

République Algérienne Démocratique et Populaire
Ministère de l'Enseignement Supérieure et de la Recherche Scientifique

Université Abdelhamid IBN BADIS Mostaganem

Faculté des Lettres et des Langues

Département de Lettres et Langue française



Mémoire présenté en vue de l'obtention du master

Littérature et civilisation

Titre

Littérature et jeux vidéo :

Les jeux vidéo narratif

Présenté et soutenu publiquement par

Abdelghani Toudjine

Directeur de mémoire

MCF. Samira Bechelaghem

Année universitaire : 2019/2020

Titre

Littérature et jeux vidéo :

Les jeux vidéo narratif

Présenté et soutenu publiquement par

Abdelghani Toudjine

Dédicace

A ma famille.

A mes amis.

Remerciements

Je voudrais dans un premier temps, remercier mes très chers parents, qui ont toujours été là pour moi.

Je remercie également mes frères et ma petite sœur, pour leurs encouragements.

Je désire aussi remercier mon directeur de mémoire, Mme BECHELAGHEM, pour sa patience.

Enfin, je tiens à remercier spécialement Amel BENHENNEDA, pour son soutien, son aide et ses conseils qui ont grandement facilité mon travail.

Résumé

Les jeux vidéo comme la littérature ont beaucoup évolué ces deux dernières décennies pour prendre différentes directions. La sortie d'un nouveau genre essentiellement basé sur l'histoire : Les jeux vidéo narratifs a brouillé la ligne autrefois distincte qui séparait les deux médiums.

L'objectif de cette étude est d'évaluer le potentiel du nouveau genre à faire partie de la littérature. La problématique est par conséquent la suivante : Est-ce que les jeux vidéo narratifs peuvent être considéré comme un genre littéraire ?

Pour répondre à la problématique, une recherche interdisciplinaire a été conduite. L'analyse des aspects narratifs du jeu Dear Esther et la comparaison faite avec le genre roman, plus spécialement postmoderne, nous a permis d'arriver à la conclusion que les jeux vidéo narratifs sont étroitement liés à la littérature.

DEDICACE	I
REMERCIEMENTS	II
RESUME	III
SOMMAIRE	IV
INTRODUCTION GÉNÉRALE	1
Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.	3
I.1. Introduction :	4
I.2. La littérature :	4
I.2.1. Littéarité :	5
I.2.2. Le roman :	6
I.3. La littérature postmoderne :	6
I.3.1. Caractéristiques du postmodernisme :	7
I.4. La littérature virtuelle :	9
I.4.1. Microlittérature :	9
I.4.2. Le blogue :	10
I.4.3. Livres électroniques :	11
Chapitre II : Analyse du jeu vidéo	12
II.1. Introduction :	13
II.2. Dear Esther :	13
II.2.1. La fiction :	14
II.2.1.1. L'histoire :	14
II.2.1.2. Personnages :	16
II.2.1.3. Paramètres :	19
II.2.2. Narration :	21
II.2.2.1. L'intrigue :	22
II.2.2.2. Narrateur peu fiable :	22
II.2.3. Mise en forme :	24
II.2.3.1. La stylistique :	24
II.2.3.2. Intertextualité :	25
II.2.3.3. Métafiction :	26

Introduction générale

II.2.3.4. Graphiques :	27
II.2.3.5. Bandes sonores :	29
II.2.4. Thèmes :	30
<i>CONCLUSION GÉNÉRALE</i>	32
<i>BIBLIOGRAPHIE</i>	34

INTRODUCTION GÉNÉRALE

En 1967, le philosophe Roland Barthe publie un article intitulé « La mort de l'auteur ». Il s'interroge sur la relation entre l'auteur et son œuvre et affirme que l'auteur n'est jamais le seul garant du sens, qu'une fois créée et offerte au monde, l'œuvre est libre et autonome ; par la suite c'est la responsabilité de chaque lecteur d'en faire sa propre interprétation, réécrivant le texte pour lui-même.

40 ans plus tard Roland Barthe aurait sûrement trouvé son bonheur dans les jeux vidéo, ce médium narratif où le lecteur-joueur est loin d'être une personne passive. L'écriture a souvent tenté de jouer avec la narration non-linéaire et multidimensionnelle comme le montre *Feu pâle* de Vladimir Nabokov ou *Le jardin aux sentiers qui bifurquent* de Jorge Luis Borges. Dans les années 80, un sous genre des premiers jeux vidéo (jeux d'aventure textuelle) va d'une certaine manière poursuivre cet héritage à une époque où l'image n'en est qu'à ses balbutiements.

Aujourd'hui, les jeux vidéo ont beaucoup évolué grâce à la révolution technologique et font l'objet d'un intérêt récent de la part de la recherche universitaire qui, longtemps après les avoir étudiés seulement pour leurs aspects ludiques, reconnaît enfin le potentiel narratologique qu'ils peuvent offrir. Le médium reste cependant immature, il cherche toujours ses formes et s'émancipe peu à peu de ses modèles initiaux pour prendre la direction d'un récit artistique aux propriétés littéraires.

Les jeux vidéo narratifs (ou simulateurs de marche) résultent de ce chemin, essentiellement basés sur la narration et l'exploration, ce nouveau sous-genre a affaibli les barrières existantes entre la littérature et les jeux vidéo ; ce qui nous laisse nous demander :

-Est-ce que les jeux vidéo narratifs peuvent être considérés comme un genre littéraire ?

Pour répondre à cette question la thèse sera divisée en deux parties, la première est une revue de la littérature et du chemin qu'elle a pris pour s'adapter aux nouvelles technologies. La deuxième partie consistera en une analyse du jeu vidéo *Dear Esther*, identifiant ses aspects narratifs en les comparant à ceux du roman.

