir.), *op. cit.*, p. 356 : « Les émotions artistiques (*artefact emotions*) sont suscitées par la construction du récit, les tournures inattendues de l'intrigue, les procédés stylistiques, les manipulations techniques ainsi que l'ordre formel qu'offre l'organisation de l'œuvre d'art. »

⁹⁸ Bouchardon Serge, *op. cit.*, p. 2.



pour particularité d’être générées par un programme informatique, ce qui engendre une esthétique propre à la littérature numérique, objet d’étude de Serge Bouchardon.

La forme littéraire la plus visiblement esthétique est sans doute l’écriture poétique. Les développeurs de Cavia l’ont bien compris, c’est pourquoi tous les textes de *Nier* sont écrits dans ce style. Les entrées de journal de Yonah (Figures Figure 1, Figure 2, Figure 42 et Figure 43) représentent les émotions d’une jeune fille naïve, mélancolique et émerveillée par la beauté de la nature. Elles s’inscrivent *a contrario* des entrées de l’agenda noir, dont le style déshumanisé et scientifique retranscrit fidèlement ce qui semble être d’anciennes notes administratives. Avec ces deux premiers exemples, on note déjà l’effet de polyphonie suscité par ces textes, un phénomène déjà littéraire. Leur brièveté rappelle aussi la forme poétique, même si elle est forcée par des contraintes techniques. C’est lors des longs textes narratifs comme ceux de la Forêt des Légendes que le style poétique se développe davantage (Figure 46).

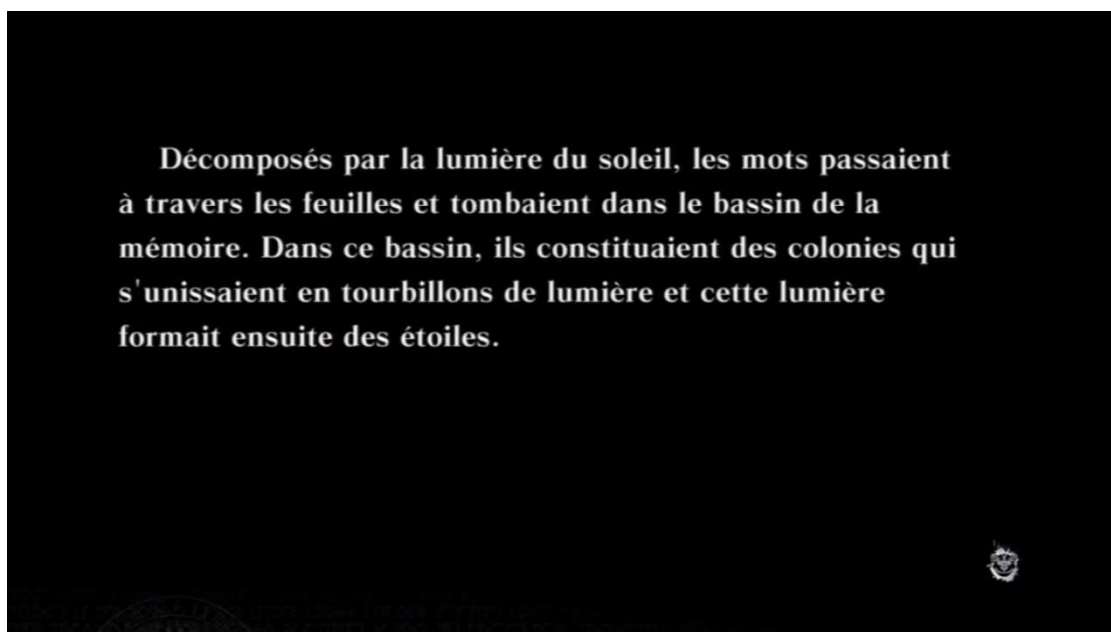


Figure 46 : Exemple représentatif de la poétisation des textes de *Nier* (Acte 2).

La récurrence des mots « lumière », les références aux quatre éléments avec les termes « soleil », « feuilles », bassin » et « tourbillons », l’animalisation par l’expression « des colonies » sont autant de figures de style réalisant la forme poétique au sein d’un texte pourtant en prose. L’association des registres épique, onirique et merveilleux témoigne d’une volonté indéniable d’esthétisation.



On pourrait objecter que la poésie est en définitive la manière la plus simple de rendre un texte esthétique, mais ce texte de *Nier*, racontant la rencontre avec un arbre mnémonique, amène l'expérience esthétique et littéraire à un plus haut degré. On propose une étude comparative entre la fin du passage de *gameplay** textuel (Figure 47) et l'excipit de *Malone meurt* de Beckett⁹⁹ (Figure 48).

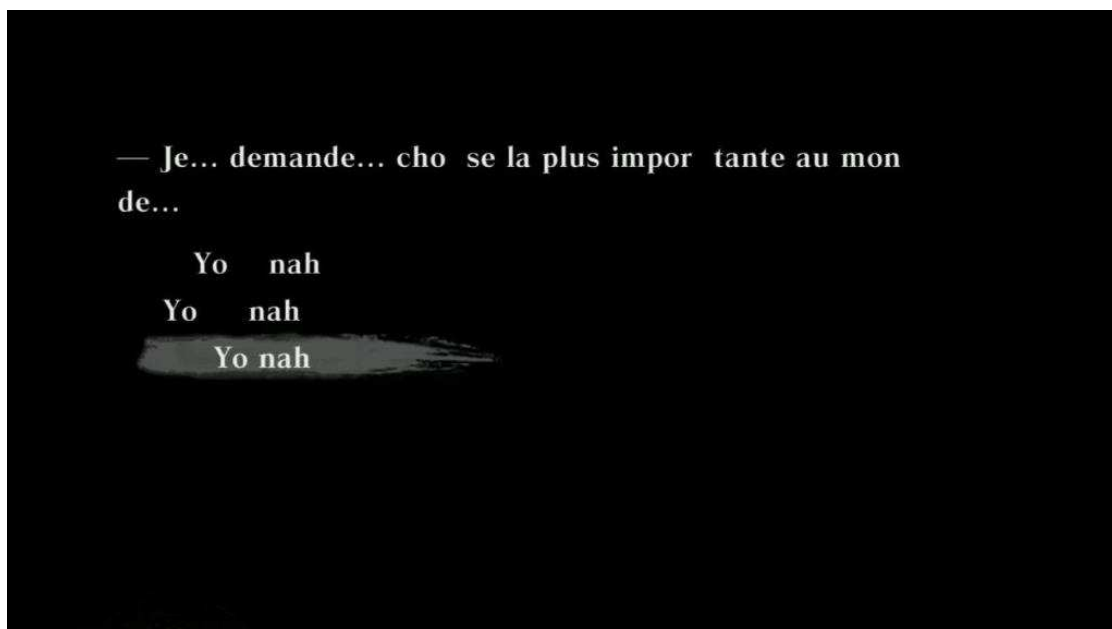


Figure 47 : Fin de la rencontre textuelle avec l'arbre mnémonique (Acte 2).

⁹⁹ Beckett Samuel, *Malone meurt*, Paris : Éditions de Minuit, 1951, p. 184-185.



tomber. Smash her ! hurla l'Anglais. Elle avait relevé sa voilette et tenait à la main un minuscule sandwich. Elle avait dû se casser quelque chose en tombant, la hanche peut-être, les vieilles dames se démettent facilement la hanche, car sitôt revenue à elle elle se mit à gémir, comme s'il n'y avait qu'elle seule sur toute la terre digne de pitié. Quand le soleil eut disparu, derrière la montagne, et que les lumières du port se furent mises à clignoter, alors Lemuel fit monter dans la barque Macmann et les deux autres, y monta lui-même et ils s'éloignèrent du rivage, tous les six.

Glouglous de vidange.

Cet enchevêtrement de corps grisâtres, c'est eux. Ils ne sont plus, dans la nuit, qu'un seul amas, silencieux, visibles à peine, s'agrippant peut-être les uns aux autres, leurs têtes aveuglées dans leurs capes. Ils sont loin dans la baie, Lemuel ne rame plus, les rames traînent dans l'eau. La nuit est parsemée d'absurdes

absurdes lumières, les étoiles, les phares, les bouées, les lumières de la terre, et dans la montagne les faibles feux du genêt qui brûle. Macmann, mon dernier, mes possessions, je n'oublie pas, il est là aussi, peut-être qu'il dort. Lemuel

Lemuel c'est le responsable, il lève sa hache, où le sang ne séchera jamais, mais ce n'est pour frapper personne, il ne frappera personne, il ne touchera jamais plus personne, ni avec elle ni avec elle ni avec ni avec ni

ni avec elle ni avec son marteau ni avec son bâton ni avec son bâton ni avec son poing ni avec son bâton ni avec ni en pensée ni en rêve je veux dire jamais il ne touchera jamais

ni avec son crayon ni avec son bâton ni

ni lumières lumières je veux dire

jamais voilà il ne touchera jamais

il ne touchera jamais

voilà jamais

voilà voilà

plus rien

(1948)

Figure 48 : Excerpt de *Malone Meurt* de Samuel Beckett.

On détermine une similitude dans l'utilisation d'un langage déconstruit. D'un côté, le texte numérique s'emploie à séparer les syllabes des mots pour que le lecteur ne puisse plus faire la différence entre les espaces les séparant et celles qui ne devraient pas être. De l'autre, l'auteur déconstruit la syntaxe par une absence de ponctuation et de complémentation. En découle, une perturbation du sens du texte, qui se concrétise dans le texte interactif par une question à choix multiples identiques. Des deux côtés la position des derniers mots est signifiante : le joueur choisira la réponse qui reconstruit au mieux « la chose la plus importante au monde », celle avec le moins d'espacement, tandis que le paragraphe de Beckett a des lignes de moins en moins fournies pour signifier la mort du protagoniste. La situation est d'ailleurs identique : l'arbre mnémonique meurt tout comme Malone. Si le texte numérique ne fait pas référence à l'excipit de Beckett, alors l'auteur du jeu vidéo et celui du roman trouvent la même astuce littéraire pour que leur langage mime la mort du personnage en focalisation interne. Cette démonstration montre donc les intentions littéraires indéniables derrière

ces éléments vidéoludiques. On pourrait même en conclure que la littérature dépasse les frontières de son médium livresque comme le sous-entend la définition liminaire de cet art et ces propos de Jean Clément :

La littérature a été si longtemps associée au livre que nous avons tendance à nous préoccuper de l'avenir de ce dernier plutôt qu'à interroger la nature du lien instauré il y a cinq siècles entre le texte et son support imprimé. En se libérant de ce lien, la littérature prend le risque de remettre en cause son identité, le risque de se perdre ou de se dissoudre dans la vaste mutation médiatique en cours.¹⁰⁰

Il y aurait donc une certaine autonomie littéraire des textes de *Nier*. En tout cas, ils représentent la littérature dans son expression esthétique, en plus de sa capacité à véhiculer un récit. Ils sont des représentations littéraires essentielles et non superficielles, formelles au sens plein. Leur statut numérique ajoute enfin une esthétique propre à la littérature numérique.

On pourrait la qualifier d'esthétique autour de la lecture. En effet, les longs textes de *Nier* sont des textes en mouvement et interactifs. C'est-à-dire que le joueur les lit à son rythme. Néanmoins les développeurs, soucieux des effets poétiques que doivent susciter leur texte, obligent à travers la segmentation de leur texte en plusieurs écrans et paragraphes à ce que les joueurs les lisent à un rythme adéquat. Car ces premiers semblent conscients de l'attitude d'un lecteur, définie par Clément Jean ci-après :

Remarquons toutefois que le livre le plus classique abandonne son texte aux aléas de ses lectures. Car à la différence de l'auditeur de concert ou du spectateur de cinéma, qui sont asservis à la temporalité du déroulement de l'œuvre, le lecteur d'un livre n'est pas soumis à un temps de lecture réglé par un dispositif (le livre dans sa dimension matérielle). Il peut même, à sa guise, se soustraire à la lecture intégrale, se livrer au feuilletage, au butinage, pratiquer la lecture comme un vagabondage, ainsi que le rappelle Daniel Pennac dans *Comme un roman* (1992).¹⁰¹

Chez un joueur, évidemment plus actif qu'un lecteur, ce comportement est exacerbé. C'est pourquoi les développeurs ont diminué la vitesse de défilement du texte jusqu'à atteindre celle en moyenne que met un joueur pour lire. S'ajoute à ce choix technique,

¹⁰⁰ Clément Jean, « Poétique du hasard et de l'aléatoire en littérature numérique », in *Protée*, vol.39 | 2011, p. 67-76, disponible en accès libre sur Érudit : <http://www.erudit.org/revue/pr/2011/v39/n1/1006728ar.html?vue=resume>, p. 2. (Consulté le 24/08/2016)

¹⁰¹ *Ibid.*, p. 69. Voir aussi le sondage d'Hélène Sellier disponible en ligne depuis le 19/11/2015 sur Populeum : <http://populeum.hypotheses.org/1504>. (Consulté le 24/08/2016)



la segmentation de chaque écran de texte en unités plus petites et leur affichage conditionné par une commande du joueur (Figures 49 et 50).

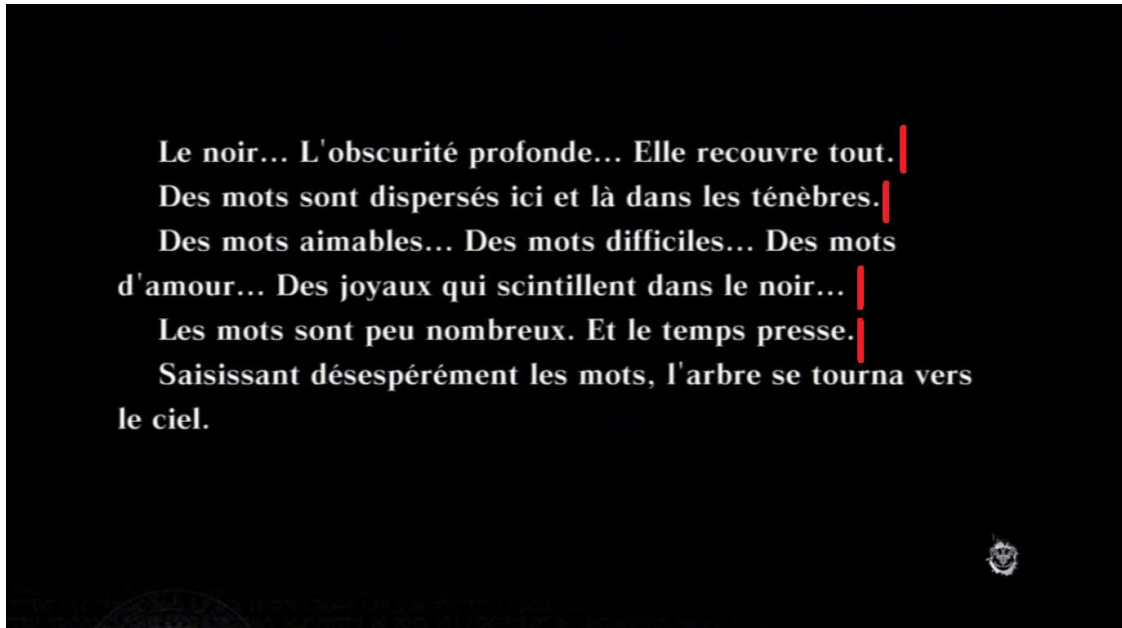


Figure 49 : Premier exemple de segmentation (Acte 2).

