La littérature issue du vidéoludique : étude de phénomènes de réciprocité et d'interdépendance transartistique

L'exemple de la saga *Warcraft*

Université européenne de Bretagne : Université Rennes 2

Mémoire de Master en Littérature Générale et Comparée & Humanités Numériques

Présenté par Marion IGNACE

Sous la direction de Jean CLEDER et de Gaëlle DEBEAUX

2021

La littérature issue du vidéoludique : étude de phénomènes de réciprocité et d'interdépendance transartistique

L'exemple de la saga *Warcraft*

Université européenne de Bretagne : Université Rennes 2

Mémoire de Master en Littérature Générale et Comparée & Humanités Numériques

Présenté par Marion Ignace

Sous la direction de Jean CLEDER et de Gaëlle DEBEAUX

2021

Remerciements

J'adresse mes remerciements les plus sincères à Jean Cléder et Gaëlle Debeaux, pour avoir encadré ce travail de recherche.

Jean Cléder, pour avoir dirigé ce mémoire avec enthousiasme et intérêt, ainsi que pour avoir été disponible tout au long de mes recherches, ce dès la L3. Je le remercie également pour m'avoir donné l'opportunité de participer au festival Transversales édition 2019, une très belle expérience au cours de laquelle il fut très présent, en particulier dans la préparation de la table ronde sur l'écriture critique.

Gaëlle Debeaux, pour sa codirection enrichissante et bienveillante, ainsi que son accompagnement au cœur du festival Transversales, éditions 2019 et 2020. Je lui adresse toute ma reconnaissance en particulier pour nous avoir donné la possibilité, à Maëlla Jacquinet et à moi, de travailler à l'organisation de la table ronde transformée en podcast, portant sur la comédie musicale, ce dès ses prémices et jusque dans ses prolongements.

Un grand merci à l'ensemble des individus qui ont répondu au questionnaire que j'ai effectué dans le cadre de ce travail de recherche, pour leur sympathie et le temps qu'ils m'ont accordé.

J'adresse des remerciements chaleureux à l'ensemble de mes camarades de mes deux parcours, sans lesquels je n'aurais pas pu mener ce travail à bien. À mes camarades de la promotion 2019-2021 de Littérature Générale et Comparée, en particulier pour leur bienveillance dans cette période compliquée. À mes amis de la promotion 2019-2021 d'Humanités Numériques, pour toute l'aide qu'ils m'ont apportée et leur soutien moral infaillible.

Enfin, je me dois de remercier mon compagnon, mes parents, mes deux sœurs et mes nièces, pour leur soutien et leurs encouragements. Merci tout particulièrement à mon papa pour ses relectures.

Sommaire

Glossaire ..... - 1 -

Introduction ..... - 5 -

L'influence des composantes des jeux sur la littérature ..... - 6 -

Une production communautaire, insérée dans des pratiques plus larges ..... - 9 -

Une production écrite éparse et parfois éphémère ..... - 12 -

L'organisation de ce travail de recherche ..... - 14 -

I/ Qu'est-ce que la littérature issue du vidéoludique ? ..... - 18 -

A) Une littérature polymorphe ..... - 19 -

1) La variété des productions : des écrits portés par différents objectifs ..... - 19 -

2) Hybrides et composites : des œuvres aux contours brouillés ..... - 24 -

B) La question de l'auctorialité ..... - 29 -

1) Un effacement de la figure d'auteur ? ..... - 30 -

2) Le jeu de rôle comme autofiction ? ..... - 34 -

II/ L'influence du vidéoludique et du numérique sur les écrits qui en découlent ..... - 40 -

A) Transposer des éléments propres au vidéoludique dans les œuvres littéraires : transcrire ce qui relève d'un autre média ..... - 41 -

1) La dimension audiovisuelle ..... - 41 -

2) L'interactivité dans le jeu vidéo et la littérature numérique : la place du joueur dans les œuvres ..... - 46 -

B) De joueur à auteur ..... - 51 -

1) La réappropriation de l'œuvre vidéoludique par le biais de l'écriture : des joueurs au centre de la production littéraire ..... - 51 -

2) La construction d'un réseau ..... - 54 -

III/ La littérature comme apport au jeu vidéo ..... - 62 -

A) Mettre à profit les manques ou corriger des éléments problématiques ..... - 63 -

1) Les préquels et les histoires intermédiaires : raconter ce qui n'a pas été montré ..... - 63 -

2) Réarranger certaines intrigues ..... - 69 -

B) À la frontière entre immersion renouvelée et transformation ..... - 73 -

1) Un nouvel angle d'approche grâce à la réécriture ..... - 73 -

2) Le passage par le littéraire, un jeu sérieux ..... - 78 -

Conclusion ..... - 84 -

Bibliographie ..... - 87 -

I. Corpus primaire ..... - 87 -

II. Corpus secondaire ..... - 88 -

III. Œuvres critiques ..... - 89 -

1. L'autofiction ..... - 89 -
2. L'avatar ..... - 89 -
3. La « culture geek » ..... - 89 -
4. La *fanfiction* et les fans ..... - 90 -
5. Le jeu vidéo ..... - 90 -
6. La littérature et les outils numériques ..... - 91 -
7. La narratologie et la fiction ..... - 91 -
8. Le role-play ..... - 92 -
9. Autres ..... - 92 -

Médiagraphie ..... - 93 -

1. Jeux ..... - 93 -
2. Sites ..... - 93 -

Annexes ..... - 95 -

I / Arborescence du forum *Garde de Hurlevent* ..... - 95 -

II / Apparence des messages sur le forum *Garde de Hurlevent* ..... - 97 -

III / Les bulles d'état ..... - 98 -

IV / Joueur – Lecteur - Auteur : Répartition des différentes instances ..... - 99 -

V / Visualisation ..... - 100 -

Glossaire

Afin de clarifier certains termes spécifiques propres au sujet traité dans ce mémoire, voici quelques définitions pour le vocabulaire qui sera employé tout au long de ce travail de recherche.

Artbook : Mot composé signifiant littéralement "Livre-art". Il s'agit dans le cadre de la production vidéoludique d'un recueil de dessins, peintures, images et autres créations artistiques autour d'un jeu vidéo. Il peut s'agir d'éléments présents dans le jeu, mais également de croquis et autres images inédites produites par l'équipe artistique ayant travaillé dessus[1].

Forums : Il s'agit ici de sites web sur lesquels les joueurs peuvent s'inscrire afin de produire de la littérature dans le cadre de leur pratique du jeu de rôle, mais également d'échanger entre eux autour du jeu, notamment en ce qui concerne son histoire. Les forums peuvent toutefois être créés à bien d'autres fins, puisqu'il s'agit d'espaces d'échange faciles à créer. A l'origine, le forum en latin désigne la « place publique des villes romaines où siégeaient les magistrats rendant justice et où avaient lieu les marchés publiques ». Mais le terme a connu un élargissement de son sens, puisque « le plur. *forums* est tout à fait recevable dans la mesure où le mot a suivi une évolution et ne désigne plus seulement *le forum romain* mais toute réunion de discussion sur un thème pol. ou scientifique[2] ». Cette dimension politique fait tout à fait écho à l'émergence d'une véritable communauté de rôlistes qui se déploie sur ces sites internet, avec ses codes, ses exigences et tous les échanges qui peuvent s'effectuer dans le cadre d'un microcosme social. Les forums sont les lieux privilégiés des joueurs pour se prononcer favorablement ou défavorablement vis-à-vis de certaines manières de pratiquer le jeu de rôle, ou encore de certains choix scénaristiques opérés par les créateurs des jeux. Ils proposent également des "modèles types" pour certaines productions, comme les fiches de personnages, ou encore les correspondances épistolaires, qui deviennent les normes d'un point de vue formel. Ainsi, sur *La Garde de Hurlevent*[3], les courriers de

---

[1] Voir BADER, Breanna, BROOKS, Robert, BURNS, Matt, DAYTON, Cameron, et al., *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria*, San Rafael, Insight Editions, 2012.
[2] QUEMADA, Bernard, (dir. de publication), *Trésor de la langue française : Dictionnaire de la langue française du XIXème et du XXème siècle*, vol.8 Epicycle-Fuyard, Paris, Editions du CNRS, 1980. Consultable sur le portail du *Trésor de la langue française informatisé*.
[3] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

qualités se remarquent par la présence d'un cachet et/ou d'une signature (préférentiellement les deux), ainsi que de la présence lors de la rédaction du sujet des balises "[quote][/quote]" afin de faire apparaître un fond de texte ressemblant à du parchemin[4].

Guilde : Une guilde est un regroupement d'individus dans le jeu, qui se sont réunis et rassemblés sous un nom et un but communs. Ils partagent un espace d'échange textuel qui leur est réservé et auquel les joueurs extérieurs à la guilde n'ont aucun accès. L'individu à la tête de la guilde décide de qui peut ou non faire partie de ce regroupement[5]. Étymologiquement, la guilde est désignée comme « Organisation de solidarité groupant, dès l'époque carolingienne, dans l'Europe du Nord-Ouest, des hommes ayant des intérêts communs (marchands, artisans, paysans même) [...][6] ». Ainsi, les guildes réservées au jeu-de-rôle sur *World of Warcraft*[7] sont centrées autour d'un thème précis, comme à titre d'exemple *la Garde de Hurlevent*, qui promulgue les lois et les fait respecter par les autres personnages incarnés par les joueurs. Elles sont, de fait, souvent très hiérarchisées, chacun remplissant un rôle précis. Celui-ci apparaît sur la fiche du joueur, suivi du nom de la guilde concernée, pour *la Garde de Hurlevent* il s'agit par exemple des titres de « Garde », « Caporal », « Caporal-Chef », « Sergent », etc.

Jeu de Rôle / JdR (En anglais : **Role Play / RP**) : Le jeu de rôle ou « Role-Play » est définit par Rafael Bienia comme étant « un passe-temps pour des individus qui aiment imaginer et explorer des personnages qui sont mis au défi par des tâches [qu'ils doivent effectuer] dans des mondes fictionnels. »[8]. Il peut prendre différentes formes, dont la plus connue du grand public est celle dite « sur table[9] ». Dans le cadre des jeux-vidéo comme les MMORPG, le jeu de rôle se situe à deux niveaux : dans l'histoire du jeu et dans la pratique des joueurs. En effet, lorsqu'ils pratiquent

---

[4] Voir http://gardedehurlevent.forumpro.fr/f134-courriers-a-la-chancellerie. Par ailleurs, dans un message posté sur le forum sous le pseudonyme "Adèle Sullivan", ce joueur propose ses services afin de constituer des sceaux et des signatures uniques par le biais du logiciel *Photoshop* et ce, gratuitement. Sont également présentées ses créations antérieures : http://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23950-sceaux-et-signatures. Pages consultées le 30/09/2020.

[5] A titre d'exemple, l'une des guildes les plus reconnues sur le serveur Kirin Tor est celle de *La Garde de Hurlevent*, qui est un regroupement d'individus jouant les gardes dans l'une des Capitales du jeu.

[6] FAVIER, Jean, « Guilde ou Gilde », *Encyclopædia Universalis*, 2017.

[7] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004. Version 8.3, 2020.

[8] « Role-playing is a hobby for people who enjoy imagining and exploring characters who are challenged with invented tasks in fictional worlds. » (notre traduction), Rafael BIENA, « *Role Playing Materials* », Brunswick, Zauberfeder GmBH, 2016, p.13.

[9] Le jeu de rôle sur table le plus célèbre et qui fit connaître au genre un véritable essor est sans nul doute *Donjons et Dragons* (voir bibliographie).

le jeu de rôle ensemble, les joueurs s'affranchissent de l'histoire de leur personnage telle que présentée par le jeu, afin de leur inventer une personnalité, un physique et un vécu qui leur est propre[10].

MMORPG : (« *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ») : Ce terme fut employé pour la première fois par Richard Garriott, le créateur du jeu *Ultima Online* de 1997, afin de désigner une catégorie spécifique de jeux-vidéo. En effet, il est utilisé pour les jeux de type RPG à tendance massivement multi-joueurs et donc en ligne[11]. Les RPG sont des jeux-vidéo reposant sur le principe du jeu de rôle. Le joueur y incarne un personnage qui vit un certain nombre d'aventures.

Quête : Mission que doit remplir le joueur et qui lui permet d'avancer en niveaux, de devenir plus fort, d'obtenir des objets inédits ou encore de découvrir des histoires plus ou moins importantes du jeu.

Rôliste : Appellation donnée aux personnes pratiquant le jeu de rôle.

Serveur : Un serveur est un objet informatique permettant d'héberger des données pour ses « clients ». Les clients envoient au serveur des requêtes, auquel celui-ci répond en lui fournissant les données réclamées. Dans le cadre d'un jeu vidéo, chaque joueur (ou client) doit accéder à un serveur qui va lui permettre de se connecter au jeu, mais également d'enregistrer sa progression. Dans le cas de *World of Warcraft*[12] qui réunit de très nombreux joueurs en ligne à travers le monde, cette quantité d'ordinateurs connectés en même temps ne serait pas gérable par un seul serveur de données. Ainsi, il existe plusieurs serveurs pour ce seul et même jeu, le joueur décidant de celui sur lequel il veut s'inscrire, en fonction de la place restante sur le dit serveur et de ses spécialités. Certains sont axés sur les combats entre joueurs, d'autres sur les combats contre les personnages non-joueurs et d'autres encore sur le jeu de rôle.

---

[10] Les joueurs de la communauté francophone désignent cette pratique aussi bien par le terme français que par celui en anglais.

[11] Voir ASBJØRN JØN, Allan, « The development of MMORPG Culture and The Guild », *Australian Folklore : A Yearly Journal of Folklore Studies*, Vol.25, 2010, p. 97-112.

[12] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

Visualisation de données : « Une "visualisation de données" est une combinaison d'éléments graphiques, accompagnée d'analyses statistiques, qui donne du relief à des éléments d'information difficilement saisissables dans un texte écrit. La visualisation fait partie intégrante d'un processus d'analyse de données et offre à l'utilisateur la possibilité d'explorer des chiffres, en lui proposant des clés pour une lecture critique et, parfois, l'opportunité de découvrir des éléments inattendus.[13] ». Dans le cadre de ce mémoire de recherche, les visualisations proposées auront été réalisés par le biais du logiciel Gephi, permettant la réalisation de graphiques et d'analyses de réseaux[14].

---

[13] MINICHIELLO, Federica, « La visualisation de données en éducation », *Revue internationale d'éducation de Sèvres* [en ligne], 66, 2014.

[14] « Gephi est un logiciel *open source* dédié à l'analyse de graphes et de réseaux » (notre traduction), BASTIAN, M., HEYMANN, S., JACOMY, M., « Gephi : an open source software for exploring and manipulating networks. », *International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 2009.

La littérature issue du vidéoludique : étude de phénomènes de réciprocité et d'interdépendance transartistique

Introduction

Dans son article *Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée* publié en 2012, Yves Chevaldonné explique que les jeux-vidéo « empruntent leur contenu[15] » à « la littérature[16] » ou encore à « la bande dessinée[17] ». Or, il semblerait que bien que ce fonctionnement soit tout à fait réel et même majoritaire, depuis quelques années se dessine un nouvel échange bien plus complexe entre la littérature et le vidéoludique. Non seulement le jeu vidéo s'inspire voire adapte la littérature, mais il lui arrive également de donner naissance à une production littéraire, parfois particulièrement dense, surtout en ce qui concerne les jeux à forte dimension narrative. Le jeu vidéo *Warcraft* et ses suites[18] par exemple, RTS[19] puis MMORPG[20] développé et édité par Blizzard Entertainment, voit graviter autour de lui près de 122 œuvres littéraires officielles, qu'elles soient non numériques, numérisées ou encore nativement numériques. Ces productions sont de diverses natures, qu'il s'agisse de romans, de bandes-dessinées, de mangas, de nouvelles[21], ou d'autres genres plus difficilement classifiables, sans compter les écrits réalisés par les joueurs dans le cadre du jeu de rôle[22] ou des forums[23].

Des phénomènes de réciprocité entre les œuvres et les jeux sont par ailleurs observables. De véritables échanges se jouent, où la littérature corrige voire complète le jeu vidéo et où ce dernier, à son tour, introduit des éléments faisant écho à la littérature qui s'en est inspirée. Les

---

[15] CHEVALDONNE, Yves, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès, La Revue*, 2012/1, Vol.62, p. 115-121.

[16] Ibid.

[17] Ibid.

[18] Ce qui comprend *Warcraft I : Orcs and Humans*, *Warcraft II : Tides of Darkness* et *Warcraft III : Reign of Chaos*; ainsi que *World of Warcraft* et ses extensions de jeu.

[19] *Real-time strategy*, en français « jeu de stratégie en temps réel ».

[20] Voir glossaire.

[21] En anglais, celles-ci sont désignées par l'expression « short-stories ». Certaines franchises proposent ainsi des compilations de « short-stories », comme c'est le cas sur le site officiel de *World of Warcraft* : https://worldofwarcraft.com/en-us/story/#tab=short-stories.

[22] Voir glossaire.

[23] Voir glossaire

informations, notamment scénaristiques, circulent alors entre les médiums, donnant le jour à des liens qui deviennent particulièrement inextricables au fil du temps. Ainsi, Chris Metzen, l'un des principaux concepteurs de *World of Warcraft*[24], déclarera à propos de l'univers de son jeu : « Nous nous assurons que tous les détails collent, la continuité est considérée comme sacrée. Il n'y a donc pas d'importance quant au média sur lequel vous expérimentez *Warcraft*, cela se ressentira comme une expérience continue.[25] ».

L'influence des composantes des jeux sur la littérature

La manière dont le jeu vidéo en lui-même mobilise la littérature explique qu'une telle proximité entre les deux médiums soit permise. En effet, comme le met en avant Martin Picard, le jeu vidéo entretient un lien fort avec les autres arts[26]. D'une part, il le définit comme un « média audiovisuel[27] » et le relie ainsi au cinéma, à la photographie, à la bande dessinée ou encore à l'animation. D'autre part, il remarque que « le jeu vidéo reprend de la littérature sa structure narrative et le développement de sa fiction[28] ». En effet, le jeu vidéo repose sur l'élaboration d'un univers qui sert de contexte au développement d'une histoire et de personnages qui en sont les acteurs[29]. La littérature au sein de la saga *Warcraft* est d'autant plus capitale qu'elle est omniprésente. Quand quelques paroles sont prononcées par les personnages dans les instants majeurs de l'histoire, elles sont toujours couplées à l'écrit. Par ailleurs, la majeure partie des dialogues est transcrite de manière exclusivement textuelle. Ainsi, tout joueur est confronté à la lecture au fil du jeu. Bien qu'il puisse décider par moments de passer outre, il est dans l'obligation de lire un minimum, afin de comprendre les tâches que les personnages non-joueurs lui demandent d'effectuer.

Bien que la donnée textuelle soit ainsi une composante importante d'une bonne part de la production des jeux-vidéo, sa dimension audiovisuelle demeure centrale. La plupart des productions littéraires découlant des univers vidéoludiques proposées par les producteurs des

---

[24] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

[25] « We are […] making sure all the details add up, the continuity is held to be sacred. So that no matter in what medium you'r experiencing *Warcraft*, it all feels like a contiguous experience » (notre traduction), Chris METZEN, Jeff KAPLAN, Tom CHILTON, *The Making of Classic World of Warcraft, Behind the Scenes*, 2004, 115 minutes.

[26] PICARD, Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du Jeu*, n°6, 2016.

[27] Ibid.

[28] Ibid.

[29] Ibid.

jeux, donc « officielles[30] », portent le titre des jeux-vidéo dont elles découlent. De fait, ils se destinent principalement aux joueurs, qui connaissent déjà le médium d'origine. Vient alors une nouvelle contrainte potentielle afin de satisfaire ce public : la volonté de transcrire les effets produits par la dimension visuelle des jeux au sein des œuvres littéraires. Certains genres s'y prêtent plus que d'autres, notamment lorsque l'œuvre comporte l'usage de l'illustration, comme les *artbooks*[31] par exemple. Toutefois, d'autres comme la nouvelle ou le roman doivent passer par des méthodes qui leur sont propres afin de permettre au lecteur de visualiser au mieux les paysages qu'il a pour usage de voir déjà représentés. En ce qui concerne la littérature produite par les joueurs dans le cadre des forums qu'ils créent en complément du jeu de rôle auquel ils s'adonnent, elle est créée par et pour les joueurs et est considérée comme inhérente au jeu auquel elle se rattache. Puisque le cadre dans lequel sont ancrées ces productions littéraires n'est autre que le jeu lui-même, l'aspect visuel y est régulièrement présent également. Cela peut se faire au travers des paysages dépeints par le récit, mais également de manière plus poussée avec l'ajout d'illustrations, ou d'une mise en page faisant écho aux objets présents dans le jeu.

Par ailleurs, outre l'aspect visuel, vient s'ajouter une seconde difficulté pour les adaptations littéraires : la question de l'avatar. Comme Fanny Barnabé et Julie Delbouille le mettent en exergue, l'avatar est un corps ou un personnage incarné par le joueur. Bien que parfois ce dernier soit amené à s'identifier en partie à cet avatar, ce rapport est soulevé par les chercheuses comme empreint de réflexivité et d'une certaine distanciation[32]. Toutefois, il convient de remarquer que le joueur entretient tout de même une relation très étroite avec son avatar, qui lui permet de plonger – dans une certaine mesure – dans l'histoire et d'avoir le sentiment plus ou moins intense d'en être un acteur à part entière. Cette constatation est particulièrement palpable dans le cadre des RPG, dans lesquels le jeu de rôle implique une connivence entre le joueur et le jeu lui-même. La pratique proposé par le jeu de rôle repose en effet sur la capacité du joueur à se sentir acteur de l'univers vidéoludique qui lui est proposé. C'est ainsi que dans les MMORPG, une partie des joueurs se distancie du scénario d'origine pour chercher à construire ensemble de nouvelles histoires dans le cadre – et le respect si possible – du jeu. Ainsi, dans *World of Warcraft*, des centaines de joueurs se retrouvent chaque jour dans des lieux stratégiques comme les « Capitales » (endroits de forte affluence et donc regroupant

---

[30] C'est-à-dire qu'elle est reconnue par les sociétés d'édition des jeux-vidéo comme légitime, voire comme une extension des jeux eux-mêmes, qui vient compléter leurs histoires.

[31] Voir glossaire.

[32] BARNABE, Fanny, DELBOUILLE, Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n°9, 2018.

beaucoup de rôlistes[33], en particulier celle d'Hurlevent, capitale des humains) afin de s'adonner à un jeu de rôle à grande échelle, où chacun imagine une histoire, une apparence et un caractère singulier à son personnage dans le but de le faire échanger avec ceux inventés par les autres joueurs. Des scénarios entiers voient ainsi le jour, parfois à comités réduits, parfois à très grande échelle[34]. Chacun fait parler son personnage à la première personne, comme s'il était bel et bien celui-ci qui s'exprimait et agissait. De fait, une telle implication des joueurs par le biais de leur avatar et de l'immersion qui leur est offerte est un facteur supplémentaire à transcrire dans la littérature issue du vidéoludique. Lorsqu'il s'agit de textes écrits par les joueurs, ils s'inscrivent à part entière dans cette optique du jeu de rôle et tiennent donc compte par essence de cette immersion dans le jeu. Mais lorsqu'il s'agit d'ouvrages officiels, il faut parfois reproduire le rôle rempli par le joueur via son avatar dans l'histoire proposée par le jeu vidéo. Quand bien même ce personnage qu'il incarne occupe une place réelle dans la diégèse – il participe de l'intrigue, parle aux personnages fictifs dont certains le connaissent et est une sorte de héros puissant – le joueur demeure aux commandes. De fait, tous les joueurs partagent une histoire collective, puisqu'ils combattent un certain nombre d'ennemis communs, certaines de leurs quêtes[35] sont identiques et l'histoire globale du jeu est la même pour tous. Cependant, et c'est ce qui vient compliquer leur apparition dans la littérature officielle, les joueurs peuvent choisir l'un des deux camps proposés par le jeu, au sein desquels il existe plusieurs races différentes[36]. Ils ont aussi le choix de leur classe, qui va déterminer la manière dont ils combattront dans le jeu, mais également les tenues qu'ils pourront porter[37]. Ainsi, ils poursuivent également des quêtes qui dépendent de ces choix spécifiques et ne sont donc pas identiques pour tous, mais uniquement pour ceux qui prennent les mêmes races ou classes. De même, ils sont amenés à combattre des ennemis parfois différents, selon le camp qu'ils ont choisi. Ainsi, les œuvres officielles doivent tenir compte de cette multiplicité de vécus chez les joueurs, tout en transcrivant de manière globale l'implication de leurs personnages dans le déroulement de l'histoire.

---

[33] Voir glossaire.

[34] Voir l'article très complet sur le roleplay dans *World of Warcraft* par Géraldine WUYCKENS : « La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay », *Sciences du jeu*, n°9, 2018.

[35] Voir glossaire.

[36] Les deux camps s'opposant dans *World of Warcraft* sont la Horde et l'Alliance. Ceux-ci comportent chacun dix races jouables, sans compter une dernière race qui peut décider ce son camp. Cela fait un total de 21 possibilités, chacune amenant sur un scénario de départ différent.

[37] Il existe un total de douze classes. Chaque race doit en choisir une parmi un certain nombre d'entre elles. Les classes déterminent les pouvoirs du personnage joué. Ainsi, un mage attaquera à distance ou soignera de loin ses coéquipiers, tandis qu'un guerrier ira au front pour faire des dégâts ou protéger ses alliés.

Une production communautaire, insérée dans des pratiques plus larges

En outre, il convient de garder à l'esprit que les joueurs de *World of Warcraft* font partie d'une véritable communauté, laquelle influence les productions littéraires qui gravitent autour du jeu. En effet, ce type de jeu est multijoueur par essence et nécessite donc une collaboration entre les intéressés. De plus, les joueurs partagent une culture commune, celle du jeu. Évoqué précédemment, le MMORPG implique par définition une interaction des rôlistes au sein de la communauté. Par « communauté », il faut entendre la définition avancée par Stéphanie Morel : « [...] groupement "naturel", clos et à forte dimension émotionnelle, fondé sur des liens objectifs[38] ». Dans ce cas précis, ces « liens » reposent sur les échanges entre les joueurs, leur passion pour le jeu vidéo en question et la pratique du jeu de rôle. Ainsi, la littérature issue du vidéoludique sera ici pensée comme une unité, non pas dans le but d'uniformiser les productions étudiées, mais afin de s'y pencher au travers d'une perspective commune. En l'occurrence, les différents objets qui intéressent cette recherche seront approchés autour de la question des échanges transmédiatiques qui sont à l'œuvre lorsqu'une littérature émerge d'une communauté. En effet, qu'elle soit produite par ou pour elle, c'est bien celle-ci qui conditionne la production et la forme de cette littérature. Comment se dessine ladite communauté, quels sont les rapports entre ses différents acteurs, de quelle manière la perçoivent-ils et comment toutes ces considérations cadrent l'apparition de la littérature, voilà les questions qui seront discutées dans ce travail de recherche. Afin d'explorer ces interrogations, outre l'analyse purement littéraire, il semblait indispensable d'accorder une importance toute particulière au ressenti et à la réception de cette communauté. De fait, un questionnaire fut créé puis par la suite adressé à des rôlistes de *World of Warcraft* dans le but de recueillir leurs témoignages sur les pratiques qui sont les leurs[39]. Pour certains, ils représentaient des similitudes frappantes, permettant d'appréhender les rapports entre les joueurs et leurs écrits et d'amorcer des explications quant aux choix effectués dans les productions littéraires qui sont les leurs.

Cet aspect communautaire sera également observé au moyen de la visualisation de données[40], qui, en prenant appui sur certaines productions littéraires et une liste d'auteurs

---

[38] MOREL, Stéphanie, « Communauté », *Encyclopædia Universalis*, 2017.

[39] Voir *Annexe au mémoire : Questionnaires ou entretiens avec les auteurs* afin d'avoir davantage d'informations sur ces questionnaires – public ciblé, intérêt de la démarche – ainsi que l'ensemble des données récoltées. Si les questionnaires ont été séparés du mémoire, c'est afin de laisser lisibles les autres annexes de ce travail de recherche, car les données récoltées sont quantitativement très importantes.

[40] Voir glossaire.

présents sur le forum *la Garde de Hurlevent*, mettront en avant ce véritable réseau où les échanges occupent une place majeure.

La littérature issue du vidéoludique est à la fois créée et inscrite dans un environnement bien particulier, dont il convient de rappeler les caractéristiques, afin de comprendre ses enjeux esthétiques et formels. Outre la communauté propre à ces productions littéraires toutes particulières, c'est-à-dire le cercle restreint des joueurs, il convient d'observer que ces œuvres littéraires s'inscrivent dans ce qui relève de la « culture geek ». D'après les propos de Jessica McCain, Brittany Gentile et W. Keith Campbell, la « culture geek est une sous-culture de passionnés qui est traditionnellement associée à des médias indistincts (l'animation japonaise, la science-fiction, les jeux-vidéo, etc.). »[41]. Les productions littéraires mises à l'étude au sein de ce travail de recherche sont rattachées à cette culture. D'une part, elles le sont par les objets dont elles traitent, ici un jeu vidéo spécifique. D'autre part, les productions textuelles gravitant autour des œuvres considérées comme étant membres de la « culture geek » font l'objet de caractéristiques formelles spécifiques, récurrentes d'une production à l'autre. En effet, de *Star Wars*[42] à *Tomb Raider*[43], en passant par *Game of Thrones*[44], les œuvres littéraires dédiées aux objets de la « culture geek » sont pour la plupart conformes à des "codes" semblables. Les genres déployés sont souvent les mêmes, entre autres : romans, bandes-dessinées, mangas, comics, *artbooks*, etc. La parenté à l'objet d'origine est également revendiquée, avec le titre de l'œuvre originale visible généralement. Pour ce qui est des écrits réalisés par les fans, cela relève du jeu de rôle ou encore de la *fanfiction*, et se déploie sur divers sites et forums dédiés soit à l'objet d'origine, soit à la pratique large de la *fanfiction*[45]. Les différents écrits gravitant autour de *Warcraft* sont totalement inscrits dans cette perspective et respectent généralement des normes qui s'étendent donc aux œuvres qui sont considérés comme membres de cette « culture geek ».

La diffusion des œuvres en ligne est propre aux écrits produits par les joueurs. Il arrive que les auteurs sur les forums exploitent les caractéristiques spécifiques de la littérature

---

[41] « Geek culture is a subculture of enthusiasts that is traditionally associated with obscure media (Japanese animation, science fiction, video games, etc.). », CAMPBELL, W Keith, GENTILE, Brittany, MCCAIN, Jessica, « A Psychological Exploration of Engagment in Geek Culture », *PLoS ONE*, Vol.10(11), 2015.

[42] Saga cinématographique de science-fiction.

[43] Suite de jeux-vidéo.

[44] Série télévisée.

[45] Voir le mémoire d'Aliette GABAS, « Fanfiction : de la transfiction inter-artistique à l'effacement de la figure d'auteur », *Littératures*, 2014, dumas-01065262 Elle détermine le terme « *fanfiction* » comme désignant « les textes (fictions) écrits par les écrivains amateurs (les fans) qui reprennent des œuvres originales de tout support pour les retravailler ».

numérique afin d'enrichir leurs créations[46]. Certains ajoutent des liens, des animations, des images ou encore une mise en page spécifique, permise par le forum d'accueil de leur texte. Ces additions participent à enrichir l'écrit, voire en font partie intégrante. De même, le jeu de rôle sur *World of Warcraft* est contraint par les caractéristiques internes de la boîte de dialogue. Évoquée plus en avant, celle-ci n'a pas une capacité illimitée. Non seulement elle ne conserve pas les échanges éternellement, mais qui plus est, elle accepte un certain nombre de caractères par message. De fait, pour un monologue assez long, le joueur est obligé de fractionner son texte et de laisser paraître ce découpage afin d'éviter une réponse prématurée de son interlocuteur. De même, la boîte de dialogue regroupe plusieurs types de conversations que peut sélectionner le joueur. Le « /dire » permet de s'adresser ouvertement à tous les joueurs autour de son personnage dans un certain périmètre, ce dernier étant augmenté avec le « /crier ». Le « /chuchoter », lui, permet de s'adresser à un seul joueur bien spécifique pour les paroles discrètes, ou lorsqu'un personnage utilise des pouvoirs télépathiques[47]. Enfin, le « /guilde » s'adresse aux membres d'une même guilde[48], tout comme le « /groupe » s'adresse à des individus d'un même groupe[49]. D'autres canaux de discussions sont également disponibles mais assez peu exploités par les rôlistes, comme le « canal général » où tous les joueurs d'une même zone peuvent envoyer des annonces (vente d'objets, recherche d'un joueur pour un combat, discussions diverses, etc.). Tout comme ces différentes manières de s'exprimer autour desquelles les joueurs vont composer leurs échanges, il existe également des codes qu'ils créent afin de rendre la compréhension possible. Entre autres, il leur faut distinguer ce que dit leur personnage des actions qu'il effectue, ces dernières étant réalisées grâce au « /c » qui fait apparaître le texte frappé par l'utilisateur en orange en plaçant son pseudonyme en début de phrase. Il est également nécessaire de distinguer ce qui relève du jeu de rôle de ce qui n'en est pas, entre autres lorsque les joueurs souhaitent s'accorder entre eux sur les événements à venir ou discuter de certains sujets, ce qui se fait notamment en utilisant des parenthèses ou des crochets. Cette manière de construire le récit n'est d'ailleurs pas sans rappeler celles des « enfants huli[50] » pratiquant des « jeux sociodramatiques[51] » décrits par Jean-Marie Schaeffer dans son ouvrage *Pourquoi la fiction* :

---

[46] « Des auteurs expérimentent les dispositifs numériques pour tester leurs potentialités, éprouver l'impact de cette matérialité inédite sur l'écriture et la lecture », CLEMENT, Jean et SAEMMER, Alexandra, « Littérature numérique », *Encyclopædia Universalis*, 2017.