En regroupant ces éléments, nous pouvons faire une déduction conclusive sur le mérite du statut des jeux vidéo narratifs en tant que genre littéraire.

Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.

I.1. Introduction :

La littérature a subi des changements à l'ère moderne, des changements qui ont réduit l'écart autrefois considérable entre elle et le médium qu'est les jeux vidéo.

Ce chapitre commencera par définir la littérature et souligner sa volonté de changer pour s'adapter à l'ère moderne

I.2. La littérature :

Qu'est-ce que la littérature ? De nombreux chercheurs ont cherché à donner une réponse définitive à cette question, mais sans y parvenir car la littérature n'est pas chose facile à cerner en raison de sa complexité et de son aspect en constante évolution. Néanmoins, il est primordial à cette recherche de donner une définition à la littérature pour déterminer si les jeux vidéo peuvent en faire partie.

D'après Hancock. P la littérature est : « l'ensemble d'œuvres écrites d'une culture, d'une langue, d'un peuple ou d'une période de temps. »¹ Il est important de noter que cette définition comporte un certain nombre de défauts. Premièrement, elle exclut les possibilités de la littérature orale. Deuxièmement, elle exclut un point fondamental qui est la forme poétique du langage de la littérature, un manuel de mathématique ne peut être décrit comme littérature.

McFadden : « la littérature est un ensemble d'œuvres par lesquelles une communauté se définit au cours de son histoire. Elle comprend les œuvres essentiellement artistiques et aussi celles dont les qualités esthétiques ne sont que secondaires. »² Cette définition semble suggérer que la littérature ne suit pas les conventions ordinaires de l'écriture, il s'agit de fournir des critères auxquels tous les textes doivent répondre pour qu'ils soient appelés littérature.

Le critique Arthur Krystal soutient que la littérature a été redéfinie en 2009, avec la publication de Greil Marcus et Werner Sollors, *A New Literary History of America*. Selon

¹Hancock. « Qu'est-ce que la littérature ». Consulté le 04 juin 2020.

<https://sitwe.wordpress.com/2011/10/30/why-literature-has-many-definitions/>

²George McFadden, *Littérature : un processus aux multiples facettes* (Hernadi, 1978), p. 49-61.

derniers, « littéraire signifie non seulement ce qui est écrit mais ce qui est exprimé, ce qui est inventé, sous quelque forme que soit. »³

Les définitions de la littérature varient selon l'angle sous lequel elle est abordée, elle peut-être non fictive sous forme de magazines, journaux, manuels, etc. Cependant, la littérature en tant qu'art, dans sa définition la plus courante, est la fiction ; composée principalement d'épopées, de poésie, de théâtre, nouvelles et le genre le plus significatif, le roman ; tous caractérisés par leur aspect narratif ainsi que fictif.

I.2.1. Littéarité :

La littéarité est ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire. Tout écrit n'est pas littérature. On en déduit alors qu'un texte doit répondre à certains critères pour être considéré comme texte littéraire.

Le concept de littéarité a été inventé par Roman Jakobson. « L'objet de la science littéraire n'est pas la littérature mais la littéarité, c'est-à-dire ce qui fait d'une œuvre donnée une œuvre littéraire »⁴. Le formaliste russe s'est concentré sur l'aspect interne des textes littéraires ; pour lui, la littéarité réside dans un emploi non littéral du langage. Ses successeurs expliquent cet écart par la création de procédés qui perturbent les perceptions habituelles du lecteur. Contrairement aux formalistes, certains chercheurs ont rejeté le principe purement linguistique en reconnaissant le rôle du lecteur dans la création de sens.

Culler réconcilie les deux approches en faisant le lien entre les propriétés linguistiques et la réponse du lecteur : « le caractère littéraire de la littérature peut résider dans une tension de l'interaction entre le matériel linguistique et l'attente conventionnelle des lectures de ce qu'est la littérature. »⁵. L'écriture littéraire est tout ce qui est considéré comme tel par l'écrivain et vécu comme tel par le lecteur.

³Arthur Krystal, Cette chose que nous appelons la littérature (New York : Presse d'université d'Oxford, 2016), p. 21

⁴Thomas Aron, *Littérature et littéarité. Un essai de mise au point* (Presses universitaires de Franche-Comté, 1984), p. 8

⁵Jonathan Culler, *Théorie littéraire* (Saint Denis : Presses universitaires de Vincennes, 2016), p.210.

I.2.2. Le roman :

Le roman est un genre littéraire apparu au 18^e siècle conditionné par les nouvelles réalités sociales, politiques et personnelles de l'ère moderne. Amanda Prahl définit le roman comme «une œuvre narrative de fiction en prose qui raconte une histoire d'expériences humaines spécifiques sur une longueur considérable. »⁶

Pour la plupart, les romans sont dédiés à la narration des expériences individuelles des personnages, créant un portrait plus proche et plus complexe de ces personnages et du monde dans lequel ils vivent. Des sentiments et des pensées internes, ainsi que des idées ou des valeurs complexes, voire contradictoires, sont généralement explorés dans les romans plus que dans les formes précédentes de littérature. Ce ne sont pas seulement les histoires elles-mêmes qui sont plus personnelles, mais aussi l'expérience de les lire. Là où la poésie épique et les formes similaires de narration ont été conçues pour être lues publiquement ou consommées en tant que public, les romans s'adressent davantage à un lecteur individuel.

I.3. La littérature postmoderne :

Le terme littérature postmoderne est utilisé pour décrire certaines caractéristiques de la littérature post-Seconde Guerre mondiale, c'est une réaction contre les idées des Lumières implicites dans la littérature moderniste.