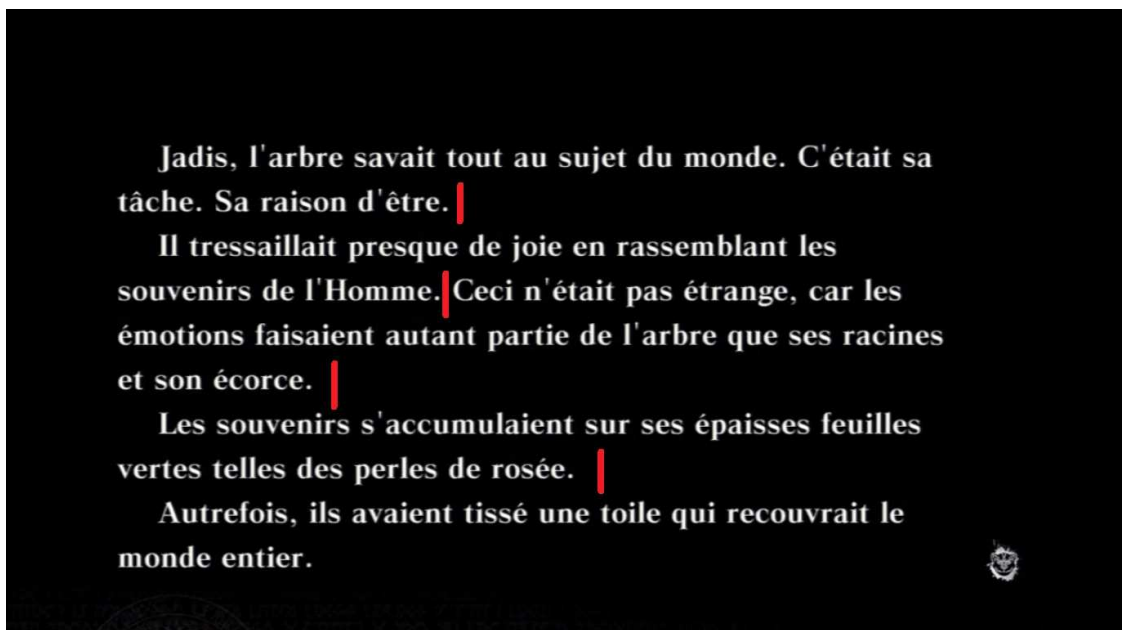


Figure 50 : Second exemple de segmentation (Acte 2).

Outre l'animation du texte lettre par lettre, mimant l'acte de lecture, et la segmentation presque ligne par ligne qui imite de nouveau la forme poétique, on peut interpréter aussi ce choix de réalisation comme une incitation du programme à ce que le joueur



lise phrase par phrase. En cela les textes interactifs de *Nier* s'inscrivent *a contrario* des littératures numériques : elles cherchent à rendre la lecture plus aléatoire¹⁰² là où ils veulent plutôt rester sur une lecture linéaire. D'un côté, ils ont une forme plus classique que les littératures numériques, toutefois l'animation des textes est un procédé sous-exploité chez ces dernières, ce qui fait de ceux de *Nier* une nouvelle forme de récit interactif.

2.5.3. Esthétique intermédiatique

Chacune de leur côté, les formes littéraires et vidéoludiques véhiculent des esthétiques spécifiques à leur médium au sein de *Nier*. Le fait que la littérarité des premières soit développée dans l'absolu laisse penser que s'effectuent des relations intermédiatiques tournant autour de visées esthétiques. Les développeurs du *Nier* cherchent à expérimenter l'intermédiatité du médium vidéoludique, ou informatique¹⁰³, pour créer de nouveaux effets esthétiques. Les deux médiums se représentent mutuellement et l'utilisation essentielle du littéraire repousserait les limites vidéoludiques en termes d'expressivité¹⁰⁴.

Tout d'abord les deux sous-chapitres précédents témoignent d'une concentration d'effets esthétiques de chaque médium lors du *gameplay** textuel de la Forêt des Légendes : les mêmes éléments comme le labyrinthe textuel véhiculent à la fois des expériences vidéoludiques et littéraires inédites. C'est un cas de forme intermédiatique. Cette phase de jeu unique dans *Nier* fait aussi intervenir une logique de transmédiatité. Un phénomène qui, élargi à l'ensemble de l'œuvre vidéoludique, révèle des adaptations réciproques de la part des deux médiums : les formes littéraires adaptent des mécaniques ludiques connues, tandis que le jeu cherche à faire comme s'il était un livre ou texte en train d'être lu. Les questions à choix multiple du labyrinthe textuel (Figure 25) proposent différentes directions ; prendre la mauvaise direction n'entraîne pas un *game over** mais fait revenir le joueur un peu plus avant

¹⁰² Bouchardon Serge, *op. cit.*, p. 5 : « Ainsi, l'essence du numérique, plus que d'être du lisible, serait d'être du *manipulable*. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est un texte donné à manipuler. »

¹⁰³ Neitzel Britta, « Narrativity in Computer Games », in Goldstein, Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Londres et Massachussets : The MIT Press, 2005, p. 227-245, p. 227 : « the computer is a hybrid medium that integrates various forms and other media and in so doing dissolves distinctions between them ».

¹⁰⁴ Selon le concept créé par Sébastien Genvo de « jeux expressifs ». Genvo Sébastien, *op. cit.*, p. 21.



dans le texte pour qu'il recommence, c'est-à-dire le début du labyrinthe. Si les développeurs ont d'abord fait ce choix pour que le joueur n'ait pas à dérouler le texte depuis le tout début, cet échec spécifique à ces énigmes textuelles a pour conséquence d'agir de la même manière que des phases de jeu presque incontournables du genre. Ainsi, dans *The Legend of Zelda : The Minish Cap*¹⁰⁵, il se produit le même phénomène mais de façon visuelle lors de l'exploration d'un cimetière : le joueur entre et sort du même écran tant qu'il n'a pas pris les bonnes directions¹⁰⁶. On peut faire le rapprochement entre les directions sous forme de texte qui ne montrent rien, et l'écran qui reste identique à chaque fois que l'on choisit une direction. Cette phase de jeu est souvent utilisée dans les jeux vidéo, car il s'agit de l'adaptation numérique de l'exploration d'un labyrinthe. L'épreuve de la Forêt des Légendes en est une adaptation textuelle, de ce fait la forme littéraire est sollicitée dans une volonté d'hypertextualité vidéoludique.

À l'inverse, le jeu vidéo cherche à se confondre avec les représentations littéraires. Ce phénomène est particulièrement perceptible au sein du DLC* « Le Monde des vaisseaux vacants », les conditions budgétaires ayant amené les développeurs à remplacer les scènes de transition* par 15 entrées de journal (Figures Figure 22 et Figure 23). C'est aussi un choix esthétique et diégétique puisque les phases de jeu se passent « dans » ou lors de la lecture du journal par l'avatar. De fait, on comprend en quoi le *gameplay** de ce contenu additionnel passe pour littéraire par son encadrement¹⁰⁷ de même nature. C'est l'effet de montage cinématographique et littéraire qui produit cette intermédialité : d'un côté les entrées sont juxtaposées aux phases de jeu sans apparaître lors de temps de chargement, de l'autre on détermine un lien thématique entre ces phases et les textes, à défaut d'en avoir un explicite. Le style littéraire représente la folie de son auteur, causée par sa maladie. La récurrence du terme « mort » dans les entrées 3, 4 et 15¹⁰⁸ fait écho aux moments de jeu où le joueur

¹⁰⁵ Capcom et Flagship, *The Legend of Zelda : The Minish Cap*, Game Boy Advance, Kyoto : Nintendo, 2004.

¹⁰⁶ xDrHellx, « Let's Play Zelda: The Minish Cap #11 - Cimetière, tombe du roi, et autres ! », vidéo mise en ligne sur YouTube le 23/02/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=zcYpRp5b0FQ>, de 3'44'' à 4'38''. (Consultée le 24/08/2016)

¹⁰⁷ Ce terme reprend ici la fonction de récit-cadre que Dominic Arsenault à adapter au jeu vidéo dans son mémoire. Arsenault Dominic, *op. cit.*, p. 37.

¹⁰⁸ comicfire, « Let's Play NIER! Ep. 35: The World of the Recycled Vessel DLC », vidéo mise en ligne sur YouTube le 25/06/2015 : <https://www.youtube.com/watch?v=8HxfcgKae04>, 7'02', 9'18'' et 40'57''. (Consultée le 24/08/2016)



doit décimer un nombre important d'ennemis. Les développeurs ont d'ailleurs décidé à dessein de simuler le saignement des Ombres lorsque le joueur les frappe. En termes de *game design**, on appelle cela un *feedback**. Le style violent des entrées reprend la violence du joueur. Cette même violence est perceptible lors de la quête de l'arbre mnémonique (Figure 51).

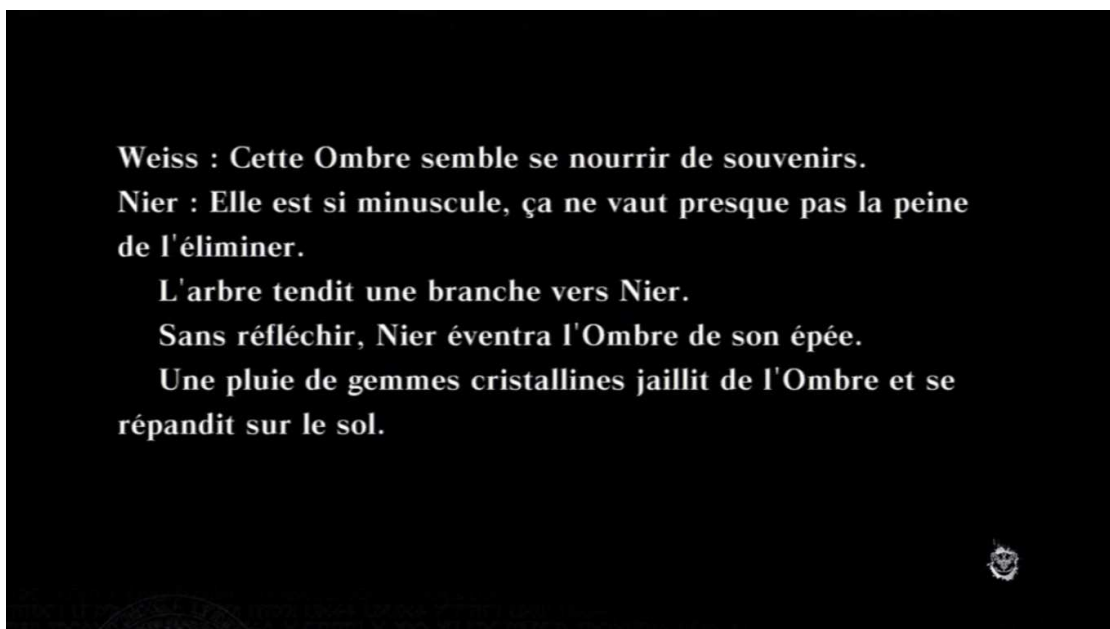


Figure 51 : Représentation littéraire de la violence du joueur (Acte 2).

La majorité du jeu consistant à défaire des Ombres, le récit témoigne de la violente habitude prise par l'avatar depuis le début de l'histoire au point de tuer un ennemi considéré comme inoffensif. Les actes du joueur et les écrits se répondent donc à travers des reprises thématiques. D'autres passages de *Nier* témoignent de cette volonté du jeu de se fondre dans les formes littéraires. La première fois que le joueur explore la Forêt des Légendes, cette "fusion" est même représentée par l'interface dédiée aux sous-titres – qu'on rappelle être *designée* comme du papier déchiré – qui remplit peu à peu le reste de l'écran pour prendre la forme du texte interactif. La mise en scène d'une transition entre une phase de dialogue d'un jeu vidéo vers l'affichage d'un texte d'abord narratif représente visuellement la volonté du jeu de faire disparaître les frontières entre les deux médiums.

Parallèlement à ce phénomène, on trouve une véritable coopération entre les deux médiums afin de véhiculer des effets esthétiques. On a remarqué que des thèmes revenaient dans chaque forme, pourtant certains sont spécifiquement véhiculés par les



éléments littéraires et non par la dimension ludique. On remarque que tout le passage de la Forêt des Légendes, ce qui inclut la réception de la lettre du maire (Figure 4) et le rêve de l'avatar (Figure 14), s'articule autour de la thématique du rêve. Dans les faits, certaines formes littéraires sont privilégiées pour donner un sentiment d'onirisme, à savoir les textes de la Forêt des Légendes, les deux scènes de rêve textuelles, la lettre du maire répétant incessamment le mot « rêve » et l'élément perturbateur amenant au texte interactif qui est la maladie du « songe mortel ». Le dialogue initial avec le maire fait le lien explicite entre le littéraire et le rêve : « Méfiez-vous... Méfiez-vous... des mots... Les mots... contagieux... Ceux... qui rêvent... »¹⁰⁹ Cette représentation uniquement¹¹⁰ littéraire du rêve est un choix intentionnel des développeurs : le jeu véhicule le tragique et la violence, tandis que le littéraire la mélancolie et l'onirisme. Pour ce qui est de la littérature, sa capacité à traduire un sentiment de rêve est uniquement un choix intentionnel des développeurs et non déterminé par une histoire culturelle entre les deux. L'utilisation essentielle du médium littéraire permet donc au jeu d'étendre son expressivité vers des émotions moins représentées dans le jeu vidéo¹¹¹. Il semble que dans l'inconscient du créateur de *Nier*, le jeu vidéo n'a le moyen que de représenter ces deux registres, ce qui explique pourquoi le studio se limite à la création de *beat'em all**. Ce type de phénomène est interprété par Rick Altman comme un marqueur de l'immaturité du médium vidéoludique :

Quelle est au juste la différence entre « intermédialité » et « multimédia » ? J'irai droit au cœur de la question théorique. La notion d'intermédialité proprement dite ne désigne pas pour moi un simple mélange de médias, tel qu'on peut le voir et l'entendre dans ces spectacles qualifiés à juste titre d'événements « multimédias ». Au contraire, en son sens fort, l'intermédialité devrait désigner, à mon avis, une étape historique, un état transitoire au cours duquel une forme en voie de devenir un média à part entière se trouve encore partagée entre plusieurs médias existants, à un point tel que sa propre identité reste en suspens.¹¹²

¹⁰⁹ Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 11: Des rêves plein la tête. », vidéo mise en ligne sur YouTube le 13/06/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=OnpwR4xsotc>, de 3'35'' à 3'55''. (Consultée le 24/08/2016)

¹¹⁰ En vérité, la bande son qui accompagne toute la durée de cette phase représente aussi à sa manière l'onirisme. Mais la relation entre la musique et le rêve n'est pas explicitée.