[47] Il fait alors entendre sa voix dans la tête du personnage ciblé.

[48] Voir glossaire.

[49] Un groupe est un rassemblement de plusieurs joueurs dans une équipe. Temporaire contrairement à la guilde, il permet de s'exprimer sur un canal restreint aux membres du groupe. Pour les joueurs, c'est aussi le moyen de constituer une équipe le temps de quelques instants afin d'effectuer des tâches ensemble, comme les donjons ou les raids, instances de combats où il est nécessaire d'être plusieurs.

[50] SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction*, Paris, Editions du Seuil, 1999, p.234.

> « ils utilisent des sortes de didascalies prescriptives ou d'indications de souffleurs [...] ; de temps en temps, le jeu est suspendu pour laisser place à des négociations portant sur le développement futur du programme imaginaire [...] ; le passage entre actes de langage intrafictionnels aux prescriptions de scène et aux suggestions de programme fictionnel est en général signalé par des changements de tonalité ou de timbre vocal, etc.[52] ».

Il s'agit donc d'un véritable échange ludique basé sur une alternance entre fictionnalité et hors-fictionnalité – *role play* et *hors role play* comme le nomment les joueurs – mais surtout d'une pratique réfléchie, mettant à profit, dans le cas du jeu de rôle sur les jeux, les outils numériques à disposition des auteurs.

Toutes ces contraintes mais également toutes ces possibilités offertes par le numérique façonnent la littérature qui s'y déploie.

Une production écrite éparse et parfois éphémère

Le jeu de rôle, ainsi que les œuvres des forums, représentent une masse de données parfois difficilement quantifiable et relativement instable. C'est le cas particulièrement en ce qui concerne le jeu de rôle en ligne, puisque le texte est voué à disparaître. Comme évoqué précédemment, dans *World of Warcraft*, la boîte de dialogue supprime les messages au fur et à mesure de leur accumulation, puisque sa capacité est limitée. De plus, lorsque le joueur quitte le jeu puis se reconnecte, la boîte de dialogue est alors rafraîchie et donc vierge[53]. Les forums permettent alors aux joueurs de fixer certains de leurs écrits – ainsi que d'en produire de nouveaux, afin qu'ils ne soient pas perdus et soient ainsi partagés avec leurs pairs. Mais de leur côté, les forums ont également leurs désavantages. Ils sont extrêmement nombreux, parfois difficiles à trouver. Afin d'accéder aux forums propres à une guilde, il est nécessaire de connaître l'existence et le nom de celle-ci. Certaines pratiques de jeux de rôle sur les forums comme les échanges épistolaires privés ne sont pas visibles de tous, puisqu'ils sont envoyés de la messagerie d'un joueur à celle de son correspondant. Par ailleurs, lorsqu'une guilde devient inactive, il est

---

[51] Ibid.

[52] Ibid.

[53] Afin de contrer cette perte de texte, un *addon* particulier a été créé. Un *addon* est un outil que l'on peut ajouter au jeu selon le bon vouloir du joueur, afin d'avoir accès à certaines fonctionnalités spécifiques. Il s'agit de créations de joueur(s) et non des développeurs initiaux du jeu, mais elles sont tolérées par ces derniers aussi longtemps qu'elles n'enfreignent pas le règlement. En l'occurrence celui qui fut conçu afin de conserver un maximum de texte s'appelle *Elephant* et peut-être programmé pour conserver certains éléments en particulier (ce qui est dit, ce qui est chuchoté…). Le joueur ajuste la quantité de données textuelles qu'il souhaite préserver, allant de 0 à 10 000 caractères. Toutefois, dès cette capacité dépassée, les premiers caractères commencent à disparaître et sont alors perdus.

assez fréquent que le forum qui a été créé par ses membres soit supprimé, la totalité des productions littéraires présentes sur le site disparaissant alors irrémédiablement. L'auteur d'un texte sur ce type de plateformes est également libre de le supprimer, mais aussi de le modifier, un écrit n'étant alors jamais figé avec certitude pour les lecteurs. De plus, sont parfois mobilisés l'usage de liens vidéo[54], d'images hébergées sur des pages web tierces, voire bien d'autres renvois à des sites extérieurs à celui où est posté le texte. Parfois, ces liens ne sont plus valides, ou encore le contenu partagé a été supprimé. Ces ajouts disparaissent alors irrémédiablement de l'œuvre littéraire, l'amputant d'une partie de son contenu. La littérature non-officielle qui sera traitée ici a donc un aspect éphémère qui découle directement de son medium d'accueil.

En ce qui concerne les œuvres produites par ou pour les éditeurs des jeux, certaines sont particulièrement complexes à obtenir, notamment les toutes premières. En effet, bien que les producteurs de *Warcraft* aient récemment fait rééditer certains de leurs romans[55], nombreuses sont leurs œuvres à ne pas avoir connu ces nouvelles publications. Parmi celles-ci, il y a des ouvrages particulièrement difficiles à trouver, car ayant été diffusés en petites quantités. De même, le site officiel du jeu ayant changé d'adresse, plusieurs nouvelles sont susceptibles d'avoir disparu.

Il convient d'observer que la littérature qui est à l'étude ici est parfois difficile à caractériser. Certains objets sont particulièrement hybrides. Les « chroniques fictives » que sont les *Chronicles*[56] sont tout à fait représentatives de cette mixité. En effet, elles mêlent récit historique fictif, cartes et illustrations variées. De leur côté, bien qu'ils fassent partie d'un genre déterminé, les *artbooks* associent arts visuels et littérature[57], devenant alors des objets transartistiques. C'est également le cas de la littérature numérique, qui par définition est à la frontière entre ce qui relève du textuel et ce qui relève de l'objet numérique, comme les additions permises par le web évoquées plus en avant. Musiques, images, mises en pages ou encore animations variées sont susceptibles d'apparaître en parallèle du texte.

La littérature du jeu de rôle et des forums a créé par ailleurs ses propres *topoi*, comme avec les « fiches de personnages »[58]. Les différentes sections des forums cadrent également

---

[54] C'est le cas de *Parcours d'un Aspirant*, écrit par Srem, Kirin Tor Roleplay, 2012. Celui-ci renvoie à une musique sur la plateforme Youtube sous l'appellation « Thème » afin d'associer une musique à la lecture de son texte.

[55] C'est le cas par exemple du roman intitulé *L'Ascension de la Horde* et écrit par Christie GOLDEN, initialement publié en 2006 et qui fut réédité en 2018.

[56] Dont le premier opus de Robert BROOKS, Matt BURNS et Chris METZEN, (auteurs), Joseph LACROIX et Peter C. LEE (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*, Milwaukie, Dark Horse Comics, Dark Horse Books, 2016.

[57] Ce n'est pas toujours le cas, certains *artbooks* se contentant de partager les différents croquis et dessins sans ajouter aucun texte.

[58] Sur le forum Kirin Tor Roleplay par exemple : http://kirintor-rp.1fr1.net/f21-fiches-de-personnages.

l'aspect de certaines productions littéraires, comme sur le forum de *la Garde de Hurlevent*[59], avec les sections « Annonces officielles », « Courriers à la Garde », ou encore « Recrutements », ce dernier mettant à disposition un formulaire type à remplir par le postulant de manière scrupuleuse[60]. Les forums produisent ainsi leurs propres formes, qui deviennent parfois des normes pour la totalité des joueurs qui en font l'usage.

L'organisation de ce travail de recherche

Ce travail de recherche s'intéressera tout particulièrement à la question des phénomènes d'échange et de réciprocité entre les jeux-vidéo et les œuvres qui en découlent. Il s'agira d'observer le résultat de cette confrontation et les notions littéraires qui s'en voient bouleversées. L'univers *Warcraft* sera le seul traité, puisqu'il offre un corpus suffisamment large et éclairant pour répondre à cette interrogation. Quatre œuvres seront ainsi observées tout spécifiquement et sont répertoriées dans le corpus primaire[61]. Le choix de celles-ci a été imposé par la volonté de réaliser un véritable panorama des créations littéraires découlant du jeu. Il convenait donc de se pencher sur diverses productions, chacune ayant ses spécificités et étant sélectionnée pour leur pertinence. De fait, un *artbook* a été sélectionné, celui de *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria*[62]. Vient ensuite l'incontournable *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*[63]. Déjà évoqué dans cette introduction, il sera également exploré pour son hybridité. Enfin, le roman *World of Warcraft : Illidan*[64] sera le dernier des ouvrages dits « officiels » à compléter ce corpus primaire. Celui-ci a pour principal intérêt de conter l'histoire d'Illidan Hurlorage, elfe de la nuit qui s'est battu contre les forces démoniaques de la Légion Ardente, et notamment, les évènements qui ont précédé ceux montrés dans l'extension *Burning Crusade*[65]. Il mêle donc à la fois l'histoire déjà connue du joueur et des éléments qui lui sont étrangers. Par ailleurs, s'agissant ici d'obtenir une vision d'ensemble des productions littéraires issues du jeu, notamment de celles générées par la communauté des joueurs, d'autres œuvres seront évoquées dans cette perspective. Cela concernera d'une part les écrits réalisés dans le jeu vidéo *World of Warcraft*[66], d'autre part les écrits

---

[59] http://gardedehurlevent.forumpro.fr/, op. cit.

[60] Ibid.

[61] Voir le grand I. de la bibliographie.

[62] BADER, Breanna, et al., op. cit.

[63] BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris (auteurs), LACROIX, Joseph, C. LEE, Peter (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*, Milwaukie, Dark Horse Comics, Dark Horse Books, 2016.

[64] KING, William, *World of Warcraft : Illidan*, Londres, Titan Books, 2016.

[65] Une extension de jeu est un contenu complémentaire, qui vient en addition au jeu de base. Pour obtenir la suite de l'histoire et aller jusqu'au niveau maximum, le joueur doit acquérir l'ensemble des extensions déjà sorties. *Burning Crusade* est l'une d'entre elles.

[66] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

réalisés sur les forums. Les premiers, ne pouvant être captés qu'en étant présent en ligne et dans un laps de temps limité, ne peuvent être recensés aussi nettement que les seconds, mais demeurent toutefois centraux, car à l'origine des textes partagés sur les forums. L'ensemble de ces productions associées au jeu de rôle seront celles des rôlistes présents sur le serveur[67] *Kirin Tor*, puisque ce dernier est l'un des plus fertiles, qu'il s'agisse de la quantité ou de la diversité des écrits qui en émergent, et que les auteurs interrogés proviennent de cet espace.

De plus, si les enjeux littéraires sont au cœur de ce travail de recherche, le numérique y occupe une place centrale. D'une part, il s'agira de comprendre le fonctionnement des supports numériques sur lesquels les œuvres sont réalisées, ou qui gravitent autour d'elles – le vidéoludique étant le format initial de l'univers *Warcraft*. D'autre part, nous verrons de quelle manière les outils numériques peuvent être déployés afin de répondre aux problématiques qui sont les nôtres. Ainsi, la visualisation de données permettra d'observer la manière dont les écrits se déploient plus particulièrement dans les forums, de mettre en exergue la multiplicité des auteurs au sein des différentes productions littéraires[68] et de réfléchir à la manière dont les outils numériques peuvent permettre de rendre plus pérennes des données initialement mouvantes voire éphémères.

Au regard des éléments présentés dans cette introduction, il paraît nécessaire de dédier avant toute chose une partie conséquente de la réflexion à la caractérisation des différents objets qui seront étudiés, tout en gardant à l'esprit qu'ils font partie d'un corpus commun. Il s'agira de regarder plus spécifiquement les particularités esthétiques des différentes productions littéraires découlant du jeu, qu'elles soient officielles ou créées par les joueurs. Seront observés les genres et les *topoi* qui se sont constitués à partir de ces productions. Les œuvres du corpus primaire de ce travail seront bien entendu étudiées tout particulièrement, afin d'en saisir les spécificités et de démontrer leur intérêt littéraire.

À partir de ces éclaircissements effectués sur les objets auxquels s'intéresse cet ouvrage, il conviendra de se recentrer sur la problématique qui a été choisie afin de cadrer la réflexion qui se déploiera ici. Tout d'abord, nous observerons ce que le jeu vidéo apporte à la littérature. Nous nous questionnerons sur la manière dont sont transposés des éléments propres au vidéoludique dans le domaine littéraire, notamment pour ce qui relève de l'audiovisuel, et la manière dont ce phénomène de déplacement vient enrichir l'écrit. Le détournement du rôle du joueur vers celui d'écrivain sera également au centre de la réflexion, plus spécifiquement dans le cadre des forums[69]

---

[67] Voir glossaire.

[68] Voir « une production communautaire insérée dans des pratiques plus larges ».

[69] Voir glossaire.

et avec le soutien de la visualisation de données[70], qui permettra de mettre en lumière la création d'un véritable réseau de joueurs-auteurs.

Enfin et dans la continuité de cette démonstration, le processus inverse sera étudié. En effet, la littérature contribue également à enrichir l'univers du jeu, puisqu'elle ajoute certains éléments à son scénario, voire en corrige d'autres. Qui plus est, elle offre une nouvelle immersion dans l'histoire pour les joueurs, qui prennent ainsi la posture de lecteurs voire d'écrivains. Pour clore, il sera constaté que la littérature issue du vidéoludique ouvre des possibilités de créativité presque infinies, qui participent de cet enrichissement de l'univers vidéoludique originel.

[70] Voir glossaire.

I/ Qu'est-ce que la littérature issue du vidéoludique ?

I/ Qu'est-ce que la littérature issue du vidéoludique ?

Si les œuvres étudiées ici sont rassemblées pour répondre aux diverses interrogations exprimées en introduction et donc grâce à des perspectives communes, il convient de déterminer ce qui fait la littérarité de celles-ci en premier lieu. Certains écrits étudiés dans ce mémoire nécessitent effectivement de s'appuyer sur une définition précise, afin de mettre en exergue leurs qualités littéraires.

Ainsi, dans la 9ème édition du Dictionnaire de l'Académie Française, la littérature est définie comme « [l']activité de l'esprit par laquelle un auteur, usant du langage écrit comme d'un moyen de création artistique, transmet les fruits de son imagination, de son savoir ou de sa méditation ; les œuvres résultant d'une telle activité[1] ». Il conviendra donc de s'attacher à cette définition tout au long de l'analyse des écrits du corpus[2]. Cette approche permettra de s'intéresser à des écritures créatives diverses, majoritairement peu connues et sans évaluation critique préexistante. Si cette manière de définir la littérature est particulièrement large, elle répond avant tout aux besoins du corpus de ce mémoire. Celui-ci est en effet hétérogène, composé de créations parfois éclatées, brèves et difficiles à rattacher à un genre précis. Ce constat est particulièrement évident lorsqu'on se penche sur les écrits des joueurs au sein même du jeu vidéo *World of Warcraft*. Le texte y est fragmenté, court et avec une dimension spontanée, mais s'inscrit aussi dans la pratique plus large du jeu de rôle. Les éclats de cette pratique globale ne sauraient donc être privées de leur dimension littéraire, qui est tout à fait centrale. Si les échanges dans la boîte de dialogue peuvent sembler similaires à un véritable *chat*[3] entre les joueurs, il convient de rappeler qu'il s'agit de l'interprétation de personnages et que dans ce cadre, l'écrit est pensé, sur le plan sémantique comme stylistique. Qu'il s'agisse de coller aux personnages créés (en ce qui concerne leur histoire personnelle, leur tempérament, ou encore leur humeur à un instant précis), ou bien à l'univers plus largement (évoquer des évènements propres à ce dernier, imiter le niveau de langage des personnages créés pour le jeu, etc.), il y a véritablement une « activité de l'esprit[4] » réfléchie de la part des auteurs.

C'est sur ce socle qu'il s'agira de se pencher sur les caractéristiques spécifiques des œuvres, afin d'appréhender au mieux les objets qui sont au cœur de cette étude.

---

[1] *Dictionnaire de l'Académie française* (9ème édition), t.2, Imprimerie nationale / Fayard, 2005.

[2] Cette définition avait déjà été proposée lors de notre communication le 15/04/2021 dans le cadre du Colloque du Master 2 de Littérature Générale et Comparée intitulé « Au travers : la littérature en dialogue ».

[3] Discussion en ligne et en temps réel.

[4] *Dictionnaire de l'Académie française* (9ème édition), t.2, Imprimerie nationale / Fayard, 2005.

A) Une littérature polymorphe

1) La variété des productions : des écrits portés par différents objectifs

Si les productions textuelles qui sont traitées ici tournent toutes autour de l'univers de *Warcraft* et montrent ouvertement cette parenté, elles sont également d'une immense diversité. Il existe d'une part des œuvres particulièrement denses comme le sont les *Chronicles* et d'autre part des écrits extrêmement courts tels que ceux proposés sur les forums (petites nouvelles, courriers…), ou plus encore, tels que ceux présents dans la boîte de dialogue en jeu. Outre leur longueur, les formats et les contenus de ces œuvres sont également extrêmement variés. Leurs visées varient également, selon ce qui a motivé leur émergence.

Parmi toutes ces productions, des écrits à la narration romanesque "classique" se proposent aux lecteurs, avec des récits relativement longs, faisant partie des créations dites "officielles" associées aux jeux.

Dans *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*, le récit est structuré de manière assez traditionnelle, avec une « Preface[5] », puis des « Introductions[6] », et enfin une suite de quatre chapitres[7]. Chacun de ces derniers est découpé en plusieurs paragraphes distincts, tous précédés d'un titre et correspondant à un événement historique particulier, par exemple « The Void Lords and the birth of the Old Gods[8] », ou encore « The Rise of Demons [9] ». En version originale, c'est le *preterit* qui est le plus employé « To do so, they empowered those that did not contain empowered primitive life-forms to uphold the integrity of their ordered worlds[10] ».

Dans le roman *Illidan*, le *preterit* domine également le récit largement : « He looked at the ancient vault of his prison, traced the weave of the spells that had held him.[11] », « The pit lord turned his burning eyes upon Illidan. When he spoke, his voice was deep and guttural.[12] ». La majorité des discours sont reportés de manière directe. Ils peuvent alors être présentés entre guillemets : « "This is an abomination, Lord Illidan.", he said. "So you have said. But it is

---

5 BROOKS, Robert, et al., op. cit., trad. Annaïg Houesnard.

6 Ibid., p.5.

7 BROOKS, Robert, et al., op. cit.: « Chapter 1 : Mythos », « Chapter 2 : Primordial Azeroth », « Chapter 3 : Ancient Kalimdor », « Chapter 4 : A New World ».

8 Ibid., p.21 : « Les Seigneurs du Vide et la naissance des Dieux Très Anciens », trad. Annaïg Houesnard.

9 Ibid., p.21 : « L'ascension des démons », trad. Annaïg Houesnard.

10 Ibid., p.19 : « Afin d'y parvenir, il accorda à des formes de vie primitives les moyens de maintenir l'intégrité de leurs mondes ordonnés », trad. Annaïg Houesnard.

11 KING, William, op. cit., page 8/10 de « Prelude: Six Years Before the Fall ». « Il considéra le caveau sans âge où il était resté détenu et détailla l'enchevêtrement de sorts qui l'avait maintenu enchaîné [...] », trad. Claire Jouanneau.

12 Ibid., page 10/22 de « Chapter One : Four Years Before the Fall ». « Le seigneur des abîmes posa son regard brûlant sur Illidan et prit la parole, d'une voix profonde et gutturale. », trad. Claire Jouanneau.

necessary"[13] ». Mais ils peuvent aussi apparaître par le biais de l'italique : « It's claws scrabbled against his chest, digging deep wounds, shredding his leather jerkin. *Such delicious agony.* The pain almost immobilized him, but threw his weigh forward.[14] », cette fois pour distinguer des voix intérieures. Dans l'exemple ci-avant, il s'agit d'un démon qui s'adresse à son hôte.

Au sein des traductions françaises officielles de ces deux œuvres, ce sont donc l'imparfait et le passé simple qui sont majoritairement employés au fil du récit[15]. Ces temps se retrouvent dans la plupart des romans estampillés *Warcraft*, ainsi que dans de nombreuses œuvres romanesques plus largement.

Ce parti-pris peut s'expliquer par une volonté des développeurs d'affirmer une parenté avec le roman traditionnel. D'une part, cela permet de proposer aux lecteurs des œuvres avec des normes familières, qui vont servir de repaires à ces derniers et faire écho à ce qu'ils auraient pu expérimenter au sein d'autres lectures. D'autre part, ce choix peut donner une forme de légitimité à cette littérature, qui bien que dédiée principalement à des joueurs se veut revendiquer une certaine qualité littéraire. Cependant, cette filiation ne se fait pas au détriment de celle à l'œuvre d'origine. En effet, outre la présence de l'univers vidéoludique dans le titre ainsi que sur les couvertures – avec l'apparition de personnages emblématiques[16] – les auteurs de romans travaillant pour la compagnie *Blizzard Entertainment* sont aussi généralement familiers avec la « culture geek[17] ». Christie Golden, autrice d'une dizaine de romans sur l'univers *Warcraft*, a par exemple écrit autour d'autres univers, comme ceux de *Star Wars*, *Star Trek*, ou encore *Assassin's Creed*[18]communément associés à cette culture particulière comme faisant partie du *Geekdom*[19]. William King, bénéficie à la première page d'*Illidan* d'une courte présentation mettant en avant son expérience autour des univers vidéoludiques : « [He] is the author of more than twenty novels, an Origins Award-winning game designer [...]. His *Warhammer*[20] books have sold more

---

[13] Ibid., page 9/17 de « Chapter Five : Four Years Before the Fall ». « - C'est une abomination, seigneur Illidan. / - Tu me l'as déjà dit. Mais c'est nécessaire. », traduction par Claire Jouanneau.

[14] Ibid., page 3/15 de « Chapter Nine : Four Months Before the Fall ». {ici traduction]

[15] Voir notes 10, 11 et 12 du chapitre I.

[16] Voir par exemple les premières de couverture de *L'ascension de la Horde* (GOLDEN, Christie, *L'ascension de la Horde*, Panini Comics, Paris, 2018) présentant le personnage de Grommash Hurlenfer – ou Grommash Hellscream en version originale – et celle d'*Illidan* (KING, William, op. cit.) sur laquelle figure le personnage éponyme.

[17] Voir en introduction et W Keith CAMPBELL, Brittany GENTILE, Jessica MCCAIN, « A Psychological Exploration of Engagment in Geek Culture », *PLoS ONE*, Vol.10(11), 2015.

[18] Voir Brosse, Luigi, « Christie Golden », *Elbakin.net*, http://www.elbakin.net/fantasy/auteur/christie-golden-303, 2013, lui-même cité sur https://www.babelio.com/auteur/Christie-Golden/13901.

[19] Terme proposé notamment par Olivri Thomas, contraction des mots « geek » et « kingdom » (royaume) : OLIVRI, Thomas, Geek-art, une anthologie art, design, illustrations & sabres-laser, Paris, Huginn&Muninn, 2013, p.04.

[20] *Warhammer* est un jeu de figurines ayant donné suite à plusieurs jeux-vidéo. Pour plus d'informations : https://www.warhammer-community.com/.

than three quarters of a million copies in English and been translated into eight languages.[21] » Cette expérience implique une certaine proximité avec les lecteurs ciblés en priorité, c'est-à-dire les joueurs, qui pour beaucoup en sont également des adeptes. En effet, par le simple fait d'adhérer à l'univers vidéoludique de *Warcraft*, ils peuvent être associés à cette culture qui est, entre-autre, composée des jeux-vidéo[22]. Cette recherche de légitimité double des productions officielles, à l'égard du littéraire et du vidéoludique, n'est pas dénuée également d'un intérêt marchand. De la même façon que pour les *artbooks*[23] et comme le fait remarquer pour ces derniers Philippe Rioux, il s'agit « à la fois [...] d'une tentative de légitimation et l'expression d'un désir de légitimité propres au jeu vidéo, ainsi que l'actualisation sous forme d'objets d'une visée mercantile caractéristique du domaine vidéoludique[24] ». Les *artbooks World of Warcraft*[25], produits majoritairement en accompagnement de la sortie d'une extension, se placent véritablement dans cette perspective marchande. S'il est possible de s'approprier *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria* indépendamment du jeu aujourd'hui, il était avant tout édité dans le "coffret collector" de l'extension *Mists of Pandaria*, comme un véritable bonus supplémentaire, parmi d'autres tels que le DVD des bonus ou le CD-Rom comprenant la bande-originale du jeu. Ces ajouts justifiaient alors un prix plus important que lors d'un achat de l'extension de jeu seule.

Si les productions littéraires officielles permettent de générer un profit et de promouvoir l'univers vidéoludique, ce n'est pas le cas des écrits prenant racine dans le jeu de rôle, qui n'engendrent aucun bénéfice financier pour leurs auteurs. D'une part, ces productions sont de l'ordre de la *fanfiction* et se déploient donc dans des espaces qui ne rémunèrent pas les écrivains. D'autre part, les jeux *Warcraft* et *World of Warcraft* sont protégés par des *copyrights* qui ne permettent pas aux auteurs de commercialiser des œuvres ouvertement rattachées à cet univers sans obtenir de licence préalable de la part de la franchise[26]. Sur le site officiel, dans la section des questions concernant les mentions légales, se trouve la précision qui suit : « Est-ce que je peux écrire des romans, des scénarios, des productions théâtrales ou d'autres adaptations basées sur vos jeux ? / Non. Blizzard Entertainment® se réserve le droit d'étendre ses droits à d'autres

---

[21] KING, William, op. cit., p. 1/1 de « About the Author »: « [Il] est l'auteur de plus de vingt romans, un concepteur de jeu récompensé par les Origins Award [...]. Ses livres *Warhammer* se sont vendus à près d'un million d'exemplaires en anglais et ont été traduits en huit langues. », trad. Claire Jouanneau.

[22] W Keith CAMPBELL, Brittany GENTILE, Jessica MCCAIN, « A Psychological Exploration of Engagment in Geek Culture », *PLoS ONE*, Vol.10(11), 2015.

[23] Voir glossaire.

[24] RIOUX, Philippe. « En quête de capitaux : formes et hésitations du livre d'art de jeux vidéo. » *Mémoires du livre / Studies in Book Culture*, volume 5, numéro 2, 2014.

[25] Blizzard Entertainment fait également paraître des *artbooks* associés à d'autres de ses licences, telles que *Diablo* ou *Starcraft*.

[26] L'ensemble de ces productions sont sous la mention « Tous droits réservés » au profit de *Blizzard Entertainment*. Voir : https://www.blizzard.com/fr-fr/legal/5515ca11-1c96-42a0-b853-e7876a0d19bf/mentions-legales, Blizzard Entertainement SAS, 2005, consulté le 05/05/2021.

supports.[27] »[28]. De plus, les joueurs de *World of Warcraft* doivent payer un abonnement mensuel afin d'accéder au jeu vidéo en plus du prix d'achat de celui-ci. Les rôlistes sont donc prêts à dépenser de l'argent afin de pouvoir continuer à produire de l'écrit dans cet espace[29]. Il peut donc se conclure que les œuvres non officielles sont réalisées par des auteurs ayant pour principal intérêt la création littéraire. Elles prennent source dans la pratique ludique du jeu, qui se prolonge par l'activité d'écriture.

Sur les forums, bien que chaque production individuelle puisse être modérément importante en termes de nombre de caractères, se regroupent de très nombreuses données textuelles. *Kirin Tor Roleplay* regroupe ainsi pas moins de 3948 membres enregistrés, 148090 messages et 8713 sujets[30], tandis que le forum dédié à la Garde de Hurlevent comptabilise 3150 membres pour 176989 messages[31]. Cette abondance de créations littéraires implique une grande variété de formats et de sujets. Toutes sont pourtant cadrées par les possibilités offertes par le forum, qui impose un certain nombre de polices d'écriture, ou encore de possibilités d'agencement du texte. De même, chaque sujet a son espace dédié, les forums étant organisés selon une arborescence précise qui leur est propre[32].

Ces productions sont toutes liées au jeu de rôle, et c'est sur ce socle qu'elles se déploient. Dans le cadre des forums, elles répondent à plusieurs besoins. Tout d'abord, elles répondent à la volonté de pérennisation – au moins partielle – de certaines productions qui a déjà été abordée plus avant. Ensuite, ce support permet de créer des œuvres qui ne pourraient pas prendre cette forme dans le jeu. Au-delà des spécificités de cette littérature numérique et les opportunités qu'elle offre – du point de vue de la mise en page, de l'animation ou encore des hyperliens, il y a sur les forums de nombreuses productions littéraires qui sont considérées comme faisant partie intégrante du jeu. Ne pouvant y être véritablement placées, des œuvres sont régulièrement produites par les joueurs dans l'espace des forums, mais considérées par la communauté comme présentes dans l'espace vidéoludique. Les affiches sont par exemple extrêmement nombreuses, en particulier pour les différents commerces telles que les auberges. C'est le cas de l'auberge *La Chope Sucrée*, institution fictive créée et animée par des joueurs sur le

---

[27] https://www.blizzard.com/fr-fr/legal/28d5ebbf-c245-4408-8ba9-043dd5f056bf/f-a-q-des-mentions-l%C3%A9gales#660850146, Blizzard Entertainement SAS, 2005, consulté le 05/05/2021

[28] La franchise semble toutefois tolérer les rôlistes et leurs œuvres – dans la mesure où leurs pratiques ne sont pas lucratives, permettant aux différents *addons* spécialisés dans la production de l'écrit de continuer à exister, tout comme les forums.

[29] S'il est possible de jouer avec un compte d'essai, ce dernier limite grandement les possibilités, aussi bien sur le plan purement vidéoludique que dans l'usage de l'espace de dialogue indispensable au jeu-de-rôle. Le prix de l'abonnement mensuel est de 12€99 sans engagement (voir : https://eu.shop.battle.net/fr-fr/product/world-of-warcraft-subscription).

[30] Données récoltées au 06/05/2020, sur le site concerné : https://kirintor-rp.1fr1.net/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005.

[31] Données récoltées au 06/05/2020, sur le site : https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, op. cit.

[32] Voir I de la section « Annexes ».

serveur *Kirin Tor*, ces derniers mettant à disposition sur les forums l'ensemble des affiches liées à l'activité du commerce dans le jeu vidéo, en particulier l'auteur-joueur « Doubhée »[33]. En effet, les joueurs dont les personnages travaillent à la *Chope Sucrée* occupent dans l'espace vidéoludique un bâtiment existant qu'ils ont associé à leur auberge. Dans ce dernier, ils pratiquent le jeu de rôle avec les rôlistes qui souhaitent les rejoindre, plusieurs jours par semaine et sur des plages horaires précises, les personnages entrant constituant les clients[34]. D'autres œuvres sont hébergées par les forums bien qu'il soit collégialement admis qu'elles sont accessibles dans l'espace du jeu du point de vue du jeu de rôle. Se retrouvent de cette façon des formats divers, comme celui du dictionnaire[35] ou de la gazette[36]. Enfin, les forums offrent aux joueurs la possibilité d'échanger de manière efficace. En effet, ils permettent à ces derniers de dialoguer, dans le cadre du jeu de rôle ou pour commenter celui-ci, de manière différée. Lorsque sur le jeu vidéo il faut être connecté en même temps que son interlocuteur cible et se retrouver dans le même espace, les forums permettent de se libérer de cette contrainte.

---

[33] DOUBHEE, « Les soirées proposées à la Chope Sucrée », *Kirin Tor Roleplay – Royaumes Roleplay*, 2014 (en cours), disponible à https://royaumes-rp.1fr1.net/t6903-les-soirees-proposees-a-la-chope-sucree, consulté le 04/05/2021.

[34] Ibid. Ce sujet regroupe 110 messages, chacun correspondant à un affichage distinct, et a été vu 10548 fois. Données récoltées le 04/05/2021.

[35] Parmi d'autres sources, à titre d'exemple : "SEIGNEURIE THARLSON", « Nouveau dictionnaire Pan-Boréen, Tome I et II », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 2017, http://kirintor-rp.1fr1.net/t8319-nouveau-dictionnaire-pan-boreen-tome-i-a-l et http://kirintor-rp.1fr1.net/t8321-nouveau-dictionnaire-pan-boreen-tome-ii-m-y.

[36] Parmi d'autres sources, à titre d'exemple : "RISLON MILLOIN", « La Gazette de Hurlevent – Édition & Brève », *La Garde de Hurlevent*, à partir du 02/08/2013 (en cours), https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t14132-la-gazette-de-hurlevent-edition-breve.

2) Hybrides et composites : des œuvres aux contours brouillés

Non seulement les créations littéraires autour de l'univers *Warcraft* sont très différentes les unes des autres, mais elles sont aussi généralement caractérisées par une hybridité et une complexité interne, au-delà de la littéralité qu'elles partagent en commun.