La littérature postmoderne, comme le postmodernisme dans sa globalité, est difficile à définir et il y a peu d'accords sur l'importance, la portée et les caractéristiques exactes de la littérature postmoderne. Cependant, les traits unificateurs coïncident souvent avec le concept de Jean-François Lyotard du méta-narratif et du petit récit, le concept du jeu de Jacques Derrida et le simulacre de Jean Baudrillard. Par exemple, à l'instar de la quête moderniste remplie de sens dans un monde chaotique, l'auteur postmoderne évite, souvent de manière ludique, la possibilité de sens, et le roman postmoderne est souvent une parodie de cette quête.

⁶ Prahl, « Qu'est-ce qu'un roman ? Définition et caractéristiques », Thoughtco, consulté le 12 juin 2019, <https://www.thoughtco.com/what-is-a-novel-4685632#:~:text=A%20novel%20is%20a%20narrative,defining%20characteristics%20of%20a%20novel>.

Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.

La littérature moderniste voit la fragmentation et la subjectivité extrême comme une crise existentielle ou un conflit interne freudien, un problème qui doit être résolu, et l'artiste est souvent cité comme celui qui le résout. Les postmodernes, cependant, démontrent souvent que ce chaos est insurmontable ; l'artiste est impuissant, et le seul recours contre la « ruine » est de jouer dans le chaos.⁷

Cette méfiance envers les mécanismes s'étend même à l'auteur et à sa propre conscience de soi ; Ainsi, les écrivains postmodernes utilisent souvent la métafiction pour abolir l'existence d'une primauté narrative dans un texte. La distinction entre culture haute et basse est également attaquée par l'emploi du pastiche, la combinaison de multiples éléments culturels comprenant des sujets et des genres qui n'étaient pas auparavant jugés aptes à la littérature. Le postmodernisme rejette aussi les formes ; les aspects habituels du roman sont soumis aux changements, le romancier postmoderniste John Hawkes déclare « Les véritables ennemis du roman étaient l'intrigue, le personnage, le décor et thème »⁸

I.3.1. Caractéristiques du postmodernisme :

En plus de la fragmentation de la narration et de l'utilisation du pastiche pour l'ironie certaines caractéristiques du postmodernisme peuvent être relevées.

I.3.1.1. Intertextualité :

Puisque le postmodernisme représente un univers dans lequel les œuvres ne sont pas des créations isolées, une majeure partie de l'étude de la littérature postmoderne est sur l'intertextualité : la relation entre deux textes. Les critiques soulignent cela comme une indication du manqué d'originalité du postmodernisme et de sa dépendance à l'égard des clichés. L'intertextualité dans la littérature postmoderne peut être une discussion approfondie d'une œuvre, l'adoption d'un style ou une référence ou un parallèle à une autre œuvre. Dans la littérature postmoderne, cela se manifeste généralement par des références aux contes de fées - comme dans les œuvres de Margaret Atwood, Donald Barthelme et bien d'autres - ou par des

⁷« LITTÉRATURE POSTMODERNE », Hisour, consulté le 10 juin 2020, <https://www.hisour.com/fr/postmodern-literature-34484/>

⁸Marc Nash, « Postmodernist Fiction Wrap Up », vidéo YouTube, 11 juin 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=B0Dy1xSj6i0>

Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.

références à des genres populaires tels que l' science-fiction et la fiction policière. Un exemple d'intertextualité du début du XXe siècle qui a influencé les postmodernistes ultérieurs est « Pierre Menard, auteur du Quichotte »⁹ de Jorge Luis Borges, une histoire avec des références significatives à Don Quichotte.

Don Quichotte est une référence courante avec les postmodernes, par exemple le roman de Kathy Acker « Don Quichotte : qui était un rêve »¹⁰. Un autre exemple d'intertextualité dans le postmodernisme est « Le courtier en tabac »¹¹ de John Barth qui traite d'un poème d'Ebenezer Cooke du même nom. L'intertextualité est souvent plus compliquée qu'une simple référence à un autre texte. « Pinocchio à Venise »¹² de Robert Coover, par exemple, relie Pinocchio à la mort de Thomas Mann à Venise.

I.3.1.2. Métafiction :

La métafiction consiste essentiellement à écrire sur l'écriture ou à mettre au premier plan l'appareil, ce qui rend l'artificialité de l'art ou la fiction de la fiction apparente au lecteur et ne tient généralement pas compte de la nécessité d'une suspension volontaire de l'incrédulité. Il est souvent utilisé pour saper l'autorité de l'auteur, pour des changements narratifs inattendus, pour faire avancer une histoire d'une manière unique, pour une distance émotionnelle ou pour commenter l'acte de raconter une histoire. Par exemple, le roman d'Italo Calvino de 1979, « Si par une nuit d'hiver un voyageur »¹³ parle d'un lecteur essayant de lire un roman du même nom. Kurt Vonnegut a également couramment utilisé cette technique : le premier chapitre de son roman « Abattoir 5 ou la Croisade des enfants »¹⁴ traite du processus d'écriture du roman et attire l'attention sur sa propre présence tout au long du roman. Bien qu'une majeure partie du roman raconte les propres expériences de Vonnegut, il souligne continuellement l'artificialité de l'arc narratif central qui contient des éléments évidemment fictifs tels que le voyage dans le temps et les aliens. De même, le roman de Tim O'Brien « À propos de courage »¹⁵, qui traite des expériences d'un peloton pendant la guerre du Vietnam, présente un personnage nommé Tim O'Brien ; bien qu'O'Brien fût un vétéran du

⁹Jorge Luis Borge, *Fictions*(Paris, Gallimard Folio, 1944), pp. 23-36

¹⁰Kathy Acker. *Don Quichotte : Ce qui était un rêve* (Paris, Laurence Viallet, 2010) p. 219.