¹¹¹ Selon Sébastien Genvo, la représentation culturelle véhiculée majoritairement par le jeu vidéo est la « masculinité militarisée ». Genvo Sébastien, *op. cit.*, p. 34.

¹¹² Altman Rick, « De l'intermédialité au multimédia : cinéma, médias, événements du son », in : *Cinéma : revue d'études cinématographiques*, vol.10 | 1999, p. 37-53, disponible en accès libre sur



Dans tous les cas, la relation intermédiatique du jeu faisant comme s'il était un livre est une représentation de la volonté des développeurs d'étendre les capacités expressives du médium vidéoludique. Selon Patricia Waugh, cette volonté esthétique est la première étape du caractère métafictionnel d'une œuvre¹¹³. Il est vrai que derrière cette recherche esthétique se cachent des discours sur le jeu vidéo et la littérature en tant que médium, et sur leur relation d'un point de vue culturel.

2.6. De l'auto-réflexivité à la métamédialité

Dans son séminaire du 19 janvier 2016 « Méta-jeu – Quand le jeu vidéo réfléchit sur lui-même »¹¹⁴, Mathieu Triclot affirme qu'avec l'arrivée récente de la scène indépendante l'auto-réflexivité est un phénomène que l'on retrouve dans de plus nombreux jeux. L'objectif de ce séminaire est de déterminer par quel moyen ludique ces jeux vidéo articulent leur auto-réflexivité. Dans le cadre de *Nier*, s'ajoute à sa dimension auto-réflexive celle du médium littéraire déjà exploité narrativement et esthétiquement. Ainsi le problème principal que pose *Nier* est le montage de ces deux phénomènes qui ne sont pas destinés à coexister dans un contexte vidéoludique. En comparant les deux médiums, Triclot et Lefebvre affirment que chaque médium a sa manière de réfléchir sur lui-même et de le représenter. Cette affirmation est à mettre en parallèle avec la célèbre formule de Marshall McLuhan toujours d'actualité qui fonde les *media studies* :

Rappelons Marshall McLuhan et son affirmation fameuse selon laquelle « le message, c'est le médium » (1960) : le support n'est pas seulement un moyen de

Érudit : <http://www.erudit.org/revue/cine/1999/v10/n1/024802ar.html?vue=resume>, p. 1-2. (Consulté le 24/08/2016)

¹¹³ Waugh Patricia, *Metafiction : The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, collection « New Accents », Londres : Routledge, 1984, p. 2 : « *Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. ».

¹¹⁴ Triclot Mathieu et Lefebvre Martin, « Méta-jeu – Quand le jeu vidéo réfléchit sur lui-même », séminaire donné, enregistré et mis en ligne sur le site de l'ENS le 19/01/2016 : <http://savoirs.ens.fr/expose.php?id=2424>. (Consulté le 24/08/2016)



transport, il donne forme au message, et à travers cette mise en forme, donne sens au monde.¹¹⁵

Amener cette thèse sur un terrain monographique, le jeu *Nier*, pose de nouvelles interrogations sur l'influence des réflexions médiatiques entre elles, par exemple celle d'une autoreprésentation littéraire sur un métadiscours vidéoludique. Aussi, s'agit-il de mettre en lumière dans un premier temps les procédés réflexifs et métadiscursifs propres à chaque médium, puis de déterminer les raisons principales derrière la représentation de la littérature en termes de légitimation culturelle du jeu vidéo et de réflexion ontologique.

2.6.1. Un contexte favorable

La littérature et le jeu vidéo ont leur propre manière de véhiculer une réflexion sur leur statut médiatique passant par l'auto-réflexivité, l'autoreprésentation et le métadiscours. L'auto-réflexivité désigne la réflexion suscitée par un élément d'une fiction sur ses enjeux artistiques et fictionnels. Plus explicite, l'autoreprésentation est la mise en scène ou la référence aux caractéristiques d'un médium au sein du même support. Enfin le métadiscours est la représentation au sein d'une œuvre d'une réflexion sur elle-même dans une forme discursive. Inventée par Genette¹¹⁶, la métalepse est le procédé tout indiqué pour remarquer la dimension auto-réflexive d'une œuvre, c'est en tout cas ce que pense Françoise Lavocat : « La métalepse, qui n'est pas réservée à la modernité, est toujours l'indice d'une conscience élevée des différents niveaux de récit et des frontières de la fiction. »¹¹⁷ Ce procédé désigne ce passage d'un récit où l'auteur brise volontairement la frontière entre deux niveaux de récit.

Malgré son origine littéraire la métalepse est transposable au médium vidéoludique. Dans le cas de *Nier*, elle se produit lorsque le jeu fait intervenir des représentations vidéoludiques marquées culturellement et historiquement qu'on ne

¹¹⁵ Letourneux Matthieu, « La question du genre dans les jeux vidéo », in Genvo Sébastien (dir.), *op. cit.*, p. 47.

¹¹⁶ Genette Gérard, « 5. Voix » *op. cit.*, p. 243-259.

¹¹⁷ Lavocat Françoise, « Transfictionnalité, métafiction et métalepse aux XVI^e et XVII^e siècles », in *La fiction, suites et variations*, AUDET René et SAINT-GELAIS Richard (dir.), Québec : Éditions Nota Bene et Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 174.



retrouve pas habituellement dans un *beat'em all** moderne¹¹⁸, à savoir les passages en 2D (Figure 52) et les éléments de *shoot'em up** (Figure 53).



Figure 52 : Environnement en 2D des maisons (Acte 1).



Figure 53 : Les projectiles alignés comme élément de *shoot'em up** (Acte 1).

¹¹⁸ La franchise *God of War* est représentative du *beat'em all** contemporain à travers ses environnements pensés pour accueillir des combats face à de nombreux ennemis et sa caméra disposée dans les endroits propices à une bonne visibilité. Cette dernière entraîne parfois des plans de profil similaires à la 2D, toutefois, il s'agit alors de phases de plateforme* et non de combat, ce qui distingue la franchise de *Nier*. Santa Monica Studio, *God of War*, PS2, San Mateo : Sony, 2005.

L'angle de « caméra » choisi pour *Nier* se situe habituellement dans le dos de l'avatar, de ce fait lorsque le joueur explore un environnement exigü, l'avatar risque d'obstruer une partie importante de l'écran comme c'est le cas dans la deuxième capture d'écran. Les développeurs ont donc opté pour un passage à la 2D, dans le cas d'environnements ne demandant que peu de mobilité. Or, à l'époque de publication du jeu, la 2D est marginalisée dans les productions industrielles comme celles de Square Enix au profit de la modélisation 3D plus spectaculaire. Avec le progrès technique des jeux informatiques, le passage de la 2D à la 3D dans les années 90 a ancré cette première dans une époque révolue. Ainsi, l'utilisation de la 2D tout comme les projectiles des ennemis en forme de sphères alignées font référence à des codes inusités du jeu vidéo, ce qui crée un effet métaleptique. Outre l'hommage qu'ils suscitent, l'existence de ces éléments s'explique par la diégèse de *Nier*. En effet, les ennemis étant présents depuis un millénaire, ils sont représentés utilisant des armes d'un autre temps. L'auto-réflexivité de *Nier* apparaît aussi au moment de ses fins et est prolongée par le *new game +* où il est expliqué que les ennemis sont en fait des âmes humaines et que par conséquent le joueur est un meurtrier. Cela problématise¹¹⁹ la mécanique générique : ces révélations n'orientent plus le joueur vers l'affrontement avec les antagonistes. La rejouabilité imposée ensuite donne l'occasion de vivre une expérience de jeu paradoxale où les éléments ludiques lui imposent de pourfendre ses ennemis là où les animations de sang, les cris d'agonie, les butins, les dialogues et les scènes inédites humanisent ces derniers. Le joueur doit progresser dans le jeu alors qu'il sait que ses actes sont illégitimes, c'est là que se trouve la dimension tragique dont parle Pau Damià Riera Muñoz¹²⁰. Si le sens n'est pas donné explicitement par le jeu, c'est bien lui qui le met en pratique, le fait expérimenter au joueur et le démontre.

Outre la dimension auto-réflexive du texte interactif, essentielle selon Serge Bouchardon¹²¹, l'auto-réflexivité littéraire est insinuée par un effet d'insistance produit

¹¹⁹ Voir Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 138-9 : « Dans LIMBO comme dans Braid, la problématisation de la notion d'objectif a, en somme, pour but de générer une pratique de jeu réflexive, de mettre en doute le sens que le joueur croyait donner à sa partie, et, ainsi, de l'interroger sur la nécessité même de jouer. »

¹²⁰ Damià Riera Muñoz Pau, *op. cit.*, § 34 : « El argumento del juego *Nier* es marcadamente trágico, en un sentido muy próximo al de la tragedia clásica. » (« L'histoire du jeu *Nier* est purement tragique, dans un sens proche de la tragédie classique. »)

¹²¹ Bouchardon Serge, *op. cit.*, p. 4 : « On peut dès lors penser que les récits littéraires interactifs sont les mieux à même de nous permettre d'analyser comment un récit négocie avec les contraintes du support numérique. On peut même avancer l'hypothèse que le récit littéraire interactif permet



par une lecture linéaire du jeu à laquelle s'ajoutent de nombreuses autoreprésentations. Pour Patricia Waugh la polyphonie, la représentation de divers formes et styles littéraires sont les signes d'une auto-réflexivité :

There is no one privileged « language of fiction ». There are the languages of memoirs, journals, diaries, histories, conversational registers, legal records, journalism, documentary. These languages compete for privilege. They question and relativize each other to such an extent that the « language of fiction » is always, if often covertly, self-conscious.¹²²

La pluralité des représentations littéraires dans *Nier* n'est plus à prouver. La théorie de Waugh est que tout texte littéraire est dans une certaine mesure auto-réflexif¹²³. Celle de Bouchardon est que le récit interactif implique une auto-réflexivité en tant que nouvelle forme littéraire. Étant donné leur place dans une œuvre vidéoludique, les représentations littéraires sont d'autant plus auto-réflexives. Mais le jeu ne s'arrête pas là pour ce qui est de proclamer explicitement la médialité des représentations littéraires. Un autre signe d'auto-réflexivité selon Patricia Waugh :

Throughout we are reminded of the status of the book as an *artefact* through references to missing pages, pages stuck together, disordered pages. We are reminded also of its *intertextual* existence through the fragments of novels, stories and narratives embedded within the outer frame.¹²⁴

Les autoreprésentations du littéraire dans sa matérialité ne manque pas dans *Nier*. Le parchemin racontant la légende des deux Grimoires (Figure 10) met évidemment en scène deux livres à l'intérieur d'un objet littéraire. Lire étant le passe-temps favori du personnage de Yonah, les entrées de son journal foisonnent de référence à des livres fictifs ou des lettres : celles du 16 mars, du 5 avril, du 4 mai et du 1^{er} décembre, soit 6 entrées apparaissant aléatoirement lors des réguliers temps de chargement. En y associant les butins courants (Figure 36) évoquant des livres, l'apparence des

d'interroger le récit, notamment dans son rapport au support, et peut-être d'avoir une fonction de révélateur concernant les supports précédents. »

¹²² Waugh Patricia, *op. cit.*, p. 5.

¹²³ *Ibid.* : « What I hope to establish during the course of this book is that metafiction is a tendency of function inherent in *all* novels. This form of fiction is worth studying not only because of its contemporary emergence but also because of the insights it offers into both the representational nature of all fiction and the literary history of the novel as genre. By studying metafiction, one is, in effect, studying that which gives the novelist identity. »

¹²⁴ *Ibid.*, p. 47.



interfaces, le joueur est incessamment sujet à des représentations littéraires dont on signale l'appartenance médiatique.

En tant que support d'un langage écrit, les représentations littéraires participent également d'un métadiscours littéraire. Ainsi les textes de la Forêt des Légendes sont l'occasion d'interroger le rôle du narrateur, la force narrative, esthétique et culturelle des mots. On pourrait penser que ce phénomène métaleptique généralisé mettrait à mal l'efficacité narrative du jeu, mais il n'en est rien selon Margaret Mackey :

But human interpreters can also take pleasure in moving in and out of this state of absorption. They can simultaneously invest in the subjunctive unknowns of the story and also enjoy the way the story is constructed. Douglas and Hargadon call this second form of imaginative investment "engagement" (p. 156), and refer to this condition as being able to manage a number of schemas at the same time.¹²⁵

En effet, le progrès des théories de la fiction, amenées par le fameux ouvrage de Jean-Marie Schaeffer¹²⁶, laisse à penser que le joueur est conscient de la nature fictionnelle de l'œuvre, que donc le récit fonctionne malgré tout. Dans le cas du jeu vidéo, cette idée est d'autant plus vraie puisque le médium n'a pas les capacités ni l'intérêt de dissimuler sa forme au joueur¹²⁷.

En somme, les représentations littéraires et le jeu vidéo mettent chacun en jeu des procédés réflexifs et métadiscursifs, il est donc évident que cette dynamique généralisée se retrouve dans la relation entre les deux médiums, que le métadiscours de *Nier* est intermédiatique, puisque les éléments littéraires sont mis en scène dans une œuvre vidéoludique. Toutefois, cette réflexivité intermédiatique est elle aussi représentée par une métalepse. Lorsque le personnage de Grimoire Weiss pointe l'artificialité du narrateur (Figure 41), il fait remarquer au joueur son absence dans le reste du jeu. L'apparition du narrateur étant liée à celle du texte interactif, la remarque métaleptique du personnage livresque fait remarquer au joueur le changement de

¹²⁵ Mackey Margaret, « Stepping into the Subjunctive World of the Fiction in Game, Film and Novel », in *Loading...* vol.2 | 2008, disponible en accès libre sur le site de la revue *Loading...* : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/viewArticle/46>, p. 3. (Consulté le 24/08/2016)

¹²⁶ Schaeffer Jean-Marie, *op. cit.*

¹²⁷ Bonello Rutter Giappone, *op. cit.*, § 56 : « While the self-reflexivity of genre and meta-mediality also function here as part of the gameworld, interruptions becoming part of the gameplay, there is a resistance to complete and seamless reincorporation, highlighting the mediality on a level accessible to the player ».



médium. Ce phénomène de métalepse médiatique contredit les propos de Terry Harpold sur ce procédé narratif :

Metalepsis, in classical terms, is a purely narrative structure; it may be described without regard for media because it is a trait of conjectural domains that are set apart by literary conventions.¹²⁸

En vérité, le passage ne fait pas une référence explicite à la matérialité du texte, mais la transition médiatique ne passe pas inaperçue auprès d'un personnage et donc du joueur. Ainsi un métadiscours intermédiatique est à l'œuvre dans *Nier*. La représentation et la réflexion autour du médium littéraire permet d'interroger d'abord le jeu vidéo en termes de légitimation culturelle et ensuite sa médialité.