Les *artbooks* sont certainement les œuvres qui portent le plus ouvertement cette mixité, puisque le signifiant renvoyant à ces objets est composé de deux lexèmes distincts qui la font transparaître de manière évidente. Tout d'abord « *art* », qui renvoie aux différentes illustrations qui composent ces œuvres, et donc à leur dimension artistique et visuelle. Puis « *books* [37]», qui d'une part est le lieu d'accueil de ces illustrations – l'objet livre – et d'autre part correspond à la dimension textuelle qui y est présente, de manière plus ou moins importante. Le tout vient former un « livre d'art », lui-même rattaché à une œuvre préexistante : dans le cas de ce corpus, à *Warcraft*. Ainsi, il s'agit d'un objet artistique et littéraire, prenant racine dans un imaginaire issu du vidéoludique et correspondant aux codes propres des *artbooks* en tant que productions de la « culture geek »[38]. *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria* est divisé en plusieurs chapitres, eux-mêmes divisés en plusieurs sections numérotées. Chacun de ces chapitres et chacune de ces sections fait l'objet d'une introduction écrite apportant des éléments de contextualisation et précédant plusieurs pages d'illustrations diverses : croquis, objets insérés dans le jeu, dessins numériques[39], ou encore séquences de la cinématique de l'extension[40] en plan par plan[41]. Toutes ces œuvres d'art renvoient à l'imaginaire visuel du jeu, et plus spécifiquement à cette extension précise. Il s'agit d'une manière de découvrir ou de redécouvrir les différents éléments présents dans l'instance numérique, mais aussi d'en apprendre davantage sur eux grâce à la présence de l'écrit.

Cette dimension artistique parcourt également les *Chronicles*. *Chronicles Volume I* comprend de nombreuses illustrations, sur une page ou en double-pages. Il s'agit soit de représentations d'évènements importants de l'histoire contée, comprenant alors une légende, soit de cartographies diverses[42]. Si son contenu est parfaitement fictif, son format rappelle celui de la chronique historique. D'après le dictionnaire de l'Académie Française, la chronique est

---

[37] « Livres ».

[38] Voir la partie « une production communautaire insérée dans des pratiques plus larges » de notre introduction.

[39] Réalisés grâce à l'outil numérique et non sur papier.

[40] Avant la sortie d'une extension de *World of Warcraft*, un film d'animation (d'une durée allant de 2:33 à 5:24) est diffusé systématiquement par les développeurs, à la manière d'une bande-annonce. Elle ne comprend pas les images des jeux, il s'agit d'un court métrage réalisé uniquement à cette fin promotionnelle. Pour consulter la cinématique d'introduction à *Mists of Pandaria* : https://www.youtube.com/watch?v=zFxE632fw8Q.

[41] BADER, Breanna, et al., op. cit.

[42] Ibid.

une « histoire rédigée en suivant l'ordre du temps[43] », ce qui n'exclue toutefois pas qu'elle puisse être « imaginaire[44] ».

Le premier chapitre de *Chronicles* s'intitule « Myth[45] » et s'ouvre sur le titre « Origins[46] ». L'histoire commence à l'aube de la création des mondes lorsque les êtres célestes dénommés Titans voient le jour au beau milieu de l'univers. Elle se déroule ensuite de manière chronologique, en allant progressivement vers des événements plus récents. Il s'agit de retracer de la manière la plus exhaustive possible l'ensemble des épisodes historiques ayant eu lieu dans l'univers de *Warcraft*, afin d'instruire le lecteur. Ce récit historique est reporté par un narrateur qui n'est pas présent dans la diégèse de l'œuvre, mais qui semble parfois écrire depuis l'univers qui y est décrit, à une époque ultérieure : « No one knows when or why the first titan awoke, but legends hold that his name was Aman'Thul.[47] ». Il s'agirait donc d'un chroniqueur cherchant à reporter les évènements de cet univers de manière linéaire, y compris ceux auxquels il n'a pas assisté directement mais pour lesquels il aurait effectué une investigation. Cependant, il n'est pas parfaitement fiable, puisque précisément il n'a pas été confronté à ce qu'il décrit. De plus, il semble régulièrement emprunter un regard – faussement – omniscient : « Nielas realized that Aegwynn was not the traitorous rebel that the Council of Tirisfal had made her out to be. As he discerned more about the Guardian's own motivations, he began to sympathize with her plight.[48] ». Ces interventions se placent parfois pour justifier des évènements ou des décisions, ici c'est ce qui aurait motivé le personnage à stopper sa traque, mais ce n'est pas systématique. Ainsi, la forme de la chronique sérieuse embrassée d'une part cohabite d'autre part avec une énonciation ambiguë. Cette contradiction peut s'expliquer par les visées des développeurs exprimées plus en avant – combiner figure d'autorité littéraire et imaginaire vidéoludique – mais également par une volonté d'enjoliver le récit afin de le rendre plus attractif pour le lecteur. Ce parti pris peut aussi s'expliquer selon le prisme de la « feintise ludique[49] », notion proposée par Jean-Marie Schaeffer : « La fonction de la feintise ludique est de créer un univers imaginaire et d'amener le récepteur à s'immerger dans cet univers, elle n'est pas de l'induire à croire que cet univers imaginaire est l'univers réel.[50] ». Le lecteur n'étant pas dupe, puisqu'il a conscience qu'il

---

[43] *Dictionnaire de l'Académie française* (9ème édition), t.2, Imprimerie nationale / Fayard, 2005.

[44] Ibid.

[45] BROOKS, Robert, et al., op. cit., p.18.

[46] Ibid., p.18.

[47] Ibid., p.19 : « Nul ne sait quand et pourquoi le premier titan s'éveilla, mais les légendes disent qu'il s'appelait Aman'Thul », trad. Annaïg Houesnard.

[48] Ibid., p.161 : « De son côté, Nielas comprit qu'Aegwynn n'était pas la rebelle traîtresse dépeinte par le Conseil. En comprenant mieux les motivations de la Gardienne, il commença à ressentir de la compassion face à sa détresse. », trad. Annaïg Houesnard.

[49] SCHAEFFER, Jean-Marie, op.cit.

[50] SCHAEFFER, Jean-Marie, op. cit., p. 156.

s'agit d'un univers totalement fictif, peut se prêter au jeu de cette narration contradictoire – ou du moins équivoque.

Bien entendu, les productions numériques, qu'elles soient sur les forums ou intégrées au jeu, sont par nature hybrides. Si les possibilités qu'offrent le numérique afin d'enrichir la production littéraire ont été survolées, il convient de rappeler qu'il ne s'agit pas d'apports greffés à l'écrit, mais bien d'un véritable "croisement" entre littérature et données informatiques, qui deviennent alors indissociables. À titre d'exemple, *Pli scellé en provenance d'Elwynn*[51] comprenait initialement les illustrations de « scènes de crime[52] » dans le cadre d'une enquête. Malheureusement, ces illustrations, probablement hébergées sur un site tiers, ont depuis disparu. En l'absence de ces images, l'œuvre se voit amputée d'une part importante de son contenu. Si dans le courrier qui ouvre la production littéraire il y a une brève description des faits, elle demeure succincte. Impossible de savoir si les images consistaient en de simples captures d'écran ou encore si elles comprenaient un montage, voire du texte. Leur simple présence dans l'écrit est un parti pris des auteurs, et en tant que tel un geste créatif intégré à l'œuvre littéraire.

De la même façon, les possibilités de mise en page et plus encore d'interactions proposées par les forums sont des composantes de la création littéraire absolument essentielles. Ce constat est particulièrement sensible dans *Courrier à l'attention du Capitaine Wayne Hammerton*[53], qui emprunte les codes de nombreux autres courriers et missives. En effet, la mise en page des lettres comporte un balisage permettant d'obtenir un fond de texte semblable à du papier. La réponse au sujet initial quant à elle dédouble ce balisage, afin de faire ressortir un document placé en annexe au courrier[54]. Par ailleurs, ce dernier étant particulièrement long, la lecture s'effectue par le biais du *scrolling*[55], reproduisant l'effet du déroulement d'un parchemin[56]. L'ajout de signatures et de cachets de cire personnalisés, créés et insérés informatiquement, se retrouve dans cette œuvre comme dans de nombreux autres échanges de courriers. Loin d'être anecdotiques, ces créations sont une part de l'écrit. Comportant ou non du texte, elles ont été pensées par les auteurs afin de s'inscrire dans leurs œuvres épistolaires.

---

[51] "THADIUS BJECK", et. al. « Pli scellé en provenance d'Elwynn », *La Garde de Hurlevent*, du 26/07/2010 au 02/08/2010 https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t7626-pli-scelle-en-provenance-d-elwynn.

[52] Ibid., "NIHEL NARENDIR", réponse du 02/08/2010.

[53] "EINRIS WEDGE", et. al. « Courrier à l'attention du Capitaine Wayne Hammerton », *La Garde de Hurlevent*, 15/01/2021 au 19/01/2021, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26479-courrier-a-l-attention-du-capitaine-wayne-hammerton, consulté le 02/08/2020.

[54] Ibid., "JONATHAN WALTER", réponse du 19/01/2021.

[55] « Défilement », notre traduction. Il s'agit de l'action consistant à faire défiler une page informatique du haut vers le bas et inversement, par le biais de la souris ou du pavé numérique.

[56] Une notion déjà abordée dans notre communication le 15/04/2021 dans le cadre du Colloque du Master 2 de Littérature Générale et Comparée intitulé « Au travers : la littérature en dialogue ».

Non seulement composites, les productions numériques de ce corpus ne peuvent par ailleurs pas être rattachées à un genre précis. Pour appuyer cette affirmation, il est possible de se rapporter aux propos tenus par Serge Bouchardon sur la littérature numérique plus largement : « De cette discussion, il ressort que le récit littéraire interactif, loin d'être constitué en genre autonome assuré avec certitude de ses frontières, apparaît davantage comme une activité expérimentale.[57] ». Ainsi, chacune des œuvres évoquées plus avant mobilisent des aspects caractéristiques du récit interactif en se rattachant à sa définition : « *Récit interactif* = histoire + narration + interactivité (liée à un dispositif technique informatique).[58] ». Cependant, chacun de ces aspects est abordé très différemment. L'« histoire[59] » peut être linéaire ou fragmentée ; la « narration[60] » peut être unique ou multiple (en particulier selon le nombre d'auteurs, qui va généralement coller au nombre de narrateurs) ; afin, l' « interactivité[61] » peut être à différents niveaux (avec des éléments cliquables, par le biais du *scrolling*, de la navigation entre les pages ou les sujets, etc.).

Les romans *Warcraft* ne sont pas exempts d'hybridité, en dépit de leur format plus "traditionnel". Tout d'abord, *Illidan* comprend une carte du territoire fictif de l'Outreterre[62] fidèle à celle qui consultable par le joueur dans le jeu *World of Warcraft*[63], en plus de l'illustration de couverture représentant le personnage éponyme tel qu'il y apparaît également. Le récit mène vers la chute de ce personnage, une scène bien connue des joueurs puisqu'Illidan était un *boss*[64] majeur contre lequel ces derniers devaient se battre. Adaptant le jeu vidéo, le roman reprend de nombreux éléments visuels présents dans les jeux. Les personnages se conforment à leur apparence dans l'univers vidéoludique, tout comme les lieux : « Green Meteors ripped through the dark clouds that perpetually obscured the heavens over Shadowmoon Valley.[65] ». En arrière-plan du titre de chaque nouveau chapitre se trouve une illustration rappelant les tatouages des chasseurs de démons Illidaris, elfes ayant passé un rituel consistant en leur fusion avec un démon, ce qui modifie drastiquement leur apparence. Cette cérémonie leur permet de devenir membres

---

57 BOUCHARDON, Serge, *Littérature Numérique : le récit interactif*, Paris, Éditions Lavoisier, collection Hermès Science, 2009, p. 217.

58 Ibid., p. 40.

59 Ibid.

60 Ibid.

61 Ibid.

62 KING, William, op. cit, p. 1 et 2 de « Map ».

63 ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit., tout spécifiquement l'extension *Legion* (2016).

64 Un *boss* est un adversaire non-joueur contre lequel les joueurs doivent se battre. Ces combats sont souvent assez longs, composés de plusieurs « phases », durant lesquelles ils doivent faire preuve de stratégie.

65 KING, William, op. cit, p. 1/19 de « Chapter One: Four years Before the Fall »: « Des météorites vertes déchiraient les nuages noirs qui voilaient en permanence les cieux de la vallée d'Ombrelune. », trad. Claire Jouanneau.

de l'armée d'Illidan[66]. Si les motifs ne sont pas ceux portés par Illidan, c'est que le roman a été produit en amont de l'extension *Legion* : « The upcoming expansion, *Legion*, will show what happens next to Maiev and the Illidari demon hunters as they battle the Burning Legion's latest invasion of Azeroth.[67] ». En effet, ce contenu additionnel du jeu comprenait notamment l'arrivée d'une nouvelle classe jouable : celle des chasseurs de démons, qu'il était possible de personnaliser jusque dans la forme des tatouages qui parcouraient leur corps[68]. L'apparition de ces derniers dans le livre est donc un renvoi à l'omniprésence qu'il auront par la suite au sein de l'extension, avec de nombreux personnages joueurs ou non joueurs les arborant.

---

[66] Ibid, p. 8/15 de « Chapter Eleven : Four Months Before the Fall » et suivantes.

[67] Ibid. p. 1/1 de « Notes », « La prochaine extension, *Legion*, vous permettra de retrouver Maiev et les chasseurs de démons Illidari tandis qu'ils font face à la nouvelle invasion de la Légion ardente en Azeroth. », trad. Claire Jouanneau. Azeroth est le nom de la planète principale sur *World of Warcraft*.

[68] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit., tout spécifiquement l'extension *Legion* (2016).

B) La question de l'auctorialité

Pour l'ensemble des œuvres du corpus de ce travail de recherche se pose la question de l'auteur, tout particulièrement en tant qu'instance autoritaire. Afin de comprendre pourquoi cette notion génère toutes sortes d'interrogations, il convient en premier lieu de s'attarder sur ce qu'est et ce qui peut faire l'autorité d'un auteur. Michèle Bokobza Kahan indique, concernant l'auteur de fiction qu' « Il détient un droit d'interprétation et corrélativement une autorité auctoriale qui influencent sa double relation avec le texte et le lecteur.[69] ». Cette « autorité auctoriale[70] » rend l'œuvre dépendante de son auteur, créant entre eux un rapport de filiation, mais c'est aussi elle qui est responsable du lien qui se tisse entre la figure auctoriale et le lecteur du texte. Michèle Bokobza Kahan distingue également les notions d' « *ethos*[71]» – qui « appartient au champ de la rhétorique et de l'argumentation[72] » – et d' « image d'auteur » – qui se réfère à la construction d'un imaginaire autour de l'auteur, mobilisant à la fois les « dimensions du social, du biographique et du textuel[73] » – ce qui amène à regarder la manière dont l'auteur prend place dans ce corpus, que ce soit dans les œuvres elles-mêmes – du côté de l'énonciation – ou de manière plus large, dans la construction de cette « image d'auteur[74] ».

Dans le cadre de ce corpus, il y a par ailleurs toujours une multiplicité de figures auctoriales, y compris dans le roman : l'œuvre originelle demeure *Warcraft*, qu'il s'agisse des jeux ou des œuvres gravitant autour de ces derniers. Il existe donc une constellation d'intervenants, non seulement les écrivains eux-mêmes, mais également l'ensemble des autres créateurs qui les inspirent (scénaristes, illustrateurs, *game designers*, développeurs, etc.). Ils s'inscrivent dans une pratique collective et normée, respectant non seulement le *canon*[75], mais parfois même des éléments introduits par les joueurs. Dans un tel contexte, l'œuvre est-elle tributaire de son auteur ou est-ce l'ensemble des créateurs qui forme un tout sans autorité nettement dessinée ?

---

[69] BOKOBZA KAHAN, Michèle, « Introduction », *Argumentation & Analyse du Discours*, n°3 « Ethos discursif et image d'auteur », 2009.

[70] Ibid.

[71] Ibid. Ce terme grec se rapport en rhétorique à « l'autorité morale de l'orateur » : BRUNN, Alain, « RHÉTORIQUE, notion de », *Encyclopædia Universalis*, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/rhetorique-notion-de/, consulté le 25/06/2021.

[72] Ibid.

[73] Ibid.

[74] Ibid.

[75] « Canon : ensemble des savoirs et des textes considérés comme authentiques, comme fondation du *fandom* [...]. » : GABAS, Aliette, «Fanfiction : de la transfiction inter-artistique à l'effacement de la figure d'auteur », *Littératures*, 2014, dumas-01065262, https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01065262.

1) Un effacement de la figure d'auteur ?

On peut imaginer que la figure de l'auteur vient s'estomper dans la masse de toutes ces figures d'autorité – pour ne pas dire auctoriales, puisque cela vaut aussi pour l'ensemble des artistes ayant travaillé sur les œuvres, qu'il s'agisse des jeux-vidéo ou des illustrations de notre corpus. Ainsi, on comptabilise 311 noms dans la liste des contributeurs à *The art of World of Warcraft, Mists of Pandaria*[76]. Ces contributeurs sont par ailleurs surtout des personnes ayant travaillé sur l'extension de jeu et toutes les productions officielles gravitant autour de celle-ci : « World of Warcraft Team[77] », « Cinematics Team[78] », « Production Team[79] », « Technology Team[80] », etc. Toutes réunies avant tout sous le nom de *Warcraft*, les productions littéraires semblent mettre davantage en avant cette paternité que celle qu'elles doivent à leurs auteurs respectifs. Les romans semblent être les seules exceptions, à l'image d'*Illidan*, qui affiche en première de couverture et en capitales le nom de William King. Pourtant, sur cette même première de couverture c'est avant tout le jeu qui est présent : le logo *World of Warcraft* dans les mêmes dimensions, ainsi que l'illustration du personnage, fidèle à celui que l'on peut voir dans l'espace numérique. Les romans sont par ailleurs avant tout des commandes passées par les développeurs et doivent par conséquent coller à l'histoire préconstruite qu'ils imposent aux écrivains, dont le travail est donc très cadré : « The story you've just read is based in part on characters, situations, and locations from Blizzard Entertainment's computer game, *World of Warcraft* [...].[81] ». L'univers global construit de manière quasi-collégiale semble avoir dépassé sur le plan de l'autorité les auteurs eux-mêmes. D'une part, cela peut s'expliquer par l'ampleur prise par l'univers, existant sous de multiples formes et supports et ayant fait l'objet de nombreuses reprises par les rôlistes à la manière de la *fanfiction*. D'autre part, il convient de rappeler que l'œuvre originelle est un jeu, par définition déjà créé à plusieurs mains, ce qui complexifie dès le départ un rattachement à des personnalités bien définies. Si on peut identifier facilement les individus ayant travaillé à la création du premier jeu, ce parti pris est tout à fait discutable, puisque désormais des œuvres sont produites exclusivement à partir des dernières extensions de *World of Warcraft*. On constate cependant que chacun a agi sur un aspect particulier du jeu et dans des proportions variables. Doit-on attribuer l'œuvre davantage aux scénaristes, à ceux qui ont rédigé les dialogues ou encore aux développeurs qui ont donné corps à l'histoire ? Non seulement il est compliqué de cibler la totalité des créateurs, un travail d'investigation et de sélection étant

---

[76] BADER, Breanna, et al., op. cit., p.204 à 208.

[77] Ibid. « Équipe World of Warcraft », notre traduction.

[78] Ibid. « Équipe Cinématiques », notre traduction.

[79] Ibid. « Équipe Production », notre traduction.

[80] Ibid. « Équipe Technologie », notre traduction.

[81] Ibid, p. 1/1 de « Notes » : Cette histoire est fondée en partie sur des personnages, des situations et des lieux du jeu vidéo de Blizzard Entertainment, *World of Warcraft* [...]. », trad. Claire Jouanneau.

nécessaire, mais il est également complexe de déterminer dans quelles proportions ils ont contribué à l'œuvre d'ensemble[82]. Il convient donc de considérer ces créateurs ici davantage comme des architectes, selon la conception des ludologues avancée par Alexandre Béland-Bernard, qui sont tout simplement à l'origine d'un univers et d'évènements « qui permettront ensuite au joueur de déterminer le cours de l'histoire[83] ».

Bien sûr, c'est dans le cadre des créations littéraires sur les forums que l'effacement de la figure d'auteur est la plus sensible. Ainsi, Jean-Marie Schaeffer explique, en ce qui concerne les fictions numériques, que : « L'univers préexiste, et s'il [le joueur] peut y agir, c'est uniquement tant qu'il se conforme aux contraintes que cet univers lui impose, à l'instar de celles que nous impose la réalité.[84] ». De la même façon qu'en tant que joueurs ils doivent composer avec le fonctionnement du jeu et ses contraintes, les rôlistes sont aussi soumis aux normes imposées par le *canon* en tant qu'auteurs, et s'inscrivent donc dans un cadre préexistant, y compris et surtout sur le plan littéraire. Dans cet esprit, les auteurs pratiquant le jeu de rôle n'hésitent pas à faire référence à des évènements se déroulant dans le jeu et à composer autour d'eux : c'est notamment le cas de *la Gazette de Hurlevent*[85], qui mêle actualités liées aux jeux et actualités liées aux joueurs. Le numéro du deux octobre deux-mille dix-neuf est ainsi intitulé « Edition de fin de Guerre ?[86] » et se place à l'issue d'une bataille entre les deux camps ennemis de *World of Warcraft*, la Horde et l'Alliance, s'étant déroulée dans le cadre du jeu vidéo. Un autre événement est également présent dans ce numéro, qui vient entremêler le *canon* du jeu et les activités des rôlistes : la « fête des brasseurs[87] ». Cet événement annuel et passager sur le jeu multijoueur propose des quêtes inédites sur une courte période dans un esprit festif[88]. Dans la *Gazette*, il apparaît que des rôlistes se sont réapproprié l'évènement en y proposant leurs propres animations ou participant à ces dernières. Il s'agit donc bien ici d'une œuvre produite à partir des créations de nombreux participants : les rôlistes s'étant mobilisés autour de l'événement d'une part – y compris les auteurs de la *Gazette* qui, afin de reporter les faits, y ont été présents – et les développeurs du jeu d'autre part – pour l'événement annuel comme pour le développement de l'histoire principale.

---

[82] Est-ce que, par exemple, un scénariste a plus ou moins d'importance qu'un directeur artistique, ou occupent-ils une place équivalente ?

[83] BELAND-BERNARD, Alexandre, *Narration ludique ou ludologie narrative : Réconciliation de la ludologie et de la narratologie dans le discours universitaire sur le jeu vidéo, particulièrement en ce qui concerne le jeu de rôle*, Ottawa, Bibliothèque et Archives du Canada, 2007, p.34.

[84] SCHAEFFER, Jean-Marie, op. cit., p.314.

[85] "RISLON MILLOIN", « La Gazette de Hurlevent – Édition & Brève », *La Garde de Hurlevent*, à partir du 02/08/2013 (en cours), https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t14132-la-gazette-de-hurlevent-edition-breve,

[86] Ibid, p.5.

[87] Ibid.

[88] Pour en savoir plus : https://worldofwarcraft.judgehype.com/article/guide-de-la-fete-des-brasseurs/.

Utilisant les pseudonymes de leurs personnages fictifs pour écrire, l'anonymat est par ailleurs prédominant chez les rôlistes : sur les données récoltées sur le forum *Garde de Hurlevent*[89], se comptabilisent 693 pseudonymes d'auteurs[90], tous empruntant un nom fictif.

Toutefois, il ne semble pas que l'auctorialité soit totalement absente de nos œuvres, comme ces constats peuvent le laisser penser. En effet, si l'identité réelle des écrivains n'est pas connue et s'ils sont plusieurs à œuvrer ensemble pour produire de l'écrit, ce qui va dans le sens d'un brouillage de la figure auctoriale en tant qu'instance autoritaire sur le texte, parallèlement s'observe une mise en avant de la parenté entre les productions littéraires et leurs auteurs. Sur les forums, chaque message est accompagné du pseudonyme de son auteur, bien visible sur la partie gauche de l'écran[91]. Chaque rôliste occupe une place à part entière dans la communauté qui se crée sur les différents forums comme sur le jeu vidéo, avec plus ou moins de productions et une présence plus ou moins importante au sein de ces deux espaces. Le joueur se déplace dans le jeu vidéo avec sa fiche de personnage créée grâce à l'*addon Total RP*[92], ou à minima le pseudonyme de son avatar, permettant aux autres joueurs de l'identifier clairement. Par ailleurs, dans l'édition de la *Gazette de Hurlevent* traitant de l'événement ayant eu lieu lors de la fête des brasseurs se trouve une série d'illustrations, simples captures d'écran du jeu présentées comme des photographies. Ces dernières comprennent des légendes, qui peuvent servir à décliner l'identité des joueurs-auteurs présents sur les images : « Yorae Gardetombe (Gauche) défiant Hong Patte de Bière (droite) de la Dahui.[93] ». Dans l'édition du douze décembre deux-mille dix-neuf, sous l'article « Le Marché Hiver, Edition an 39 – Le retour des festivité[]s hivernales[94] », se trouve le plan du marché en question, présentant le port de la capitale des humains où plusieurs joueurs se sont vu attribuer des emplacements, afin de proposer toutes sortes de services aux personnages des autres rôlistes. Chacun de ces emplacements sur la carte est présenté en légende avec le nom du collectif ou de l'entreprise (« Les Editions Nénuphar [...] La Chope Sucrée [...] Maison Garde Jour[95] », etc.), suivi du ou des noms de son ou ses représentants (« Îone [...] Doubhée Sacco [...] Miaarhi[96] »), puis d'une brève description de ce qui y sera proposé (« Vente de livres, guides, poésies, traités [...] Boissons Hivernales. Chocolat, jus de pomme et vin chaud. [...] Distribution

---

[89] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

[90] Les invités n'étant pas comptabilisés, puisque s'agissant de profils depuis supprimés, il est impossible de savoir s'ils ne sont pas les auteurs de plusieurs écrits différents.

[91] Voir II de la section « Annexes ».

[92] Cet *addon* est très présent chez les rôlistes de *World of Warcraft*, leur permettant de générer des fiches de personnages, mais aussi des écrits variés, visibles par n'importe quel joueur possédant également *Total RP*.

[93] "RISLON MILLOIN", op. cit., p. 5.

[94] Ibid, p. 5.

[95] Ibid.

[96] Ibid.

de soupe et couvertures[97] »). La présence de ces personnages contribue à donner une place à leurs auteurs dans la création littéraire – le jeu de rôle en ligne – mais c'est aussi la trace d'une autorité préexistante. En effet, ils sont présentés dans cette liste comme les représentants de certaines institutions fictives déjà établies et sans que la *Gazette*[98] ne s'attarde à les présenter.

S'il y a un brouillage de la figure auctoriale, ce n'est donc pas tant du point de vue de l'autorité des écrivains sur leurs œuvres, mais plutôt entre le personnage et le joueur-auteur. En effet, les figures viennent se confondre en une seule entité, les auteurs écrivant sous le nom du personnage fictif qu'ils ont créé. En définitive : « Créer un personnage, le faire vivre, c'est lui donner des émotions, des souvenirs, des traces mélangées de son passé ficitf, de celui du joueur et des membres de la communauté.[99] ».

Les personnages sont bien distincts les uns des autres, sur les jeux comme sur les forums, chacun bénéficiant d'une fiche ou d'un compte distinct. Pourtant, les rôlistes peuvent avoir plusieurs personnages : sur les vingt-huit questionnaires remplis par les joueurs du serveur *Kirin Tor*, un seul des participants a indiqué n'avoir pas plus d'un personnage[100]. Pour les vingt-sept autres rôlistes, le nombre de personnages est compris entre « deux[101] » et « une centaine[102] ». Ici encore, il s'agit de cette « feintise ludique[103] » : les joueurs ont conscience que leurs interlocuteurs, par le prisme de leurs personnages, peuvent assumer plusieurs rôles. Même s'ils ne savent pas nécessairement si tel est le cas, ils vont produire de l'écrit en ayant conscience de cet état de fait. La figure faisant autorité n'est alors pas tant le joueur lui-même, mais plutôt le personnage fictif dans lequel il vient se glisser et avec lequel le(s) autre(s) auteur(s) vont interagir selon le même mode de fonctionnement.

---

97 "RISLON MILLOIN", op. cit.

98 Ibid.

99 VACHEY, France, « Fictions et personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction », *Sociétés*, Vol.113(3), 2011, p. 81-90, https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=SOC_113_0081, consulté le 03/03/2021.

100 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, *La littérature issue du vidéoludique : étude de phénomènes de réciprocité et d'interdépendance transartistique, Annexe au mémoire : Questionnaires remplis ou entretiens avec les auteurs*, 2021, Questionnaire n°26, p. 85.

101 Ibid., Questionnaires n°8, 19, 21 et 22.

102 Ibid., Questionnaire n°5, p.16 et suivantes.

103 SCHAEFFER, Jean-Marie, op.cit.

2) Le jeu de rôle comme autofiction ?

Si les rôlistes "incarnent" pour ainsi dire des personnages fictifs, au point de venir se confondre en eux par le biais de la figure auctoriale qu'ils se construisent, on peut se demander à quel point les frontières entre l'auteur et le personnage fictif peuvent se trouver poreuses. En effet, nous pouvons considérer le jeu de rôle comme un « récit interactif[104] », tel que décrit par Serge Bouchardon : « *Récit interactif* = histoire + narration + interactivité (liée à un dispositif technique informatique).[105] ». Ici, les trois critères sont réunis : l'histoire est celle portée par le joueur mais également proposée par le jeu vidéo, la narration se situe à l'échelle du personnage, tandis que l'interactivité peut se situer au niveau du *gameplay*[106] du jeu ou dans le fonctionnement des forums. Si nous nous rapprochons de nouveau des propos de Serge Bouchardon, « L'adhésion, dans un récit littéraire interactif, c'est avant tout – comme dans un récit traditionnel – croire à l'histoire, s'identifier à un personnage.[107] », ce qui implique malgré la distance critique du joueur évoquée plus avant, tout de même une proximité étroite avec la fiction et tout particulièrement, le personnage – voire l'avatar dans le jeu vidéo.

Les participations au questionnaire créé pour ce travail de recherche, véritables recueils des expériences personnelles des auteurs les ayant transmises, sont une ressource précieuse afin de se pencher sur leurs pratiques, notamment en ce qui concerne la proximité qu'ils peuvent entretenir ou non avec leurs personnages. À la question « Avez-vous de l'affect pour le(s) personnage(s) que vous incarnez dans le cadre du JDR ?[108] », la totalité des auteurs a répondu positivement, ce qui indique un certain investissement émotionnel à l'égard de ces créations, avant tout littéraires puisque se déployant et se construisant au travers de l'écrit – avec les fiches de personnages qu'elles soient disponibles ou non, ou plus particulièrement dans le jeu de rôle lui-même. Plusieurs participants vont jusqu'à attribuer à leurs personnages des caractéristiques qui leurs sont propres : « Nos personnages sont très souvent des reflets ou des facettes de notre personne, c'est normal de les aimer.[109] », « [...][Ils] possèdent tous une part de ma personnalité. En résulte un jeu sérieux et le plus réaliste possible mais au détriment de la possibilité de les voir mourir ou de faire le mal.[110] ». Il apparaît en effet que pour plusieurs des participants, attribuer des caractéristiques personnelles aux personnages fictifs qu'ils ont créés est le meilleur moyen de proposer un jeu de rôle convaincant. Ainsi à la question « Diriez-vous que le(s) personnage(s) que

---

[104] BOUCHARDON, Serge, op. cit.

[105] Ibid, p.40.

[106] La manière dont le jeu fonctionne du côté de la prise en main par le joueur.

[107] BOUCHARDON, Serge, op. cit., p.120-121.

[108] IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit.. « JDR » est l'abréviation pour jeu de rôle, très employée par les rôlistes.

[109] IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit., Questionnaire n°12, p.40.

[110] Ibid., Questionnaire n°13, p.43.

vous jouez dans le cadre du JDR sur WOW sont à votre image ?[111] » on retrouve entre autres ces réponses : « S'identifier à un personnage sur certains aspects me permet de rebondir plus facilement selon certaines situations.[112] », « Je ne peux pas les jouer si je n'ai pas au moins un point commun avec eux.[113] ». Dans *Sous couleur de jouer*[114], Jacques Henriot propose une piste de réflexion, qu'il est possible de reprendre afin d'expliquer cette nécessité ressentie par certains auteurs-joueurs : « Le jeu effectue la transposition du réel au fictif [...][115] ». Ainsi, pour proposer un personnage possédant une histoire ou encore une personnalité convaincante, il semblerait qu'il faille piocher dans des éléments du réel, y compris dans un cadre fictif où cohabitent humains et orcs, technologies avancées et pratiques magiques. La « feintise ludique[116] » ne serait alors que plus juste, puisque faisant appel à des éléments référentiels pour son auteur – emprunts à des vécus ou encore à des tempéraments – auxquels il peut se rattacher pour construire une histoire et proposer une narration cohérente. Ces rattachements au réel peuvent même potentiellement trouver un écho chez les autres joueurs partageant la pratique, qui vont à la fois pouvoir composer avec un niveau de réalisme satisfaisant, mais aussi atteindre un degré d'immersion important – ce qui par extension, implique un affect important à l'égard des personnages, à commencer par les leurs. La plupart des auteurs, s'ils ne soulèvent pas nécessairement ces transpositions comme un impératif afin de gagner en crédibilité, remarquent qu'ils diffusent effectivement des « parts[117] » d'eux-mêmes dans leurs personnages, y compris lorsque cette tendance n'est pas souhaitée : « Peut-être que parfois, je glisse inconsciemment des petites parts de moi[-]même mais ce n'est pas volontaire et je les corrige quand je m'en rend[s] compte.[118] ». Cette idée qu'un fragment de ce qui les caractérise viendrait se greffer à leurs créations littéraires revient souvent en utilisant les termes "part" ou "partie" : « Je projette sûrement une partie de moi dans chacun d'eux[119] », « J'essaie de glisser un ou deux traits de caractère qui me définissent dans la vie réelle. Ils sont une part de nous-même[120] ». Ce choix de vocabulaire laisse transparaître un point intéressant : il s'agit pour la majorité des auteurs de partager des choses de l'ordre du personnel avec les autres rôlistes, en dépit du passage par la fiction et de l'usage de l'anonymat.