¹¹ John Barth. *Le courtier en tabac* (Eure, LE SERPENT À PLUMES, 2002), p.850.

¹² Robert Coover, *Pinocchio à Venise*(Seuil, 1998), P. 348.

¹³Italo Calvino, *Si par une nuit d'hiver un voyageur* (Seuil,1995), P. 286.

¹⁴Kurt Vonnegut, *Abattoir 5 ou la Croisade des enfants* (Points. 2016), P.240.

¹⁵Tim O'Brien, *A propos de courage* (Editions Gallmeister, 2011), P.317

Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.

Vietnam, le livre est une œuvre de fiction et O'Brien remet en question la fiction des personnages et des incidents tout au long du livre.

I.3.1.3. Distorsion temporelle :

C'est une technique courante dans la fiction moderniste : la fragmentation et les récits non linéaires sont des caractéristiques centrales de la littérature postmoderne. La distorsion temporelle dans la fiction postmoderne est utilisée de diverses manières, souvent pour des raisons d'ironie. La distorsion dans le temps est un élément central dans de nombreux romans non linéaires de Kurt Vonnegut, tel que « Abattoir 5 ou la Croisade des enfants »¹⁴ ou Billy devient détaché du temps. Le temps peut également se répéter ou se dévier en de multiples possibilités. Par exemple, dans l'œuvre de Robert Coover « La Babysitter »¹⁶.

I.4. La littérature virtuelle :

La littérature virtuelle est la littérature qui à la suite des nouvelles possibilités offertes par l'informatique, s'est affranchit du livre matériel, pour devenir immatériel. Xavier Frias Conde, dans une étude en 2009, énumère les genres que la littérature virtuelle a permis de faire naître : la microlittérature, le blogue et le livre électronique.

I.4.1. Microlittérature :

La microlittérature est une nouvelle forme littéraire qui dirige la réflexion du côté des formes narratives très courtes. Son genre le plus connu est la microfiction.

Appelée à l'origine fiction flash, le terme microfiction a été créé en raison de la baisse conséquente du nombre de mots qui la compose. La microfiction a tendance à raconter une histoire avec moins de 300 mots parfois même jusqu'au point de se suffire de 50 mots ; ce qui est un exploit pour raconter toute une histoire.

Certains réseaux sociaux comme Twitter imposent des contraintes sur le nombre maximum de caractères pour la publication d'un texte (140 caractères maximum). L'auteur doit donc se conformer à cette contrainte. Il faut donc pouvoir, en 140 caractères, raconter une histoire, lancer une intrigue, voire la résoudre. Comme exemple la microfiction du

¹⁶Robert Coover, *La babysitter* (Penguin, 2014), P. 333.

Chapitre I : La littérature à l'ère moderne.

journaliste Francis Zamponi publiée sur twitter : « Bien sûr que je voulais la tuer. Mais l'autopsie l'a révélé : elle ne dormait pas quand j'ai tiré. Elle était déjà morte. Ce n'est pas juste. »¹⁷.

La microfiction renvoie donc à la fragmentation et à l'explosion des formes narratives traditionnelles du roman et de la nouvelle. Pour Andreas Gelz : « Le microrécit comme genre littéraire constitue une mise en question du genre romanesque, c'est dans le texte ultra-bref que se cristallisent certaines questions majeures d'une poétique du roman. »¹⁸

Il existe certains ouvrages qui regroupent plusieurs microfictions. L'écrivain et blogueur Thierry Crouzet s'est associé à d'autres auteurs pour proposer un ouvrage rassemblant 50 microfiction de 50 auteurs intitulé « 50 micronouvelles »¹⁹. On peut aussi mentionner l'ouvrage de Régis Jauffret « Microfictions »²⁰ constitué de court récits qui tournent autour des obsessions de l'auteur, classés par ordre alphabétique et qui ne dépassent pas deux pages.

I.4.2. Le blogue :

Dans son ouvrage « Créer, trouver et exploiter les blogs »²¹ Olivier Erschzeid définit le blog comme « Une page personnelle, généralement alimentée par un seul individu et constituée de courts messages affichés et archivés automatiquement selon un ordre anté-chronologique »²²

Le terme blog a été utilisé la première fois par Jorn Barger pour son propre journal en ligne. Le blog alors, dans ses débuts, été lié à l'écriture intime tel un journal personnel, mais exposé.

Cependant le blog ne s'est pas limité à cet aspect personnel et intime comme l'a mentionné Olivier Erschzeid lui-même plus tard « les blogs sont bien plus que de simples pages personnelles et ils ne sont pas « simplement » des journaux intimes »²³.

¹⁷ Francis Zamponi, *50 micronouvelles* (THAULK, 2013), P. 15.

¹⁸ Andreas Gelz, « Microfiction et roman dans la littérature française contemporaine », *Revue Fxion, Micro/Macro*, n°1, 2010.

¹⁹ Thierry Crouzet, *50 Micronouvelles* (Thaulk, 2013), P.106.

²⁰ Régis Jauffret, *Microfictions* (Gallimard, 2018), P.1040.

²¹ Olivier Erschzeid, *Créer, trouver et exploiter les blogs* (Association des professionnels de l'information et de la documentation, 2008), P.64

²² Olivier Erschzeid, *Créer, trouver et exploiter les blogs*, 08.

²³ Olivier Erschzeid, *Créer, trouver et exploiter les blogs*, 11.

Tierslivre.net comme exemple, est un blog créé en 1997 et qui, de plus d'être un journal, est un lieu d'échange et de discussion de divers sujets.

I.4.3. Livres électroniques :

Le livre électronique selon le dictionnaire en ligne L'internaute est : un Ouvrage numérisé qui peut être téléchargé et lu sur un support multimédia.