2.6.2. Littérature et légitimation culturelle

Les représentations littéraires dans leurs dimensions narrative et esthétique participent d'une légitimation culturelle du médium vidéoludique. En effet, le jeu vidéo est encore considéré comme immature et on lui accorde encore difficilement le statut d'art comme le fait remarquer Fanny Barnabé :

L'omniprésence d'un discours légitimant a également conduit à surévaluer la présence du récit dans les jeux, car cet aspect permettait de les rapprocher de deux autres médias narratifs qui ont – quant à eux – le statut d'art : le cinéma et la littérature.¹²⁹

Elle le met en scène elle-même en argumentant dans l'introduction sur la légitimité de la recherche relative au jeu vidéo. Son aspect ludique lui est reproché¹³⁰, car il est synonyme de divertissement et non de sérieux. En vérité, ce phénomène de légitimation est double dans *Nier* : d'un côté le jeu se sert des représentations littéraires pour obtenir un ton sérieux, de l'autre elles sont elles-mêmes modulées dans une optique de légitimation.

¹²⁸ Harpold Terry, « Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture », in *Game Studies*, vol.7 | 2007, disponible en ligne : <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>, § 17. (Consulté le 24/08/2016)

¹²⁹ Barnabé Fanny, mémoire, *op. cit.*, p. 14.

¹³⁰ Voir Clément Jean, *op. cit.*, p. 67 : « En faisant appel à l'aléatoire, la littérature – et plus particulièrement la littérature numérique – se rapprocherait donc du jeu, ce que certains critiques n'ont pas manqué de lui reprocher, allant jusqu'à lui refuser l'appellation de littérature. » Voir aussi Genvo Sébastien, « Les définitions du jeu : des conceptions culturelles multiples », *op. cit.*, p. 108-118.



Nier traite de sujets graves et pathétiques parmi lesquels le désespoir, la marginalité, le mensonge, la mort et la perte d'un être cher. Le genre *beat'em all** mettant uniquement en scène la violence et le tragique, ces autres thématiques sont véhiculées avec l'aide d'éléments non-ludiques comme les scènes de transition* et les textes. Ainsi, la quête annexe de la dame du phare dans la zone de Littoral¹³¹, qui d'un point de vue ludique est une simple mission de messenger, devient, par les scènes de transition* et les lettres optionnelles que le joueur a le choix de lire ou non, l'intervention du joueur dans la fabrication d'un mensonge. En effet, le postier de la ville de Littoral explique que la dame du phare aigrie attend depuis des décennies son amant parti en mer, que les lettres de cet amant sont écrites par le postier qui ne trouve pas le courage de lui dire la vérité sur la mort de l'être aimé. En vérité, si le dialogue ainsi que les lettres mettent en œuvre cette histoire secondaire, la dimension ludique est essentielle par les notions de choix et de responsabilité qu'elle impose. Le joueur décide de lire ou non les lettres, de dire la vérité au PNJ* ou de lui mentir. Si le joueur effectue cette quête pour la première fois, il ne sait pas que dire la vérité lui vaudra une récompense tandis que mentir ne lui donnera rien. De cette manière, le jeu oriente le joueur vers un comportement moral. Malgré la contextualisation par des éléments non ludiques, c'est bel et bien le jeu qui fait expérimenter au joueur les conséquences du mensonge, là où les lettres et les dialogues ne font que représenter ce thème. Ainsi derrière la sollicitation de formes légitimées se cachent la légitimation du jeu par le jeu lui-même, les représentations littéraires servent en définitive à capter le joueur sceptique des potentialités réflexives du médium.

Le véritable processus de légitimation culturelle se fait à travers la retranscription essentielle des représentations littéraires. Par le style poétique des textes et la pluralité des formes mises en scène, le jeu *Nier* donne une vision élogieuse de la littérature. Cette flatterie permet à l'œuvre, qui se veut représentative du médium vidéoludique, de se hisser au niveau des arts légitimés par l'emprunt de leurs codes esthétiques. Certaines représentations littéraires de *Nier* s'articulent autour de la thématique du pouvoir. Ainsi, les Grimoires Weiss et Noir sont des entités omnipotentes et omniscientes : la première fin met en scène l'apothéose du personnage

¹³¹ MrManPacster, « NIER – Main Story Walkthrough – Part 11 – Pain Reliever [HD] », vidéo mise en ligne le 29/06/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=J4MXReUXLDQ>, du début à 3'22''. (Consultée le 18/09/2017)



livresque de Weiss, on associe donc littérature et pouvoir divin. Les « vers scellés » (Figure 26) et les « qualificatifs » (Figure 37) représentent également le texte poétisé comme source de pouvoirs magiques. La bibliothèque du village (Figure 8) sert de mairie, là où dans les autres villages de simples maisons (l'Aire¹³² et la Forêt des Légendes¹³³) ou un palais (Façade¹³⁴) sont les lieux du pouvoir politique, et il n'y a aucune bibliothèque. Cette première est d'ailleurs explorable en 3D avant même qu'elle ne tienne le rôle d'arène, sa modélisation sert alors à ce qu'elle paraisse impressionnante au joueur. Enfin la « vision » tragique, véhiculée par le jeu et mise en lumière par l'analyse de Pau Damià Riera Muñoz, est une autre manière pour *Nier* de se légitimer en tant que forme d'art : le fait qu'une chercheuse en littérature y voit une référence architextuelle à la tragédie classique¹³⁵ témoigne du besoin de comparer le jeu à un genre noble pour légitimer la place du jeu vidéo dans la critique littéraire.

Le rôle des représentations littéraires dans le processus de légitimation culturelle du jeu vidéo est donc un prétexte, une *captatio benevolentiae* afin que le médium vidéoludique puisse démontrer son potentiel réflexif aux moyens de ses spécificités. Plus encore, c'est la littérature qui fait l'objet d'une légitimation quant à la culture vidéoludique. En effet, dans un milieu audiovisuel comme le jeu vidéo, la lecture n'est pas l'activité la plus plébiscitée, car elle manque d'interactivité. Selon Hélène Sellier, il s'agit là davantage d'un stéréotype et que la réalité de la pratique montre que les joueurs lisent régulièrement lorsqu'un jeu vidéo le leur propose¹³⁶. Le fait est que les développeurs considèrent cette idée reçue comme vraie et s'efforce donc d'amener le joueur à lire davantage. C'est pour cela que des représentations littéraires comme les entrées de journaux, les textes longs et les textes-cinématiques ne sont pas optionnels. Dans le cas de certains documents optionnels comme les lettres de PNJ*, le jeu indique au joueur sa possibilité de les lire en les

¹³² Voir MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 7 – The Aerie [HD] », vidéo mise en ligne sur YouTube le 27/06/2012 :

<https://www.youtube.com/watch?v=mQXEZNpeiVc&index=7&list=PL011DCF0C3E465EE2>, 5'45''. (Consultée le 24/08/2016)

¹³³ Voir Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 11: Des rêves plein la tête. », *op. cit.*, 3'34''.

¹³⁴ Voir Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 9) », vidéo mise en ligne le 13/06/2014 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=uNn0X5ahWx4>, 5'47''. (Consultée le 24/08/2016)

¹³⁵ Voir la note de bas de page 120.

¹³⁶ Sellier Hélène, « Reception of Books in Video Games: Analysis of a Survey », disponible en ligne depuis le 19/11/2015 sur Populeum : <http://populeum.hypotheses.org/1504>, § 11. (Consulté le 24/08/2016)



plaçant dans la rubrique « Documents » du menu d'inventaire¹³⁷, l'« exercice du possible »¹³⁸ et l'éventuelle récompense l'orientent aussi vers la lecture.

Imposer cette pratique n'est pas la seule solution amenée par les développeurs, ceux-ci mettent en œuvre une histoire métafictionnelle avec le personnage de Grimoire Weiss. Afin de coïncider avec son apparence éponyme, le protagoniste fait état d'une logorrhée dans un langage toujours soutenu comme dans la Figure 41. S'y ajoute le travail du doubleur anglophone qui lui attribue un accent aristocratique. Enfin, il joue un rôle d'exposition puisque sa forme de Grimoire et son âge ancien présupposent qu'il a un savoir infini. En somme, ce personnage aussi pédant que cultivé représente un ouvrage issu d'une littérature classique ou encyclopédique. En tant que représentation littéraire, son évolution durant l'histoire de *Nier* obtient alors une dimension métafictionnelle. Étant donné son caractère, le personnage est au début raillé par les autres protagonistes, l'avatar étant un simple père de famille et Kainé, une jeune marginale au langage châtié. Son déni face aux remarques du narrateur désincarné est un exemple du registre comique conduit par ce personnage. Mais l'avatar finit par se lier d'amitié avec Weiss, et donc le joueur entre en empathie avec cette représentation, qu'il n'apprécie pas par ailleurs selon les développeurs. De même Weiss progresse de l'attitude condescendante envers les autres protagonistes à la bienveillance, jusqu'à se sacrifier pour leur survie à la fin du jeu. Selon Patricia Waugh la représentation de formes populaires permet une réception plus efficace de l'œuvre métafictionnelle :

These forms not only are entirely 'appropriate' as vehicles to express the serious concerns of the present day, but are forms to which a wide audience has access and with which it is already familiar. The use of popular forms in 'serious fiction' is therefore crucial for undermining narrow and rigid critical definitions of what constitutes, or is appropriately to be termed 'good literature'. Their continuous assimilation into 'serious fiction' is also crucial if the novelist to remain a viable form.¹³⁹

Tourné en ridicule, le personnage de Weiss prend une forme populaire : le *comic relief*. Paradoxalement, il est une représentation d'une littérature classique dans un

¹³⁷ MrManPacster, « NIER – Main Story Walkthrough – Part 11 – Pain Reliever [HD] », vidéo mise en ligne le 29/06/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=J4MXReUXLDQ>, de 1'09'' à 1'11''.
(Consultée le 18/09/2017)

¹³⁸ Genvo Sébastien, « Faire l'exercice du possible », *op. cit.*, p. 114.

¹³⁹ Waugh Patricia, *op. cit.*, p. 86.



médium populaire : le jeu vidéo. Ainsi il permet doublement de légitimer la littérature et le jeu vidéo en étant le réceptacle de ces deux facettes. L'évolution narrative de Weiss est une manière détournée de légitimer la pratique de la lecture auprès des joueurs actuels.

2.6.3. Une œuvre méta-médiatique

Ces conclusions paradoxales quant au rôle légitimant des représentations littéraires laissent à penser que la raison de leur caractère "méta" est à trouver ailleurs. Cette présence absolue du littéraire est là pour interroger le jeu vidéo sur son statut de médium, non comme médium immature, mais en tant que multimédia. D'abord les développeurs de Cavia tentent avec *Nier* de montrer la potentialité médiatique du jeu vidéo. En cela ils créent une œuvre postmoderne et métafictionnelle dont la particularité est de faire coopérer les médiums pour véhiculer une même « vision ».

La production vidéoludique actuelle témoigne de ce que le jeu vidéo est un multimédia et un "multi-art", mêlant cinéma, musique, littérature et jeu. La consommation de ces différents médiums se fait aussi sans aucune hiérarchie entre eux : un consommateur peut passer d'un jeu vidéo à une série télévisée, lire tout en écoutant de la musique. C'est l'une des manifestations propre à la « culture de la convergence » que met en lumière Henry Jenkins dans son ouvrage éponyme¹⁴⁰. À l'ère du numérique, les frontières entre les médias deviennent « poreuses »¹⁴¹ jusqu'à entraîner des œuvres comme *Nier* où l'on passe transitoirement ou naturellement d'un médium à un autre en un simple fondu (les entrées du DLC* (Figure 22)) ou lien syntaxique (les « qualificatifs » (Figure 37)). À la recherche d'un véritable discours légitimant, les chercheurs spécialisés dans le jeu vidéo ont abandonné la narrativité au profit de la ludicité, cherchant même à minimiser la médialité de certains éléments constitutifs pour les ramener au jeu. Pourtant la multimédialité du jeu vidéo est perceptible dans leurs écrits. Stello Bonhomme évoque le montage comme une

¹⁴⁰ Jenkins Henry, *op. cit.*

¹⁴¹ Mellier Denis, « *Steampunk*. Transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma) », in *La fiction, suites et variations*, AUDET René et Saint-Gelais Richard (dir.), Québec : Éditions Nota Bene et Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 101 : « À la différence notable des métafictions post-modernes élaborées dans les années 1970, les transfictionnalités steampunk partent du constat d'une porosité non problématique des univers textuels et non textuels entre eux, là où les déconstructions métafictionnelles faisaient de l'interrogation de ces frontières l'un de leurs enjeux majeurs. »



caractéristique du médium¹⁴², Tamer Thabet explique que les joueurs « lisent, visionnent, écoutent, et jouent »¹⁴³ lors de leur partie. Ainsi l'abondance de représentations n'est pas vécue comme un problème en soi mis à part lors du premier passage de la Forêt des Légendes et celui-ci est désamorcé par le comique de situation. Les autres missions n'effectuent pas cette transition, car le "pacte médiatique" est passé. Elle montre tout de même la relative originalité d'associer les médiums vidéoludique et littéraire dans une optique esthétique et réflexive, artistique. Le jeu vidéo *Nier* témoigne de la potentialité artistique du médium grâce à sa multimédialité et sa forme numérique.

L'intermédialité interne de *Nier* s'avère être une adaptation de l'esthétique postmoderne à un multimédia, si l'on en croit les caractéristiques énoncées par Patricia Waugh :

The novel assimilates a variety of discourses (representations of speech, forms of narrative) – discourses that always to some extent question and relativize each other's authority.¹⁴⁴

Les représentations littéraires de *Nier* sont traitées de sorte à ce qu'elles se trouvent à égalité avec les éléments ludiques. Les quelques exemples de leur coopération et de leur complétude en témoignent, comme la référence des entrées de journal aux points de sauvegarde dans une optique d'efficacité narrative. Le détournement du processus de légitimation rééquilibre le poids des deux médiums sur le plan réflexif, car on trouve ses inconvénients et ses qualités à chacun d'eux : l'impossibilité discursive d'un côté, l'expérimentation limitée de l'autre, la gravité difficilement atteignable seul et la forme poétique mais quelque peu inaccessible. Par conséquent, le jeu *Nier* obtient

¹⁴² « Ces images vidéoludiques offertes à la fois à la contemplation et à la manipulation, suscitent des expériences sensorielles spécifiques dans lesquelles le percevoir est mêlé à l'agir. Les jeux vidéo constituent en ce sens un élément hautement symbolique de la postmodernité, dans laquelle ce n'est plus seulement l'authenticité d'une image qui compte mais le montage, l'agencement et la manipulation, et où importe avant tout leur plasticité. » Bonhomme Stello, Talon-Hugon Carole, « Esthétique des jeux vidéo », in *Nouvelle revue d'esthétique* 2013 | 1, p. 5-10, disponible en accès limité sur CAIRN : <http://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-5.htm>, p. 7. (Consulté le 24/08/2016)

¹⁴³ « game players read, watch, hear, and play, thus – in a certain way – take on part in telling the story. » Thabet Tamer, « Monstrous Textuality : Game Fiction between Post-modernism and Structuralism », in *Loading...* vol.5 | 2011, p. 101-109, disponible en accès libre sur le site de la revue *Loading...* : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/8>, p. 103. (Consulté le 24/08/2016)

¹⁴⁴ Waugh Patricia, *op. cit.*, p. 6.



son statut d'œuvre postmoderne à travers son utilisation conjointe de formes ludiques et littéraires.