Après avoir réalisé ces constats, on peut se demander dans quelle mesure les œuvres fragmentaires proposées par les auteurs pratiquant le jeu de rôle peuvent se rapprocher de

---

111 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit..

112 Ibid.., Questionnaire n°25, p..82

113 Ibid., Questionnaire n°3, p.9

114 HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, J.Corti, 1989, p.61.

115 Ibid.

116 SCHAEFFER, Jean-Marie, op.cit.

117 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit.

118 Ibid., Questionnaire n°9, p.31.

119 Ibid., Questionnaire n°14, p.47.

120 Ibid., Questionnaire n°21, p.69.

l'autofiction. Philippe Gasparini définit globalement celle-ci comme « mille manières de jouer avec le Je, autant de façon de s'exposer en se dissimulant, de se souvenir en brodant [...][121] ». Les auteurs évoqués plus en avant semblent donc se conformer à cette définition, le « Je[122] » étant par ailleurs employé par ces derniers lorsqu'ils font dialoguer leurs personnages. Cependant, si l'on se rapproche de ce qui doit composer une autofiction afin d'être étudiée comme telle, elle « requiert l'homonymat entre l'auteur, le narrateur et le personnage[123] ». De fait, il apparaît que l'anonymat et la construction d'un personnage fictif, en dépit du rapprochement – plus ou moins volontaire – entre l'auteur, le narrateur et son personnage, vienne exclure *de facto* le genre de l'autofiction en ce qui concerne le jeu de rôle. Il semble toutefois que les œuvres à l'étude ici ne relèvent pas de la "fiction traditionnelle", au sens où aucun rapprochement n'aurait lieu entre ces différentes instances. Il s'agirait donc d'un "entre-deux" : l'auteur, le narrateur et le personnage étant trop imbriqués pour relever de la fiction, mais pas assez pour relever de l'autofiction. L'un des auteurs explique sur sa pratique que « [...]le but est aussi de faire des choses qu'on ne pourrait pas faire, des choses plus extraordinaires.[124] », ce qui peut expliquer cette posture particulière du jeu de rôle. Celui-ci deviendrait un terrain d'expérimentation littéraire ayant parmi d'autres possibilités, celle de se projeter, par l'identification au personnage incarné, dans un monde fictif et virtuel. Il peut s'agir soit de s'y retranscrire partiellement, soit simplement de s'y immerger, pour les auteurs recherchant un écart entre eux – ce qui les définit personnellement – et leurs personnages. Cette immersion est probablement favorisée par l'utilisation de l'avatar, qui contrôlé par le joueur lui sert de biais afin de pouvoir "entrer" dans l'espace numérique. Selon cette approche des pratiques des rôlistes, il est possible de la comparer davantage à celle de l'« autofabulation[125] » proposée par Philippe Gasparini : « l'autofabulation [...] fonctionne comme une projection de l'auteur dans des situations manifestement imaginaires, invraisemblables.[126] ». Bien que cette transposition de la figure auctoriale ne demeure que partielle et complexe – puisqu'un brouillage continue d'exister entre l'auteur en tant que tel et le personnage qu'il joue – semble pourtant avoir lieu dans l'espace numérique ainsi que dans celui des forums, autour d'un univers fictif surnaturel.

Il convient de rappeler que malgré une proximité émotionnelle et une identification plus ou moins forte au personnage incarné dans le jeu de rôle, l'auteur-joueur a « conscience de jouer[127] », il n'est pas totalement dupe du jeu, bien qu'il s'y prête. Par ailleurs, s'il y a jeu, il y a

---

121 GASPARINI, Philippe, *Poétiques du je : du roman autobiographique à l'autofiction*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 2016, p.2.

122 Ibid.

123 VILAIN, Philippe, « L'autofiction, exception théorique », *L'exception et la France contemporaine : Histoire, imaginaire et littérature*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2010.

124 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit., Questionnaire n°2, p.6.

125 GASPARINI, Philippe, op.cit.

126 Ibid., p.209.

127 HENRIOT, Jacques, op. cit.

également des règles[128] : la communauté de rôlistes impose un cadre, tout comme l'univers préexistant, auxquels il est indispensable de se conformer. Si le niveau de respect du *canon* peut être variable d'un auteur à l'autre, le contexte de production demeure le même. Un niveau minimal de respect de l'œuvre d'origine mais aussi de la majorité des joueurs est indispensable pour espérer produire de l'écrit. En effet, le jeu de rôle repose sur les échanges entre joueurs, un auteur seul ne pourra pas s'y prêter. Il lui faut donc respecter les attentes d'un groupe, qui n'est pas nécessairement la totalité des joueurs, mais à minima l'un des microcosmes qui s'y est développé et dont il veut faire partie[129]. À la question « Trouvez-vous que la communauté RP sur WoW vous permet d'être créatif ?[130] », on retrouve ainsi la réponse « Pas quand il s'agit de quelque chose de hors lore[131] ou à la limite de celui-ci.[132] ».

> « Le RP, sur WoW comme ailleurs, est une activité de niche. Et comme toute activité de niche, elle répond à des critères particuliers. Par chance, la diversité des joueurs de roleplay apporte une diversité de ces critères qui sont alors plus ou moins sélectifs. [...] Il existe donc bel et bien un[e] division des communautés, mais au bénéfice de la créativité permettant à chaque joueur d'explorer un pan de l'univers qui lui correspond et qu'il souhaite développer.[133] ».

Si cette importance de la communauté ou des communautés de joueurs est ici évoquée, c'est qu'elle implique que l'auteur conforme ses productions à une attente, afin de rentrer dans les règles du jeu auquel il participe. De fait, si son personnage peut lui ressembler plus ou moins, ou s'il peut au minimum l'utiliser comme un vecteur d'immersion dans l'univers auquel il va se lier émotionnellement, il doit tout de même entrer dans ces règles, qui limitent malgré tout l'identification. Cela explique pourquoi les productions auxquelles nous nous intéressons ici ne relèvent pas de l'autofiction, puisque se transposer entièrement, avec son identité propre, dans l'univers fictif, serait aller contre l'attente de vraisemblance partagée par la majorité des joueurs. Le fait que le jeu de rôle soit avant tout un jeu n'exclue pas une dimension sérieuse[134]. D'un autre côté, la présence d'un cadre et de règles n'exclue pour autant pas la part créativité des auteurs, constat particulièrement présent lorsque nous revenons sur les participations aux questionnaires qui indiquent à la fois des niveaux variables de proximité et de distance à l'égard des personnages, mais aussi vis-à-vis des autres joueurs et des règles qu'ils imposent ouvertement ou insidieusement. Le fonctionnement du jeu de rôle, tout comme le ressenti des auteurs sur ce dernier, sont des éléments majeurs pour comprendre les œuvres qu'ils produisent. Jeu et

---

[128] Ibid.

[129] IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit. : On remarque que les joueurs présentent globalement la communauté de rôliste comme un ensemble de petits groupes plus ou moins hermétiques, avec des attentes qui peuvent évoluer entre elles.

[130] Ibid.

[131] Le *lore* n'est autre que le *canon* officiel.

[132] IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit., Questionnaire n°24, p.80.

[133] Ibid., Questionnaire n°13, p.44-45.

[134] Voir la double « dialectique du sérieux et du non sérieux » : HENRIOT, Jacques, op. cit.

productions littéraires agissent l'un sur l'autre, et même s'il s'agit de domaines *a priori* distincts, ils s'imbriquent inextricablement dans le jeu de rôle.

II / L'influence du vidéoludique et du numérique sur les écrits qui en découlent

II/ L'influence du vidéoludique et du numérique sur les écrits qui en découlent

Si nous avons pu nous intéresser à ce qui caractérise la littérature issue du vidéoludique, que ce soit au sein des œuvres elles-mêmes ou des figures auctoriales qui les portent, il convient désormais de se tourner vers la question centrale de ce travail de recherche : les phénomènes d'échange et de réciprocité entre jeu vidéo et littérature.

Les contours poreux des œuvres de notre corpus et la difficulté que nous rencontrons pour les caractériser précisément repose avant tout sur leur caractère transartistique. Non seulement le jeu vidéo et la littérature s'entremêlent et deviennent indissociables dans ce même espace des productions, mais ils dépassent également par-là leurs propres limites respectives. Ce corpus est porté par une transgression des frontières entre les genres et les disciplines artistiques, grâce à ce double ancrage d'où il a émergé.

Dans cette partie du développement, il s'agira de s'intéresser à la manière dont le vidéoludique agit sur les œuvres ainsi que sur leurs auteurs, et par conséquent à ce qu'il est en mesure d'apporter à la littérature.

A) Transposer des éléments propres au vidéoludique dans les œuvres littéraires : transcrire ce qui relève d'un autre média

1) La dimension audiovisuelle

Martin Picard propose, concernant l'esthétique du vidéoludique, trois « conceptions[135] » distinctes : « le jeu vidéo comme production artistique, comme média audiovisuel, et comme pratique interactive[136] ». Ici, c'est l'aspect audiovisuel qui sera étudié, et plus particulièrement la façon dont celui-ci se retrouve au sein de la littérature.

Dans *World of Warcraft*, cette dimension particulièrement importante est notamment inspirée par le domaine cinématographique. En effet, outre les cinématiques d'extension, l'histoire est ponctuée d'autres cinématiques réalisées grâce aux graphismes du jeu et survenant après l'accomplissement de quêtes par les joueurs. Ainsi, pour *Battle for Azeroth : cap sur Lordaeron*[137], nous retrouvons entre autres des effets rappelant le *travelling*, et notamment par « déplacement de caméra[138] » ou des contre-plongées (le plan fait apparaître le sujet comme s'il était observé depuis le sol)[139]. L'ensemble du court métrage mobilisant les moteurs graphiques du jeu est ainsi ponctué de plans qui correspondent aux codes classiques de la réalisation au cinéma. Dans le jeu, le joueur peut également contrôler la "caméra" qui est focalisée sur son avatar (naturellement en plongée arrière, c'est-à-dire en vue du dessus et de dos), en l'orientant dans diverses directions ou en réglant l'importance du *zoom*. Concernant le "coffret collector" de *Mists of Pandaria*, nous avons évoqué la présence d'une bande originale, chaque extension comportant sa propre musique originale, sur le modèle une fois encore des productions cinématographiques. Par ailleurs, chaque paramètre sonore peut être ajusté distinctement par le joueur, qu'il s'agisse de la musique, des voix des personnages ou encore des bruitages. L'environnement dans lequel se déplace le joueur est extrêmement détaillé et interactif, ce qui renforce son importance : il est parfois possible d'interagir une ou plusieurs fois avec certains éléments, il y a des décors qui peuvent être traversés par l'avatar (comme l'herbe par exemple), tandis que d'autres sont infranchissables. Toute l'expérience du jeu est alimentée par cette dimension centrale de l'audiovisuel, on peut donc se demander dans quelle mesure celle-ci est éventuellement préservée ou transposée dans la littérature.

---

135 PICARD, Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du Jeu*, Vol.6, 2016

136 Ibid.

137 Disponible en jeu ou à l'adresse suivante : https://www.youtube.com/watch?v=tVN00hDc0Zg (chaîne officielle de *World of Warcraft France*).

138 BAPTISTE, Michel, BRARD, Pierre, COLLET, Jean, FAVREAU, Michel, GAUTHIER, Tony, « CINÉMA (Aspects généraux) - Les techniques du cinéma », *Encyclopædia Universalis*, 2017.

139 Ibid., notamment de 0:12 à 0:14.

Dans le terme "audiovisuel", nous retrouvons les deux pôles qui le compose : le son et l'image. Cependant, c'est en premier lieu la dimension visuelle que l'on retrouve dans "*vidéo*-ludique", ce qui laisse transparaître son importance majeure. Ainsi, si l'aspect sonore n'est pas nécessairement indispensable – bien qu'il fasse intégralement partie de l'expérience du jeu vidéo – l'image, elle, est bien entendu inévitable pour le joueur. Nous avons pu constater à plusieurs reprises l'importance des illustrations dans notre corpus, sur les forums, ainsi que dans les productions officielles et ce jusqu'aux romans. Il semble donc difficile, dans le cas de la réappropriation d'une œuvre vidéoludique, de faire abstraction de l'importance des graphismes qui y sont originellement présents. Ce sont d'ailleurs souvent des éléments présents dans le jeu ou qui s'en inspirent que nous retrouvons dans les œuvres. Si ce lien est évident en ce qui concerne les *artbooks*, dont l'intérêt principal est de montrer le travail des artistes sur les différentes extensions, nous pouvons aussi faire ce constat dans les autres ouvrages. Dans le roman *Illidan*, nous avons constaté plus avant la présence des symboles qui rappellent les chasseurs de démons Illidaris, ainsi que la présence d'une carte géographique[140], reprenant fidèlement celle qui est à disposition des joueurs dans le jeu vidéo. En ce qui concerne le premier volume de *Chronicles*, le lecteur est placé face à des événements antérieurs à ceux présents dans les jeux. Pourtant, le design des cartes que nous y retrouvons est assez similaire à celui utilisé dans l'espace numérique originel. « Ordered Azeroth[141] » présente ainsi un continent entouré de diverses illustrations d'arrière-plan, tout comme dans *World of Warcraft*, mais cette fois en présentant la planète telle qu'elle était plusieurs millénaires avant le jeu vidéo. Se retrouvent parmi ces illustrations un navire ainsi qu'une boussole, tous deux très semblables à ceux présents dans le jeu. Cette présence de cartes géographiques s'inscrit dans l'œuvre littéraire comme un repaire pour la lecture, afin de visualiser les différentes régions décrites, ainsi que l'emplacement des lieux majeurs dans l'histoire ou encore la répartition des reliefs sur le globe.

Cependant, il s'agit ici d'intégrer une dimension visuelle à côté, en complément de l'écrit, et non de transférer celle-ci au sein même de la littérature. Dans le roman *Illidan*, de nombreux passages sont pensés pour permettre aux joueurs devenus lecteurs de retrouver les images qu'ils connaissent du jeu, mais également de réinventer celles-ci.

> « Illidan paused for a moment and studied the Black Temple. To inexperienced eyes, the defenses might look immeasurably strong, but he saw that they had been neglected. There were too few sentries for the span of the towering walls, the warding spells were starting to unravel, and the metal struts of the gates were strained with rust and verdigris.[142] ».

---

[140] KING, William, op. cit., p.1-2 de « Map ».

[141] BROOKS, Robert, et al., op. cit., p. 44-45, « Azeroth Ordonnée », trad. Annaïg Houesnard..

[142] KING, William, op. cit., p. 1/19 de « Four Years Before the Fall »: « Illidan s'interrompit un instant le temps d'observer le Temple noir. Si les défenses auraient paru d'une solidité à toute épreuve à un regard inexpérimenté, lui se rendait compte qu'elles avaient été négligées. Les sentinelles étaient trop peu nombreuses sur ces immenses

Dans le cadre du jeu vidéo, le point de vue est en premier lieu celui du joueur, au travers du personnage qu'il incarne (l'avatar). Ici, nous observons un basculement de la focalisation, et c'est au travers du regard d'Illidan que le « Temple noir[143] », un lieu emblématique du jeu, est décrit. Par ailleurs, c'est la première fois dans le roman que l'endroit est évoqué et les descriptions qui en sont faites sont éparses, concises : inutile d'être extrêmement précis lorsque le lecteur y a très probablement déjà été confronté dans son expérience du jeu. Mais surtout, nous avons plusieurs précisions qui ne sont pas visibles dans l'espace virtuel, concernant les remparts et les portes[144]. Le Temple apparaît dans *World of Warcraft* comme un endroit impressionnant et les portes n'ont pas de défaut apparent. Si les remparts ne sont pas en parfait état, ces détails précis ne sont pas à disposition des joueurs. « Streams of molten green lava flowed down cliffs of shattered basalt.[145] ». Là encore, le lecteur redécouvre le « Trône de Kil'jaeden[146] », autre zone importante du jeu vidéo, mêlant des éléments déjà présents – c'est le cas de la « lave verdâtre[147] » – et d'autres encore inconnus – comme le type de roche et son état.

Le roman est en réalité parcouru de nombreuses descriptions, souvent brèves et éclatées, mêlant ce que le jeu propose et des informations complémentaires. Dans le premier volume des *Chronicles*, il y a également de nombreuses descriptions, en particulier pour revenir sur les évolutions des paysages et des lieux présents dans cet univers, auxquels le joueur n'a pas pu assister. Ainsi, à propos du désert autour de Uldum présent dans *World of Warcraft*, nous découvrons qu'il s'agissait autrefois d'un endroit plein de verdure qui a été détruit : « The unleashed power had also purged the area around Uldum of almost all life, leaving only a cracked and barren desert behind. Pockets of plant and animal life would slowly return over the millennia, but the vast jungle would never fully regain its vibrancy[148] ».

Le passage par la littérature permet donc de réinsérer des éléments d'ordre visuel, parfois même inexistants de prime abord dans un espace pourtant caractérisé par cette dimension, mais avant tout indispensables puisque l'œuvre s'inscrit dans ce substrat. L'écrit est

---

murailles, les sorts chargés de repousser l'ennemi commençaient à se déliter et les montants métalliques des portes étaient tachés de rouille et de moisissure », trad. Claire Jouanneau.

143 Ibid.

144 Ibid.

145 KING, William, op. cit., p. 1/9 de « Two Monts Before the Fall »: « Une lave verdâtre coulait le long des falaises de basalte fracturé. » trad. Claire Jouanneau.

146 ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

147 KING, William, op. cit., trad. Claire Jouanneau, p.353.

148 BROOKS, Robert, et al., op. cit., p. 87, « Le pouvoir ainsi libéré avait également purgé la zone entourant Uldum de presque toute vie, ne laissant derrière lui qu'un désert nu et craquelé. Des poches de végétaux et de vie animale réapparaîtraient lentement, au fil des millénaires, mais l'immense jungle ne recouvrerait jamais pleinement sa vitalité. » trad. Annaïg Houesnard.

fortement influencé par les images du jeu, il apparaît ainsi que dans les œuvres à l'étude, le passage par des descriptions de lieux connus des joueurs est un impératif.

Mais si l'aspect visuel est capital, aussi bien dans les jeux que dans les écrits qui en découlent, l'audio n'est pas absent pour autant. Dans le roman *Illidan*, nous retrouvons tout d'abord des références au timbre de voix des personnages et notamment du personnage central de l'histoire : « He bared his teath in a snarl[149] », « His magically amplified voice [...][150] », ce qui n'est pas sans rappeler le doublage présent dans les jeux ainsi que dans la cinématique d'introduction de l'extension *Burning Crusade*[151]. Par ailleurs, nous découvrons dans le roman que les chasseurs de démons, introduits dans le jeu lors de l'extension *Legion*, entendent la voix du démon dont ils ont absorbé la puissance. Les paroles de ces créatures sont reportées dans le roman au moyen de l'italique, tandis qu'elles ne sont pas présentes dans les jeux : « [...] *And I will feast upon it as I devour your soul.* There was an alien presence in his mind. The voice sounded like his own, but it was not.[152] ». Plus largement, la dimension sonore est très fréquemment présente dans le roman : « The mad ghosts of a sad people keened songs of defeat and despair.[153] », « Power shimmered in the air and thrummed beneath his hooves. [...][154] ». Ces différents sons (paroles, chants, bruits) ne sont pas sans rappeler ceux qui sont présents dans l'espace numérique. Si l'on se penche sur la version originale du roman, nous retrouvons des figures de styles contribuant à rendre le propos plus sonore, comme dans ce passage avec une anaphore qui crée un effet de symétrie provoquant une résonnance : « [...] *Already I have infected you. Already I can use my skills, your thoughts. Already I am so much more than I once was.*[155] ». L'on remarque divers emplois de ce type de répétitions pour d'autres paroles également prononcées par le démon dans la tête du personnage concerné, lui attribuant une voix en écho, entêtante, qui vient appuyer l'inconfort que ressent son hôte en l'entendant. Ce soin tout particulier apporté à la voix du démon peut

---

[149] KING, William, op. cit., p. 5/9 de « Prelude : Six Years Before the Fall » : « gronda-t-il », trad. Claire Jouanneau. Nous pourrions traduire plus littéralement : « Il dévoila ses dents dans un grondement. ».

[150] Ibid., p. 8/9 de « Chapter Nineteen : Three Months Before the Fall » : « Sa voix amplifiée par la magie. », trad. Claire Jouanneau.

[151] Voir *World of Warcraft: The Burning Crusade Cinematic Trailer*, disponible à https://www.youtube.com/watch?v=IBHL_-biMrQ, chaîne officielle de *World of Warcraft*.

[152] KING, William, op. cit., p. 2/10 de « Chapter Nine: Four Months Before the Fall » : « *Et je m'en délecterai pendant qu'elle dévore ton âme.* Il sentait une présence étrangère dans son esprit. La voix ressemblait à la sienne, mais c'en était une autre. » trad. Claire Jouanneau.

[153] Ibid., p. 7/11 de « Chapter Fourteen : Three Months Before the Fall » : « Les fantômes égarés de malheureux individus avaient entonné des chants de défaite et de désespoir », trad. Claire Jouanneau.

[154] Ibid., p. 14/14 de « Chapter Eighteen : Three Months Before the Fall » : « La magie crépitait, produisant des étincelles sous ses sabots. », trad. Claire Jouanneau. Nous pourrions également traduire plus littéralement : « La magie étincelait dans les airs et vrombissait sous ses sabots. ».

[155] Ibid., p. 7/12 de « Chapter Nine: Four Months Before the Fall » : « Je t'ai déjà contaminé. Je peux me servir de tes compétences, de tes pensées. Je suis aujourd'hui bien plus que ce que j'ai pu être », trad. Claire Jouanneau, p.158. Il apparaît que cette traduction a laissé de côté la stylistique initiale du passage.

aussi s'expliquer par son absence dans le jeu, lorsque le joueur incarne un chasseur de démons Illidari, et donc la nécessité de donner une idée précise de sa sonorité.

Les effets de répétition à des fins poétiques se retrouvent aussi dans *Chronicles Volume I* : « Before life began, before even the cosmos took shape, there was Light... and there was Void..[156] ».

Si la littérature vient ici apporter des éléments complémentaires au vidéoludique, c'est bien ce dernier qui motive cet apport et l'encadre, lui impose des normes. De nombreux visuels et effets sonores transposés dans l'écrit – en son sein ou *à-côté* (sans être en dehors) de celui-ci – ont effectivement pour intention de s'inscrire en harmonie avec le jeu vidéo, et donc de respecter ce qu'il a déjà mis en place.

[156] BROOKS, Robert, et al., p.27 : « Avant le commencement de la vie, avant même que le cosmos ne prenne forme, il y avait la Lumière... et il y avait le vide. », tad. Annaïg Houesnard, op. cit, p.18. Cette fois, et c'est le cas pour la majeure partie de la traduction de cette chronique fictive, l'effet de style est plutôt respecté.

2) L'interactivité dans le jeu vidéo et la littérature numérique : la place du joueur dans les œuvres

Si nous avons exploré la retranscription littéraire de la dimension audiovisuelle du jeu vidéo, nous ne n'avons pas encore traité la reprise de celui-ci en tant que « pratique interactive[157] », l'un de ses aspects majeurs[158]. L'interactivité, en tant que telle dans les jeux, semble pourtant, *a priori*, ne pas pouvoir se retrouver au sein de la littérature officielle. En effet, difficile de reproduire un *gameplay* dans les romans ou les chroniques, ces derniers diminuant fortement l'interactivité – s'ils ne l'excluent pas –, telle que Serge Bouchardon la décrit, c'est-à-dire comme le fait d'« accéder[159] », « manipuler (voire transformer)[160] » et « produire[161] » pour « l'interacteur[162] ». Le lecteur, s'il n'est pas nécessairement passif dans les œuvres officielles de notre corpus, connaît ainsi une forte réduction de cette dimension, passant de la manipulation virtuelle du jeu au simple passage d'une page à l'autre.

Dans le cadre du jeu de rôle, ces problématiques ne se posent pas, puisque le numérique est constamment mis à contribution, en particulier lorsque l'écrit se déploie au sein même du jeu vidéo. L'interactivité est alors omniprésente, mais tout spécifiquement concentrée autour de l'avatar. Alors que l'écrit se déroule, ce dernier peut se mouvoir dans l'espace, prendre différentes postures, aller dans différents endroits, interagir avec son environnement ou des objets virtuels. Ainsi, la littérature intervient dans le cadre d'une véritable mise en scène visuelle réalisée par le joueur. Si c'est la mécanique du jeu qui met à disposition les clefs de cette interactivité (à l'image des programmateurs dans le cadre de la littérature numérique[163]), c'est bien le joueur qui s'approprie ce fonctionnement technique et produit à partir de ce dernier. C'est par cette réappropriation totale qu'il se fait auteur, le texte étant fortement impacté par cette dimension interactive. Non seulement les différentes actions générées par le joueur qui incarne l'avatar ainsi que par les autres rôlistes sont le substrat de la production littéraire, mais le texte a également une place dans cet espace. L'écrit apparaît dans la boîte de dialogue, mais aussi sous la forme d'une bulle au-dessus du personnage quand il s'agit de ses paroles. Selon les choix de l'auteur, l'écrit peut avoir plusieurs couleurs et apparences. Pour les fiches de personnages, il peut également y

---

157 PICARD, Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du Jeu*, Vol.6, 2016

158 Cette dimension des jeux vidéo prévaut d'ailleurs pour la communauté des ludologues, voir BELAND-BERNARD, Alexandre, op. cit., .39.

159 BOUCHARDON, Serge, op. cit., p.137.

160 Ibid.

161 Ibid.

162 Ibid.

163 BOUCHARDON, Serge, op. cit., p.32 : « [...] l'interactivité suppose une forme de programmation informatique des interventions matérielles du lecteur (qui devient ainsi un interacteur), ces interventions entraînant des réponses de l'ordinateur. »

avoir la présence d'hyperliens, qui viennent ajouter une manipulation[164] supplémentaire. Le lecteur des fiches *Total RP* doit par ailleurs aller chercher via le click de la souris les différentes rubriques. Les fiches *Total RP* peuvent comprendre des « états », qui apparaissent notamment pour le lecteur lorsqu'il sélectionne l'avatar du joueur concerné. Chaque état est représenté par une petite image dans une bulle. Un texte est associé à chacune de ces illustrations, et devient visible lorsque le curseur est glissé sur celles-ci[165]. Le joueur est à la fois lecteur et auteur, véritable acteur dans cette pratique interactive.

La place majeure de l'interactivité dans l'œuvre vidéoludique d'origine se met donc principalement en place par le biais de l'avatar qui se développe dans l'espace numérique sous le contrôle du joueur. Mais comment reproduire cette présence de l'avatar et la pratique interactive qui l'entoure au cœur même de la littérature sur support papier ?

Le roman *Illidan* s'achève sur le combat contre le personnage éponyme, qui est l'un des plus emblématiques du jeu vidéo et tout particulièrement de l'extension *Burning Crusade*. Dans le jeu, les joueurs devaient mettre en place une certaine stratégie afin de parvenir à achever l'affrontement contre ce *boss*, notamment concernant la composition de l'équipe (soigneurs, attaquants et défenseurs, qui selon leurs classes avaient leurs particularités et leurs atouts). Dans l'œuvre de William King, ces personnages sont bel et bien présents lors du combat, représentant ainsi la présence des joueurs, en dépit du fait qu'ils aient été très nombreux à l'affronter :

> « Illidan leapt forward and struck a powerful blow with his warglaive. The warrior raides a shield to block it. Illidan took advantage of the opening to slash at his neck with the left-hand blade. Blood spurted from the warrior's throat, but healing magic surged in, drawing the blood back and knitting torn flesh and severed veins.[166] »

Si le combat pouvait se dérouler de différentes façons entre les joueurs et le *boss*, ici l'auteur prend le parti de le décrire en utilisant différentes classes du jeu, et en détaillant les actions entreprises par ces derniers. Dans l'extrait plus avant, nous avons un guerrier, ainsi qu'un soigneur, sans que ce dernier ne soit davantage précisé, afin de laisser place à différentes sortes de guérisseurs potentiels (druides, paladins, prêtres ou encore chamans pouvant remplir ce rôle). La suite du combat adopte les mêmes codes, en étant parfois volontairement imprécis sur le type de classe – « les ensorceleurs[167] » pouvant être des druides, mages, démonistes, prêtres, chamans ou encore paladins – ou en les évoquant très clairement. C'est le cas pour la classe du voleur :

---

[164] BOUCHARDON, Serge, op. cit..

[165] Voir III de la section Annexes.

[166] KING, William, op. cit., p. 6/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Illidan s'élança en abattant violemment son glaive de guerre. Le guerrier leva son bouclier pour le bloquer. Illidan en profita pour lui entailler le cou avec son autre épée. Le sang gicla de la gorge du guerrier, mais la magie guérisseuse entra en jeu, récupérant le sang, recousant la chair déchirée et les veines sectionnées », trad. Claire Jouanneau.

[167] Ibid., p. 7/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « casters ».

« Illidan sensed a presence behind him, a shadow figure bearing two blades. The poison coating the swords made his nostrils twitch.[168] » ; ainsi que pour la classe du chasseur : « An arrow flashed toward Illidan's head. [...] A gigantic hunting beast bounded right at him. He summoned a wall of shadows that began to drain away the life of the beast [...].[169] ». En effet, ces caractéristiques rappellent très clairement pour les lecteurs ces deux classes, sans qu'il soit nécessaire de les nommer explicitement. Le voleur peut ainsi dans le jeu utiliser sa capacité à se déplacer dans les ombres (il devient invisible entièrement ou partiellement), ainsi que s'équiper de doubles lames et utiliser des poisons pour provoquer des dégâts de longue durée. Le chasseur quant à lui est la seule classe en capacité d'apprivoiser des animaux afin de les faire combattre à ses côtés.

Le combat met ainsi en avant aussi bien la force d'Illidan, qui régulièrement vient à bout de ses ennemis (« He [...] cast him aside to burn down to blackened bones.[170] »), que la ténacité des joueurs, qui y ont une place centrale. Le personnage de Maiev, traqueuse à la poursuite d'Illidan, fait également partie du combat et c'est par son intermédiaire que de nouveau l'importance des joueurs est rappelée : « She looked at Akama's allies. Were they responsible for this ? Had they robbed her of her triumph by their presence ?[171] ». Le groupe de joueur forme à la fois un tout (« Akama's allies[172] », « the Azerothians[173] » : à noter qu'aucune race n'est précisément décrite en dehors des personnages non-joueurs) et des individus distincts. Le jeu vidéo repose en effet sur les capacités particulières de chacun des joueurs mais surtout sur la manière dont ces derniers mettent celles-ci au service du groupe combattant le *boss*.

L'affrontement dans le jeu vidéo est par ailleurs divisé en plusieurs « phases », qui correspondent à des moments où le *boss* déploie des techniques différentes. En ce qui concerne le combat contre Illidan, une partie se déroule alors que celui-ci se déplace dans les airs, tandis qu'une autre se fait au sol. Le roman ne manque pas de rappeler ces particularités du *gameplay* : « He leapt into the air, wings beating powerfully [...].[174] », « He plunged down amid his attackers [...].[175] ». Les différentes techniques utilisées par l'ennemi des joueurs sont également rappelées à leur souvenir : « Illidan spread his arms wide and called once more upon the power of flames. A

---

168 KING, William, op. cit., « Illidan sentit soudain une présence derrière lui; une ombre armée de deux épées. Il fronça les narines en flairant le poison qui les imprégnait », trad. Claire Jouanneau.

169 Ibid., « Une flèche fendit l'air en direction de sa tête. [...] Alors qu'un gigantesque prédateur se précipitait vers lui, Illidan invoqua un mur d'ombre qui commença à aspirer la vie de la bête [...] », trad. Claire Jouanneau.

170 Ibid., « Il le jeta par terre, le laissant se réduire à un squelette noirci. », trad. Claire Jouanneau.

171 Ibid., p. 15/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Elle regarda les alliés d'Akama. Était-ce leur faute ? Lui avaient-ils volé son triomphe par leur présence ? », trad. Claire Jouanneau.

172 Ibid.

173 Ibid., p. 12/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « les Azérothiens », trad. Claire Jouanneau.

174 Ibid., p. 9/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Ce dernier bondit dans les airs en battant vigoureusement des ailes [...] », trad. Claire Jouanneau.

175 KING, William, op. cit., p. 10/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Il plongea au milieu de ses attaquants [...] », trad. Claire Jouanneau.

huge fireball blasted down in the midst of his ennemies.[176] », « Twin flame elementals leapt forth in answer of his call.[177] ». La description du combat se concentre donc sur la nécessité de rester au plus près du jeu, non seulement en ce qui concerne le déroulé de l'histoire, mais surtout pour son mode de fonctionnement. Cette scène déjà connue des lecteurs ayant mené à bien le combat[178] ne nécessitait pas dans l'absolu un rappel aussi précis des différentes techniques déployées, mais il s'agissait bien de retrouver les particularités du jeu vidéo en tant que pratique ludique interactive au sein de la production littéraire.

La place et les rôles occupés par les joueurs ne sont pas oubliés dans les *Chronicles*, mais plus particulièrement dans le Volume III. En effet, celui-ci se concentre sur des événements connus des joueurs et auxquels ils ont surtout participé dans les jeux.

> « Les mêmes héros qui s'étaient battus en Norfendre, en Outreterre et à Ahn'Qiraj répondirent à l'appel du Cercle terrestre. Ils venaient de pays différents. Ils avaient des croyances différentes. Certains étaient même des ennemis jurés. Cependant, ils partageaient le désir de protéger Azeroth, leur foyer.[179] »

Non seulement, le personnage incarné par le joueur et sa participation dans l'espace vidéoludique sont pris en compte, mais il y a aussi, implicitement, une adresse directe aux joueurs eux-mêmes. En effet, le MMORG est présent à l'échelle internationale, avec des joueurs de différents horizons, partageant en commun l'univers du jeu vidéo.