L'idée d'une bibliothèque qui tient dans votre poche a été imaginée par plusieurs écrivains au cours du siècle dernier. Le projet Gutenberg a été lancé en 1971, il consistait à numériser des livres déjà existant. Il a fallu cependant attendre jusqu'en 1998 pour que les premiers lecteurs électroniques voient le jour. Aujourd'hui, les ebooks peuvent être lus sur n'importe quel écran numérique : ordinateurs, tablettes et smartphones. Vous pouvez commencer à lire sur votre ordinateur tout en buvant votre café du matin, continuer là où vous vous étiez arrêté sur votre tablette et terminer sur votre smartphone. Ces dernières années, un appareil appelé liseuse (eReader) a été développé spécifiquement pour lire et stocker des livres électroniques. Une liseuse est simplement un appareil portable sur lequel les livres électroniques peuvent être lus. Parmi les plus populaires nous retrouvons Kindle d'Amazon et Kobo de Rakuten. Il existe plusieurs formats de livres électroniques qui sont utilisés par les lecteurs dont les plus répandus sont azw²⁴ et epub²⁵.

Grâce à l'impact économique qu'a connu le marché d'éditions, le format numérique s'impose sur le terrain suite à sa rentabilité remarquable, dépassant même celle du papier. A noter aussi que celui-ci permet aux auteurs de publier leurs ouvrages sans passer par l'intermédiaire d'un éditeur.

²⁴AZW est un format de données développé par Amazon spécifiquement pour les liseuses de la gamme Kindle.
²⁵EPUB est un format ouvert standardisé pour les livres numériques, proposé par l'IDPF.

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

II.1. Introduction :

Les jeux vidéo contiennent un nombre abondant d'éléments qui constituent une histoire. Mais en absence de modèle formel étudiant la narration d'un jeu vidéo, nous nous reportons à l'étude des récits. Yves Reuter, dans « L'analyse du récit »²⁶ qui distingue trois grands niveaux d'analyse internes d'un récit :

-La fiction : « la fiction désigne l'univers mis en scène par le texte : l'histoire, les personnages, l'espace, le temps. Elle se construit progressivement au fil de la lecture du texte. »²⁶.

-La narration : « la narration désigne les grands choix techniques qui régissent l'organisation de la fiction dans le récit. »²⁶.

-La mise en texte : « ce qui concerne les choix de textualisation : lexicale, syntaxe, rhétorique, stylistique, ... »²⁶.

Nous proposons d'adopter cette distinction en l'adaptant comme suit :

-La fiction (histoire, personnages, espace, temps).

-La narration (l'intrigue, mode de narration).

-La mise en forme : nous adaptons ici le terme de mise en texte aux aspects non pas seulement textuels, mais aussi graphiques et sonores.

-Thème (sujet abordé dans l'œuvre)

En plus de relever ces éléments de narration, nous tenterons également de les comparer au genre dominant de la littérature qui est le roman.

II.2. Dear Esther :

²⁶Yves Reuter, *L'analyse du récit* (Armand Colin, 2016), P.132

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Dear Esther a vu le jour en 2008 dans une version expérimentale développée dans le cadre d'un projet de recherche de l'Université de Portsmouth pour ensuite être commercialisé en 2012 par le studio indépendant The Chinese Room dans sa version finale.

Pinchbeck « Ma demande de doctorat consistait à examiner comment vous pouvez utiliser l'histoire dans des environnements virtuels pour augmenter le sentiment d'immersion et de présence »²⁷.

Le créateur du jeu Dan Pinchbeck, écrivain, chercheur de l'Université de Portsmouth, directeur créatif, producteur et co-responsable du studio The Chinese Room voulait savoir ce qui pourrait se passer si on réduisait les éléments qui constituent l'expérience du jeu à l'histoire seulement ; le résultat donna quelque chose d'unique qui a généré des milliers de pages de débats tant par les critiques que par les universitaires, non pas sur ce que font les jeux, mais sur ce qu'ils peuvent être.

Le jeu a été décrit par le Daily Telegraph comme « une œuvre magnifique et stimulante »²⁸ car il offre une nouvelle dimension au jeu à la première personne. Il remporta plusieurs prix prestigieux tel que le prix de l'esthétisme aux IGF 2012, meilleure utilisation narrative au DEVELOP 2012 et la meilleure aventure aux EUROPEAN GAME AWARDS 2012 pour ne citer qu'eux.

II.2.1. La fiction :

La fiction désigne l'univers créé par l'auteur. Elle se construit progressivement au fil de la lecture du texte.

II.2.1.1. L'histoire :

²⁷Oxford, « Chère Esther: Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux », UKRI, consulté le 06 aout 2020, <https://ahrc.ukri.org/research/readwatchlisten/features/dearesther/>

²⁸Hoggins, « Dear Esther critique », The Telegraph, consulté le 04 juillet 2020, <https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-reviews/9115437/Dear-Esther-review.html>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Nous conviendrons tous que l'aspect fondamental du roman est son aspect narratif. Pour Forster l'histoire est la colonne vertébrale du roman, c'est l'aspect fondamental sans lequel il ne pourrait exister. Il la définit comme « un récit d'événements arrangés dans une séquence temporelle. »²⁹. En termes simples, il s'agit de dire ce qui se passe dans un certain ordre régi par le temps.

Le concepteur narratif et développeur de jeux Tom Jubert: «Tant que la fiction littéraire est centrée sur les relations humaines, et les relations humaines sont la chose la plus difficile à systématiser et mécaniser dans un jeu, c'est seulement naturel que l'industrie du jeu se concentre sur le tir et l'escalade plutôt que sur la conversation »³⁰.