Si *Nier* est une œuvre vidéoludique métafictionnelle, ce discours atteint aussi les autres médiums présents dans le jeu et particulièrement la littérature qui y est surreprésentée. Selon Patricia Waugh, « *Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality. »¹⁴⁵ Le dernier arc narratif de *Nier*¹⁴⁶ apprend que tout ce qu'il a sous les yeux est le fruit d'une expérience scientifique. Les PNJ* et l'avatar ne sont autre que les formes de vie éponyme de *Nier Gestalt* : des vaisseaux créés pour recevoir les âmes humaines connues sous le nom d'Ombres. Ainsi l'histoire à laquelle le joueur a participé n'était pas la réalité : croyant défaire des ennemis mauvais, il tuait des êtres humains. D'un point de vue métafictionnel, ce renversement de l'intrigue révèle que le jeu était une construction fictionnelle. C'est pour cela que les développeurs ont trouvé riche en signification de permettre une rejouabilité pour que le joueur expérimente les implications d'un tel discours. Il comprend que le jeu lui impose des actes contraires à sa morale s'il veut progresser, son parcours de joueur est donc tragique. Dans une optique d'une métafictionnalité passant par les différents médiums, on serait tenté de croire qu'un médium représenterait la fiction et l'autre le réel. Au contraire, les représentations littéraires sont elles aussi représentées comme des créations fictionnelles. Ainsi le personnage de Weiss est le fruit d'une même expérience scientifique. De même la légende des deux Grimoires est inventée par Popola, les lettres de l'amant à la dame du phare sont en réalité fausses, écrites par le postier, et les « vers scellés » et les « qualificatifs » sont des créations verbales. Les différentes métalepses relevées précédemment participent de cette désillusion. L'ultime discours de *Nier* est donc généralisé à l'ensemble de ses médiums¹⁴⁷. Le jeu respecte les explications de Patricia Waugh :

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 2.

¹⁴⁶ Voir Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 21 (Final pour la fin A): Le château du Maître des Ombres », vidéo mise en ligne sur YouTube le 09/10/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=Yy63RKkiVF4&list=PLT-6k7ohbQ29ea8oFPc1wk1pq3-WKOoAE&index=21>, de 56'24'' à 1'00'19''. (Consultée le 24/08/2016)

¹⁴⁷ Comme Devola, en vérité au service des Ombres, ne cesse de chanter le morceau « Song of the Ancient », celui-ci est lui aussi une création pour duper les vaisseaux.



The reader is thus made aware of how reality is *subjectively* constructed. But beyond this essentially modernist perspective, the text reveals a post-modernist concern with how it is itself *linguistically* constructed. Through continuous narrative intrusion, the reader is reminded that not only do characters verbally construct their own realities ; they are themselves verbal constructions, *words* not *beings*.¹⁴⁸

En cela *Nier* s'avère un cas de métafiction intermédiatique, puisque sa dialectique réel-fiction est mise en scène par les représentations littéraires et le jeu vidéo. En effet, le réel intervient du côté ludique lors de la seconde partie, tandis que du côté littéraire les entrées de journaux se chargent principalement d'insinuer la vérité. L'agenda noir donne évidemment des bribes de l'expérience scientifique mise en œuvre 300 ans avant l'histoire du jeu et le journal de Yonah, montrent les conséquences du voyage illusoire de son père, c'est-à-dire qu'en voulant sauver sa fille il devient un père absent. La dialectique entre science et magie a elle aussi des implications métafictionnelles. La science est le réel tragique, là où la magie est la fiction, mais il est difficile de les distinguer l'un de l'autre : les pouvoirs de Weiss, par exemple, sont représentés comme des formules magiques, alors que leur source a été créée scientifiquement. Le « songe mortel » est considéré comme une « maladie », dont les symptômes, la forme textuelle et poétique, sont pourtant originaux par rapport à l'identité visuelle du reste du jeu, distincts visuellement des environnements 3D. Cette confusion est perceptible sur le plan narratif, puisqu'au moment des révélations il est dit que les vaisseaux ressentent des émotions malgré leur âme absente, un paradoxe laissé ouvert par les trois autres fins possibles lorsqu'on rejoue le jeu. Qui des *Gestalt* ou des Ombres sont légitimes de vivre ? Ce discours ouvert rappelle de nouveau une propriété des œuvres littéraires postmodernes comme celle Beckett : le lecteur choisit le sens qu'il veut donner au texte, le joueur le sens qu'il donne à ses actions.

¹⁴⁸ Waugh Patricia, *op. cit.*, p. 26.



Conclusion

L'analyse des représentations littéraires du jeu vidéo *Nier* amène à réfléchir sur la construction du médium vidéoludique en tant qu'œuvre et en tant qu'elles sont des formes narratives, esthétiques et réflexives. Elles agissent ensemble pour construire la cohérence formelle du jeu en créant des liens entre diégèse et ludiégèse, narration et jeu. *Nier* est une œuvre intermédiatique en cela que les dimensions vidéoludique et littéraire ont leurs effets narratifs, esthétiques et réflexifs autonomes, mais les médiums coopèrent également pour donner à ces effets distincts leur cohérence et leur pleine efficacité. Cette artisticté intermédiatique de *Nier* viendrait de son caractère numérique selon Jean-Marie Schaeffer :

l'étape numérique du développement de l'idéal mimétique permet de réunir sur un unique support de communication l'ensemble des techniques fictionnelles qui jusque-là étaient liées à des médias différents les uns des autres.¹⁴⁹

En effet, l'ère numérique rend possible les transitions médiatiques fluides au sein d'une même œuvre et a pour effet d'en faire des multimédia, voire des multi-arts. *Nier* exploite ces potentialités : en tant que multi-art, il montre, expérimente les esthétiques nouvelles permises, et en tant que métafiction, il narre les conséquences de l'ère numérique. Les médiums et formes d'arts actuels sont sur un pied d'égalité concernant leur construction fictionnelle, seuls les moyens diffèrent. Là où Henry Jenkins voit l'ère numérique amener à la multiplication de projets multimédiatiques, l'étude de *Nier* met en lumière la potentielle concentration de cette multimédialité au sein d'une

¹⁴⁹ Schaeffer Jean-Marie, *op. cit.*, p. 33.



seule œuvre. C'est pour cela que Pau Damià Riera Muñoz s'intéresse au jeu vidéo à travers le concept de Wagner de « Gesamtkunstwerk » ou « art total ». Le médium vidéoludique est un multi-art en puissance, comme l'opéra. L'idée de réunir tous les arts dans une unique œuvre est un idéal, mais que seuls certains coopèrent et se complètent pour donner lieu à toujours plus de nouvelles esthétiques est une intention déjà envisagée et mise en pratique. C'est peut-être là que réside le mouvement artistique du 21^e siècle dans la tendance de la création artistique actuelle vers l'intermédialité interne et non externe comme les projets multimédia.

La recherche actuelle semble prendre le même chemin avec l'arrivée des littératures comparées, des théories de la fiction, de l'étude des littératures numériques¹⁵⁰ et des *media studies*. De plus en plus de chercheurs ne se limitent plus à un seul médium, mais cherche à étendre leur domaine de recherche à plusieurs supports et de trouver des liens entre eux. Dans le cas du jeu vidéo, de l'étude de la narrativité du jeu vidéo, soit une comparaison des possibilités narratives du médium à celles de la littérature et du cinéma, on arrive aux « représentations réciproques du jeu vidéo et de la littérature » selon le titre de la thèse d'Hélène Sellier et aux travaux d'Alexis Blanchet sur les influences mutuelles du cinéma et du médium vidéoludique. Si les formes d'art numériques continuent de s'"entreprésenter", les "*intermedial studies*" devraient peu à peu se constituer.

Dans tous les cas, l'étude de *Nier* entre en contradiction avec la recherche sur le jeu vidéo. Malgré sa spécificité ludique, le jeu est aussi "vidéo", il est un multimédia. Si le joueur ne fait pas que jouer dans un jeu vidéo, alors il n'y a aucune raison qu'il ne soit que du jeu. C'est ce que les développeurs de *Nier* insinuent à travers les représentations littéraires, le soin qu'ils apportent à leurs scènes de transition* et leurs mécaniques ludiques. En se concentrant exclusivement sur son intermédialité interne, on détermine ce qui est la dynamique principale de l'œuvre à travers une approche structuraliste. *Nier* a sans doute des choses à dire du côté de sa réception par les joueurs et de son *play*. On pourrait développer le traitement de sa

¹⁵⁰ « L'apparition inattendue du texte, son comportement dans l'espace de l'écran et ses métamorphoses suffisent à produire un effet de hasard au sens de Carnot : la rencontre de la causalité de la machine avec celle du geste d'un interacteur. De cette rencontre naissent de nouvelles figures discursives relevant d'une sémiotique du mouvement et de la manipulation dont l'étude, déjà commencée dans diverses universités, devrait être propre à élargir le domaine de la critique littéraire classique, malgré les résistances académiques. » Clément Jean, *op. cit.*, p. 73.



bande-originale par le jeu, qui influence clairement l'expérience de jeu, ou sa plurigénéricité. Ce travail se devait d'être incomplet afin de démontrer le potentiel herméneutique d'une unique œuvre vidéoludique dans un milieu critique où la réflexion sur la dimension ludique amène à des études plus générales, puisque les attitudes du joueur sont transposables à des ensembles de jeux. Aussi, invite-t-on les chercheurs à produire davantage de longs travaux monographiques afin de légitimer l'intérêt scientifique de ce multimédia par un raisonnement inductif.



Annexes

Ces annexes sont constituées des résumés du jeu vidéo *Nier*, du jeu antérieur *Drakengard* et de sa cinquième fin possible, dont *Nier* est le prolongement narratif, ainsi qu'une présentation de *NieR : Automata*, la suite du jeu en développement depuis 2015. Étant donné la durée du jeu, le résumé ne prend en compte que la trame principale de l'histoire, lorsqu'explicitier les histoires secondaires est nécessaire, cela est inclus dans le développement du mémoire.

Résumé de *Nier* (Cavia, 2010)

Le jeu vidéo se situe dans un monde post-apocalyptique où l'humanité a été décimée par une maladie nommée la « nécrose runique ». Après avoir nommé son avatar, le jeu débute par un prologue mettant en scène dans une ville abandonnée l'avatar du joueur faisant un pacte avec un livre magique de couleur noire afin de protéger sa fille, Yonah, d'une attaque d'Ombres, les ennemis du jeu. Le père réussit à en venir à bout, mais Yonah s'évanouit du fait de sa maladie.

Après une ellipse de 1312 ans, l'Acte 1 du jeu débute avec les mêmes deux personnages dans un village rural presque médiéval, seulement l'avatar n'est plus en possession du livre et n'en a aucun souvenir. À la recherche d'un remède pour sa fille toujours atteinte de la « nécrose runique », le joueur explore une première zone du jeu nommée le « Temple oublié », où l'avatar fait la rencontre du personnage de Grimoire Weiss, un autre livre magique de couleur blanche cette fois-ci. Revenu au village, le héros interroge la Maire, Devola, qui lui explique que le personnage livresque aurait le pouvoir de guérir la maladie de sa fille à condition de réunir les huit « vers scellés » disséminés dans le monde. L'avatar part donc en quête des pouvoirs magiques de Grimoire Weiss, lors de laquelle il rencontre deux personnages adjutants : Kainé, une jeune femme possédée par une Ombre et asociale au caractère bien trempé, ainsi qu'Emil, un adolescent capable de pétrifier n'importe quoi d'un seul regard, poli et réservé. Dans son exploration linéaire du monde de *Nier*, le joueur découvre les villages de l'Aire, de Littoral, de Façade, de la Forêt des Légendes et le Manoir, où il affronte des hordes d'ennemis ainsi que des boss*. Après avoir récupéré les huit « vers



scellés », le village de l'avatar est attaqué par une Ombre du nom de Shadowlord assisté du Grimoire Noir, aperçu dans le prologue. Les deux antagonistes vainquent l'avatar et enlèvent sa fille, Yonah.

L'acte 2 de *Nier* débute cinq ans après ces événements. L'avatar du joueur apprend rapidement où se trouve Yonah, mais a désormais besoin de 5 pièces de la clé ouvrant le donjon du Shadowlord. Le joueur doit de nouveau parcourir le monde de *Nier*, affronter des *boss** et résoudre des énigmes pour obtenir ces objets-clé. C'est dans la demeure des antagonistes que l'avatar et le joueur apprennent tout du monde qu'ils ont longuement arpenté. Les Ombres sont en fait des âmes humaines cherchant à récupérer un corps, tandis que les personnages comme Kainé, Emil, le père de Yonah et tous les autres PNJ* sont en fait des enveloppes vides créées pour recevoir ces âmes. Ainsi le Shadowlord est l'âme corrompue du héros et a kidnappé Yonah pour qu'elle reçoive l'âme de sa fille, décédée à la fin du prologue. S'ensuit un combat lors duquel l'avatar vainc le Shadowlord et Weiss le Grimoire Noir. La fille du héros est sauvée.

Il s'agit de la première fin du jeu (fin A), car trois autres fins sont déblocables par le joueur sous certaines conditions. Le joueur doit recommencer la partie à partir de l'Acte 2 et lorsqu'il vainc une nouvelle fois le Shadowlord, il assiste à la fin B, qui met davantage l'accent sur sa relation avec sa propre fille, par conséquent les événements ne changent pas dans cette deuxième fin. La troisième impose que le joueur ait collecté toutes les armes du jeu et recommencé la partie pour la deuxième fois. Après que le Shadowlord et sa fille se sont retrouvés dans l'au-delà, l'Ombre qui possède Kainé finit par prendre l'ascendant sur son hôte. L'avatar affronte donc son amie. Au terme de l'affrontement, il est demandé au joueur de choisir entre achever Kainé (fin C) et se sacrifier pour la sauver (fin D). S'il choisit le sacrifice, la sauvegarde du jeu sera effacée et le joueur ne pourra plus utiliser le même pseudonyme pour nommer son avatar dans une éventuelle nouvelle partie.