Dans les œuvres avec une forte dimension visuelle, les éléments du *gameplay* sont plus aisément illustrés, en particulier concernant les postures des personnages ou leurs techniques de combat. Ainsi, dans *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria*, nous retrouvons une déclinaison des différentes positions du moine en combat[180]. Ces dernières ne sont pas sans rappeler les mouvements effectués par les pandarens[181] moines au sein du jeu vidéo, lorsqu'ils se battent au corps à corps avec leurs ennemis. Nous retrouvons également des armes et armures rappelant celles que les avatars peuvent – selon les classes – revêtir dans le jeu[182]. Nous retrouvons des éléments du fonctionnement du jeu dans la bande dessinée *Dark Riders*[183], qui représente plusieurs classes emblématiques de *World of Warcraft*. Parmi celles-ci, un mage est représenté lançant des

---

176 Ibid.., p. 7/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Écartant les bras, il fit de nouveau appel au pouvoir des flammes. Une énorme boule vint exploser au milieu de ses ennemis. », trad. Claire Jouanneau.

177 Ibid., p. 10/18 de : « Deux élémentaires de feu surgirent en réponse à son appel.[177] », trad. Claire Jouanneau.

178 Il convient de rappeler que la cible principale des romans n'est autre que les joueurs.

179 BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), BOZONNET, Arthur, EASTBURN, Cole, et. al. (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicles, Volume 3*, Milwaukie, Dark Horse Comics, Dark Horse Books, 2018, p.205, trad. Annaïg Houesnard.

180 BADER, Breanna, et al., op. cit., p. 140-141.

181 L'une des races de World of Warcraft ayant l'apparence de pandas humanoïdes et bipèdes.

182 BADER, Breanna, et al., op. cit., à partir du chapitre 3, p.186.

183 COSTA, Mike (scénario), GOOGE, Neil (dessinateur), AFRASIABI, Alex, BARRIGA, Luis, NEILSON, Mickey, METZEN, Chris (consultants), LOUGHRIDGE, Lee, MATTERNE, Pierre, O'GRADY, Len, *World of Warcraft Dark Riders, Volume 1/2*, Burbank, DC Comics, 2013.

sorts, l'un d'entre eux rappelant très clairement le sort « Projectiles des Arcanes[184] » utilisé par la classe des mages dans l'espace vidéoludique.

[184] Ibid., p. 70.

B) De joueur à auteur

1) La réappropriation de l'œuvre vidéoludique par le biais de l'écriture : des joueurs au centre de la production littéraire

Le joueur occupe donc une place centrale au sein des œuvres, et est également un acteur de leur production. Au fil de ce travail, les termes de « joueur », « auteur » et « lecteur » se sont régulièrement entremêlés ou superposés, du fait de leur imbrication importante, tout spécifiquement en ce qui concerne le jeu de rôle. En effet, il est compliqué de dénouer ces différentes casquettes, toutes endossées successivement, voire en même temps – c'est le cas dans l'espace vidéoludique – par le rôliste[185].

Mais si les postures de joueur et de lecteur viennent en premier lieu puisque ce sont celles empruntées lors de la confrontation initiale avec l'univers vidéoludique, ce sont aussi elles qui amènent vers la posture d'auteur. En effet, après avoir plongé dans un univers préexistant vient la volonté de se le réapproprier, d'en être à la fois partiellement détenteur mais également d'en faire partie. Fanny Barnabé lie ce phénomène de récupération de l'œuvre d'origine à la mise en place de prescriptions : « Les textes écrits par les fans résultent de la réappropriation ludique d'un univers fictionnel (d'un *play*) qui se solidifie en nouveau système de règles (en *game*) : l'écriture de *fanfiction* est effectivement soumise à certaines normes.[186] ». Non seulement ces normes sont imposées par l'univers *canon* comme évoqué plus en avant, mais elles le sont aussi par les écrivains eux-mêmes, comme nous l'avons démontré concernant la dimension autofictionnelle éventuelle du jeu de rôle. On retrouve ainsi la notion de *fanon* développée par Aliette Gabas et qui est « un ensemble de faits n'étant pas explicitement présents dans le canon mais qui sont cohérents avec ce dernier[187] », condition impérative pour que les éléments introduits par les rôlistes puissent être pris en compte par ses pairs. Ainsi, nous retrouvons en commentaire d'*Etudes et recherches démonologiques* :

> « Ceci est une humble proposition RP qui intègre les inconnues du personnage ou ce qui n'est pas détaillé dans le lore officiel. Je tiens à préciser que les hypothèses proposées ou formulées sont sur des sujets mineurs et qu'elles ne devraient pas impacter la perception commune et générale à ce sujet. Libre à chacune et chacun de prendre ce travail en compte selon ses propres critères.[188] ».

L'auteur précise la démarche qu'est la sienne afin de la justifier et de s'assurer que son œuvre soit en adéquation avec l'attente de son lectorat, qu'elle soit en harmonie avec l'univers

---

185 Voir IV de la section Annexes.

186 BARNABE, Fanny, « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », *Sciences du jeu*, Vol.2, 2014.

187 GABAS, Aliette, op. cit.

188 "YZIDRIN", « Etudes et recherches démonologiques », *La Garde de Hurlevent*, du 16/04/2020 au 19/04/2020. Cet extrait avait déjà été évoqué lors de notre présentation au Colloque du Master 2 de Littérature Générale et Comparée intitulé « Au travers : la littérature en dialogue ».

décrit par le jeu vidéo et les œuvres officielles. Si le joueur peut réinvestir le jeu vidéo par l'usage de l'écriture, il est encadré par les règles implicites – parfois même explicites – insufflées par la communauté de rôlistes. La réappropriation de l'univers par le passage à la littérature est donc également le moyen d'intégrer un groupe d'auteurs avec ses codes et ses attentes, celui des rôlistes.

David Peyron note très justement concernant la culture geek que « Ce qui se joue est une expertise qui sert l'appropriation (Lizé, 2005) : faire des objets une part de soi, et faire de cette manière de les aborder un style sous-culturel, un point de ralliement qui permet la construction d'une "identité particulière et exclusive propre aux membres de ces communautés" (Soulé, 2007, p. 5).[189] ». Les rôlistes seraient-ils, selon ces constats, un collectif littéraire qui s'ignore ? Si des règles globales sont établies, rien n'empêche les auteurs, individuellement, de les contourner. Toutefois, ce parti-pris risque de diminuer le champ de leurs interactions avec les joueurs s'inscrivant dans les attentes générales. Faire partie de la communauté est en effet un impératif pour produire de l'écrit, puisque le jeu de rôle passe nécessairement par le dialogue entre les joueurs, bien que les forums permettent de développer également une écriture plus personnelle et n'appelant pas forcément participation. Rappelons par ailleurs le point de vue de l'un des auteurs questionnés dans le cadre de ce travail, qui avait mis en avant l'éclatement de la communauté en des sous-groupes ayant chacun leurs attentes plus ou moins exigeantes[190], point de vue partagé par plusieurs autres auteurs interrogés : « Il y a la communauté de la capitale avec quelques groupes annexes qui tournent autour. Il y a aussi beaucoup de groupes fragmentés, à-part, qui ne sont pas inclus.[191] » Il n'y aurait donc ni un collectif d'auteurs unique, ni de productions totalement indépendantes (puisque rattachées à la pratique générale du jeu de rôle), mais plutôt une constellation complexe de groupes et sous-groupes d'écrivains, les "règles" s'établissant en arborescence, des plus générales aux plus précises.

On retrouve sur le forum de la *Garde de Hurlevent* plusieurs écrits qui évoquent ou trahissent cette fracture entre les joueurs, en particulier en dehors du jeu de rôle et afin d'adresser des doléances à l'égard de l'institution à l'origine du forum ou la Chancellerie qui la coanime[192].

Mais parfois, ces différents points de vue se croisent et sont exploités au sein même du jeu de rôle. C'est le cas dans la *Lettre ouverte adressée à la Chancellerie*[193]. Le premier message de cette

---

189 PEYRON, David, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les enjeux de l'information et de la communication*, Vol.15/2(2), 2015, p. 51-61

190 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit., Questionnaire n°13, p.44-45.

191 Ibid., Questionnaire n°1, p.4.

192 Voir Invité (compte supprimé), « Lettre ouverte à l'intention de la guilde "Garde de Hurlevent" », *La Garde de Hurlevent*, du 16/04/2017 au 23/05/2017. Le joueur adresse à la garde dans ce sujet un certain nombre de problématiques – selon lui – auxquelles il pense que l'institution fictive est confrontée, afin de lui faire savoir ce qu'il aimerait voir changer. Différents rôlistes se joignent au débat pour apporter leur point de vue sur la question.

production littéraire a été initié par le personnage fictif Geillis Jorgensen, qui a décidé de placarder une lettre dans la cité de Hurlevent – la plus fréquentée des joueurs – afin de dénoncer ce qu'elle présente comme des activités douteuses (ou du moins contestables) de la part de membres de la chancellerie et de la garde – personnages incarnés exclusivement par les rôlistes. Si ici tout semble relever du jeu de rôle exclusivement, les réponses faites par les autres joueurs, toujours dans le cadre d'écrits ludiques, semblent pourtant bien traduire les divisions au sein de la communauté. Dans la première réponse placardée par un second personnage, celui-ci exprime : « Ainsi donc la garde se révèle au grand jour.[194] », allant dans le sens de l'auteur, mais d'autres ne sont pas de cet avis. Le message d'un autre personnage, écrivant sous un pseudonyme pour des raisons d'anonymat[195], met en avant un profond désaccord qui débute par une critique très vive de l'autrice initiale :

> « Que de mots pour exprimer du vent ! C'est ce que le premier venu aura pu dire des mots de cette journaliste qui ne cesse de nous surprendre par ses expressions bien tournées vers un publi[c] devenu quasiment inexistant. Si jadis, son journal était synonyme de vérité, de connaissance, de gentilles railleries et de faits réels, il me semble qu'aujourd'hui, le Furet s'est changé en vipère crachant son venin, venant finalement se mordre la queue, et tout le monde sait que cela laisse un goût amer au fond de la gorge.[196] »

On remarque que le texte est une adresse directe aux lecteurs des affiches, visiblement mis à leur disposition. Le pronom personnel « nous[197] » est utilisé à des fins de généralisation du propos, qui est présenté comme du bon sens, puisque « le premier venu[198] » serait arrivé aux mêmes conclusions que le narrateur. Le débat ici est public, observable par tous les personnages, qui peuvent donc le prendre en compte. Mais certains auteurs proposent des réponses différentes, mettant en scène leurs personnages réagissant à la vue des affichages, sans qu'ils ne soient nécessairement vus par les autres. Parmi ces réactions, certaines sont assez brèves : « Jack sourit, amusé.[199] ». Sans donner de contexte, et donc d'éléments permettant de savoir s'il est possible d'avoir assisté à cette scène, le joueur ne fait que partager implicitement l'opinion de son personnage sans appeler les autres à composer avec cette information.

---

193 "GEILLIS JORGENSEN", et. al., « Lettre ouverte adressée à la Chancellerie », *La Garde de Hurlevent*, du 30/12/2018 au 30/12/2018, , https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23437p25-lettre-ouverte-adressee-a-la-chancellerie, consulté le 02/08/2021.

194 Ibid., "MALAK HIGHLIGHT", 30/12/2018

195 Si l'auteur du message apparaît sur l'encadré à gauche du texte (sous le nom d'un personnage), l'écrit est bien signé par un nom d'emprunt. Le lecteur sait donc qu'il doit faire abstraction de l'identité pourtant visible, puisque cette information ne fait pas partie du jeu littéraire qui se déroule ici.

196 "GEILLIS JORGENSEN", op. cit., "TAELAN ASTHERAN" (sous le nom de « La Plume Frivole »), 30/12/2018.

197 Ibid.

198 Ibid.

199 Ibid., "Jack V. Lovelace", 30/12/2018.

S'il s'agit bien ici de jeu de rôle et que les auteurs peuvent donc être en accord quand leurs personnages, eux, ne le sont pas (et *vice versa*), nous pouvons toutefois constater que les fractures entre les personnages rejouent, dans une certaine mesure, celles qui peuvent exister au sein de la communauté[200]. S'il y a bien une distinction entre le jeu de rôle et les réflexions où les auteurs s'expriment directement – déjà dans la structure même du forum qui comprend des rubriques bien distinctes pour ces deux activités – il existe des points de rencontre entre ces deux dimensions, comme c'était déjà le cas pour les personnages inspirés de leurs auteurs. Le joueur est au centre de la production littéraire en tant qu'auteur, mais aussi dans la mesure où il est lui-même mis en jeu dans celle-ci à son échelle individuelle ou en tant que membre de la communauté.

On remarque également dans cette lettre ouverte que les accusations sont dirigées vers des individus fictifs précis : « Jonathan Walter[201] », « Aldorey Kelbourg[202] », « les cognards de la Guilde du Fer[203] ». Vingt-et-un autres auteurs ayant répondu à cette publication en prenant part au débat, il est possible d'en déduire que certains personnages ont une importance, voire une notoriété au sein de la communauté. L'affluence sur le forum de la *Garde de Hurlevent* indique en elle-même que quelques groupes de rôlistes occupent une place privilégiée dans l'espace littéraire et vidéoludique. Dans la lettre, nous découvrons que le « Chancelier[204] », personnage incarné par un joueur, est élu par ses pairs depuis un certain temps – puisque le Chancelier titulaire serait absent de longue date et que le Chancelier suppléant Jonathan Walter semble depuis en poste[205].

Ainsi, les auteurs, par le biais de leur(s) personnage(s) peuvent connaître un succès auprès des autres rôlistes, ou du moins être perçus comme des membres renommés. Ils sont connus et aisément identifiés par les autres, ce qui explique également la présence d'une opposition, qu'elle soit en dehors du jeu de rôle ou qu'elle y soit jouée. En effet, l'importance prise par certains membres de la communauté les amène à gagner une forme de légitimité, qui peut ensuite être remise en cause.

2) La construction d'un réseau

« Ainsi, les pratiques de fans ne sont pas uniquement un lieu de créativité et de célébration de tel ou tel contenu médiatique : elles représentent également des formes de

---

[200] Ce qui ne présuppose pas qu'il y ait nécessairement une corrélation entre l'opinion du joueur et celui de son personnage, mais plutôt que les œuvres construites par les auteurs mettent régulièrement en perspective cette division de la communauté générale.

[201] "GEILLIS JORGENSEN", et. al., op. cit.

[202] Ibid.

[203] Ibid.

[204] Ibid.

[205] Il écrit en effet sous ce titre en 2021, alors que la lettre ouverte date de 2018. Voir "SARGARIM", Lettre à la chancellerie par le Connétable Belathil., 05/08/2021, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t27204-lettre-a-la-chancellerie-par-le-connetable-belathil.

performance et d'engagement pour les individus, au travers de pratiques sociales et culturelles.[206] » : Si nous nous intéressons principalement à la dimension littéraire des œuvres produites par les rôlistes, il est indispensable de se pencher sur les échanges qui s'opèrent entre ces derniers. La littérature du jeu de rôle est une littérature *en mouvement*, *en circulation*, qui est pensée pour s'inscrire dans un espace social, à la fois réel – celui des joueurs – et fictif – celui des personnages. Traversées par une forte dimension ludique, ces productions sont réalisées dans l'optique de jouer à plusieurs.

Pour mieux comprendre le fonctionnement communautaire des auteurs et donc s'apercevoir du partage et de l'étendue de leurs écrits, nous avons collecté pour ce travail de recherche une partie des données issues du jeu de rôle sur le forum *Garde de Hurlevent*[207], afin de réaliser une base de données, puis une visualisation de celles-ci. En effet, nous avons récupéré sur ce forum les titres des œuvres ainsi que les noms, nombres de messages et statuts[208] des personnages incarnés par les auteurs ayant écrit dans les rubriques « Courrier à la Garde[209] », « Courrier à la Chancellerie[210] » et « Rumeurs de la ville et ses alentours.[211] ». En sélectionnant ces rubriques, nous nous assurions d'avoir suffisamment de données pour un aperçu intéressant, puisqu'elles relevaient toutes trois du jeu de rôle, regroupaient suffisamment d'auteurs et les écrits s'y trouvant appelaient à participation pour la majorité d'entre elles. Les productions ne relevant pas du jeu de rôle et celles isolées ont donc été écartées pour la majorité. De plus, procédant à un recensement des données non automatisé, elles demeuraient gérables quantitativement, tout en restant suffisantes pour être représentatives. Ainsi, nous avons finalement répertorié 665 œuvres et 697 auteurs unis par 1726 liens.

En l'état, les données récoltées n'étaient pas lisibles – ou du moins difficilement[212], la réalisation d'une visualisation était donc effectivement pertinente. David Reymond présente en effet la visualisation de données comme :

> « [...] un double processus à la fois comme mise en visibilité (l'aboutissement d'une instrumentation d'exploration de ces masses de données, devenant apte à générer indicateurs, cartographies, etc.) et une redéfinition du voir

---

[206] ALESSANDRIN, Arnaud, BOURDAA, Mélanie, « Fans & gender studies : introduction », *Fans & gender studies : la rencontre*, TERAEDRE, 2017, p.3.

[207] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020. Données récoltées entre le 12/10/2020 et le 15/01/2021.

[208] Selon leur rang sur le forum : officiers, gardes, simples citoyens, etc. Parfois, les auteurs utilisent un seul compte pour incarner plusieurs de leurs personnages, signant avec des noms différents d'un message à l'autre, mais la plupart du temps, un compte est associé à un personnage unique.

[209] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, op.cit.

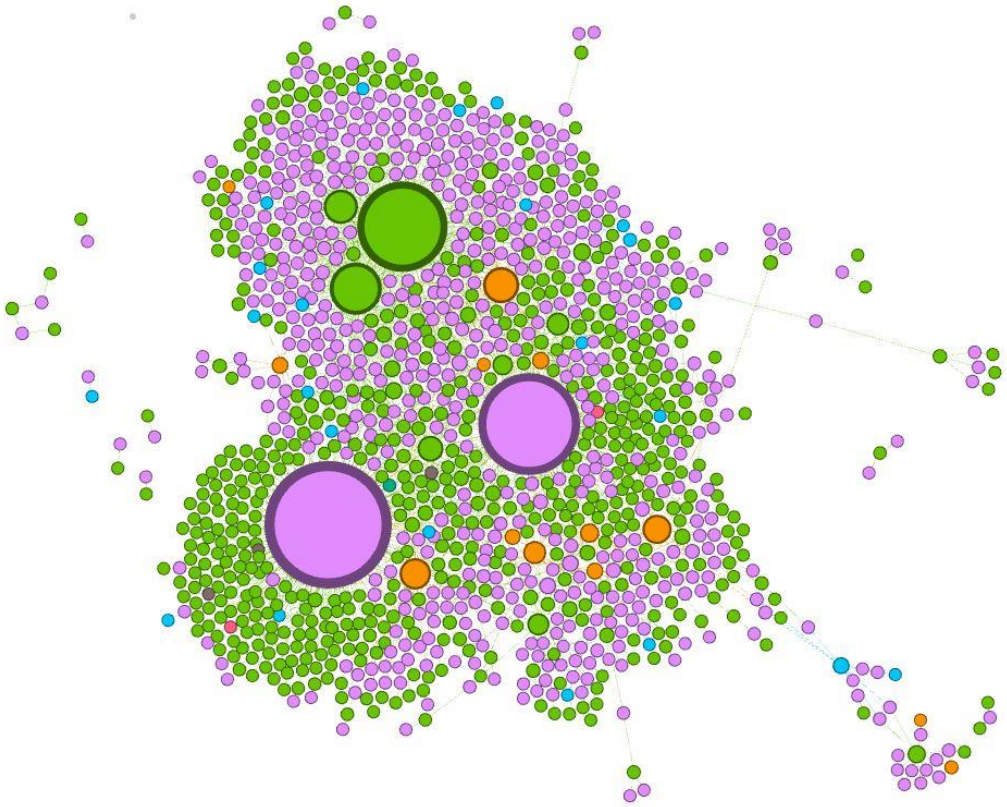
[210] Ibid.

[211] Ibid.

[212] Voir le V des Annexes.

pour ouvrir vers de nouvelles connexions de nouvelles analogies, de nouvelles conditions déductives, de nouvelles connaissances (Rasmus, 2003) ...[213] ».

Pour réaliser notre visualisation, nous avons choisi le logiciel *Gephi*. Si l'interactivité avec ce dernier est une de ses composantes majeures (possibilité de déplacer des éléments, de changer le type de mise en forme des données, les couleurs, zoomer ou se déplacer dans la visualisation créée, etc.), nous avons retenu dans ce travail les visualisations qui nous ont semblé les plus pertinentes, car elles permettent de mettre en lumière plusieurs éléments concernant les œuvres. Les visualisations sélectionnées sont avant tout le résultat d'un choix, quand il y a une infinité de possibilités quant à l'agencement des données.



(Visualisation 1, Gephi)

Ci-dessus, nous avons l'une des représentations possibles de nos données[214]. Les œuvres apparaissent en violet, et dans les autres couleurs, selon leur statut, les personnages[215]. La taille de chacun de ces éléments (les « nœuds ») est déterminée selon le nombre de liens qu'ils possèdent : plus ils ont de liens (plus un personnage est intervenu dans l'une des productions représentées ici, ou plus une œuvre a regroupé de personnages présents dans la visualisation), plus ils sont gros.

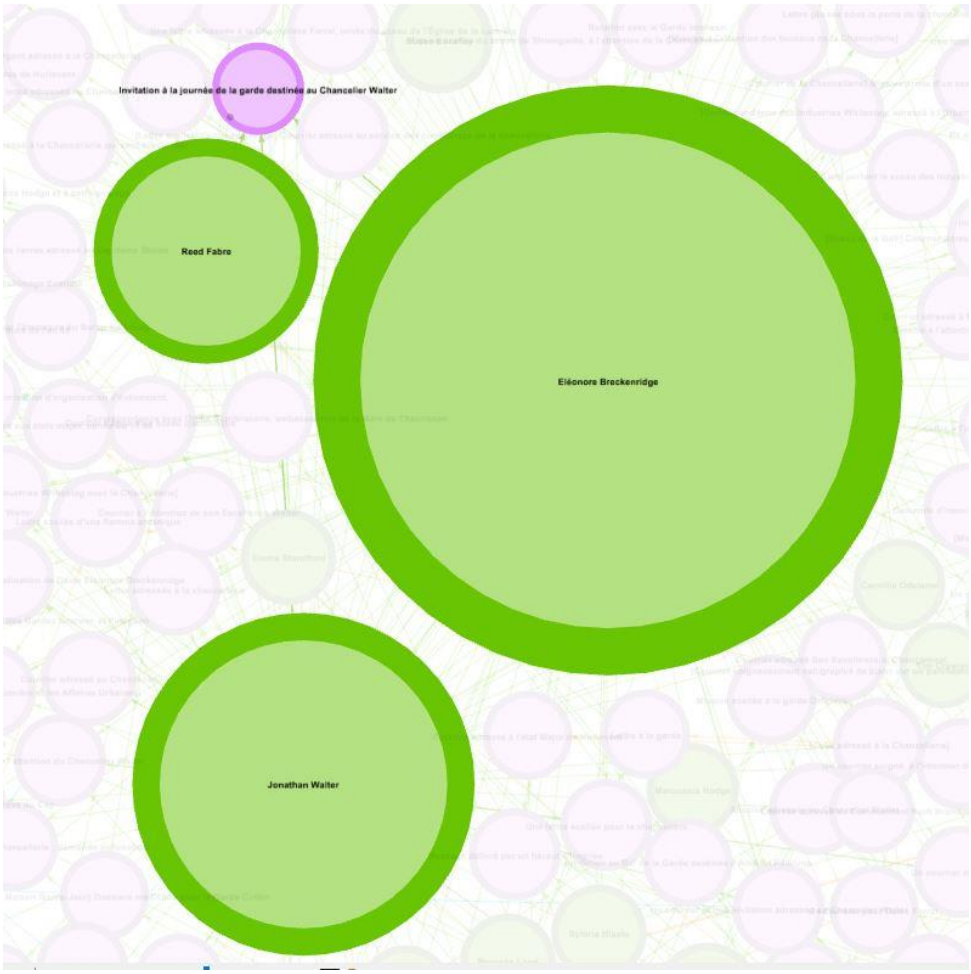
---

[213] REYMOND, David, « Introduction. Visualisation de données », *Les Cahiers du numérique*, 2016/4 (Vol.12), p.9-18.

[214] Logiciel Gephi, spatialisation en « Fruchterman Reingold » puis en « Force Atlas 2 » sans recouvrement, afin d'obtenir une visualisation claire, avec des espaces entre les nœuds. Les quelques productions isolées (une œuvre pour un personnage) en périphérie ne sont pas représentées ici.

[215] « Citoyen » en vert, « Invité » en bleu, « Officier supérieur » en orange, « Garde » en noir, « Officier » en rouge, « Nuisible » en vert foncé.

Tout d'abord, notre première intuition, basée sur les propos des auteurs et leurs productions, concernant l'existence de sous-communautés semble se confirmer sur le forum. Nous pouvons effectivement remarquer des effets de regroupements de certains personnages : S'ils sont proches dans la visualisation, il y a de grandes chances qu'ils partagent plusieurs sujets en commun. C'est le cas notamment pour trois d'entre eux, visibles en haut de la visualisation :



(Visualisation 2, Gephi)

Ces trois personnages étant, d'après leurs écrits, rattachés respectivement à la Garde (« Reed Fabre ») et à la Chancellerie (« Eléonore Breckenridge » et « Jonathan Walter »)[216], le fait qu'ils se croisent régulièrement dans les différentes rubriques retenues n'est pas étonnant.

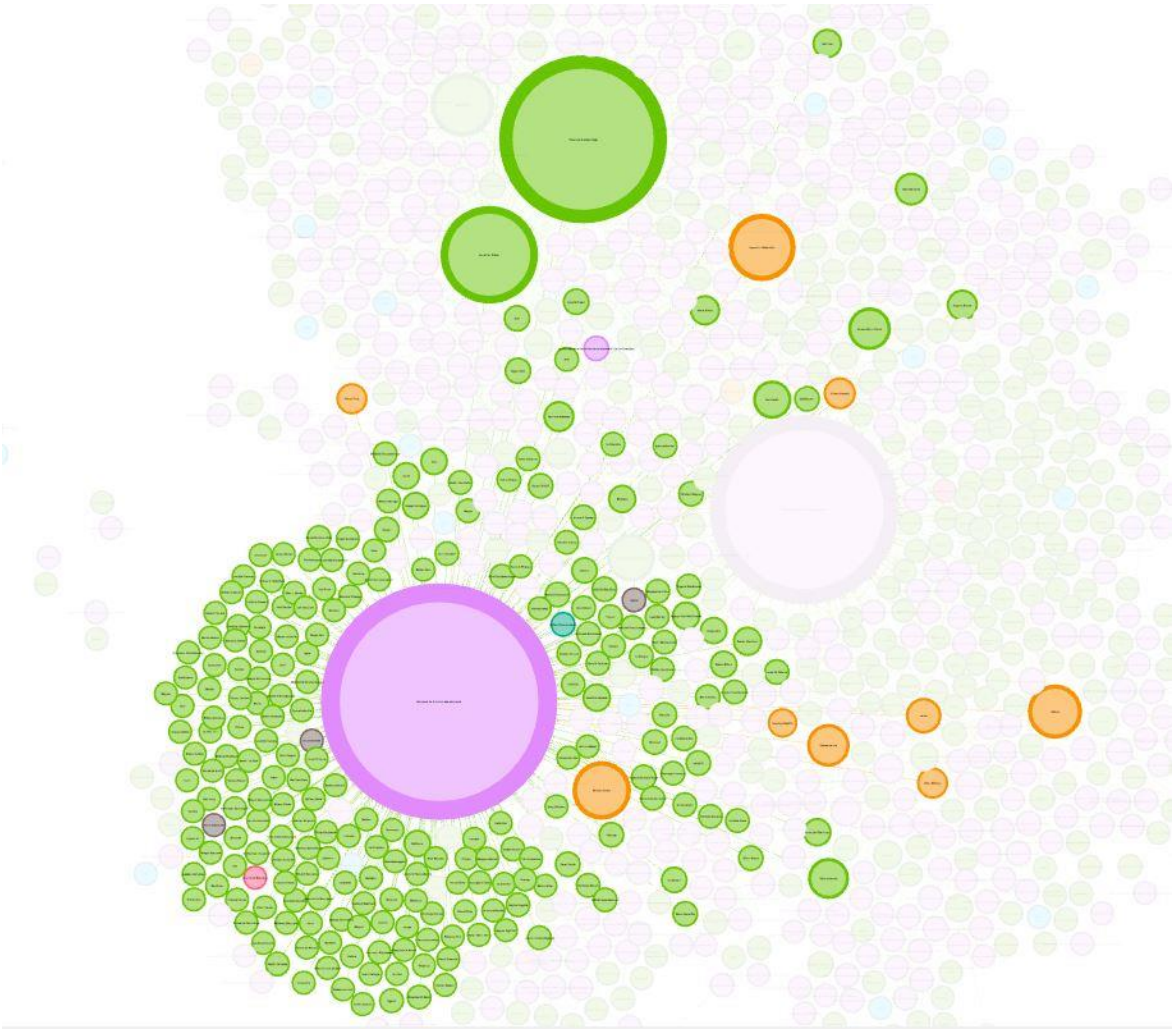
Sur la Visualisation 1, nous pouvons par ailleurs constater qu'autour de ces personnages gravitent surtout de nombreuses œuvres – bien qu'il y ait aussi quelques autres personnages, quand les deux nœuds représentant les rubriques « Rumeurs de la ville et ses alentours[217] » (les

---

[216] "REED FABRE" (auteur), "ELEONORE BRECKENRIDGE", "JONATHAN WALTER" (participants), « Invitation à la journée de la garde destinée au Chancelier Wzlter », *La Garde de Hurlevent*, du 17/04/2019 au 21/04/2019 : Nous remarquons le titre de chancelier en ce qui concerne Walter, quand Eléonore semble l'assister, puisqu'elle lui dépose le courrier. Enfin, l'invitation est émise par Reed Fabre, présenté comme un « Intendant » basé à la Garde.

[217] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

points violets en évidence) sont surtout entourés de personnages n'ayant parfois aucun autre lien, en particulier pour celui de gauche :



(Visualisation 3, Gephi)

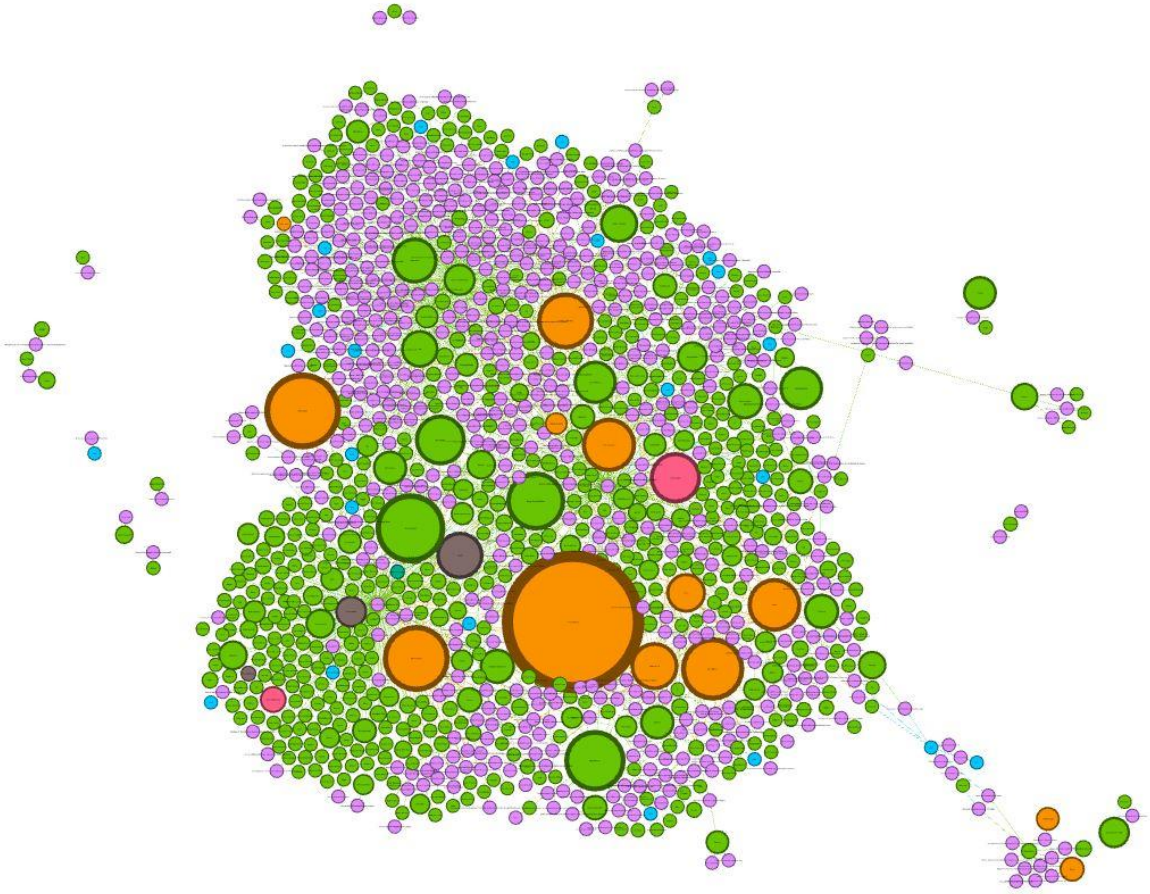
Ces *Rumeurs* étant les premières chronologiquement[218], le nombre de personnages y ayant participé est naturellement plus important que pour les secondes, qui sont encore en cours d'écriture. Nous pouvons également émettre l'hypothèse que le grand nombre de personnages n'ayant pas participé aux autres rubriques est dû au fait que « Courriers à la Chancellerie » n'a *a priori* été ouvert que bien après ce premier volet des Rumeurs[219].