Tous les jeux vidéo vivent quelque part entre le Gameplay et la narration, mais Dear Esther est beaucoup plus proche de la narration qu'aucun autre jeu avant lui. L'histoire du jeu semble beaucoup s'inspirer du postmoderne, Pinchbeck défie la notion d'intrigue, de chronologie et de personnages pour manipuler l'expérience du joueur.

Cela commence lorsque le joueur prend le contrôle d'un avatar anonyme se trouvant sur une île écossaise isolée et inhabitée. Au fur et à mesure que le joueur progresse autour d'une île déserte vers le seul signe de vie que vous pouvez voir : une antenne clignotante au loin. Trois histoires sont révélées qui impliquent un ermite scandinave, un explorateur syphilitique du 18^{ème} siècle et un vendeur de produits pharmaceutiques probablement ivre appelé Paul, qui, en revenant d'une conférence, sa voiture entre en collision avec celle d'Esther, causant sa mort. Les histoires sont révélées à travers des clips audio sélectionnés au hasard et qui se déclenchent lorsque le joueur passe par des endroits particuliers. Ce qui signifie que le script entier ne peut pas être lu en une seule lecture.

Les clips audio contiennent des fragments de lettres destinées à Esther lues par un narrateur. Or, l'identité de ce dernier n'est volontairement pas indiquée par le producteur du jeu, les possibilités restent donc innombrables ; est-ce Esther ? son tueur ? son amant ? L'interprétation reste ouverte et libre pour le joueur, et le but de semer le mystère est atteint. Pinchbeck : « Il s'agit de créer un espace avec ces idées, et votre interprétation est tout aussi valable que celle de n'importe qui, y compris l'auteur. »³¹

²⁹Edward Morgan Forster, *Aspects du roman* (Christian Bourgois, 1993), p.47

³⁰Davies, « Dear Esther Review », Eurogamer, consulté le 04 juillet 2020, <https://www.eurogamer.net/articles/2012-02-14-dear-esther-review>

³¹ « Chère Esther: Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux », UKRI, consulté le 06 août 2020, <https://ahrc.ukri.org/research/readwatchlisten/features/dearesther/>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Certains voient l'histoire comme celle d'un homme rongé par la culpabilité suite à un accident de voiture -dont il était le conducteur, probablement en état d'ivresse- qui a causé la mort de sa femme bien-aimée. Le jeu serait donc la représentation métaphorique du chemin qu'il a parcouru pour surmonter son traumatisme et accepter sa part de culpabilité. D'autres comme Robert Briscoe artiste 3D et level designer pensent que tous les personnages à l'exception d'Esther représentent une facette de l'esprit du narrateur, un esprit brisé de chagrin qui la conduit au suicide pour se libérer et retrouver sa bien-aimée. Comme dit précédemment, toutes ces interprétations sont acceptables du point de vue de l'auteur.

II.2.1.2. Personnages :

Dear Esther est un jeu à la première personne, ce qui veut dire qu'on ne voit jamais à quoi ressemble le personnage du joueur ; or, ça ne s'arrête pas là, tout au long du jeu aucune rencontre n'a lieu. Cependant nous pouvons distinguer cinq personnages : Le narrateur, Esther, Donnelly, Jakobson et Paul.

II.2.1.2.1. Le narrateur :

Le narrateur est le personnage contrôlé dans le jeu, son nom n'est pas mentionné. Il était en couple, voire marié avec Esther. De nombreux indices nous mènent à cette conclusion comme le passage qui indique qu'ils vivaient ensemble « Chère Esther. Ce sera ma dernière lettre. S'empilent-ils même maintenant sur le paillason de notre vide maison ? »³². Il est émotionnellement instable, se sent seul, perdu et accablé de culpabilité. Le fait qu'il cite la bible nous fait suggérer qu'il adhère à la religion chrétienne. La voix du personnage, quant à elle, nous laisse penser que son âge doit être aux alentours de la cinquantaine.

II.2.1.2.2. Esther :

Esther est l'épouse décédée du narrateur ; elle a été tuée dans un accident de voiture aux côtés de son mari. Cette mort implique Paul dans l'autre voiture. « Vous avez été rendu

³² The Chinese Room. 2012. *Dear Esther* (jeu vidéo). Conçu par Jack Morgan. Microsoft Windows et Linux

opaque par la voiture d'un ivrogne »³³. Il y a des indices présents dans le jeu comme l'échographie d'une grossesse qui laisse penser qu'elle était enceinte au moment de sa mort.

Nous ne savons pas grand-chose sur son apparence physique hormis le fait qu'elle est née avec une grande tache de naissance sur le visage et que cette dernière avait complètement disparu longtemps avant que le narrateur et Esther se soient rencontrés.

Dans la scène finale du jeu, Esther est appelée "Esther Donnelly" ce qui suggère qu'elle pourrait être une descendante de Donnelly.

II.2.1.2.3. Donnelly :

Donnelly est un écrivain du XVIII^e siècle. Il s'est rendu sur l'île dans le but de trouver l'ermite légendaire qui y vivait. Incapable d'y parvenir, il parcourut l'île et écrivit sur ses habitants, en particulier sur un berger nommé Jakobson. Le livre qui regroupe toutes ces histoires s'intitule « L'histoire des Hébrides »³³ il servira de guide pour le narrateur après qu'il l'eut trouvé et volé dans une bibliothèque en 1974.