Résumé de *Drakengard* (Cavia, 2003)

Le joueur incarne Caim, un prince guerrier qui conclut un pacte avec un dragon rouge pour protéger sa sœur, Furiae, de l'Empire. Ce dernier veut sa mort, car elle est le quatrième sceau empêchant l'apocalypse. Le jeu consiste à éliminer les forces de



l'Empire lors de différentes batailles et de les empêcher de nuire au peuple de l'Union, l'ensemble des peuples unis face à leur antagoniste commun. Après de nombreux affrontements, Caim atteint la capitale de l'Empire, les choix du joueur à ce moment-là décideront de l'accès à l'une des cinq fins. S'il tue la prêtresse, le personnage le plus important de l'Empire, le joueur fait naître un monstre gigantesques appelé la « reine monstrueuse ». Pour l'affronter, le héros la suit à travers les dimensions et finit par l'achever dans le ciel de Tokyo. Caim et le dragon rouge sont ensuite abattus par des tirs d'avion et s'écrasent au sommet d'une tour.

***NieR : Automata* (Platinum Games, 2017)**

Annoncé lors de l'E3 2015, *NieR : Automata* est la suite de *Nier* se passant dans le même monde des siècles après les événements du jeu de 2010. Le personnage que contrôlera le joueur se nomme 2B. Il s'agit d'un automate de forme humanoïde, envoyé sur terre par le reste de l'humanité pour éliminer les robots qui l'ont envahie. Développé par un autre studio que Cavia, nommé Platinum Games, le jeu devrait toutefois reprendre des éléments du jeu précédent comme le genre *beat'em all**, des personnages, la bande-originale et les thématiques plus sombres.



Glossaire

Beat'em all : Genre vidéoludique où le joueur doit affronter des hordes d'ennemis apparaissant tout au long de son exploration des niveaux.

Boss : Désigne un ennemi particulier, plus coriace que les autres, que le joueur doit vaincre obligatoirement pour progresser dans le jeu.

Cinématique : Court film d'animation donné à voir au joueur au début et à la fin du jeu ou en récompense de sa performance à des moments programmés de la partie. Les cinématiques proposent un spectacle à la fois esthétique et narratif rare par rapport au reste de l'œuvre vidéoludique. Elles ne sont pas obligatoires dans une œuvre vidéoludique, mais leur présence lui donne plus de valeur.

DLC : Acronyme de « *Downloadable Content* ». Terme *marketing* pour désigner le contenu téléchargeable additionnel d'un jeu vidéo qui peut être gratuit ou payant. Il permet d'étendre l'expérience de jeu en proposant des challenges inédits, des accessoires supplémentaires ou des éléments diégétiques nouveaux.

Feedback : Terme de *game design* désignant la réponse graphique et souvent sonore à une commande du joueur. C'est la représentation à l'écran de l'interaction entre le joueur et le logiciel.

Game design : Étape initiale de la conception d'un jeu vidéo où l'on décide de tout ce qui fait la base d'une œuvre vidéoludique : scénario, genre(s), règles, objectifs, principes du futur logiciel.

Game over : Traditionnel message adressé au joueur dès qu'il échoue lors de sa partie. Il constitue aussi un menu permettant de recommencer sa partie à des moments antérieurs à l'échec.

Gameplay : Désigne tout ce qui attire à la dimension interactive d'un jeu vidéo, soit les mécaniques ludiques structurelles et les possibilités d'interaction du joueur.

Jeu de plateforme : Genre vidéoludique simulant des niveaux semés d'obstacles que le joueur doit parcourir traditionnellement dans un temps limité.

New game + : Littéralement « nouvelle partie [avec un] plus ». Certains jeux vidéo proposent au joueur qui l'a fini une première fois de recommencer la partie à son niveau actuel pour découvrir des bonus inédits.



PNJ (ou NPC en anglais) : Acronyme pour personnage non-joueur (ou non-jouable). Les PNJ peuplent l'environnement virtuel et sont programmés pour interagir avec le joueur et lui proposer différents éléments ludiques et narratifs.

RPG (ou Jeu de rôle) : S'inspirant des jeux de rôle sur table, ce genre vidéoludique consiste en l'exploration d'un monde virtuel autour d'un scénario développé sur la durée. Le RPG donne lieu à des mécaniques ludiques conventionnelles comme le combat au tour par tour ou la progression des personnages jouables par niveau de compétence.

Scène de transition : Elle est d'abord une phase de non-jeu animée en temps réel par le moteur graphique du jeu. Elle sert principalement d'exposition narrative et ludique.

Shoot'em up (ou Shoot them up) : Jeu de tir généralement en 2D consistant à tirer sur des rangées d'ennemis venant du côté opposé de l'écran tout en évitant leurs tirs de riposte.

Walkthrough : Ensemble de vidéos mises en ligne par le joueur pour partager son parcours d'un jeu vidéo. Il est la plupart du temps accompagné des commentaires de ce joueur. Des synonymes existent comme *playthrough* et *let's play*.



Médiagraphie et bibliographie

Corpus

Afin de doter ce mémoire par des captures d'écran et vidéo et de permettre à ces lecteurs d'avoir un accès rapide et pratique au corpus, il a été décidé d'utiliser celles de joueurs particuliers disponibles en accès libre sur la plateforme YouTube. Pour le corpus principal constitué du jeu *Nier*, on a choisi plusieurs chaînes afin d'avoir des traductions anglophone ainsi que francophone des textes et de couvrir l'ensemble d'éléments du corpus apparaissant aléatoirement lors d'une partie. On utilise aussi des captures vidéo de joueurs pour les œuvres complémentaires. Pour le référencement de ces sources, on donne d'abord le jeu, puis la liste des vidéos qui ont servi de supports secondaires à ce travail de recherche, précédée d'une puce spécifique. Elles sont référencées de cette manière pour les séries de vidéo : nom de la chaîne, nom de la série, les dates d'ouverture et de clôture de la série et la date de consultation ; pour les vidéos uniques : nom de la chaîne, titre de la vidéo, date de la mise en ligne, le lien internet et la date de consultation.

Par ailleurs les œuvres vidéoludiques sont référencées de manière similaire à celles littéraires pour les harmoniser, à savoir : nom de l'équipe de développement, titre du jeu, plateforme, ville de l'éditeur, éditeur et date de publication européenne.

Cavia, *Nier*, PS3, Tokyo : Square Enix, 2010.

- > Mimthegamer, *[Let's Play]Nier*, série de vidéos débutée le 21/02/2014 et terminée le 16/01/2015, consultée le 24/08/2016 (Droits Réservés) :
 - « episode 1: Pas touche à ma fille ! », vidéo mise en ligne sur YouTube le 21/02/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=pSWobsPJXo0>,
 - « episode 3: Grimoire Weiss », vidéo mise en ligne le 11/03/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=D4pwbltiUYo>,
 - « episode 9: Invasion de cubes et rêve bizarre », vidéo mise en ligne le 20/05/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=bw5oCmFvAgE>,



- « episode 11: Des rêves plein la tête. », vidéo mise en ligne le 13/06/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=OnpwR4xsotc>,
 - « episode 12: Le manoir de la peur. », vidéo mise en ligne le 22/07/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=auV-fe2PU88>,
 - « episode 13: Au fond du trou... », vidéo mise en ligne le 07/07/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=lKhhfXvGBJ0>,
 - « episode 14: ...On ne peut que remonter ! », vidéo mise en ligne le 10/07/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=-7g97ZBRQbM>,
 - « episode 21 (Final pour la fin A): Le château du Maître des Ombres », vidéo mise en ligne le 09/10/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=Yy63RKkiVF4&list=PLT-6k7ohbQ29ea8oFPc1wk1pq3-WKOoAE&index=21>,
 - « episode 22: Un peu (beaucoup) de lecture ? », vidéo mise en ligne le 22/10/2014 : <https://www.youtube.com/watch?v=I3XcUFiG1Xc>,
 - « episode final: La fin D », vidéo mise en ligne le 16/01/2015 :
<https://www.youtube.com/watch?v=FMcygoubtAo>.
- > MrManPacster, Nier – Main Story Walkthrough, série de vidéo débutée le 23/06/2012 et terminée le 14/09/2012, consultée le 31/07/2017 (D. R.) :
- « Part 1 - Im Back [HD] », vidéo mise en ligne sur Youtube le 23/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=7WN1jFpwWT0>,
 - « Part 2 – 1,312 Years Later [HD] », vidéo mise en ligne le 24/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=gpqOn0fCEc8>,
 - « Part 3 – Free Gold [HD] », vidéo mise en ligne le 24/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=CEjfu4-wjKM>,
 - « Part 4 – Shades In The Northern Plains [HD] », vidéo mise en ligne le 24/06/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=J4MXReUXLDQ>,



- « Part 5 – The Lost Shrine [HD] », vidéo mise en ligne le 25/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=-iuPm9yBUXA>,
- « Part 6 – Story Of 2 Books [HD] », vidéo mise en ligne le 26/06/2012 :
https://www.youtube.com/watch?v=EPCwC6p_Fy8,
- « Part 7 – The Aerie [HD] », vidéo mise en ligne le 27/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=mQXEZNpeiVc>,
- « Part 8 – Ballchinion Lizard [HD] », vidéo mise en ligne le 27/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=FXOjmPmZrBY>,
- « Part 9 – Welcome to Seafront [HD] », vidéo mise en ligne le 27/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=HiQnt4cJQD8>,
- « Part 11 – Pain Reliever [HD] », vidéo mise en ligne le 29/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=J4MXReUXLDQ>,
- « Part 12 – 2 Brothers Weaponery [HD] », vidéo mise en ligne le 29/06/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=6IKmdvpAUR0>,
- « Part 14 – The Beastbain [HD] », vidéo mise en ligne le 29/06/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=rORenyum2yk>,
- « Part 21 – Challenge Rooms Complete [HD] », vidéo mise en ligne le 08/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=RTni6VkOrq8>,
- « Part 24 – Forest of Myth [HD] », vidéo mise en ligne le 11/07/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=ABOK-94lQMM>,
- « Part 25 – Deathdream [HD] », vidéo mise en ligne le 13/07/2012 :
<https://www.youtube.com/watch?v=agMhunBydSU>,
- « Part 26 – Deathdream Cured [HD] », vidéo mise en ligne le 13/07/2012 :
https://www.youtube.com/watch?v=q_i-jTpyCkE,
- « Part 29 – My Book Is Better [HD] », vidéo mise en ligne le 17/07/2012 :
https://www.youtube.com/watch?v=O7eD_xsMVmQ,



- « Part 31 – Kaine’s Dream Date [HD] », vidéo mise en ligne le 17/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=oAgxauMAzYY>,
- « Part 34 – 5 Years Later [HD] », vidéo mise en ligne le 21/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=OUGTG6PnlO0>,
- « Part 35 – Return To Spider Mansion [HD] », vidéo mise en ligne le 22/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=eDRWF333wsU>,
- « Part 36 – Secret Laboratory [HD] », vidéo mise en ligne le 24/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=h3O-O0JIT3U>,
- « Part 37 – Octagon Room Rumble [HD] », vidéo mise en ligne le 24/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=B4irnStQAgw>,
- « Part 39 – Welcome Back Kaine [HD] », vidéo mise en ligne le 26/07/2012 : https://www.youtube.com/watch?v=5y2h4l_7g4g,
- « Part 43 – Kaine’s Problem [HD] », vidéo mise en ligne le 29/07/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=61PwJOC5tmA>,
- « Part 46 – New Shitty Weapon I Dont Need [HD] », vidéo mise en ligne le 11/08/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=4GF-FP7iQl0>,
- « Part 48 – The Aerie Is Opening Up [HD] », vidéo mise en ligne le 23/08/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=0ch9ptDmVls>,
- « Part 51 – Royal Wedding [HD] », vidéo mise en ligne le 29/08/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=fEiUPkCWTcI>,
- « Part 57 – No Emil [HD] », vidéo mise en ligne le 12/09/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=ygx7ZwtNTsA>,
- « Part 59 – No Weiss [HD] », vidéo mise en ligne le 14/09/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=4y71vDp48Nw>,
- « Part 60 – Ending Credits [HD] », vidéo mise en ligne le 14/09/2012 : <https://www.youtube.com/watch?v=BJCOLdbKUsY>.



- > Ouate Dha Phoke (ou Linkanor), *Let's Play Nier FR*, série de vidéos débutée le 14/10/2013 et terminée le 12/01/2015 (D. R.) :
- « (Partie 1) », vidéo mise en ligne le 14/10/2013 :
<https://www.youtube.com/watch?v=uYXAei7nwtA>,
 - « (Partie 2) », vidéo mise en ligne le 03/11/2013:
<https://www.youtube.com/watch?v=uYXAei7nwtA>,
 - « (Partie 3) », vidéo mise en ligne le 15/12/2013 :
<https://www.youtube.com/watch?v=grOhcQ9ZnrU>,
 - « (Partie 4) », vidéo mise en ligne le 18/01/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=BtrkeiK9TQQ>,
 - « (Partie 6) », vidéo mise en ligne le 23/04/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=tDp8NYa8tOY>,
 - « (Partie 7) », vidéo mise en ligne le 18/03/2014 :
https://www.youtube.com/watch?v=9lBakHCFm_c,
 - « (Partie 9) », vidéo mise en ligne le 13/06/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=uNn0X5ahWx4>,
 - « (Partie 10) », vidéo mise en ligne le 16/07/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=8p5UolYGXOQ>,
 - « (Partie 11) », vidéo mise en ligne le 05/08/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=WzFmmeyrz9E>,
 - « (Partie 13) », vidéo mise en ligne le 01/09/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=IoPwFDAP8lE>,
 - « (Partie 14) », vidéo mise en ligne le 28/09/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=2X7kERyNb8o>,
 - « (Partie 15) », vidéo mise en ligne le 15/10/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=jzgQ4ViLZZ4>,



- « (Partie 16) », vidéo mise en ligne le 07/12/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=X8z0TyipvRQ>,
- « (Partie 17) », vidéo mise en ligne le 07/12/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=fZhoK0Sgvq4>,
- « (Partie 18) », vidéo mise en ligne le 11/12/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=r9ObNh3Ke0c>,
- « (Partie 19) », vidéo mise en ligne le 25/12/2014 :
<https://www.youtube.com/watch?v=zwHrRC7PdOE>.

Cavia, « Le Monde des Vaisseaux Vacants », DLC de *Nier*, Tokyo : Square Enix, 2010.

- > comicfire, « Let's Play NIER! Ep. 35: The World of the Recycled Vessel DLC », vidéo mise en ligne sur YouTube le 25/06/2015 (D. R.) :
<https://www.youtube.com/watch?v=8HxfcgKae04>. (Consultée le 24/08/2016)

Œuvres complémentaires

Bethesda, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, PC, Rockville : Bethesda Softworks, 2011.

BioWare, *Mass Effect*, PS3, Redwood City : Electronic Arts, 2012. [2007]

Beckett Samuel, *Malone Meurt*, Paris : Éditions de Minuit, 1951.

Cavia, *Drakengard*, PS2, Tokyo : co-édition Square Enix et Take Two, 2003.

Cavia, *Drakengard 2*, PS2, Tokyo : co-édition Square Enix et Ubisoft, 2005.