Autre fait intéressant mis en exergue par la visualisation de données, les personnages ici prédominants ne sont pas nécessairement ceux qui ont écrit le plus de messages sur le forum. En effet, si nous calibrons la visualisation pour que la taille des nœuds ne soit pas liée au nombre de liens avec les sujets ici regroupés, mais avec le nombre total de messages rédigés par les joueurs, nous constatons un changement radical.

---

[218] "LEIZEN" et. al, « Rumeurs de la ville et ses alentours », *La Garde de Hurlevent*, du 06/12/2012 au 07/07/2017.

[219] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/f134p200-courriers-a-la-chancellerie : Premier message datant du 02/01/2019.



(Visualisation 4, Gephi)

Cela s'explique grâce à plusieurs facteurs. Tout d'abord, une partie du forum est très probablement inaccessible au public, réservée aux membres bénéficiant d'une autorisation particulière – les gardes ou membres de la chancellerie principalement – afin d'archiver les documents qui ne sont pas censés être vus par les joueurs. En effet, les rôlistes peuvent faire déposer une plainte par leur personnage qui sera ensuite conservée par les gardes, sans que les autres rôlistes y aient accès.[220] Il est donc vraisemblable qu'elles soient archivées directement sur le forum, puisqu'elles y sont générées, tout comme les rapports les concernant, ou à propos des divers incidents auxquels l'institution fictive est confrontée. De fait, nous n'avons pas accès à la totalité des productions littéraires, relevant ou non du jeu de rôle. De plus, les joueurs pouvent échanger directement dans certaines rubriques "hors jeu de rôle" (sur leur expérience de jeu, afin de débattre ou simplement de créer des jeux entre les membres du forum[221]). Par ailleurs, il est possible de poster des sujets dans d'autres rubriques, appelant moins à la participation des autres (un personnage pour un sujet sans réponse), ce qui nous permet de supposer que si l'aspect communautaire est prédominant dans le jeu de rôle, les forums sont également un espace privilégié pour développer une écriture créative personnelle, limitée dans l'espace vidéoludique.

---

[220] Voir : https://gardedehurlevent.forumpro.fr/h2-depot-de-plainte.

[221] Voir : "KARVEN STOLEN" et. al., « La baffe à dix » : https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t25359-la-baffe-a-dix. Le jeu consiste à écrire tour à tour un chiffre (de 1 à 10), celui arrivant à 10 pouvant désigner le personnage auquel il attribue une baffe.

La sur-représentation des officiers supérieurs et membres ou anciens membres de la Garde ou de la Chancellerie dans la Visualisation 4 peut résulter également de ces constats : étant les membres fondateurs du forum, ils ont une certaine ancienneté sur et ont donc eu la possibilité de générer de nombreux messages, mais plus particulièrement dans des rubriques non étudiées (car ne répondant pas à nos critères de sélection) ou impossibles à consulter.

Le réseau d'auteurs se déployant sur le forum est, dans une certaine mesure, à l'image de celui qui existe au sein même du jeu : des joueurs présents sur le même serveur, mais aussi dans le même groupe de rôlistes (celui de la Garde et de la Chancellerie)[222].

L'espace d'accueil des écrits a donc une importance capitale dans leur création et leur partage. Les forums sont pensés comme les extensions au jeu de rôle ayant initialement lieu dans l'espace vidéoludique. Ils sont cependant aussi des médiums avec leur propre fonctionnement, qui influent directement sur les œuvres qui en émergent. Les productions littéraires partagées, écrites par plusieurs auteurs conjointement ou successivement, permettent par ailleurs de renforcer les échanges entre les personnages. Ces derniers pourront ensuite être intégrés dans le jeu de rôle ayant cours dans l'espace vidéoludique. Non seulement les forums sont la prolongation des pratiques des auteurs sur le support initial, mais ils deviennent également eux-mêmes des lieux de créations originales qui s'y insèreront. Les comptes créés par les auteurs étant au nom de leurs personnages, ces derniers entrent alors dans un véritable réseau social, au même titre que des individus bien réels. S'l s'agit bien d'une société montée de toutes pièces, nous remarquons une fois encore que les auteurs prennent soin de tendre vers un réalisme tel que les frontières entre fictif et réalité en sont brouillées.

L'usage des outils numériques tels que la visualisation de données, en particulier avec des productions elles-mêmes nativement numériques, permet de nous éclairer sur ces pratiques[223].

La littérature issue du vidéoludique est donc grandement inspirée par sa matière première, qui transpose même certaines de ses caractéristiques propres dans les œuvres écrites. Dans quelle mesure la littérature peut-elle, à son tour, agir sur le jeu vidéo si elle n'en est pas à l'origine ?

---

[222] À noter que de nombreux joueurs du serveur *Kirin Tor* n'écrivent pas nécessairement sur le forum, aussi le réseau global de joueur est probablement très différent, et bien plus étendu. Nous avons ici un aperçu des liens entre des personnages, qui peuvent se retrouver dans l'espace vidéoludique, mais sont avant tout propres au forum.

[223] Toutefois, la visualisation de données est un outil et non l'analyse elle-même, qui bien qu'elle soit tout à fait pertinente et éclairante sur notre corpus, doit être interprétée avec précaution, infirmant ou confirmant des impressions préexistantes ou permettant de percevoir avec clarté des éléments déjà présent dans la base de données elle-même.

III / La littérature comme apport au jeu vidéo

III/ La littérature comme apport au jeu vidéo

> « Le jeu vidéo ne se contente pas de représenter une histoire sous la forme d'une suite linéaire d'événements : il insère la narration dans une série d'éléments, dispersés à plusieurs niveaux de l'œuvre, qui peuvent être ou non activés par le joueur[224]. ».

Fanny Barnabé propose par conséquent de « délaisser la notion de récit pour lui préférer celle d'univers fictionnel[225] ». Ainsi, le jeu vidéo est traversé par une narration éclatée, disséminée dans l'œuvre sous des formes variées. Il n'est donc pas étonnant que « l'univers fictionnel[226] » déjà épars s'étende au-delà des frontières même du vidéoludique pour gagner des récits plus traditionnels, mais aussi se proposer sous un nouvel aspect, donnant ainsi naissance aux objets qui intéressent ce travail. En tant que telles, les œuvres officielles issues du vidéoludique sont pensées, au même titre que la narration au cœur même du jeu, comme des composantes de l'univers, dont le joueur peut ensuite disposer ou non. Les créations ludiques des rôlistes, quant à elles, sont aussi pensées comme des extensions de l'univers, qui bien que ne relevant pas du *canon*, sont néanmoins – si elles sont acceptables au regard des attentes générales – considérées comme inscrites dans la lignée du jeu.

Se pose alors la question de savoir ce que la littérature peut apporter au jeu, au-delà de l'aspect créatif des pratiques des fans et des questions promotionnelles qui sous-tendent la commercialisation des romans et autres œuvres "dérivées".

---

[224] BARNABE, Fanny, « Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? », *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*, 2014, p.6.

[225] Ibid., p.6.

[226] Ibid.

A) Mettre à profit les manques ou corriger des éléments problématiques

1) Les préquels et les histoires intermédiaires : raconter ce qui n'a pas été montré

Dans *World of Warcraft*, en dehors de quelques voyages temporels ponctuels, l'histoire suivie par le joueur se déroule de manière chronologique, avec plusieurs intrigues parallèles sur le même laps de temps. Cependant, le monde dans lequel entre le joueur possède une histoire antérieure au jeu, qui permet d'expliquer toutes les situations géopolitiques qui y ont cours. De la même façon, tous les évènements ne sont pas couverts par le jeu vidéo, ayant alors lieu en marge de l'histoire qui y est accessible. Un rôliste note par ailleurs que « L'univers étendu est d'une grande richesse et permet d'aborder des points de curiosité survolés ou absents de l'[œ]uvre principale. [...] quiconque aspire à [a]ncrer au plus juste son personnage dans cet univers se doit tout du moins de s'intéresser aux œuvre[s] de l'univers étendu[227] ». La littérature semble alors un médium tout indiqué afin de mettre à profit ces blancs narratifs pour créer autour du jeu vidéo ou le promouvoir.

Ainsi, dans le roman *Illidan*, les activités du personnage éponyme ayant eu lieu entre son exil et sa prise de pouvoir dans l'Outreterre sont davantage développées, en particulier celles où ce dernier est isolé, moments auxquels le joueur n'a pas pu assister dans le jeu. Mais c'est également l'occasion de développer les sentiments, impressions et réflexions intérieures du personnage, grâce à la focalisation interne : « On and on his spirit flashed, passing through dead world after dead world, monuments to the eternal malice of the Burning Legion[228] ». Ainsi, le joueur a la possibilité d'accéder à des informations inédites, même concernant des passages qui lui sont familiers. C'est le cas notamment lorsqu'Illidan aperçoit son ennemie de toujours arriver sur le lieu du combat mené contre lui – le combat de boss dont le joueur est acteur par le biais de son avatar :

> « At first he wondered if it was an illusion, a specter summoned from the depths of his imagination by some spell. [...] He knew that armor well. He knew that blade. He recognized the arrogant superiority of the voice and stance. No doubt about it. Warden Maiev was here. / Rage boiled within him. He struggled to speak.[229]».

---

[227] IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit., Questionnaire n°13, p.44. « L'univers étendu » étant l'ensemble des œuvres annexes au jeu vidéo, productions des *fans* inclues.

[228] KING, William, op. cit., p. 8/11 de « Chapter Fourteen: Three Months Before the Fall », « Son esprit continua à vagabonder, les mondes anéantis se succédant comme autant de monuments à l'horreur éternelle de la Légion ardente. », trad. Claire Jouanneau.

[229] Ibid., p. 11/18 de « Chapter Thirty-One : The Fall » : « Au début, il crut à une illusion, un spectre invoqué depuis les tréfonds de son imagination par un sort quelconque. [...] Il connaissait bien cette armure. Il connaissait bien cette lame. Il reconnaissait l'arrogance qui marquait cette voix et cette posture. Aucun doute possible. La Gardienne Maiev était là. / La colère bouillonna en lui. Les mots restèrent coincés dans sa gorge. ».

Quand dans le roman, il se contente de prononcer « Maiev...[230] », dans le jeu vidéo, il ajoute « COMMENT EST-CE POSSIBLE ?[231] » en capitales, ce qui indique qu'il crie (en opposition à d'autres dialogues ayant eu lieu avant le début du combat et où le texte n'était pas en capitales). Non seulement le joueur accède aux pensées qui ont traversé l'esprit de celui qui était l'antagoniste à ce moment du jeu vidéo, mais le dialogue est également réécrit pour mieux les traduire. Devenant un héros avec l'extension *Legion* pour laquelle le roman a été produit, c'est également l'occasion de donner au personnage une profondeur dont il n'avait pu bénéficier dans l'œuvre vidéoludique, où le joueur ignorait tout de ses sentiments. Son mutisme lui octroie une sorte de fragilité dont il ne bénéficiait pas dans le jeu, où il ne semblait qu'être un monstre barbare.

Maiev elle-même, personnage secondaire ponctuellement rencontré dans le jeu, bénéficie d'une présence importante dans le roman, parfois de chapitres dédiés. Ces derniers permettent de découvrir la manière dont sa traque d'Illidan s'est déroulée en amont de cette rencontre et de comprendre son acharnement. En effet, Maiev a gardé Illidan dans sa cellule d'autrefois, avant qu'il ne soit libéré par les siens puis ne s'oppose ensuite aux volontés de son peuple, ce après quoi sa geôlière n'aura de cesse de le pourchasser. Ainsi, alors qu'elle échange avec un allié potentiel, celui-ci lui dit :

> « "I can see why he fears you. You are very much alike." / Akama walked away, leaving Maiev to stare at her reflection in the dark mirror of the lake. Her image glared back at her, a picture of frustrated fury. She stooped, picked up a pebble, and lobbed it into the water, smashing her likeness into ripples.[232] »

Ce geste, s'il est réalisé de prime abord sous le coup de la colère, est aussi symbolique. Elle réfute d'une part la proximité présupposée avec son vieil ennemi, en dissipant l'image qu'elle se renvoie. D'autre part, cette action peut indiquer qu'elle nie les sentiments qu'elle voit se refléter chez son double, en particulier parce qu'ils sont proches de ceux qu'elle reconnaît chez Illidan. Cet extrait étant mis en valeur par son placement en fin de chapitre, le lecteur est amené à s'arrêter sur cette action du personnage, ce qui lui laisse le temps de méditer sur son sens.

Le passage par le roman permet donc d'ajouter des événements qui n'étaient pas encore connus des joueurs, ou dont ils n'avaient pas été les témoins directs, mais aussi de développer davantage, grâce au narrateur, l'esprit des personnages, qui jusqu'alors étaient principalement présentés par leurs actions et leurs lignes de dialogues (et non par ce qu'ils pensaient intimement).

---

[230] Ibid.

[231] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

[232] KING, William, op. cit., p. 12/12 de Chapter Three: Four Years Before the Fall : « - Je comprends pourquoi il vous craint. Vous vous ressemblez beaucoup tous les deux. / Il s'éloigna, laissant Maiev se contempler dans le miroir foncé des eaux du lac. Son reflet la regardait, incarnation de fureur et frustration. Elle se pencha, ramassa un galet et le lança dans l'eau, brisant son double en éclats. », trad. Claire Jouanneau.

Chronicles Volume I s'achève à l'aube des événements décrits dans le premier jeu *Warcraft*[233]. En effet, ce dernier commence avec l'arrivée des orcs sur le monde d'Azeroth, après que le mage et gardien Medivh ait été corrompu par l'ancien titan[234] et chef de la légion ardente, Sargeras, quand la Chronique s'achève sur les premiers symptômes de Medivh : « At long last, the fallen titan had found the perfect instrument with which to begin the Legion's next invasion of Azeroth. / TO BE CONTINUED... [235]».

Cette amorce permet non seulement de préparer à la sortie du prochain tome des *Chroniques*, mais aussi de marquer l'entrée dans les évènements du jeu. Le premier volume se distingue des suivants par la présentation d'événements pour beaucoup méconnus des joueurs. Certains d'entre eux ont été évoqués ponctuellement dans les jeux, c'est le cas notamment de l'existence et du rôle des titans, qui sont rencontrés lors de l'extension *Legion* notamment. Cependant, ils sont davantage détaillés et certains y sont même découverts. Les tomes suivants, quant à eux, permettent avant tout de reprendre des événements auxquels les joueurs ont assisté.

Là où la narration du jeu vidéo était éclatée, par les quêtes diverses (toutes n'étant pas obligatoirement réalisées par les joueurs), donjons et raids, la littérature complète et réordonne. Le jeu de rôle est quant à lui l'occasion pour les joueurs de spéculer autour d'évènements qui n'ont pas été décrits par le jeu lui-même. S'il s'agit d'inventions, elles peuvent parfaitement s'inscrire dans l'univers – comme nous en avons fait la démonstration – et donc être considérées comme de véritables histoires intermédiaires.

Parcours d'un Aspirant[236] propose ainsi d'imaginer l'évolution d'un jeune soldat au service du seigneur de l'île de Fenris, anciennement « avant-poste militaire de Lordaeron[237] » (un royaume humain) sous l'autorité d'un « seigneur[238] ».

Le texte commence ainsi : « Le frère Vardwell continuait sa formation d'Aspirant Prétorien.[239] ». Les soldats prétoriens étaient les gardes impériaux à Rome entre 184-129 avant J.C. et le IVème siècle[240]. Combattants talentueux et privilégiés, ils étaient notamment connus

---

[233] ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., *Warcraft I : Orcs and Humans*, 1994, Blizzard Entertainment (société de production).

[234] Les titans sont les dieux apparus à l'aube de l'univers et qui insufflèrent la vie et la protégèrent à cette époque : Voir : BROOKS, Robert, et al., op. cit.

[235] BROOKS, Robert, et al., op. cit., p.162 : « Enfin, le titan déchu avait trouvé l'instrument parfait avec lequel entamer la prochaine invasion de la Légion sur Azeroth . / À SUIVRE... ».

[236] "SREM", « Parcours d'un Aspirant », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 8/08/2012, disponible à http://kirintor-rp.1fr1.net/t5693-parcours-d-un-aspirant, consulté le 04/05/2021

[237] https://wowwiki.fandom.com/fr/wiki/%C3%8Ele_de_Fenris, Fandom, 05/08/2020, consulté le 24/08/2021.

[238] Ibid.

[239] " SREM", op. cit.

[240] Schmidt, Joël, « PRÉTORIENS », *Encyclopædia Universalis*, 2017.

pour avoir proposés leurs armes aux plus fortunés et avoir été très grassement rémunérés[241]. En effet, "Srem" cherche à devenir chevalier au service du seigneur de l'île. Cette comparaison entre par ailleurs en écho avec le passé attribué au personnage : « Le jeune brigand du Sud devenait petit à petit un chevalier du Nord. [...] Issu d'une famille de raclures localisée dans une ville de roublards dans une région de vautours, rien ne le prédestinait à devenir Chevalier.[242] ». Toutefois, cela implique également un niveau de proximité fort avec le seigneur de Fenris, confirmé par l'emploi de « son Seigneur et ami [...][243] ». La dimension vénale implicite dans la référence aux soldats prétoriens est donc démentie par le lien affectif qui existe désormais entre le personnage central et son supérieur hiérarchique, qui deviennent pour le lecteur de véritables camarades. Les résultats de l'entraînement d'un soldat rattaché à l'armée de Lordaeron, tout particulièrement à cet avant-poste, sont tout particulièrement imaginés par le joueur, afin de compléter le jeu. En effet, ce dernier se concentrait bien davantage sur la prise de la zone par les morts-vivants, par le chef des elfes de sang, puis par les gnolls. « Ses techniques de combat gagnaient en possibilités et en efficacité[244]. » : L'accent est mis sur sa progression, "Srem" devenant un véritable soldat d'élite. Par le biais d'un personnage singulier, avec son propre parcours pensé par l'auteur, c'est un pan encore peu développé du jeu vidéo qui est exploré plus avant grâce à l'écriture créative.

World of Warcraft propose d'explorer l'univers tout particulièrement par le biais des événements politiques et historiques importants. Si plusieurs quêtes secondaires s'écartent de cet angle d'approche, elles sont rarement principales (beaucoup parmi elles ayant lieu lorsque le personnage incarné par le joueur est encore d'un niveau bas). Ainsi, le jeu de rôle donne à voir des situations plus singulières, plus particulièrement celles de la vie courante et quotidienne d'individus n'ayant pas joué un rôle majeur dans l'univers, mais en faisant pourtant partie. Si les personnages développés par les joueurs sont présents dans le *fanon* et non dans le *canon*, ils sont pensés pour correspondre à ce que pourraient être les membres des différents peuples d'Azeroth (en se basant sur les quelques informations à disposition). À noter que parmi les profils récoltés sur le forum *Garde de Hurlevent* nous constatons, en nous reportant aux illustrations des personnages, que la majorité d'entre eux sont des humains. De nombreux rôlistes étant concentrés dans la capitale de Hurlevent, qui bien que cosmopolite demeure avant tout humaine, incarner un humain permet alors de s'inscrire aisément dans ce cadre et d'en explorer les possibilités.

---

241 Ibid.

242 " SREM", op. cit.

243 Ibid.

244 " SREM", op. cit.

Les clairons du pouvoir[245] nous fait suivre le parcours de Romulus Barèzes, politicien véreux impliqué dans une affaire de meurtre. L'histoire se déroule par le biais d'une série de récits centrés sur différents protagonistes : Romulus lui-même, divers hommes de main, un détective privé ou encore un espion malhonnête.

L'un des malfrats à la solde de Romulus lui déclare, afin de lui prouver qu'il connaît bien Hurlevent :

> « "[...] Je suis un enfant de la capitale, un pur produit de ses artères populaires. J'ai grandi sous l'océan des tuiles de la Vieille Ville, foulé ses pavés ocres et trempé dans ses caniveaux. J'ai été élevé par ses arches et ses impasses, ses venelles obscures, ses bouges miteux et ses tripots dégueulasses. [...] Le méandre des ruelles, la sale promiscuité des coupe-gorges. Et puis les effluves de rhum qui te montent à la tête comme un verre de tord-boyaux sifflé cul sel. [...]"[246] ».

L'auteur se base sur des éléments bien présents dans le jeu, la Vieille Ville étant un quartier de Hurlevent. Si dans le jeu vidéo cette zone apparaît comme effectivement moins charmante que les autres, l'auteur la rend sale, n'est pas une évidence dans le cadre vidéoludique. Grâce au discours direct, il met surtout en avant le regard que pourrait avoir un individu ayant vécu dans cette partie de la capitale. Il imagine d'ailleurs quelle carrière toute tracée peut s'offrir à quelqu'un provenant de cette extraction, la malpropreté des lieux renvoyant aux basses besognes auxquelles s'adonne le personnage.

L'emploi d'un langage familier, parfois cru – voire vulgaire – au fil du récit permet de mettre en exergue d'une part le milieu social dans lequel évoluent les personnages, et d'autre part de souligner l'absence de sens moral chez la plupart d'entre eux, puisqu'ils sont impliqués tour à tour dans des histoires de meurtres, d'exploitation humaine, de trafics, etc. Au moins une partie des parcours de vie de chacun d'entre eux est développée en détails, afin de connaître davantage leurs histoires, ces dernières venant enrichir celles que les joueurs connaissaient déjà au sein du vidéoludique.

Nous questionnions la possibilité de voir les rôlistes comme un véritable collectif littéraire, nuançant cette position face aux groupes fragmentés auxquels nous étions confrontés plus tôt. Toutefois, si pour concevoir une communauté littéraire nous nous référons aux constats de Ligia Tudurachi concernant le groupe du « *Cercle littéraire* [247]», il peut s'articuler entre autres autour d'un « imaginaire collectif[248] », ce que nous retrouvons tout à fait dans le cadre des productions ici étudiées. Elles prennent plus ou moins de libertés par rapport à l'œuvre d'origine, mais c'est bien dans l'univers préexistant de *Warcraft* qu'elles s'inscrivent toutes. On a retrouvé,

---

[245] "BAREZES", « Les clairons du pouvoir », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, du 09/05/2018 au 21/07/2018., disponible à http://kirintor-rp.1fr1.net/t8720-les-clairons-du-pouvoir, consulté le 23/08/2021.

[246] Ibid.

[247] Tudurachi, Ligia, « Communauté littéraire et espace ouvert : Le Cercle littéraire de Sibiu », Contextes, Liège, 2017.

[248] Tudurachi, Ligia, op. cit.

pendant le développement de ce travail, de nombreuses références à l'univers d'origine dans les œuvres des *fans*, qui attestent de cette parenté importante. De la même façon, bien que le jeu de rôle constitue également un lien unissant les rôlistes, l'inscription au jeu vidéo se retrouve dans les productions officielles, ce qui confirme leur appartenance à un corpus commun et peut, dans une certaine mesure, faire des œuvres issues du vidéoludique le produit d'un collectif littéraire implicite.

2) Réarranger certaines intrigues ou s'en écarter, y a-t-il un *lore* ?

Si *World of Warcraft* a connu un succès important lui permettant aujourd'hui encore de bénéficier de nouvelles extensions, il ne pouvait anticiper cette popularité lors de sa sortie, ni même tout ce qui en découlerait. *Warcraft I* étant sorti en 1994, de nombreuses années se sont écoulées depuis, au long desquelles l'univers s'est étendu, transformé et complété. Les œuvres littéraires officielles tout comme les productions des joueurs s'inscrivent sans difficulté dans l'univers d'origine, ce dernier étant éclaté entre les différents jeux et les productions annexes qui y sont rattachées. En effet, ce ne sont alors que des créations supplémentaires, prises dans une constellation d'écrits déjà très importante. Cependant, cet éparpillement d'informations a également posé certaines difficultés, non seulement pour la "centralisation" du savoir, mais aussi pour sa cohérence. Les *Chronicles,* sortis à partir de 2016, ont alors été l'opportunité de retranscrire l'histoire créée par le vidéoludique, mais aussi par la littérature elle-même, et même de réécrire certains évènements.

L'un des exemples frappants de ce phénomène n'est autre que le personnage prénommé Med'an. Ce dernier est apparu dans la série de bandes-dessinées *World of Warcraft* publiés par Blizzard, et est particulièrement central dans le tome 11[249]. Med'an est le fils caché de Medivh, mage humain extrêmement puissant devenu fou à cause d'une possession démoniaque, et de Garona, assassin semi-orc et semi-draenei qui fut un temps au service de Medivh. Si les parents de Med'an apparaissent dans les jeux, leur fils, lui, en est totalement absent. Dans la bande dessinée officielle, il apparaît comme un individu extrêmement puissant, ayant « étudié les magies des arcanes et chamaniques[250] » ainsi que « la discipline de la sainte lumière[251] ». Autrement dit, contrairement aux personnages habituels de l'univers *Warcraft*, il détient les capacités de plusieurs classes : mage, chaman et paladin. Jaina Portvaillant, qui deviendra l'une des mages les plus célèbres et talentueuses de *World of Warcraft*, dit de Med'an qu'il « manie les trois formes aussi naturellement qu'il respire[252] ». Celui-ci est présenté comme le pourfendeur de l'ogre bicéphale Cho'gall, qui tentait alors de le capturer afin de mettre ses incroyables talents au service de ses sombres dessins. Celui-ci avait en effet prophétisé :

> « Quand l'enfant des trois royaumes sera lumière, le pouvoir antique sera libéré. La terre tremblera, les mers s'élèveront en réponse, et tout sera folie. L'aube d'un nouveau jour sera, apportant avec lui le chaos ou la paix.[253] ».

Ainsi, Med'an semble destiné à occuper une place primordiale dans l'univers. Pourtant, son nom ne sera pas connu en dehors de la bande dessinée. En effet, malgré le rôle qu'il y joue, il

---

[249] SIMONSON, Walter, SIMONSON, Louise, (scénario) BOWDEN, Mike, WASHINGTON, Tony (dessins et couleurs), *World of Warcraft, Tome 11 : L'assemblée*, Blizzard Entertainment, DC Comics, Soleil Productions, Paris, 2010, traduction par Nicolas Meylaender.
[250] Ibid., p. 25.
[251] Ibid.
[252] Ibid.
[253] Ibid., p.23.

restera complètement absent des jeux contrairement à d'autres personnages des bandes-dessinées *World of Warcraft* intégrés par la suite (tels que Valeera ou Reghar[254]).

Les *Chronicles*, s'ils ne sont pas exhaustifs, permettent de mettre à disposition des joueurs l'histoire dans sa globalité. Aucune liaison amoureuse entre Medivh et Garona n'y est évoquée, ce qui peut s'expliquer par le statut secret de leur relation. Mais une fois encore, le nom de Med'an n'apparaît dans aucun des trois opus. Dans le film *Warcraft*, il n'y a aucune mention non plus des liens amoureux ayant – d'après les bandes dessinées – existé entre Garona et Medivh[255].

Cette absence du personnage des autres œuvres n'implique pas nécessairement qu'il n'ait jamais existé. Cependant, nous pouvons nous interroger sur les raisons de cette omission volontaire.

Le personnage a-t-il efffectivement été supprimé totalement ? Cette option est tout à fait envisageable, étant donné ses habilités faisant de lui un être surpuissant. Même le naaru A'dal, créature de lumière (sorte de divinité), confirme la prophétie en indiquant : « Choisis sagement, et tu deviendras une des plus grandes armes d'Azeroth contre le mal. Mais le mauvais choix pourrait mener ce monde à sa perte.[256] ». Ce destin important allié à sa maîtrise exceptionnelle dans l'univers de trois classes différentes, tout comme son habilité à recevoir les dons magiques de ses pairs[257] font de lui un héros presque imbattable. Par ailleurs, la mort de Cho'gall est reprise dans *Chronicle Volume III* de cette façon :

> « Les défenses de ce dernier [le bastion dans lequel Cho'gall se trouvait] s'effondrèrent face à l'assaut, et les plus grands champions de la Horde se taillèrent un chemin à travers la citadelle. Ils n'eurent pas de repos avant d'avoir plongé leurs lames dans le cœur noir de Cho'gall.[258] ».

L'ogre est donc, d'après ces chroniques, terrassé par un groupe de héros anonymes. Toutefois, l'acte n'étant finalement rattaché à aucun individu précis, il est parfaitement possible que Med'an ait effectivement tué l'ogre et soit un personnage "dormant". En d'autres termes, nous pouvons aussi envisager que ce dernier soit conservé grâce à cette imprécision et puisse, peut-être, être réintégré plus tard. Dans cette perspective, rappelons la narration ambiguë présente dans les chroniques fictives. Il est tout à fait possible que le narrateur n'ait pas eu connaissance de l'existence de Med'an et de la liaison entre Medivh et Garona, ou qu'il ait décidé

---

254 SIMONSON, Walter, et al., op. cit. & ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit. Voir également : "AJAXANDRIEL", « "Le canon" ou "Ce que vous pensiez acquis ne l'était pas" », *forums Blizzard*, 01/07/2019, disponible à https://eu.forums.blizzard.com/fr/wow/t/le-canon-ou-ce-que-vous-pensiez-acquis-ne-l%C3%A9tait-pas/17278, consulté le 10/09/2021.

255 JONES, Duncan (réalisateur), *Warcraft : The Beginning*, Universal Pictures, 2016, 123 minutes.

256 SIMONSON, Walter, et al., op. cit., p.30.

257 Ibid., p.46.

258 BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), BOZONNET, Arthur, EASTBURN, Cole, et. al. (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicle, Volume 3,* Nice, Panini Books, 2018, traduction par Annaïg Houesnard.

de passer sous silence ces évènements pour des raisons qui lui appartiendraient. L'intégration progressive de personnages de la bande dessinée dans l'espace vidéoludique peut aussi être l'amorce de celle de Med'an lui-même ultérieurement.

Il est aussi envisageable que les deux œuvres soient distinctes et proposent deux versions différentes, entre lesquelles il ne serait pas impératif de choisir.

Ce cas très singulier nous permet de nous interroger sur la question du *lore* et de son unicité. Les *Chronicles*, s'ils retracent indéniablement l'histoire générale des jeux pour la mettre à disposition des joueurs, sont-ils le seul *canon* possible ? Des joueurs passionnés ont échangé autour de cette problématique, en évoquant entres autres le cas assez connu de Med'an, sur le forum officiel de Blizzard sous un sujet rédigé par "Ajaxandriel"[259]. Ce dernier propose :

> « [...] dites-vous simplement que chaque œuvre a sa propre **version** (de l'univers(étendu)) Et donc, de son propre point de vue, *son* canon, *son* intérêt propre pour le lecteur.[260] ».

Selon cette vision des œuvres gravitant autour de l'univers *Warcraft* – qui peut même s'étendre aux jeux eux-mêmes – les *Chronicles* n'apparaissent plus comme *le* référencement de l'histoire prenant le dessus sur les autres, mais plutôt comme une proposition n'excluant pas d'autres évènements contés ailleurs, même si ces derniers venaient à entrer en contradiction avec les chroniques. Cependant, cette conception du *canon* fait débat dans les commentaires du sujet. Certains perçoivent effectivement l'univers fictif comme une constellation d'évènements parallèles pouvant tous être potentiellement admis, quand d'autres font prévaloir les éléments apportés par certaines œuvres sur les autres. Il semblerait regrettable à "Ajaxandriel" de faire primer un *canon* unique, ce qui reviendrait à rejeter un contenu très important quantitativement, et surtout intéressant[261].

La littérature apporterait-elle donc une complexité supplémentaire dans l'appréhension du *canon* plutôt qu'elle ne l'éclaircirait ?

Chris Metzen[262], quant à lui, présente *Chronicle Volume I* dans la préface ainsi : « Writing this was an opportunity to unite the the frayed story ends and smooth out the rough edges of this fictional history.[263] ».

La volonté initiale des chroniques était donc bien de simplifier l'histoire, de la rendre accessible, ce sans avoir à réaliser un travail d'investigation préalable complexe. Cependant, cela ne signifie pas que cette version "lissée" soit la seule exacte. Par conséquent, de façon assez

---

259 "AJAXANDRIEL", op. cit.
260 Ibid.
261 Ibid.
262 Il y est présenté comme le dirigeant du « Story and Franchise Development » : « Développement de l'histoire et de la franchise », notre traduction.
263 BROOKS, Robert, et al., op. cit., p.6: « Son écriture fut l'occasion de réunir les fils narratifs épars et de lisser les arêtes de cette histoire fictive. », trad. Annaïg Houesnard.

contradictoire, les *Chronicles* simplifient l'accès à l'historique des évènements de l'univers, mais impliquent également la suppression ou l'ajout d'éléments qui complexifient le dénouement de la narration.

Finalement, nous ne pouvons trancher la question de savoir si *Warcraft* possède un *canon* unique ou multiple. Cette incertitude permet aux rôlistes, mais aussi aux auteurs des œuvres officielles de s'octroyer davantage de libertés. La majorité des évènements de l'univers font consensus dans les différentes productions issues du vidéoludique, mais l'histoire peut être plus aisément contournée grâce à cette complexe détermination du "vrai" *lore*. Chaque auteur est alors libre, selon sa propre perception de l'univers et ses préférences, de choisir l'une ou l'autre de ces théories.