Donnelly souffre de syphilis, de calculs rénaux et d'une dépendance aux laudanums « Que penser de Donnelly ? Le laudanum et la syphilis »³⁴. Sa maladie et plus précisément les délires épisodiques causés par celle-ci, font de lui un narrateur peu fiable d'après l'éditeur de son livre. « Il ne faut pas lui faire confiance beaucoup, de ses affirmations ne sont pas fondées ; et bien qu'il dépeigne un tableau coloré, une grande partie de ce qu'il dit peut provenir directement de sa fièvre. Or, j'ai été ici et je sais, comme Donnelly l'a fait, que cet endroit est toujours à moitié imaginé. »³⁴.

Donnelly décide de rentrer chez lui pour mourir et faire don de son corps à la faculté de médecine.

II.2.1.2.4. Jakobson :

Jakobson est un berger descendant d'une lignée de scandinaves migrants qui a vécu sur l'île au début du XVIII^e siècle. Il s'y installe pour construire une maison et s'acquérir suffisamment de biens pour trouver une épouse convenable et fonder une famille. « Le Bothy a été construit à l'origine au début des années 1700. À ce moment-là, le berger s'était formalisé dans une carrière. C'était un homme appelé Jakobson, »³⁴

³³ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther* (jeu vidéo). Conçu par Jack Morgan. Microsoft Windows et Linux.

³⁴ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Bien que son apparence ne soit pas décrite, on sait tout de même à travers le livre de Donnelly qu'il avait une déformation de la cage thoracique, le résultat d'une anomalie congénitale ou du a une blessure subie étant enfant.

Il n'était pas populaire auprès des habitants de l'île, à tel point que son corps gelé a été retrouvé plusieurs mois après son décès. Les villageois de l'époque ont jeté son corps dans un puits. « Ils ont trouvé Jakobson au début du printemps, le dégel venait juste d'arriver. Même s'il était mort depuis près de sept mois, son corps avait été gelé jusqu'aux nerfs et n'avait même pas commencé à se décomposer. »³⁴

La cause de sa mort reste incertaine. Donnelly raconte qu'il a succombé suite à une infection ou est mort d'une mal formation congénitale.

II.2.1.2.5. L'ermite :

L'ermite est un saint homme qui a tout laissé tomber pour venir sur l'île et trouver la solitude dans sa forme ésotérique. On dit qu'il s'était rendu sur l'île à bord d'un bateau troué au fond pour qu'il puisse converser avec les créatures marines et que les falaises se sont écartées pour lui offrir un abri.

Les habitants de l'île le considèrent comme un sage et lui déposent des présents à l'entrée de la grotte sans même l'avoir vu. Le Narrateur, Donnelly et Jakobson ont en fait de même. « Les bergers lui ont laissé des cadeaux à l'entrée de la grotte, mais Donnelly rapporte qu'ils n'ont jamais prétendu l'avoir vu. J'ai visité la grotte et j'ai laissé mes cadeaux, mais comme eux, je semble être un sujet indigne de sa solitude. »³⁵

II.2.1.2.6. Paul :

Paul habite à Wolverhampton ; il travaille dans une entreprise pharmaceutique en tant que directeur des ventes. En revenant d'une conférence à Exeter, Paul entre en collision avec la voiture contenant le Narrateur et Esther, il est tenu responsable de sa mort.

Paul est perçu comme un alcoolique par le Narrateur, il dit qu'Esther a été tuée par la voiture d'un ivrogne, mais plus tard, après lui avoir rendu visite chez lui à Wolverhampton, il affirme : « qu'il n'était pas ivre Esther, il n'était pas du tout ivre »³⁵.

Le personnage de Paul fait référence à l'apôtre Paul de la bible et son voyage à Damas allant même jusqu'à être ressuscité après avoir été « sans vie pendant vingt et une minute »³⁵.

³⁵ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

II.2.1.3. Paramètres :

Forster, lors de sa déconstruction du récit de fiction, conclut qu'il ne peut y avoir de sens sans un cadre spatio-temporel. Donald Maass dans son ouvrage « comment écrire des romans qui se démarquent et qui se vendent », déclare : « dans la grande fiction, le décor vit dès les premières pages. De tels endroits ne se sentent pas seulement extrêmement réels, ils sont dynamiques. Ils changent. Ils affectent les personnages de l'histoire. Ils deviennent métaphores, peut-être même les acteurs du drame »³⁶. Le cadre n'est pas seulement la toile de fond temporelle et spatiale du récit, mais peut devenir un personnage en lui-même qui affecte nos interprétations.

II.2.1.3.1. Le temps :

Dans le roman postmoderne l'auteur joue avec le temps. Les événements peuvent changer d'ordre, se déplacer de la fin au début, franchir certains intervalles et étapes, s'arrêter, se figer, s'étirer ou se comprimer.

La durée du jeu varie selon le joueur et sa façon d'explorer l'île, on peut compter entre une heure ou deux. L'exploration démarre à l'aurore et se conclut à l'aube, ajoutant de l'intensité et de l'obscurité à la narration. L'histoire du jeu, quant à elle, est un voyage dans le temps perpétuel, allant d'un flashback de quelques années en arrière passant par le 18ème siècle, pour ensuite retourner en 1974 qui représente le présent.

II.2.1.3.2. L'espace :

La localisation géographique de l'histoire est d'autant plus importante que la notion du temps. Pour le critique littéraire Fredric Jameson « notre vie quotidienne, notre expérience psychique, nos langages culturels, sont aujourd'hui dominés par les catégories de l'espace

³⁶Fuster, « Créer des outils pour les romanciers #1 Les reines du thesaurus », Les Artisans de la Fiction, consulté le 12 juillet 2020, <http://www.artisansdelafiction.com/blog/creer-des-outils-pour-les-romanciers-1-les-reines-du-thesaurus/>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

plutôt que par les catégories du temps comme c'était le cas dans la période précédente du haut modernisme »³⁷.