Capcom et Flagship, *The Legend of Zelda : The Minish Cap*, Game Boy Advance, Kyoto : Nintendo, 2004.

Infocom, *Zork 1: The Great Underground Empire*, Cambridge : co-édition Infocom et Activision, 1980, disponible en ligne sur
http://textadventures.co.uk/games/view/5zyoqrsugeopel3ffhz_vq/zork. (Consulté le 24/08/2016)



Queneau Raymond [1967]. « Un conte à votre façon », in *Oulipo. La littérature potentielle (Créations Re-créations Récréations)*. coll. « Folio | Essais », Paris : Gallimard, 1973, p. 273-276.

Santa Monica Studio, *God of War*, PS2, San Mateo : Sony Computer Entertainment, 2005.

Spike Chunsoft, *Pokémon Méga Donjon Mystère*, 3DS, Tokyo : The Pokemon Company, 2015.

Square Enix, *Kingdom Hearts 2*, PS2, Tokyo : Sony Computer Entertainment, 2006.

Square Enix et Tri-Ace, *Final-Fantasy XIII-2*, PS3, Tokyo : Square Enix, 2011.

Team Ico, *Shadow of the Colossus*, PS2, Tokyo : Sony Interactive Entertainment, 2005.

Telltale Games, *Sam and Max*, San Rafael : co-édition The Adventure Company et Telltale Games, 2006-2010.

Ubisoft Montréal, *Assassin's Creed 2*, PS3, Montréal : Ubisoft, 2010.

Visceral Games, *Dead Space*, PS3, Redwood City : Electronic Arts, 2008.

Volation, *Saints Row : The Third*, Agoura Hills : THQ, 2011.

Œuvres critiques sur *Nier*

Bahm Elizabeth, « Nier / Nier Gestalt / Nier Replicant (ニーア ゲシュタルト / ニーア レプリカント) - Xbox 360, PlayStation 3 (2010) », billet de blog mis en ligne le 26/03/2016 sur le site HardcoreGaming101 : <http://www.hardcoregaming101.net/nier/nier.htm>. (Consulté le 24/08/2016)

Damià Riera Muñoz Pau, « Narrativa, música y transmedia en *Nier*: hacia una nueva obra de arte total », in *Caracteres* vol.2 | 2013, p. 169-185, disponible en ligne sur le site de la revue *Caracteres* :



<http://revistacaracteres.net/revista/vol2n1mayo2013/narrativa-musica-y-transmedia-en-nier-hacia-una-nueva-obra-de-arte-total/?shared=email&msg=fail>. (Consulté le 24/08/2016)

Douine B., « De Drakengard à Nier », billet de blog mis en ligne sur le blog Grimoire Cendre le 02/06/2006 sur http://www.grimoire-cendre.fr/Nier/nier_bdd.php?id=02. (Consulté le 24/08/2016)

Guilloteau Adrien, « Corps et Âme - Une Apologie de *Nier* (PS3, X360) », billet de blog mis en ligne sur le blog *Le Joueur Se Lève* sur <http://blog.lefigaro.fr/jeuxvideo/2010/05/corps-et-ame---une-apologie-de.html>. (Consulté le 24/08/2016)

JinnElectro, « *Nier* : Une réédition pour la sortie de *NieR : Automata* », article mis en ligne sur le site Cooldown le 12/03/2016 : <http://cooldown.fr/news/nier-reedition-sortie-de-nier-automata/>. (Consulté le 24/08/2016)

Mahalo, « Nier Walkthrough », site de Mahalo Video Games, mis en ligne en 2007 sur <http://www.mahalo.com/nier-walkthrough>. (Consulté le 24/08/2016)

The Dark Id, « Nier – the legacy of Drakengard », site de Let's play archive, mis en ligne le 29/07/2014 sur <http://lparchive.org/NIER/>. (Consulté le 24/08/2016)

« Nier : A Criticism Guide », billet de blog mis en ligne le 03/07/2014 sur le site Exgress : <http://exgress.blogspot.ca/2014/07/nier-criticism-guide.html>. (Consulté le 24/08/2016)

Square Enix NA, « NieR New Project (Temporary Name) E3 2015 Trailer », vidéo mise en ligne sur YouTube le 16/06/2015 : <https://www.youtube.com/watch?v=GH26BfSo7co>. (Consultée le 24/08/2016)

Taro Yoko, « Making Weird Games for Weird People », vidéo disponible en accès libre sur le site de la Game Developers Conference depuis le 20/03/2015 : <http://www.gdcvault.com/play/1020815/Making-Weird-Games-for-Weird>. (Consultée le 24/08/2016)



Sources d'information sur *Nier*

« 黒い日記 » (Agenda noir), NieR RepliCant ニーア レプリカント 攻略Wiki, page créée le 11/05/2010,

<http://nierreplicant.wiki.fc2.com/wiki/%E9%BB%92%E3%81%84%E6%97%A5%E8%A8%98?sid=dca1a2b1ffd4783b6087300029e1b58e>. (Consultée le 24/08/2016)

« Grimoire Weiss », entrée du site NIER Wiki, disponible en ligne sur http://nier.wikia.com/wiki/Grimoire_Weiss. (Consultée le 24/08/2016)

« NieR (Xbox360) - Sales, Wiki, Cheats, Walkthrough, Release Date, Gameplay, ROM on VGChartz », entrée du site VGChartz créé par Brett Walton en 2006 pour le jeu *Nier*, page créée en 2010 mise à jour en 2016 :

<http://www.vgchartz.com/game/34735/nier/Global/>. (Consultée le 24/08/2016)

« NieR (PlayStation 3) - Sales, Wiki, Cheats, Walkthrough, Release Date, Gameplay, ROM on VGChartz », entrée du site VGChartz créé par Brett Walton en 2006 pour le jeu *Nier*, page créée en 2010 et mise à jour en 2016 :

<http://www.vgchartz.com/game/34736/nier/Global/>. (Consultée le 24/08/2016)

Œuvres critiques sur le jeu vidéo

Ouvrages généraux

Lejade Olivier (dir.), TRICLOT Mathieu, *La Fabrique des jeux vidéo/Au cœur du gameplay*, Paris : Éditions de La Martinière, 2013.

Albinet Marc, *Concevoir un jeu vidéo*, Limoges : FYP Éditions, 2010.

Fullerton Tracy, *Game Design Workshop*, Boca Raton : CRC Press, 2008.

Perron Yolande, *Vocabulaire du jeu vidéo*, Montréal : Office Québécois de la Langue Française, 2012, disponible en ligne sur le site de l'OQLF :

http://www.oqlf.gouv.qc.ca/ressources/bibliotheque/dictionnaires/20120701_jeu_vide_o.pdf. (Consulté le 24/08/2016)



Ouvrages critiques

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

Arsenault Dominic. *Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo*. Mémoire présenté en Aout 2006, Université de Montréal, disponible sur le site de l'UM : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf>. (Consulté le 24/08/2016)

Barnabé Fanny, *Narration et jeu vidéo. Pour une exploration des univers fictionnels*, mémoire publié en 2012, disponible en accès limité sur <http://orbi.ulg.ac.be/handle/2268/143939>. (Consulté le 24/08/2016)

Bonhomme Stello, Talon-Hugon Carole, « Esthétique des jeux vidéo », in *Nouvelle revue d'esthétique* 2013 | 1, p. 5-10, disponible en accès limité sur CAIRN : <http://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2013-1-page-5.htm>. (Consulté le 24/08/2016)

Dozo Björn-Olav (dir.) et Barnabé Fanny (dir.), *Jeu vidéo et Livre*, coll. « Culture contemporaine », Bebooks, disponible en format Ebook depuis le 08/09/2015 sur Switch : <https://www.7switch.com/fr/ebook/9782875691743/jeu-video-et-livre>. (Consulté le 23/04/2016)

Bonello Rutter Giappone Krista, « Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games », in *Game Studies*, vol.15 | 2015 : http://gamestudies.org/1501/articles/bonello_k. (Consulté le 24/0/2016)

Genvo Sébastien, « Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique : pour une étude du « play design » », in *Le jeu vidéo : expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*, ACFAS, 2008, disponible en accès libre sur le site Ludologique : <http://www.ludologique.com/wordpress/?p=105>. (Consulté le 24/08/2016)

Genvo Sébastien, « L'art du game design : caractéristiques de l'expression vidéoludique », colloque E-formes 2 « les arts numériques au risque du jeu », Saint-



Etienne, 6 juin 2008, disponible en ligne : <http://www.ludologique.com>. (Consulté le 24/08/2016)

Genvo Sébastien, *Le jeu à son ère numérique : comprendre et analyser les jeux vidéo*, Paris : Éditions L'Harmattan, 2009.

Genvo Sébastien (dir.), *Le Game design de jeux vidéo : Approches de l'expression vidéoludique*, coll. « Communication et Civilisation », Paris : Éditions L'Harmattan, 2006.

Harpold terry, « Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture », in *Game Studies*, vol.7 | 2007, disponible en ligne : <http://gamestudies.org/0701/articles/harpold>. (Consulté le 24/08/2016)

Hillier Brenna, « Ludonarrative dissonance isn't just a games problem, says Jonathan Blow », billet de blog publié le 23/06/2016 sur le site VG24/7 : <http://www.vg247.com/2016/06/23/ludonarrative-dissonance-isnt-just-a-games-problem-says-jonathan-blow/>. (Consulté le 24/08/2016)

Juul Jesper, « Games telling stories ? », in Goldstein, Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Londres et Massachussets : The MIT Press, 2005, p. 219-226.

Juul Jesper, *Half-real : Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge : MIT Press, 2005.

Kelman Nic, *Jeux vidéo, l'art du XXIe siècle* (préface de Henry Jenkins), Paris : Éditions Assouline, 2005.

Murray Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, New-York City : The Free Press, 1998.

Neitzel Britta, « Narrativity in computer Games », in Goldstein, Raessens (dir.), *Handbook of Computer Game Studies*, Londres et Massachussets : The MIT Press, 2005, p. 227-245.



Poulin Patrick, « Le jeu vidéo : vers une « esthèse » performative », in ETC 2006-7 | 76, p. 13-17, disponible en accès libre sur Érudit.org : <http://www.erudit.org/culture/etc1073425/etc1128309/34956ac.pdf>. (Consulté le 24/08/2016)

Sellier Hélène, « Reception of Books in Video Games : Analysis of a Survey », disponible en ligne depuis le 19/11/2015 sur Populeum : <http://populeum.hypotheses.org/1504>. (Consulté le 24/08/2016)

Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris : Éditions La Découverte, 2011.

Triclot Mathieu et Lefebvre Martin, « Méta-jeu – Quand le jeu vidéo réfléchit sur lui-même », séminaire donné, enregistré et mis en ligne sur le site de l'ENS le 19/01/2016 : <http://savoirs.ens.fr/expose.php?id=2424>. (Consulté le 24/08/2016)

Thabet Tamer, « Monstrous Textuality : Game Fiction between Post-modernism and Structuralism », in *Loading...* vol.5 | 2011, p. 101-109, disponible en accès libre sur le site de la revue *Loading...* : <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/issue/view/8>. (Consulté le 24/08/2016)

Veale Kevin, « "Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not always Be », in *Game Studies*, vol.12 | 2012, disponible en ligne sur <http://gamestudies.org/1201/articles/veale>. (Consulté le 24/08/2016)

Ouvres critiques sur la littérature

Bakhtine Mikhaïl, *Esthétique et théorie du roman*, Paris : Gallimard, 1978. [1924]

Barthes Roland, « L'effet de réel », *Le bruissement de la langue Essais critiques IV*, Paris : Éditions du Seuil, 1984, p. 179-195.

Bouchardon Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », in *Communication et langages*, 155 | 2008, p. 81-97, disponible sur Persée : http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376. (Consulté le 24/08/2016)



Clément Jean, « Poétique du hasard et de l'aléatoire en littérature numérique », in *Protée*, vol.39 | 2011, p. 67-76, disponible en accès libre sur Érudit.org : <http://www.erudit.org/revue/pr/2011/v39/n1/1006728ar.html?vue=resume>. (Consulté le 24/08/2016)

Genette Gérard, *Figures III*, Paris : Éditions du Seuil, 1972.

Landais Clotilde, « Le métadiscours du fantastique ou comment écrire après la théorie du genre », in *@analyses* vol.6 | 2010, disponible en accès libre sur le site de la revue *@analyses* : <https://uottawa.scholarsportal.info/ojs/index.php/revue-analyses/article/view/648>. (Consulté le 24/08/2016)

Lavocat Françoise, « Transfictionnalité, métafiction et métalepse aux XVI^e et XVII^e siècles », in *La fiction, suites et variations*, AUDET René et SAINT-GELAIS Richard (dir.), Québec : Éditions Nota Bene et Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 157-178.

Mellier Denis, « *Steampunk*. Transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma) », in *La fiction, suites et variations*, AUDET René et Saint-Gelais Richard (dir.), Québec : Éditions Nota Bene et Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 91-109.

Rabeau Sophie, *L'Intertextualité*, coll. « Corpus », Paris : GF Flammarion, 2002.

Ricardou Jean, *Nouveaux problèmes du roman*, coll. « Poétique », Paris : Éditions du Seuil, 1978.

Schaeffer Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris : Éditions du Seuil, 1999.

Schmiele Corona, *Masques et métamorphoses de l'auteur dans les contes de Grimm*, Caen : Presses Universitaires de Caen, 2015.

Waugh Patricia, *Metafiction : The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, collection « New Accents », Londres : Routledge, 1984.



Œuvres critiques sur l'intermédialité

Altman Rick, « De l'intermédialité au multimédia : cinéma, médias, avènements du son », in *Cinémas : revue d'études cinématographiques*, vol.10 | 1999, p. 37-53, disponible en accès libre sur Érudit.org :

<http://www.erudit.org/revue/cine/1999/v10/n1/024802ar.html?vue=resume>. (Consulté le 24/08/2016)

Bertrand Dominique, « Introduction : État des lieux », in *Seizième siècle 2* | 2006, disponible en accès libre sur Persée depuis le 21/10/2015 :

http://www.persee.fr/doc/xvi_1774-4466_2006_num_2_1_881. (Consulté le 24/08/2016)

Hébert Louis (dir.), Guillemette Lucie (dir.), *Intertextualité, interdiscursivité et intermédialité*, Québec : Presses de l'Université de Laval, 2009.