B) À la frontière entre immersion renouvelée et transformation

1) Un nouvel angle d'approche grâce à la réécriture

Si le vidéoludique offre de nombreuses possibilités, la littérature permet d'appréhender *Warcraft* sous un tout autre jour. Non seulement, l'œuvre peut être approchée autrement (par le biais de ses coulisses par exemple), mais le passage par l'écrit permet également d'ajouter une toute nouvelle dimension à l'univers d'origine.

L'*artbook* réalisé pour l'extension *Mists of Pandaria* présente ainsi les différentes œuvres réalisées lors de la conception du jeu selon des thématiques précises : « The wandering island[264] », « Les étendues sauvages de Krasarang[265] », « Pandaren[266] ». Les informations qui sont associées à chaque thématique sont directement tirées de celles présentes en jeu. L'extension, plutôt que d'être découverte par le biais de l'environnement vidéoludique au fil des quêtes, est présentée en suivant une liste de thèmes. De plus, si les illustrations ont un lien direct avec la thématique donnée, elles ne suivent pas un déroulement chronologique, qui serait amené par les textes d'introduction ou même pas le jeu. Par exemple, Les « mogus[267] » sont ainsi décrits :

> « Ancient oppressors, the mogu subjugated the other sentient races of Pandaria for millennia until unarmed pandaren monks led a brilliant revolution. Remanants of the empire's rule are scattered throughout the island as massive and axe-inspiring reminders of the Mogu's power and cruelty. With the mists drawn back, they will seck old allies to regain their legacy.[268] »

Les œuvres d'art présentées ensuite mêlent des mogus tels qu'ils apparaissent dans le jeu, leurs premières esquisses, ou encore des créatures de pierre à l'allure animale qui les accompagnent. Aucune ne se réfère à leur gloire passée ou à leur asservissement d'autres peuples. On ne suit pas non plus l'évolution du travail chronologiquement, les esquisses étant placées à la première puis la dernière page[269]. L'extension est donc disséminée par fragments au fil de l'*artbook*, les écrits permettant d'ordonner les illustrations pour les lecteurs, tout en les émancipant du vidéoludique. Si elles sont bien issues de ce dernier, leur publication en dehors de l'espace numérique influe sur la perception que le joueur a de l'œuvre première.

Nous avons par ailleurs remarqué plusieurs fois que la reprise de l'univers (son histoire, ses caractéristiques) était centrale dans les productions littéraires de notre corpus. Dans *les clairons*

---

[264] BADER, Breanna, et al., op. cit., p. 32-33 : « L'île vagabonde », traduction dans le jeu. À noter qu'il s'agit d'une nouvelle zone présente dans le jeu, introduite lors de cette extension.

[265] Ibid., p. 78-79, « Les étendues sauvages de Krasarang », traduction dans le jeu. Voir la note précédente.

[266] Ibid., p.124-125.

[267] Ibid., p. 162-163.

[268] Ibid. : « Anciens oppresseurs, les mogus ont soumis les autres races évoluées de Pandarie pendant des millénaires, jusqu'à ce que des pandarens moines désarmés mènent une brillante révolution. Les vestiges du règne de cet empire sont dispersés à travers l'île, tel des rappels imposants et violents de la force et la cruauté des mogus. Les brumes s'étant retirées, ils vont chercher d'anciens alliés pour récupérer leur héritage. », notre traduction.

[269] Ibid. Page 163, en haut à droite, incrusté dans l'illustration en double page. Page 167, en haut, en évidence.

du pouvoir en particulier, des décors bien connus des joueurs étaient exploités et complétés par l'écrit[270]. Aliette Gabas revient sur la proximité des auteurs de *fanfictions* au *canon* en ces termes : « L'importance du *canon* est indéniable [...] : il est nécessaire de connaître la fiction, œuvre ou réalité complète, malgré les ajouts ou suppressions qui sont ensuite effectués[271] ». En ce qui concerne les rôlistes, leur interconnaissance de l'univers *Warcraft* leur permet de le réécrire en faisant référence à ce dernier librement. Dans cette optique, un passage des *clairons* est centré sur la « mine Valsepierre[272], » lieu présent dans le MMORPG sous le nom de « mine Veine-de-Jango[273] » : « située au Nord de la Marche de l'Ouest, une région encore ravagée par la famine, la terrible œuvre de la confrérie Défias et les affres de la récente guerre contre les démons[274] ». La Marche de l'Ouest partageant une frontière avec la Forêt d'Elwynn, région où se trouve la capitale Hurlevent, beaucoup de joueurs la connaissent. Si la mine est ici renommée, son placement géographique et son histoire permettent de l'associer directement à celle présente dans le jeu vidéo. On remarque également que les évènements ayant touché cet endroit sont évoqués sans qu'il y ait besoin de davantage de précisions. La confrérie des Défias, dans *World of Warcraft*, était composée d'anciens maçons qui ont manifesté contre le royaume après que les nobles aient refusé de les payer. Lors d'une des émeutes, la femme du Roi a été tuée et les insurgés ont été chassés, sans obtenir gain de cause. Alors parias, ils se sont réfugiés dans un réseau de mines sous la Marche de l'Ouest, s'adonnant à toutes sortes d'activités illégales[275]. Cette histoire, déjà présente dans le jeu vidéo, n'a pas besoin d'être remémorée aux lecteurs, également joueurs. On peut d'ailleurs noter que chez les rôlistes interrogés dans le cadre de ce travail, vingt-sept sur vingt-huit ont lu des œuvres extérieures au jeu[276], ce qui indique un grand degré d'implication vis-à-vis de l'univers. Sur cette base, l'auteur repense les lieux : « Ainsi entament-ils leur tour du propriétaire, s'engouffrant dans les corridors étranglés de la mine, parfois si bas que l'on doit se baisser, si étroits qu'ils doivent presque se frotter aux murs cagneux [...].[277] ». Il ne s'agit pas ici de simplement compléter le jeu vidéo, mais de complètement modifier le regard porté par le joueur sur l'espace numérique. En effet, l'anaphore présente avec la répétition du « si » dans cet environnement confiné renforce l'impression d'étriquement, qui tend à donner au lecteur un inconfort presque claustrophobique. L'allitération en « r » provoque une sorte de grondement

---

270 " BAREZES", op. cit.

271 GABAS, Aliette, op. cit, p. 73-74.

272 ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

273 " BAREZES", op. cit.

274 Ibid.

275 ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.

276 IGNACE, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit.

277 " BAREZES", op. cit.

inquiétant. Ainsi, les personnifications « corridors étranglés [et] murs cagneux[278] » donne l'impression que la mine avale les personnes qui s'y rendent, telle une créature monstrueuse. Dans la suite de ce passage, les personnages qui se frayent un chemin dans les souterrains seront d'ailleurs confrontés à une émeute, qui est donc amorcée par cette tension tissée progressivement.

Dans le jeu vidéo, pour des raisons de *gameplay* évidentes, l'avatar n'est pas restreint dans ses mouvements et ne peut pas se pencher ou se déplacer de profil, il n'y a donc pas une réelle sensation d'étouffement ou de promiscuité. Si les quêtes peuvent ponctuellement donner des informations complémentaires sur l'environnement auquel le joueur est confronté, il n'y a que rarement une narration en temps réel[279].

De plus, certains éléments ne peuvent pas être introduits au fil du déplacement de l'avatar contrôlé par le joueur dans l'espace vidéoludique. Si sa dimension audio-visuelle permet de proposer sons et décors, les autres sens sont plus complexes à introduire dans l'espace vidéoludique. Dans le roman *Illidan*, nous retrouvons également des passages mettant à profit la littérature afin de proposer une dimension sensorielle plus importante aux lecteurs :

> « Maiev woke. She ached as she had every one of the days since she had found herself in this place. She was somewhere deep undergound. Nearby she could hear water drip. The air held the brimstone taint of demons, and the unwashed smell of Broken.[280] ».

Si l'avatar dans le jeu vidéo dispose d'une barre de vie, cette dernière est présente en premier lieu pour permettre au joueur de gérer ce paramètre et d'éviter la mort de son personnage lorsqu'il est en situation de combat. Elle n'a donc pas vocation à être un élément narratif en lui-même. S'il arrive que des personnages non joueurs manifestent leur souffrance lors de certaines quêtes ou dans des instances[281], ces derniers doivent passer par la parole ou le langage corporel, tel Illidan tombant à genoux à la fin du combat que le joueur mène contre lui. La douleur ici exprimée par Maiev est à la fois physique et psychique. En effet, elle est soumise dans cette cellule à toutes sortes de tortures décrites à la suite de ce passage, mais c'est avant tout d'être confrontée de nouveau à son enfermement qui la fait souffrir. Si son réveil est accompagné d'une vision, ce sont avant tout ses autres sens qui rendent celle-ci réelle. L'utilisation de phrases simples donne l'impression d'une succession d'éléments sensoriels qui lui parviennent tour à tour,

---

278 " BAREZES", op. cit.

279 Il arrive qu'il faille accompagner un personnage non-joueur dans le cadre de certaines quêtes, celui-ci pouvant alors parler pendant le trajet, mais ce sont des moments ponctuels et qui se concentrent généralement davantage sur les tâches que le joueur doit remplir.

280 KING, William, op. cit., p. 1/9 de « Chapter Twenty: Three Months Before the Fall » : « Maiev s'éveilla. Dans la douleur, comme à chaque fois qu'elle redécouvrait sa cellule souterraine. Loin de la surface. De l'eau coulait à proximité. Aux relents de soufre démoniaque s'ajoutait l'odeur de crasse des Roués. », trad. Claire Jouanneau.

281 Ce terme générique désigne l'ensemble des donjons et des raids, c'est-à-dire les lieux où les joueurs se rendent pour affronter divers boss intermédiaires jusqu'au(x) boss final(s).

confirmant successivement sa présence dans la prison. Après le touché (la douleur s'éveillant en même temps qu'elle) viennent la vue, l'ouïe, puis l'odorat.

Le passage par l'écrit permet aussi d'expérimenter autour de l'univers premier – en particulier en ce qui concerne les productions des rôlistes, parfois même d'inventer des évènements assez éloignés du *canon*. *Luth aux Mille Yeux*[282] constitue ainsi l'une des quelques œuvres qui si elle reprend le socle du jeu, prend de nombreuses libertés.

Cette œuvre courte propose un échange entre deux personnages : Luth et Isosthène. Luth vient quérir l'enseignement d'Isosthène, qui s'avère être un chasseur de démons Illidari à l'issue du récit. L'écrit est traversé par une composante fortement lyrique, inhabituelle au sein du jeu vidéo. En effet, Luth, lors de sa première adresse à Isosthène s'exprime ainsi :

> « Sortiras-tu de ton silence centenaire pour me dispenser ta sagesse ? Ô Isosthène, si ta sagesse est le silence, ne parle pas, et je me tairai avec toi. Que ta main, alors, m'apprenne l'indicible ; que tes yeux m'enseignent ce qu'ils ont vu.[283] ».

On remarque la présence de l'interjection poétique « Ô[284] », mais aussi de l'anaphore « que[285] » qui crée un effet de symétrie entre les deux pans de la phrase. Il en va de même pour la reprise des termes « silence [et] sagesse[286] », qui quant à eux sont inversés entre la première et la seconde phrase. Nous pouvons également noter une assonance en « ã » et une allitération en « s » : « **S**ortiras-tu de ton **s**il<u>en</u>ce **c**<u>en</u>tenaire pour me di**s**p<u>en</u>ser ta **s**agesse ?[287] ». S'il n'est indiqué qu'à la fin que Luth s'adresse à un chasseur de démon, c'est bien qu'ici, rien ne le laisse présager. L'exhortation de Luth ressemblent davantage à une prière qu'à une requête émise à l'égard d'un Illidari. Dans *Illidan*, Vandel – un protagoniste de l'œuvre souhaitant devenir chasseur de démons – s'adresse à Illidan lui-même avec un style bien plus direct, calqué sur celui du jeu vidéo : « I wish to learn what you have learned. I want to hunt demons.[288] ». Le rituel amenant les elfes à devenir chasseurs de démons impliquant la perte de l'usage de leurs yeux, la référence à ces derniers brouille davantage les pistes, et contribue à l'effet de chute lorsque le lecteur termine le récit sur cette révélation.

Par ailleurs, Isosthène est particulièrement énigmatique jusqu'à la fin de l'œuvre. Tout d'abord, son nom ne correspond à aucun protagoniste de *World of Warcraft*. Si les origines de ce nom sont incertaines, il est tout à fait possible qu'il fasse référence à Sosthène de Macédoine

---

[282] "GRELOT-DE-BOIS", « Luth aux Mille Yeux », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 14/08/2015, disponible à http://kirintor-rp.1fr1.net/t7343-luth-aux-mille-yeux, consulté le 04/05/2021.

[283] Ibid.

[284] Ibid.

[285] Ibid.

[286] Ibid.

[287] Ibid.

[288] KING, Williams, op. cit., p. 5/12 de « Chapter Six : Five Months Before the Fall », « Je souhaite apprendre ce que vous avez appris. Je veux traquer les démons. ».

(IIème siècle av. J.-C.), qui comme Isosthène incarne une figure de sagesse, ayant évité à son pays « de sombrer dans une complète décomposition[289] » et qui fut qualifié de « stratège[290] ». Ce dernier est en effet appelé à devenir le *mentor* de Luth et lui donne donc des recommandations :

> « Lève-toi, étrangère, car c'est ma première leçon : ne te mets à genoux devant personne. [...] Lève ton buste, car ton Maître est plus grand que toi s'il est vraiment ton Maître ; lève ton cœur, car tu dois t'ouvrir pour recevoir, et t'exprimer pour t'ouvrir ; lève ta tête, car tu ne seras corrigée qu'en tombant dans l'erreur ; lève tes yeux, car le ciel est vide, et tu ne le défieras pas. Et maintenant, étrangère, parle : c'est à toi de parler, pas à ton Maître ; car tu seras sans Maître tant que nul ne te connaîtra.[291] »

La répétition du « lève-toi[292] » n'est pas sans rappeler le célèbre passage du Nouveau Testament, lorsque Pierre prophétise la guérison d'un invalide : « [...] au nom de Jésus-Christ de Nazareth, [lève-toi et] marche ![293] ». Les commandements d'Isosthène sont ensuite suivis de la présentation de Luth, qui lui explique son histoire. Cette dernière indique faire partie d'un groupe d'elfes de la nuit imperméables aux arts magiques (ils ne peuvent pas les pratiquer et ils sont intouchables par certaines d'entre elles). Or, ce groupe ne semble correspondre à aucun existant dans *World of Warcraft*, et avoir été inventé par l'auteur. Si le texte est construit autour de la sortie de l'extension *Legion* – le texte ayant été publié quelques jours après l'annonce de celle-ci[294] – l'histoire de ces elfes est contée comme antérieure de plusieurs millénaires par Luth. Si de nombreux points de rencontre avec le *canon* ont lieu au fil du récit, comme des rappels sur les grands évènements ayant touché le peuple des elfes de la nuit (le rêve d'émeraude, la séparation des bien-nés et des kaldorei, etc.[295]), l'insertion des « Immaculés[296] » dans l'univers (auxquels Luth dit appartenir) est bien propre à l'auteur.

La littérature semble donc être un terrain fertile pour redécouvrir l'univers, inventer et expérimenter autour de celui-ci.

---

289 WILL, Édouard, *Histoire Politique du Monde Hellénistique* (323-30 av. J.-C.), Tome I, Annales de l'Est, Université de Nancy II, 1979, p. 106.

290 Ibid.

291 Ibid.

292 Ibid.

293 *La Bible Segond 21*, Société Biblique de Genève, Allemagne, 2011, Nouveau Testament, Actes des apôtres, 3:6, p.1783.

294 Legion fut annoncé le 06/08/2015.

295 "GRELOT-DE-BOIS", op. cit. (voir ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.).

296 Ibid.

2) Le passage par le littéraire, un sérieux jeu[297]

Par ailleurs, le jeu de rôle a été brièvement évoqué comme une pratique ludique (son appellation elle-même la laisse transparaître), mais s'est également vu attribuer une dimension sérieuse, traversée d'après nos constatations par un ensemble de règles et de normes. *Sous couleur de jouer* nous éclaire sur cette ambivalence :

> « On découvre qu'il n'est pas impossible de mettre en place, à l'intérieur de l'idée même de Jeu, une dialectique du sérieux et du non-sérieux : il y a du sérieux dans tout jeu, il y a du jeu dans tout sérieux.[298] ».

Mais comment cette dualité – à priori inhérente au principe de jeu lui-même – se transcrit-elle dans la littérature produite par les joueurs ?

Sur le forum *Garde de Hurlevent*, nous pouvons rapidement nous rendre compte de l'importance de la rigueur dans l'écriture. Dans la section « Recrutements[299] », nous retrouvons les candidatures de citoyens adressés à l'institution. Le formulaire de recrutement de Sherlok Fawkes[300] fait l'objet d'une certaine réserve de la part du garde en charge de la sélection des recrues, qui donnera suite, en l'absence de réponse du postulant, à un refus :

> « Si votre enthousiasme et votre volonté de contribuer sont tout à votre honneur, vous devez savoir que les tâches administratives correspondent à une grande partie de nos devoirs. En ce sens, votre orthographe et votre grammaire me semblent trop lacunaires pour être utiles dans notre régiment.[301] »

Il semble donc primordial, pour intégrer un certain nombre de communautés de rôlistes, de savoir maîtriser correctement le français à l'écrit, dans un souci de réalisme. La sobriété de la réponse, qui met d'abord en avant les qualités du candidat avant de justifier ce qui dans son profil ne permet pas de lui proposer un entretien, est calquée sur le ton emprunté par de véritables recruteurs.

Nous pouvons noter que la réappropriation de l'institution de la garde hurleventoise est en soi très minutieuse : les joueurs ont créé leurs propres grades, leurs lois, avec un mode de gestion singulier et efficace (traitement des candidatures, des plaintes, des courriers, etc.). La présence de ses membres au sein du jeu de rôle offre non seulement des opportunités de produire de l'écriture, mais également un cadre pour les autres rôlistes. Si un crime ou un délit est commis, une institution est présente afin d'empêcher les abus en tentant de retrouver le(s) coupable(s). Les lois du codex sont d'ailleurs présentes afin de s'assurer que tous les rôlistes aient

---

[297] Voir note 110.

[298] HENRIOT, Jacques, op. cit.,

[299] http://gardedehurlevent.forumpro.fr/, op. cit.

[300] "SHELOK FAWKES", et. al., « [Formulaire de recrutement] Sherlok Fawkes [Refusé] », *La Garde de Hurlevent*, du 20/01/2021 au 28/01/2021, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26497-formulaire-de-recrutement-sherlok-fawkes-refuse, consulté le 07/09/2021.

[301] Ibid., "Obéron Arnalds", 23/01/2021.

connaissance des règles au sein de la capitale. Si la *Garde de Hurlevent* ne peut pas obliger ces derniers à tenir compte de cet encadrement, l'importance de leur guilde au sein du jeu de rôle sur le serveur *Kirin Tor* – nous avons pu constater le nombre important de joueurs produisant sur leur forum et l'ensemble des liens qui s'y sont tissés – implique une certaine difficulté à s'écarter des règles et normes qu'ils proposent.

Nous constatons effectivement que dans les courriers adressés aux personnages rattachés à la garde par des membres extérieurs, les "bons usages" sont globalement respectés. Pour exemple :

> « A l'attention du Commandant Hellenlicht ou de toute personne déléguée à ce sujet. / Commandant, / Je vous écris ce courrier, en tant que Dignitaire de l'Académie Royale, mandaté par le Conseil des Doyens pour traiter avec vous.[302] ».

Le ton formel dû à une institution faisant autorité, tout comme l'énonciation du titre honorifique de l'expéditeur et son propre rattachement à un établissement royal, lui donnent la légitimité nécessaire pour interpeller un si haut gradé.

Nous avons donc affaire à une pratique qui semble se soucier du détail et apporter un soin particulier à la conformité des écrits, aussi bien sur le fond – la vraisemblance par rapport à l'univers et/ou la situation en cours – que sur la forme – sa justesse.

Pourtant, nous retrouvons sur ce même forum des productions bien plus légères, qui jouent sur le détournement de l'œuvre originelle avec beaucoup d'humour, parfois même en mettant de côté la question de la conformité à l'univers.

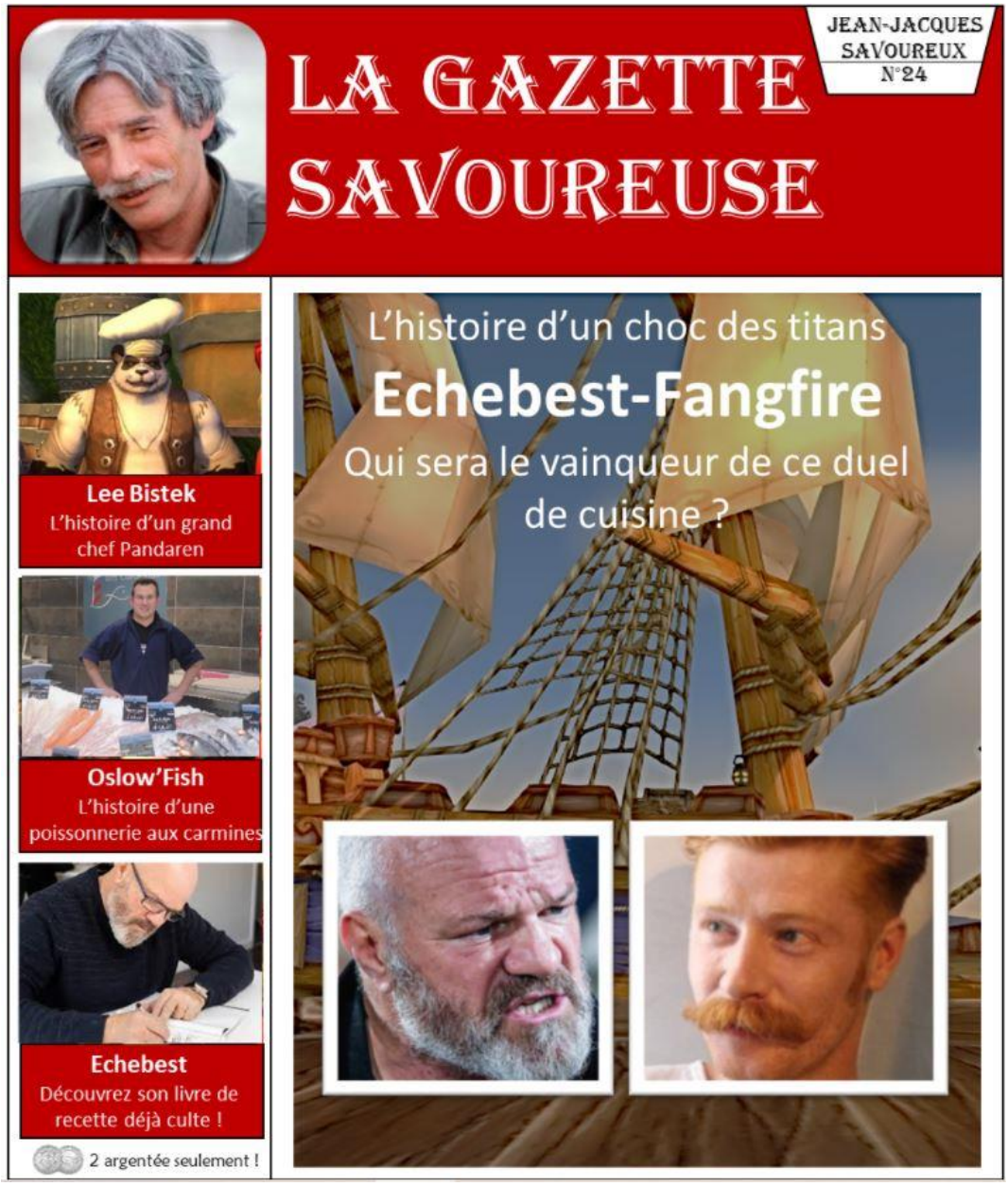
La Gazette Savoureuse[303] est l'une de ces œuvres. Magazine lancé par un dénommé Jean-Jacques Savoureux, il reporte principalement des compétitions de cuisine entre rôlistes sur *World of Warcraft* et autres actualités en lien avec le culinaire. Le premier numéro disponible sur le forum Garde de Hurlevent est numéroté « 24[304] » et comprend une couverture pour le moins atypique.

---

[302] "EUDES BONEFOY", "LAURELINN HELLENLICHT", « Une lettre adressée au Commandement de la Garde Urbaine. », *La Garde de Hurlevent*, du 17/11/2018 au 18/11/2018, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23201-une-lettre-adressee-au-commandement-de-la-garde-urbaine, consulté le 07/09/2021.

[303] "JEAN-JACQUES SAVOUREUX", Edition de la Gazette Savoureuse, *La Garde de Hurlevent*, du 22/08/2020 au 20/06/2021, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26174-edition-de-la-gazette-savoureuse, consulté le 07/09/2021.

[304] Ibid.



("JEAN-JACQUES SAVOUREUX", op. cit.[305])

Nous pouvons constater une hybridation plus qu'inhabituelle entre *World of Warcraft* et le monde de la gastronomie. Des photographies de Philippe Etchebest, « chef étoilé et meilleur ouvrier de France[306] », sont reprises, quand dans le cœur du magazine, il est nommé « Gordon Echebest », probablement en référence au célèbre chef britannique Gordon Ramsay. Les codes du magazine dit "*people*" sont repris, avec une couverture segmentée en plusieurs cases : la Une centrale avec une image grand format comprenant les visages des protagonistes, ainsi qu'une colonne sur le côté reprenant et illustrant d'autres rubriques du magazine, le tout sur fond

[305] Nous remarquons que les photographies, tout comme les captures du jeu, ne comprennent aucune source permettant d'identifier leur origine ou leurs droits d'exploitation, comme la plupart des portraits de personnages sur le forum. Cette liberté que s'octroient les rôlistes s'explique par leur habitude à reprendre un contenu déjà sous *copyright*, et est toléré grâce à l'absence totale de profits réalisés par les œuvres, créées et accessibles gratuitement.

[306] Voir https://philippe-etchebest.com/.

blanc[307]. Malgré l'utilisation de nombreuses photographies, les rappels au jeu vidéo sont multiples. Certaines illustrations sont des captures d'écran du jeu vidéo : le navire et le pandaren sur la couverture, mais aussi d'autres personnages (en l'occurrence des rôlistes sous l'apparence de leurs avatars) dans le cœur du magazine. Nous retrouvons l'intégration de zones géographiques propres au *MMORPG*, comme « les carmines[308] » en couverture, et parmi d'autres « les quais du port de Hurlevent[309] » ou « pain mulgore[310] » dans la gazette. « Oslow'fish[311] » est également très certainement un renvoi au jeu. En effet, dans les Carmines (où le magazine indique que la poissonnerie se trouve), une quête consiste à venir au secours d'un contremaître nommé Oslow[312]. Il en va de même pour l'insertion du prix de la gazette, l'argent dans *World of Warcraft* étant calculé en pièces d'or, d'argent et de bronze.

Nous pouvons remarquer que les rubriques présentées à gauche de la couverture ne sont pas développées par la suite, uniquement présentes dans une visée comique et afin de rappeler la presse *people*. Le nom « Lee Bistek[313] » est évidemment un détournement entre un nom pandaren[314] et le terme *Beefsteak*. Sur la page numéroté 4 (la deuxième à laquelle le lecteur a accès), nous retrouvons le compétiteur James Fangfire, incarné par un joueur sous son avatar dans une posture comique. Prêt à applaudir, grimaçant, il est présenté sous le titre « Le pro de la frite ![315] ». Dans un monde en proie à de nombreux conflits successifs, le simple décalage entre les évènements de l'univers et l'organisation d'affrontements gastronomiques, reportés dans un magazine au ton léger, provoque l'amusement. Les récompenses octroyées aux gagnants du concours présenté dans le hors-série suivant sont également comiques : « Repas romantique à l'Enclave du Croc-Gris à Dalaran[316] », « Autocuiseur gnome[317] » ... Une page de publicités est même présente, reprenant des portraits de personnages tirés du forum[318] .

---

307 Voir les couvertures des hebdomadaires « Voici », par *Prisma Media*.

308 "JEAN-JACQUES SAVOUREUX", op. cit.

309 Ibid.

310 Ibid.

311 Ibid.

312 Adham, Allen, Morhaim, Michael, Pearce, Frank, et al.

313 "Jean-Jacques Savoureux", op. cit.

314 Voir Adham, Allen, Morhaim, Michael, Pearce, Frank, et al. : Pandarie, Forêt de Jade, au Sud de Fleur de l'aurore se trouve un pandaren.portant le nom « Lee ».

315 "JEAN-JACQUES SAVOUREUX", op. cit.

316 Ibid., p.12.

317 Ibid., p. 15.

318 http://gardedehurlevent.forumpro.fr/, op. cit., voir les portraits des profils de Jonathan Walter, Hermione Rosenbeck et Eléonore Breckenridge au 10/09/2021.

("JEAN-JACQUES SAVOUREUX", op. cit.)

Le mélange entre l'apparence très solennelle du Chancelier (en haut à gauche), son bonnet de Noël et les portraits souriants des femmes qui l'accompagnent, rappelant les affiches publicitaires des années 50, le tout sur fond d'une capture d'écran du jeu, crée un effet comique. C'est également le cas de l'écart entre la fonction de la Chancellerie (institution juridique pouvant octroyer des laissez-passer, rédiger des actes de vente ou encore des papiers d'adoption[319]) et la présence de ses membres dans des publicités ayant pour vocation la vente de nourriture. Le

[319] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/f166-annonces-de-la-chancellerie.

slogan « Le Burger du Roi ! / Ils l'ont essayé... / et pourquoi pas vous ?[320] » est court et frappant, sur le même mode que les slogans habituels. La formule : « Burger du Roi[321] » rappelle également la chaîne de *fastfood Burger King*[322]. Le retour à la ligne et l'utilisation des points de suspension provoque un effet de miroir entre les deux parties de la phrase (renforcé par la présence des pronoms personnels en début et en fin de phrase). La mention : « Existe en version végétarienne, gnomographie non contractuelle[323] » est également particulièrement comique, s'appuyant une fois encore sur le fonctionnement des publicités, tout en conservant le rattachement à l'univers dans lequel s'inscrit l'œuvre (« gnomographie[324] » plutôt que photographie).

Pour comprendre comment une telle production peut s'inscrire dans une constellation d'œuvres très sérieuses produites par des rôlistes assidus[325], nous pouvons nous référer aux propos de Fanny Barnabé :

> « Si les auteurs de *fanfictions* s'investissent avec la plus grande application dans leur pratique, dans la vie de la communauté et même dans l'élaboration d'un métadiscours sur les textes produits, ils ne cessent pas pour autant de se définir avant tout comme des fans. En d'autres termes : "conformément à l'éthos du fan "qui joue le jeu sérieusement sans se prendre au sérieux", ces auteurs amateurs ne semblent pas nourrir d'ambitions démesurées." (Le Guern, 2002, p. 199)[326] ».

Si un soin particulier est accordé au jeu de rôle, lequel est très codifié et encadré par le vidéoludique, les rôlistes sont, à l'image des auteurs de *fanfictions*, des *fans* du jeu en premier lieu. Du moins, le jeu vidéo est un prétexte intéressant pour produire de l'écrit, offrant un cadre riche. Le but du jeu de rôle n'est pas de générer du bénéfice, mais simplement de produire des œuvres créatives, qui peuvent donc aller des plus fictivement administratives aux plus humoristiques.

---

[320] "Jean-Jacques Savoureux", op. cit.

[321] Ibid.

[322] Voir : https://www.burgerking.fr/.

[323] "Jean-Jacques Savoureux", op. cit.

[324] Ibid.

[325] On note dans les questionnaires que sur vingt-huit participants, sept déclarent jouer très souvent (quatre fois par semaine ou plus) et quatorze déclarent jouer tous les jours au jeu vidéo. Sur l'ensemble des participants, vingt-cinq indiquent le temps qu'ils accordent – approximativement – au jeu de rôle, lorsqu'ils le pratiquent, en heures ou en minutes. Le temps moyen global obtenu sur la base des déclarations de ces vingt-cinq rôlistes – en calculant les moyennes individuelles pour les joueurs indiquant des plages horaires – est de 3h, avec une durée pouvant aller de 30 minutes à 12h. Voir Ignace, Marion, Auteurs Anonymes, op. cit.

[326] Barnabé, Fanny, « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », op. cit. et Le Guern, Philippe, *Les cultures médiatiques : cultures fans et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, https://books.openedition.org/pur/24160, consulté le 11/09/2021. .

Conclusion

Le jeu vidéo inspire le domaine littéraire, qui repense ses frontières en tentant de se rapprocher de la dimension audio-visuelle et interactive qui le caractérise, soit en ajoutant directement ces dimensions *à côté* de l'écrit, soit en l'intégrant au récit. Il peut alors aussi bien s'agir de rappeler leur existence dans le jeu ou bien de construire l'écrit en miroir avec le fonctionnement dans le vidéoludique. Le réseau de joueurs devient par ailleurs un réseau d'auteurs et de lecteurs, qui se rassemble grâce à l'existence de l'univers fictif développé dans l'espace de *World of Warcraft*.

Ce dernier est réapproprié, transformé, complété ou encore corrigé à son tour par le littéraire. Si nous nous sommes principalement intéressés aux auteurs, et notamment aux auteurs amateurs, c'est bien qu'ils occupent une place centrale dans ce réinvestissement de l'œuvre première. Leurs écrits ne sauraient être étudiés sans tenir compte de ces démarches et de la posture des écrivains. La littérature leur permet en effet de repenser l'univers avec lequel ils sont familiers. Faisant aussi bien preuve d'assiduité que de créativité, l'écrit est un moyen de dépasser le jeu vidéo, tout en lui faisant honneur – dans une certaine mesure. En tant que *fans* partageant leur pratique avec leurs pairs, ils peuvent librement reprendre le jeu, respectant des règles générales tout en proposant des œuvres de natures et de formes très différentes.

La littérature issue du vidéoludique bouleverse les notions littéraires classiques, de la question de la narration à celles des genres. Elle partage selon les productions, par exemple, des traits communs avec la chronique, la fanfiction, l'autofabulation ou encore les œuvres issues de collectifs littéraires, sans tout à fait y correspondre pleinement. Profondément hybrides, étant donné leur nature initiale (au croisement entre jeu vidéo et littérature), mais aussi en fonction de ce qui peut les traverser individuellement (illustrations, numérique, musique, etc.), l'étude des écrits nécessite la mobilisation de notions comparatistes.

Pour analyser notre corpus et comprendre la démarche des auteurs qui y sont représentés, il nous a ainsi été indispensable de nous référer aussi bien à des études littéraires, que de nous inspirer d'autres champs de la recherche scientifique, telles que la ludologie, la sociologie ou encore l'histoire. Les outils numériques ont également été très éclairants sur la construction de communautés d'auteurs-lecteurs-joueurs, dont les rôles sont par ailleurs entrelacés et viennent questionner, cette fois, la question de la figure auctoriale. Cette dernière occupe une place très particulière, aussi bien présente qu'indéterminée. Le nom des écrivains ayant travaillé sur les œuvres officielles apparaissent dans ces dernières, tout comme celui des personnages incarnés par les rôlistes – excepté cas de suppression de compte. Pourtant il s'agit bien d'une pratique collective dans les deux cas, mobilisant plusieurs mains. Les œuvres peuvent effectivement comporter plusieurs auteurs (pour les *Chronicles* comme pour certaines productions littéraires des

forums), mais aussi simplement s'inscrire dans une communauté, celle des *fans* ou des créateurs de l'univers.

On peut maintenant se demander si la littérature issue du vidéoludique constitue un genre à part entière. En effet, nous retrouvons des caractéristiques communes aux pratiques de rôlistes et aux œuvres officielles. Cependant, elles ont aussi leurs particularités, aussi bien entre elles qu'intrinsèquement, ce qui rend difficile l'élaboration d'un genre précis et parfaitement cadré. Nous pouvons néanmoins retenir plusieurs éléments qui caractérisent toujours les œuvres de notre corpus :

- Les productions littéraires s'inscrivent dans un univers préexistant – celui du jeu vidéo – en faisant alors pleinement partie (qu'elles soient officielles ou non, qu'elles prennent de nombreuses libertés ou soient fidèles au *canon* général) ;

- Hybrides, elles sont au croisement de plusieurs arts (lettres et vidéoludique à minima[327]) ;

- Il n'existe par conséquent jamais d'auteur unique faisant pleinement figure d'autorité sur une œuvre.

Si ce travail de recherche réfléchit à la littérature issue du vidéoludique dans le cadre d'un jeu vidéo multijoueur, il pourrait être pertinent de s'intéresser à d'autres types de jeux, cette fois individuels, afin de percevoir si des échanges similaires ont lieu et de quelle manière. De la même façon, nous nous sommes penchés sur les échanges transartistiques et communautaires en particulier, quand il serait possible de s'intéresser à ces œuvres par le biais de bien d'autres approches, tels que le réinvestissement de mythologies réelles dans l'intention de créer une mythologie *warcraftienne* ou encore la question de l'écriture de la guerre en lien plus étroit avec le domaine historique.

[327] Ainsi, elles diffèrent des *fanfictions*, qui peuvent rester centrées sur le domaine du littéraire.

Bibliographie

I. Corpus primaire

BADER, Breanna, BROOKS, Robert, BURNS, Matt, DAYTON, Cameron, et al., *The Art of World of Warcraft, Mists of Pandaria*, San Rafael, Insight Editions, 2012.

"BAREZES", « Les clairons du pouvoir », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, du 09/05/2018 au 21/07/2018, http://kirintor-rp.1fr1.net/t8720-les-clairons-du-pouvoir, consulté le 23/08/2021.

BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), LACROIX, Joseph, LEE, Peter C., (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*, Milwaukie, Dark Horse Comics, Dark Horse Books, 2016.

Traduction française : BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), LACROIX, Joseph, LEE, Peter C., (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicles, Volume 1*, Nice, Panini Books, 2016, traduction par Annaïg Houesnard[328].

"GRELOT-DE-BOIS", « Luth aux Mille Yeux », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 14/08/2015, http://kirintor-rp.1fr1.net/t7343-luth-aux-mille-yeux, consulté le 04/05/2021.

"JEAN-JACQUES SAVOUREUX", Edition de la Gazette Savoureuse, *La Garde de Hurlevent*, du 22/08/2020 au 20/06/2021, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26174-edition-de-la-gazette-savoureuse, consulté le 07/09/2021.

KING, William, *World of Warcraft : Illidan*, Londres, Titan Books, 2016.

Traduction française : KING, William, *World of Warcraft : Illidan*, Montreuil, Milady, 2016, traduction par Claire Jouanneau[329].

SIMONSON, Walter, SIMONSON, Louise, (scénario) BOWDEN, Mike, WASHINGTON, Tony (dessins et couleurs), *World of Warcraft, Tome 11 : L'assemblée*, Blizzard Entertainment, DC Comics, Soleil Productions, Paris, 2010, traduction par Nicolas Meylaender[330].

"SREM", « Parcours d'un Aspirant », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 8/08/2012, http://kirintor-rp.1fr1.net/t5693-parcours-d-un-aspirant, consulté le 04/05/2021.

---

[328] Cette traduction peut être considérée comme officielle, car le roman publié en version française porte la mention : « Licensed Blizzard Entertainment Product » et répond donc à une commande de la firme.

[329] Voir note précédente.

[330] Nous ne disposons malheureusement pas de l'édition originale de la bande dessinée, cette dernière n'étant plus éditée et indisponible au format ebook.

II. Corpus secondaire

BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), BOZONNET, Arthur, EASTBURN, Cole, et. al. (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicle, Volume 3*, Milwaukie, Dark Horse Comics, Dark Horse Books, 2018.

Traduction française : BROOKS, Robert, BURNS, Matt, METZEN, Chris, (auteurs), BOZONNET, Arthur, EASTBURN, Cole, et. al. (illustrateurs), *World of Warcraft : Chronicle , Volume 3,* Nice, Panini Books, 2018, traduction par Annaïg Houesnard.

COSTA, Mike (scénario), GOOGE, Neil (dessinateur), AFRASIABI, Alex, BARRIGA, Luis, NEILSON, Mickey, METZEN, Chris (consultants), LOUGHRIDGE, Lee, MATTERNE, Pierre, O'GRADY, Len, *World of Warcraft Dark Riders, Volume 1/2*, Burbank, DC Comics, 2013.

"DOUBHEE", « Les soirées proposées à la Chope Sucrée », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, à partir du 3/09/2014 (en cours), disponible à http://kirintor-rp.1fr1.net/t6903-les-soirees-proposees-a-la-chope-sucree, consulté le 04/05/2021.

"EINRIS WEDGE" et. al., « Courrier à l'attention du Capitaine Wayne Hammerton », *La Garde de Hurlevent*, 15/01/2021 au 19/01/2021, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26479-courrier-a-l-attention-du-capitaine-wayne-hammerton, consulté le 02/08/2021.

"EUDES BONEFOY", "LAURELINN HELLENLICHT", « Une lettre adressée au Commandement de la Garde Urbaine. », *La Garde de Hurlevent*, du 17/11/2018 au 18/11/2018, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23201-une-lettre-adressee-au-commandement-de-la-garde-urbaine, consulté le 07/09/2021.

"GEILLIS JORGENSEN" et. al., « Lettre ouverte adressée à la Chancellerie », *La Garde de Hurlevent*, du 30/12/2018 au 30/12/2018, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23437p25-lettre-ouverte-adressee-a-la-chancellerie, consulté le 02/08/2021.

GOLDEN, Christie, *L'ascension de la Horde*, Panini Comics, Paris, 2018.

Invité (compte supprimé), et. al. « Lettre ouverte à l'intention de la guilde "Garde de Hurlevent" », *La Garde de Hurlevent*, du 16/04/2017 au 23/05/2017, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t20157-lettre-ouverte-a-l-intention-de-la-guilde-la-garde-de-hurlevent, consulté le 02/08/2021.

"LEIZEN" et. al, « Rumeurs de la ville et ses alentours », *La Garde de Hurlevent*, du 06/12/2012 au 07/07/2017, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t12632-rumeurs-de-la-ville-et-ses-alentours?highlight=rumeurs+de+la+ville+et+ses+alentours, consulté le 18/08/2021.

"REED FABRE" (auteur), "ELEONORE BRECKENRIDGE", "JONATHAN WALTER" (participants), « Invitation à la journée de la garde destinée au Chancelier Wzlter », *La Garde de Hurlevent*, du 17/04/2019 au 21/04/2019, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t23958-invitation-a-la-journee-de-la-garde-destinee-au-chancelier-walter?highlight=invitation+journ%C3%A9e, consulté le 17/08/2021.

"RISLON MILLOIN", « La Gazette de Hurlevent – Édition & Brève », *La Garde de Hurlevent*, à partir du 02/08/2013 (en cours), https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t14132-la-gazette-de-hurlevent-edition-breve, consulté le 07/05/2021.

"SEIGNEURIE THARLSON", « Nouveau dictionnaire Pan-Boréen, Tome I et II », *Kirin Tor Roleplay - Royaumes Roleplay*, 2017, http://kirintor-rp.1fr1.net/t8319-nouveau-dictionnaire-pan-boreen-tome-i-a-l et http://kirintor-rp.1fr1.net/t8321-nouveau-dictionnaire-pan-boreen-tome-ii-m-y, consulté le 05/09/2021.

"SHELOK FAWKES", et. al., « [Formulaire de recrutement] Sherlok Fawkes [Refusé] », *La Garde de Hurlevent*, du 20/01/2021 au 28/01/2021, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t26497-formulaire-de-recrutement-sherlok-fawkes-refuse, consulté le 07/09/2021.

"THADIUS BJECK" et. al., « Pli scellé en provenance d'Elwynn », *La Garde de Hurlevent*, du 26/07/2010 au 02/08/2010, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t7626-pli-scelle-en-provenance-d-elwynn, consulté le 12/05/2021.

"YZIDRIN", « Etudes et recherches démonologiques », *La Garde de Hurlevent*, du 16/04/2020 au 19/04/2020, https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t25507-etudes-et-recherches-demonologiques, consulté le 30/07/2021.

III. Œuvres critiques

1. L'autofiction

- Travaux de recherche et articles universitaires

GASPARINI, Philippe, *Poétiques du je : du roman autobiographique à l'autofiction*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 2016.

VILAIN, Philippe, « L'autofiction, exception théorique », *L'exception et la France contemporaine : Histoire, imaginaire et littérature*, Paris, Presses Sorbonne Nouvelle, 2010, https://books.openedition.org/psn/339.

2. L'avatar

- Travaux de recherche et articles universitaires

BARNABE, Fanny, DELBOUILLE, Julie, « Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité », *Sciences du jeu*, n°9, 2018, https://orbi.uliege.be/handle/2268/218781.

3. La « culture geek »

- Travaux de recherche et articles universitaires

CAMPBELL, W Keith, GENTILE, Brittany, MCCAIN, Jessica, « A Psychological Exploration of Engagment in Geek Culture », *PLoS ONE*, Vol.10(11), 2015, p. e0142200, https://doaj.org/article/4da179a5ded64a058488aba1c0639a91

PEYRON, David, « Les mondes transmédiatiques, un enjeu identitaire de la culture geek », *Les enjeux de l'information et de la communication*, Vol.15/2(2), 2015, p. 51-61, https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=ENIC_017_0051, consulté le 29/07/2021.

- Livres

OLIVRI, Thomas, Geek-art, une anthologie art, design, illustrations & sabres-laser, Paris, Huginn&Muninn, 2013.

4. La *fanfiction* et les fans

- Travaux de recherche et articles universitaires

ALESSANDRIN, Arnaud, BOURDAA, Mélanie, « Fans & gender studies : introduction », *Fans & gender studies : la rencontre*, TERAEDRE, 2017, https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01528121, consulté le 29/07/2021.

BARNABE, Fanny, « La ludicisation des pratiques d'écriture sur Internet : une étude des fanfictions comme dispositifs jouables », *Sciences du jeu*, Vol.2, 2014, https://journals.openedition.org/sdj/310, consulté le 29/07/2021.

GABAS, Aliette, «Fanfiction : de la transfiction inter-artistique à l'effacement de la figure d'auteur », *Littératures*, 2014, dumas-01065262, https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01065262.

LE GUERN, Philippe, *Les cultures médiatiques : cultures fans et œuvres cultes*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, https://books.openedition.org/pur/24160, consulté le 11/09/2021.

5. Le jeu vidéo

- Travaux de recherche et articles universitaires

ASBJØRN JØN, Allan, « The development of MMORPG Culture and The Guild », *Australian Folklore : A Yearly Journal of Folklore Studies*, Vol.25, 2010, p. 97-112, https://www.researchgate.net/publication/283281457_The_Development_of_MMORPG_Culture_and_The_Guild, consulté le 16/10/2019.

BEKIROV, Anthony, « Le jeu vidéo, expérience-limite du sujet », *Marges*, Vol.24(1), 2017, p. 30-44, https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=MARG_024_0030#.

BERRY, Vincent, *L'expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2012.

CHEVALDONNE, Yves, « Intertextualités : jeu vidéo, littérature, cinéma, bande dessinée », *Hermès, La Revue*, 2012/1, Vol.62, p. 115-121, https://cairn-info.distant.bu.univ-rennes2.fr/revue-hermes-la-revue-2012-1-page-9.htm, consulté le 16/10/2019.

PICARD, Martin, « Les enjeux esthétiques du jeu vidéo : entre art, stylistique et interactivité », *Sciences du Jeu*, Vol.6, 2016, https://journals.openedition.org/sdj/712, consulté le 16/10/2019.

- Autres

CHILTON, Tom, KAPLAN, Jeff, METZEN, Chris, *The Making of Classic World of Warcraft, Behind the Scenes*, 2004, 115 minutes, https://m.youtube.com/watch?v=LYxU7plJHhK, consulté le 16/10/2019.

6. La littérature et les outils numériques

- Travaux de recherche et articles universitaires

BASTIAN, M., HEYMANN, S., JACOMY, M., « Gephi : an open source software for exploring and manipulating networks. », *International AAAI Conference on Weblogs and Social Media*, 2009, disponible à https://gephi.org/users/publications/, consulté le 13/01/2021.

BOUCHARDON, Serge, *Littérature Numérique : le récit interactif*, Paris, Éditions Lavoisier, collection Hermès Science, 2009.

CLEMENT, Jean, SAEMMER, Alexandra, « Littérature numérique », *Encyclopædia Universalis*, 2017, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/litterature-numerique/, consulté le 24/10/2019.

DRUCKER, Johanna, BORTOLOTTI, Marie-Mathilde, MIGNON, Morgane, *Visualisation : l'interprétation modélisante*, Paris, Éditions B42, coll. Esthétique Des Données, 2020.

MINICHIELLO, Federica, « La visualisation de données en éducation », *Revue internationale d'éducation de Sèvres* [en ligne], 66, 2014, disponible à https://doi.org/10.4000/ries.3949, consulté le 13/01/2021.

REYMOND, David, « Introduction. Visualisation de données », *Les Cahiers du numérique*, 2016/4 (Vol.12), p.9-18, https://www-cairn-info.distant.bu.univ-rennes2.fr/revue-les-cahiers-du-numerique-2016-4-page-9.htm, consulté le 17/08/2021.

- Dictionnaires

Dictionnaire de l'Académie française (9ème édition), t.2, Imprimerie nationale / Fayard, 2005.

7. La narratologie et la fiction

- Travaux de recherche et articles universitaires

BARNABE, Fanny, « Que devient la narration lorsqu'elle prend place dans un jeu vidéo ? », *Culture, le Magazine Culturel de l'Université de Liège*, 2014, http://hdl.handle.net/2268/173892, consulté le 28/07/2021.

BELAND-BERNARD, Alexandre, *Narration ludique ou ludologie narrative : Réconciliation de la ludologie et de la narratologie dans le discours universitaire sur le jeu vidéo, particulièrement en ce qui concerne le jeu de rôle*, Ottawa, Bibliothèque et Archives du Canada, 2007, https://spectrum.library.concordia.ca/975773/1/MR40994.pdf, consulté le 28/07/2021.

SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction*, Paris, Editions du Seuil, 1999.

8. Le role-play

- Travaux de recherche et articles universitaires

BIENA, Rafael, *Role Playing Materials*, Brunswick, Zauberfeder GmBH, 2016, https://fr.scribd.com/read/307428343/Role-Playing-Materials, consulté le 16/10/2019.

VACHEY, France, « Fictions et personnages dans un MMORPG. Entre jeu de rôle et écriture de soi, écrire une persona fiction », *Sociétés*, Vol.113(3), 2011, p. 81-90, https://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=SOC_113_0081, consulté le 03/03/2021.

WUYCKENS, Géraldine, « La triple narrativité du MMORPG à travers la pratique du roleplay », *Sciences du jeu*, n°9, 2018, https://journals.openedition.org/sdj/1032#quotation, consulté le 14/10/2019.

- Autres

ARNESON, Dave, GYGAX, Gary, *Dungeons and Dragons*, Wisconsin, Tactical Studies Rules, 1974. (Boîte de jeu de rôle sur table, comportant pions et plateau, notice de jeu, livres, livrets et revues).

9. Autres

BAPTISTE, Michel, BRARD, Pierre, COLLET, Jean, FAVREAU, Michel, GAUTHIER, Tony, « CINÉMA (Aspects généraux) - Les techniques du cinéma », *Encyclopædia Universalis*, 2017, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/cinema-aspects-generaux-les-techniques-du-cinema/, consulté le 04/07/2021.

Bokobza Kahan, Michèle, « Introduction », Argumentation & Analyse du Discours, n°3 « Ethos discursif et image d'auteur », 2009, https://doi.org/10.4000/aad.658, consulté le 25/06/2021.

Brosse, Luigi, « Christie Golden », *Elbakin.net*, 2013 http://www.elbakin.net/fantasy/auteur/christie-golden-303, consulté le 03/03/2021.

FAVIER, Jean, « Guilde ou Gilde », *Encyclopædia Universalis*, 2017, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/guilde-gilde/, consulté le 21/03/2020.

HENRIOT, Jacques, *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, Paris, J.Corti, 1989.

MOREL, Stéphanie, « Communauté », *Encyclopædia Universalis*, 2017, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/communaute/, consulté le 16/10/2019.

QUEMADA, Bernard (dir. de publication), *Trésor de la langue française : Dictionnaire de la langue française du XIXème et du XXème siècle*, vol.8 Epicycle-Fuyard, Paris, Editions du CNRS, 1980. Disponible informatisé sur http://atilf.atilf.fr/, consulté le 18/12/2019.

RIOUX, Philippe. « En quête de capitaux : formes et hésitations du livre d'art de jeux vidéo. » Mémoires du livre / Studies in Book Culture, volume 5, numéro 2, 2014, https://doi-org.distant.bu.univ-rennes2.fr/10.7202/1024779ar, consulté le 03/03/2021.

SCHMIDT, Joël, « PRÉTORIENS », *Encyclopædia Universalis*, 2017, http://www.universalis-edu.com.distant.bu.univ-rennes2.fr/encyclopedie/pretoriens/, consulté le 25/08/2021.

TUDURACHI, Ligia, « Communauté littéraire et espace ouvert : Le Cercle littéraire de Sibiu », Contextes, Liège, 2017, disponible à https://journals.openedition.org/contextes/6314, consulté le 30/08/2021.

WILL, Édouard, *Histoire Politique du Monde Hellénistique* (323-30 av. J.-C.), Tome I, Annales de l'Est, Université de Nancy II, 1979.

Médiagraphie

1. Jeux

ADHAM ,Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank[331], et al., *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment, 2004. Version 8.3, 2020.

ADHAM ,Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank[332], et al., *Warcraft I : Orcs and Humans*, Blizzard Entertainment, 1994.

2. Sites

https://bizzard.com/, Blizzard Entertainement SAS, 2005, consulté le 05/05/2021.

https://eu.forums.blizzard.com/fr/wow/, Blizzard Entertainement SAS, 2005, consulté le 05/05/2021.

https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

---

[331] Ce sont les noms des co-fondateurs de la compagnie *Blizzard Entertainment* à l'origine de *Warcraft I* et ses suites qui ont été retenus pour apparaître ici. En effet, non seulement les individus ayant travaillé sur le jeu ont été extrêmement nombreux, mais il ne nous a par ailleurs pas été possible de trouver une liste complète de ces derniers.

[332] Ibid.

https://kirintor-rp.1fr1.net/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

https://youtube.com/, Google, 2005, consulté le 06/05/2021.

https://worldofwarcraft.judgehype.com/, JudgeHype SPRL, 2001, consulté le 08/06/2021.

https://wowwiki.fandom.com/ , Fandom, 2019, consulté le 24/08/2021.

3. Film

JONES, Duncan (réalisateur), *Warcraft : The Beginning*, Universal Pictures, 2016, 123 minutes.

Annexes

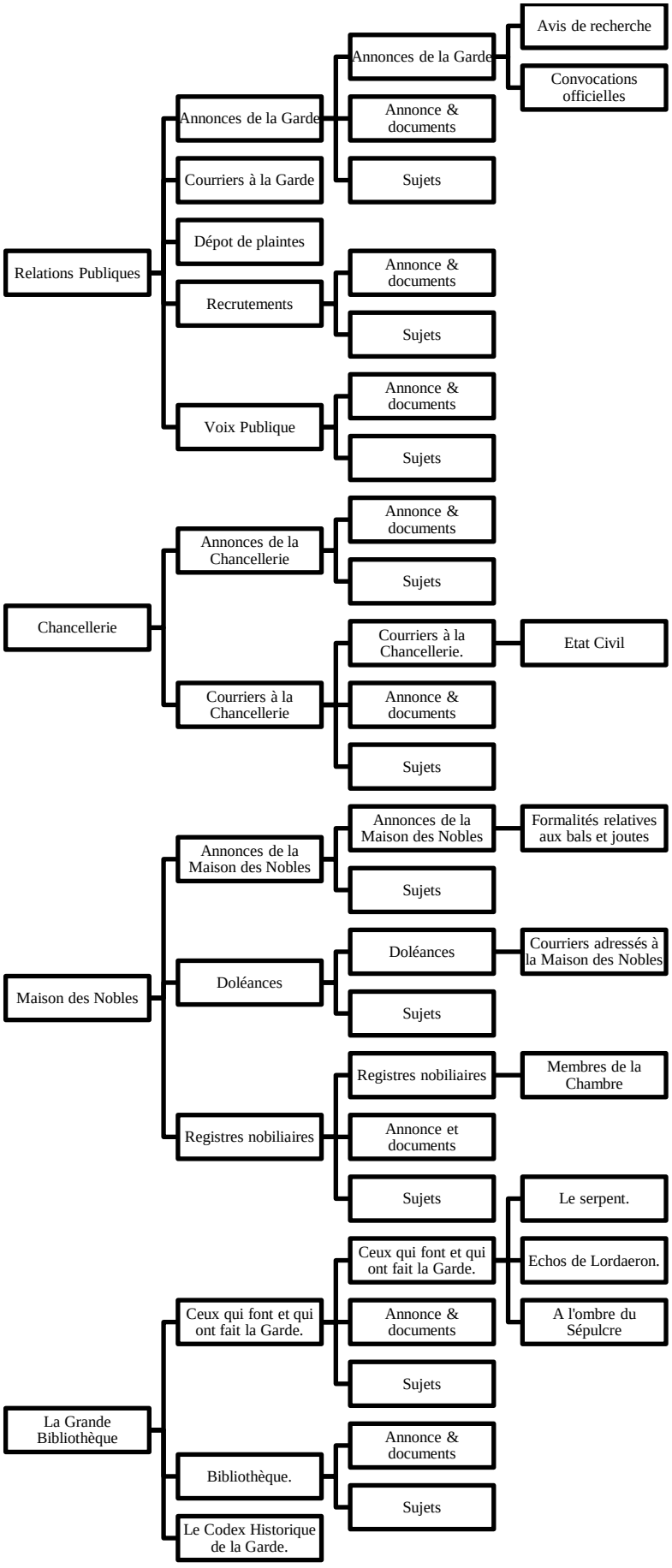
I / Arborescence du forum *Garde de Hurlevent*[333]

Voici un aperçu des rubriques telles qu'elles apparaissent sur la page d'accueil du forum. Ces différentes sections comprennent parfois elles-mêmes des sous-sections qui sont illustrées dans l'organigramme ci-dessous[334].

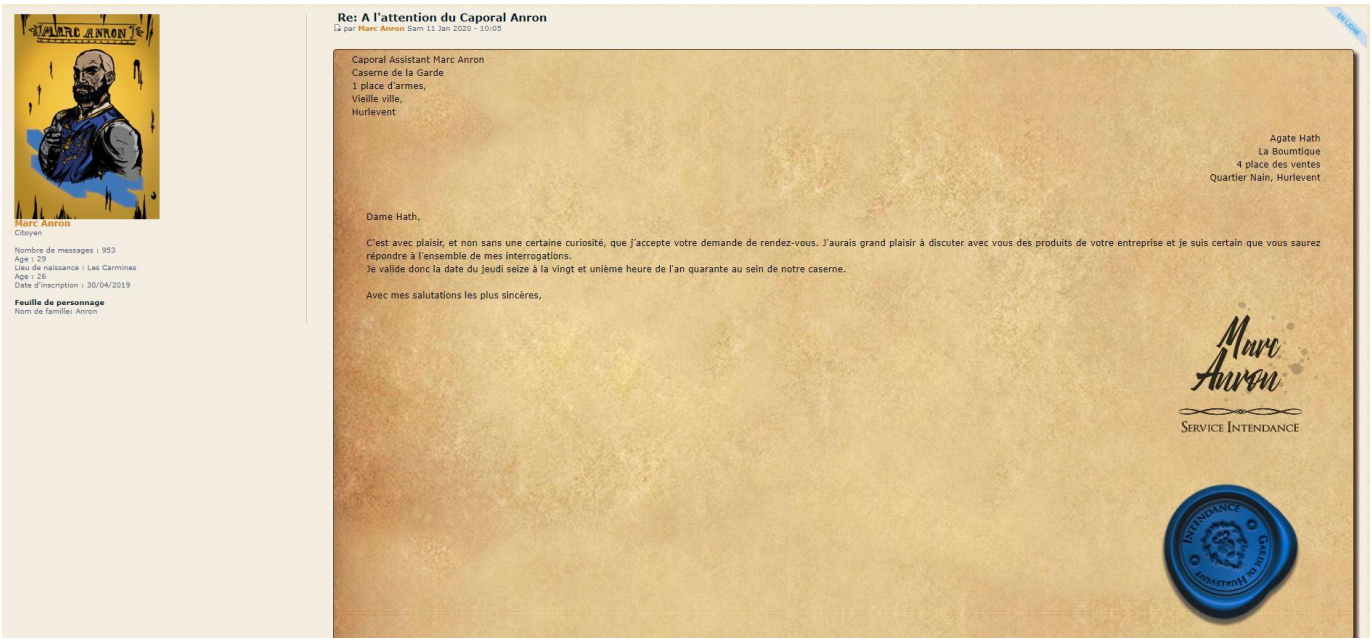
---

[333] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

[334] La section « HRP » (Hors *RolePlay*) n'a pas été représentée. D'une part, ce choix permet d'obtenir un schéma lisible et moins étendu. D'autre part, cette section ne comprend pas de productions littéraires auxquelles nous nous intéressons dans ce mémoire, puisqu'elle est dédiée aux discussions entre joueurs et non à la pratique du jeu de rôle.


Relations Publiques
Annonces de la Garde
Annonces de la Garde
Avis de recherche
Convocations officielles
Annonce & documents
Sujets
Courriers à la Garde
Dépot de plaintes
Recrutements
Annonce & documents
Sujets
Voix Publique
Annonce & documents
Sujets
Chancellerie
Annonces de la Chancellerie
Annonce & documents
Sujets
Courriers à la Chancellerie
Courriers à la Chancellerie.
Etat Civil
Annonce & documents
Sujets
Maison des Nobles
Annonces de la Maison des Nobles
Annonces de la Maison des Nobles
Formalités relatives aux bals et joutes
Sujets
Doléances
Doléances
Courriers adressés à la Maison des Nobles
Sujets
Registres nobiliaires
Registres nobiliaires
Membres de la Chambre
Annonce et documents
Sujets
La Grande Bibliothèque
Ceux qui font et qui ont fait la Garde.
Ceux qui font et qui ont fait la Garde.
Le serpent.
Echos de Lordaeron.
A l'ombre du Sépulcre
Annonce & documents
Sujets
Bibliothèque.
Annonce & documents
Sujets
Le Codex Historique de la Garde.

II / Apparence des messages sur le forum *Garde de Hurlevent*[335]



Voici un exemple avec l'un des messages du sujet *À l'attention du Caporal Anron*[336]. Il apparaît que l'auteur est très présent dans la création littéraire. À gauche tout d'abord, comme pour chaque message posté sur le forum – exception faite des comptes supprimés depuis qui sont toutefois marginaux, il y a le pseudonyme du rôliste, l'illustration qu'il s'est choisi pour se représenter, ainsi que plusieurs informations à son propos. Cette parenté est omniprésente dans la production elle-même, le format des échanges épistolaires s'y prêtant tout particulièrement : dans l'adresse de l'expéditeur en haut à gauche du courrier, ainsi qu'avec la signature pour clore l'écrit.

---

[335] https://gardedehurlevent.forumpro.fr/, Forumactif (moteur phpBB), e-Toxic (société éditrice), Biot, 2005, consulté le 30/09/2020.

[336] "Agate Hath", « À l'attention du Caporal Anron », Garde de Hurlevent, 09/01/2020, disponible à https://gardedehurlevent.forumpro.fr/t25168-a-l-attention-du-caporal-anron. Ici il s'agit d'une réponse au sujet original.

III / Les bulles d'état

Ici, un exemple de l'apparence des bulles d'état au cœur même de la fiche *Total RP 3*[337], pour des soucis de lisibilité. À noter que tous les utilisateurs de l'*addon* peuvent voir ces états dans un petit encadré qu'ils placent librement sur leur écran lorsqu'ils cliquent sur l'avatar concerné, afin d'y avoir accès immédiatement lorsqu'ils pratiquent le jeu de rôle.

[337] Il s'agit d'une capture d'écran en jeu (ADHAM, Allen, MORHAIM, Michael, PEARCE, Frank, et al., op. cit.) à partir de la fiche du personnage "Héloïse". Nous avions déjà observé la fiche de ce personnage dans le cadre du Colloque du Master 2 de Littérature Générale et Comparée intitulé « Au travers : la littérature en dialogue ».

IV / Joueur – Lecteur - Auteur : Répartition des différentes instances

	JOUEUR	LECTEUR	AUTEUR
Jeu vidéo (en étant rôliste)	Oui	Oui	Oui
Jeu vidéo (hors du jeu de rôle)	Oui	Oui	Non
Forums dédiés au jeu de rôle	Partiellement	Oui	Oui
Œuvres littéraires officielles	Partiellement	Oui	Oui

La catégorie « joueur » demeure constamment, y compris de manière partielle sur les forums et les productions littéraires officielles, puisque cette instance y occupe une place centrale, voire y est représentée.

V / Visualisation

D1728

	A	B	C	D
1699	1316	1336	Participant	12/09/2009
1700	1317	1336	Participant	12/09/2009
1701	1338	1337	Auteur	05/09/2009
1702	1316	1337	Participant	05/09/2009
1703	1340	1339	Auteur	17/08/2009
1704	1341	1339	Participant	17/08/2009
1705	560	1339	Participant	17/08/2009
1706	1343	1342	Auteur	14/08/2009
1707	1345	1344	Auteur	08/07/2009
1708	572	1346	Auteur	17/04/2009
1709	1348	1347	Auteur	23/10/2008
1710	59	1347	Participant	23/10/2008
1711	1349	1347	Participant	23/10/2008
1712	1235	1350	Auteur	24/06/2008
1713	1235	1351	Auteur	02/06/2008
1714	1352	1351	Participant	02/06/2008
1715	1235	1353	Auteur	27/05/2008
1716	1354	1353	Participant	27/05/2008
1717	1235	1355	Auteur	26/05/2008
1718	1235	1356	Auteur	21/05/2008
1719	1235	1357	Auteur	10/05/2008
1720	1354	1357	Participant	10/05/2008
1721	1235	1358	Auteur	08/05/2008
1722	1354	1358	Participant	08/05/2008
1723	1359	1358	Participant	08/05/2008
1724	1235	1360	Auteur	02/05/2008
1725	1235	1361	Auteur	01/05/2008
1726	1235	1362	Auteur	26/04/2008

Voici un aperçu de la feuille du classeur concernant les liens[338] : la colonne A pour les œuvres, la colonne B pour les auteurs). Nous pouvons bien constater la difficulté, sans visualisation, d'interpréter les données (obligation de passer de cette feuille à celle répertoriant les auteurs et les œuvres, liens multiples...). Comment efficacement repérer, par exemple, si de mêmes auteurs se retrouvent régulièrement sur plusieurs œuvres différentes ?

[338] Réalisée grâce au logiciel *Excel*.