Langlet Irène, « Imaginaire du créateur et storytelling métaleptique », in *Revue critique de fixxion française contemporaine*, n° 9, 2014, disponible en accès limité sur <http://www.revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine.org/rcffc/article/view/fx09.03/917>. (Consulté le 24/08/2016)



Table des images

Figure 1 : Journal de Yonah, entrée du 4 février (Acte 1).....	18
Figure 2 : Journal de Yonah, entrée du 4 février (Acte 2).....	18
Figure 3 : Agenda noir, entrée du 06/02/2008.....	20
Figure 4 : Lettre du maire de la forêt des Légendes (Acte 1).....	21
Figure 5 : Lettre d'Émile (Acte 2).	21
Figure 6 : Plan Snow White, document n° 2 (début).....	22
Figure 7 : Plan Snow White, document n° 2 (fin).	23
Figure 8 : L'intérieur de la bibliothèque du village.	24
Figure 9 : La bibliothèque du manoir.	25
Figure 10 : L'histoire des deux Grimoires sous forme de parchemin (Acte 1).....	26
Figure 11 : Grimoire Weiss lors d'une scène de transition* (Acte 1).....	27
Figure 12 : Grimoire Noir lors d'une scène de transition* (Acte 2).	27
Figure 13 : Grimoire Rubrum lors de la scène qui introduit l'affrontement (Acte 1).29	
Figure 14 : Premier rêve sous forme de texte de l'avatar (Acte 1).	32
Figure 15 : Le rêve ou monologue de l'avatar au début de l'acte 2.....	32
Figure 16 : Panneau situant le prologue.	35
Figure 17 : Ellipse entre le prologue et l'acte 1.	35
Figure 18 : La fin A du jeu où le joueur doit écrire le nom de son avatar.....	36
Figure 19 : La fin D où le joueur choisit d'effacer les données du jeu sur la console.	37
Figure 20 : Premier chapitre de l'histoire de Kainé (<i>New game+*</i>).	39
Figure 21 : Deuxième et dernier chapitre de l'histoire de Kainé (<i>New game+*</i>).	39
Figure 22 : Première entrée du journal du DLC*.	41
Figure 23 : Entrée 12 du journal du DLC*.	41
Figure 24 : Premier passage de <i>gameplay*</i> textuel dans la Forêt des Légendes (Acte 1).....	44
Figure 25 : Épreuve du labyrinthe textuel (Acte 1).	44
Figure 26 : Obtention du vers scellé « Voracité noire » (Acte 1).....	46
Figure 27 : Chargement du pouvoir « Voracité noire » (Acte 1).	47
Figure 28 : Visuel du vers scellé « Voracité noire » (Acte 1).	47



Figure 29 : Formulation d'une des règles du Temple Stérile (Acte 1).....	49
Figure 30 : Écran-titre du jeu.....	51
Figure 31 : Partie d'écran réservée aux sous-titres comme du papier déchiré.....	52
Figure 32 : Menu d'inventaire en forme de classeur.	52
Figure 33 : Menu de sauvegarde à proprement parler.	53
Figure 34 : Écran qui s'affiche à chaque mort de l'avatar.	53
Figure 35 : Visuel du point de sauvegarde dans le niveau.	54
Figure 36 : Butin « vieux cahier » laissé par un ennemi courant.	55
Figure 37 : Apposition d'un qualificatif sur une arme.	56
Figure 38 : Faire exister la bibliothèque (Acte 1).....	63
Figure 39 : Faire exister la bibliothèque (2) (Acte 1).	64
Figure 40 : Référence à la Fin E de Drakengard (Acte 2).	66
Figure 41 : Irruption d'un narrateur désincarné (Acte 1).	69
Figure 42 : Entrée du 5 avril (Acte 1).....	72
Figure 43 : Entrée du 5 avril (Acte 2).....	72
Figure 44 : Début du jeu textuel, <i>Zork</i>	76
Figure 45 : Début du labyrinthe textuel (Acte 1).....	77
Figure 46 : Exemple représentatif de la poétisation des textes de <i>Nier</i> (Acte 2).....	80
Figure 47 : Fin de la rencontre textuelle avec l'arbre mnémonique (Acte 2).	81
Figure 48 : Excipit de <i>Malone Meurt</i> de Samuel Beckett.	82
Figure 49 : Premier exemple de segmentation (Acte 2).	84
Figure 50 : Second exemple de segmentation (Acte 2).	84
Figure 51 : Représentation littéraire de la violence du joueur (Acte 2).	87
Figure 52 : Environnement en 2D des maisons (Acte 1).....	91
Figure 53 : Les projectiles alignés comme élément de <i>shoot'em up</i> * (Acte 1).	91



Crédits des images

Figure 1 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 2) », capture d'écran à 3'46'', vidéo mise en ligne le 03/11/2013 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=uYXAei7nwtA>. (Consultée le 14/01/2017)

Figure 2 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 14) », capture d'écran à 33'01'', vidéo mise en ligne le 28/09/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=2X7kERyNb8o>.

Figure 3 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 6) », capture d'écran à 22'30, vidéo mise en ligne le 23/02/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=tDp8NYa8tOY>.

Figure 4 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 10) », capture d'écran à 7'54, vidéo mise en ligne le 16/07/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=8p5UolYGXOQ>.

Figure 5 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 13) », capture d'écran à 6'02, vidéo mise en ligne le 01/09/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=IoPwFDap8IE>.

Figure 6 : *Ibid.*, capture d'écran à 17'53''.

Figure 7 : *Ibid.*, capture d'écran à 18'11''.

Figure 8 : Mimthegamer, « episode 9: Invasion de cubes et rêve bizarre », capture d'écran à 29'04'', vidéo mise en ligne le 20/05/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=bw5oCmFvAgE>.

Figure 9 : Mimthegamer, « episode 12: Le manoir de la peur. », capture d'écran à 40'27'' vidéo mise en ligne le 22/07/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=auV-fe2PU88>.



Figure 10 : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 3: Grimoire Weiss », capture d'écran à 20'58'', vidéo mise en ligne le 11/03/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=D4pwbltiUYo>.

Figure 11 : Mimthegamer, « episode 13: Au fond du trou... », capture d'écran à 29'41'', vidéo mise en ligne le 07/07/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=lKhhfXvGBJ0>.

Figure 12 : *Ibid.*, capture d'écran à 30'24''.

Figure 13 : Mimthegamer, « episode 12: Le manoir de la peur. », capture d'écran à 39'28'', *op. cit.*

Figure 14 : Mimthegamer, « episode 9: Invasion de cubes et rêve bizarre », capture d'écran à 25'00'', *op. cit.*

Figure 15 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 13) », capture d'écran à 55'14'', *op. cit.*

Figure 16 : MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 1 - Im Back [HD] », capture d'écran à 2'33'', vidéo mise en ligne le 23/06/2012 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=7WN1jFpwWT0>.

Figure 17 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 1) », capture d'écran à 21'32, vidéo mise en ligne le 14/10/2013 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=9rnngtM-6ZE>.

Figure 18 : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 21 (Final pour la fin A): Le château du Maître des Ombres », , capture d'écran à 1:25'51'', vidéo mise en ligne le 09/10/2014 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=Yy63RKkiVF4>.

Figure 19 : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode final: La fin D », capture d'écran à 17'45'', vidéo mise en ligne le 16/01/2015 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=FMcygoubtAo>.



Figure 20 : Mimthegamer, « episode 22: Un peu (beaucoup) de lecture ? », capture d'écran à 1'22'', vidéo mise en ligne le 22/10/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=I3XcUFiG1Xc>.

Figure 21 : *Ibid.*, capture d'écran à 41'27''.

Figure 22 : comicfire, « Let's Play NIER! Ep. 35: The World of the Recycled Vessel DLC », capture d'écran à 1'07'', vidéo mise en ligne le 25/06/2015 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=8HxfcgKae04>.

Figure 23 : *Ibid.*, capture d'écran à 29'02''.

Figure 24 : Mimthegamer, « episode 11: Des rêves plein la tête. », capture d'écran à 14'22'', vidéo mise en ligne le 13/06/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=OnpwR4xsotc>.

Figure 25 : *Ibid.*, capture d'écran à 31'10''.

Figure 26 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 7) », capture d'écran à 35'30'', vidéo mise en ligne le 18/03/2014 sur YouTube,

https://www.youtube.com/watch?v=9lBakHCFm_c.

Figure 27 : *Ibid.*, capture d'écran à 35'42''.

Figure 28 : *Ibid.*, capture d'écran à 35'48''.

Figure 29 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 9) », capture d'écran à 22'57'', vidéo mise en ligne sur YouTube le 13/06/2014 :

<https://www.youtube.com/watch?v=uNn0X5ahWx4>.

Figure 30 : MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 60 – Ending Credits [HD] », capture d'écran à 5'50'', vidéo mise en ligne le 14/09/2012 sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=BJCOLdbKUsY>.

Figure 31 : MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 25 – Deathdream [HD] », capture d'écran à 1'01'', vidéo mise en ligne le 13/07/2012 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=agMhunBydSU>.



Figure 32 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 4) », capture d'écran à 8'53, vidéo mise en ligne le 18/01/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=BtrkeiK9TQQ>.

Figure 33 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 6) », capture d'écran à 12'50, *op. cit.*

Figure 34 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 7) », capture d'écran à 29'46'', *op. cit.*

Figure 35 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 3) », capture d'écran à 0'06, vidéo mise en ligne le 15/12/2013 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=grOhcQ9ZnrU>.

Figure 36 : MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 7 – The Aerie [HD] », capture d'écran à 4'04'', vidéo mise en ligne le 27/06/2012 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=mQXEZNpeiVc>.

Figure 37 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 11) », capture d'écran à 8'31'', vidéo mise en ligne le 05/08/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=WzFmmeyrz9E>.

Figure 38 : MrManPacster, « NIER - Main Story Walkthrough - Part 3 – Free Gold [HD] », capture d'écran à 2'55'', vidéo mise en ligne le 24/06/2012 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=CEjfu4wjkM>.

Figure 39 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 1) », capture d'écran à 22'39, vidéo mise en ligne le 14/10/2013 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=9rnngtM-6ZE>.

Figure 40 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 16) », capture d'écran à 8'02'', vidéo mise en ligne le 07/12/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=X8z0TyipvRQ>.

Figure 41 : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 11: Des rêves plein la tête. », capture d'écran à 6'15'', vidéo mise en ligne le 13/06/2014 sur YouTube :

<https://www.youtube.com/watch?v=OnpwR4xsotc>.



Figure 42 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 6) », capture d'écran à 17'45'', *op. cit.*

Figure 43 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 13) », capture d'écran à 7'04'', *op. cit.*

Figure 44 : Scott Waldron, « Zork walkthrough part 1 », capture d'écran à 1'10'', vidéo mise en ligne sur Youtube le 30/09/2009 :
<https://www.youtube.com/watch?v=1q9Q2gwqw7U>.

Figure 45 : Mimthegamer, « [Let's Play]Nier episode 11: Des rêves plein la tête. », capture d'écran à 30'50'', *op. cit.*

Figure 46 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 16) », capture d'écran à 5'19'', *op. cit.*

Figure 47 : *Ibid.*, capture d'écran à 12'28''.

Figure 48 : Beckett Samuel, *Malone meurt*, Paris : Éditions de Minuit, 1951, p. 184-185.

Figure 49 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 16) », capture d'écran à 4'36'', *op. cit.*

Figure 50 : *Ibid.*, capture d'écran à 5'07''.

Figure 51 : *Ibid.*, capture d'écran à 9'50''.

Figure 52 : Ouate Dha Phoque, « [Linkanor] Let's Play Nier FR (Partie 7) », capture d'écran à 3'50'', *op. cit.*

Figure 53 : *Ibid.*, capture d'écran à 18'32''.



Table des matières

Droits d’auteur	4
Remerciements	5
Sommaire	6
Avertissement	7
Introduction	8
Partie 1 : Des représentations littéraires protéiformes	15
1.1. Les éléments diégétiques	16
1.1.1. Les représentations textuelles	16
1.1.2. Les représentations livresques	24
1.1.3. Les représentations littéraires à la place de scènes de transition*	30
1.2. Les éléments ludiégétiques	42
1.2.1. Les éléments de <i>game</i> (structurels)	43
1.2.2. Les éléments de <i>play</i> (optionnels)	50
1.3. Les éléments équivoques	57
Partie 2 : Les rôles structurels des représentations littéraires	61
2.4. Narrativiser et diégétiser le jeu	61
2.4.1. L’effet de réel des représentations littéraires	62
2.4.2. Construction artificielle du récit	67
2.4.3. Vers un effacement de la distinction diégèse-ludiégèse	70
2.5. Esthétiques médiatiques	73
2.5.1. Participation d’une esthétique vidéoludique	75
2.5.2. Participation d’une esthétique littéraire	79
2.5.3. Esthétique intermédiatique	85
2.6. De l’auto-réflexivité à la métamédialité	89
2.6.1. Un contexte favorable	90
2.6.2. Littérature et légitimation culturelle	95
2.6.3. Une œuvre méta-médiatique	99
Conclusion	103
Annexes	106
Résumé de <i>Nier</i> (Cavia, 2010)	106
Résumé de <i>Drakengard</i> (Cavia, 2003)	107
<i>NieR : Automata</i> (Platinum Games, 2017)	108
Glossaire	109
Médiagraphie et bibliographie	111
Corpus	111
Œuvres complémentaires	116
Œuvres critiques sur <i>Nier</i>	117
Sources d’information sur <i>Nier</i>	119
Œuvres critiques sur le jeu vidéo	119
Ouvrages généraux	119



Ouvrages critiques.....	120
Œuvres critiques sur la littérature.....	122
Œuvres critiques sur l'intermédialité.....	124
Table des images	125
Crédits des images	127
Table des matières	132



Les représentations littéraires dans le jeu vidéo Nier

Ce mémoire se propose d'interroger l'atypique multiplicité des représentations littéraires dans le jeu vidéo *Nier*, produit par Square Enix et sorti en 2010. En plus d'être récurrents, ses éléments littéraires prennent des formes variées : ils peuvent être des éléments décoratifs (bibliothèques, barre des sous-titres et messages d'information suggérant du papier déchiré, arrière-plan des menus, etc.), des éléments diégétiques (lettres, entrées de journaux, textes, personnages) et des éléments de *gameplay** (textes interactifs durant les deux visites d'une zone précise et *boss**). Loin d'être uniquement un support pratique à un surplus de narrativité, ceux-ci font l'objet d'une récupération par le jeu, d'une part pour proposer de nouvelles formes poétiques fondées sur l'intermédialité et le multimédia et d'autre part pour donner, en tant que métafiction, un discours réflexif sur ces deux mediums.

Mots-clés : jeu vidéo, littérature, multimédia, intermédialité, narrativité, esthétique, auto-réflexivité, métafiction

The literary representations in the videogame Nier

This research project focuses on the unusual multiplicity of literary representations in the videogame *Nier*, produced by Square Enix and commercialized in 2010. In addition to their being repeated, these literary elements take various forms : they are used as decor of the game's menus or environments (like libraries, the subtitles's screen part designed as pieces of paper, etc.), diegetic elements (letters, diary entries, texts, even characters) and gameplay mechanics (boss, power-ups, objectives and interactive texts in a delimited area of the game). These literary elements are as useful to the game's narrative as to its discursivity : on the one hand their presence permits to create new poetic forms based on the game's intermediatic and multimediatic characteristics, on the other they participate to the game's self-reflection and even manage to suggest an intermediatic one.

Keywords : videogame, literature, multimedia, intermediality, narrativity, aesthetics, self-reflexivity, metafiction