L'île du jeu est inspirée des vraies îles des Hébrides d'Écosse, elle est constituée de grottes, de rivières, de fleurs, de rochers, de feuillages d'herbe sèche, de vignes, de puits, de falaises profondément incurvées avec des glissements de terrain occasionnels, de fossiles et bien plus encore. Nous remarquons également qu'il n'y a aucun arbre sur l'île. La présence urbaine est rare avec seulement quelques épaves, un phare, une maison au sommet de la falaise et un petit cimetière.

Chaque niveau du jeu, une partie de l'île nous est présentée. Dans un ordre chronologique nous avons :

Le phare : Situé en face d'une jetée et à côté d'un petit cimetière, le phare est le premier endroit que découvre le joueur.

Il comporte une dépendance en très mauvais état et des escaliers à moitié effondrés qui rendent l'ascension au sommet impossible.

La bouée : La bouée flotte sur la mer, émettant occasionnellement un signal lumineux comme guide pour les navires. Elle se trouve à l'embouchure d'une falaise avec une maison abandonnée au sommet et d'une baie ornée d'épaves.

Les grottes : Les grottes sont une combinaison de passages étroits et d'immenses cavités. La zone est assez précaire avec des gouffres profonds, des ruisseaux souterrains, des cascades et ponts en pierre. La zone est éclairée par des champignons bioluminescents. Plusieurs peintures rupestres qui représentent des équations chimiques et des schémas de circuit jonchent les murs. Sur l'un des nombreux cours d'eau un certain nombre d'origamis de bateau flottent.

La balise : C'est la dernière partie de l'île. Elle comporte un long chemin de bougies parcourant divers sanctuaires avec des peintures murales qui citent des segments de la Bible. Au bout du chemin se trouve une balise radio.

En plus de ces lieux, nous pouvons voir à travers un flashback l'endroit où a eu lieu l'accident, avec les deux voitures complètement abîmées et une ambulance.

³⁷Fredric Jameson, *Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif* (Paris, Beaux-arts de Paris, 2007), p 55.

II.2.2. Narration :

Gérard Genette dans « Discours du récit »³⁸ définit la narration comme « l'acte narratif producteur »³⁸. Il présente la narration comme étant l'ensemble de la situation réelle ou fictive dans laquelle l'acte narratif producteur prend place. Alors que l'histoire constitue davantage le contenu, la narration est le procédé grâce auquel elle prend forme.

Dear Esther à la manière d'un roman postmoderne tel que « Les Enfants de minuit »³⁹ de Salman Rushdie, suit une narration non linéaire. La fragmentation des événements perturbe l'ordre chronologique du récit. Cependant, la narration non linéaire est limitée dans les romans contrairement aux jeux vidéo qui, grâce à l'ordinateur et à ses algorithmes permettent de donner une combinaison de possibilités plus large. Murray décrit l'ordinateur comme une technologie avec des capacités illimitées pour raconter une histoire : « L'ordinateur est procédural, participatif, encyclopédique et spatial. Cela signifie qu'il peut incarner des règles et les exécuter ; il nous permet de manipuler ses objets ; il peut contenir plus d'informations sous plus de formes que n'importe quel support précédent ; et cela peut créer un monde dans lequel nous pouvons naviguer et même habiter et observer »⁴⁰.

Le joueur dès le début du jeu peut choisir par quel chapitre commencer et chaque chapitre est construit différemment selon les déplacements du joueur car les lettres apparaissent à des endroits spécifiques. Comme exemple, selon le chemin parcouru pour arriver au niveau 2 nous pouvons entendre : « J'ai commencé mon ascension sur la pente verte du côté ouest. J'ai regardé profondément dans la montagne depuis le puits et j'ai compris que je devais monter et trouver un chemin en dessous. Je cacherai les derniers vestiges de ma civilisation dans les murs de pierre et travaillerai plus profondément à partir de là. Je suis attiré par l'antenne et le bord de la falaise : il y a une forme de renaissance qui m'attend là-bas. »⁴¹. Ou « J'ai commencé mon ascension sur la pente verte du côté ouest. Le soleil couchait était un œil enflammé se refermant contre la lumière éclairée par les médecins. Mon cou me fait mal en

³⁸ Gérard Genette, *Discours du récit* (Paris, SEUIL, 2007), P. 448.

³⁹ Salman Rushdie, *Les enfant de minuit* (Paris, Folio, 2010), P. 816.

⁴⁰ Krichane, « Les bifurcations du récit interactif : continuité ou rupture ? », *OpenEdition*, consulté le 20 juillet 2020, <https://journals.openedition.org/narratologie/7014?lang=en>

⁴¹ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

levant constamment la tête pour suivre la lumière de l'antenne. Je dois regarder en bas, suivre le chemin sous l'île vers un nouveau départ. »⁴².

Cette technique est utilisée par l'auteur dans le but d'imiter l'esprit humaine, chaque clip audio est tel une pensée et les rassembler permet de raconter l'histoire.

II.2.2.1. L'intrigue :

Forster définit l'intrigue comme « un récit d'événements, l'accent étant mis sur la causalité. »⁴³. Cependant, la notion d'intrigue est remise en question par les écrivains postmodernes.

Dans *Dear Esther* les événements sont fragmentés et ne suivent aucun ordre logique ni aucune ligne de causalité. Un homme qui a perdu sa compagne s'installe sur une île pour y mourir et raconte des histoires sans lien entre elles : celle d'un homme qui tue une femme nommée Esther ; un auteur condamné du XVIIIe siècle ; un ermite en quête de solitude ; et un berger qui veut fonder une famille.

De plus le narrateur n'est pas fiable donc l'authenticité de ses paroles est remise en question, ce qui fait que l'histoire est dépourvue d'intrigue et que c'est au joueur de la construire. Pinchbeck « L'imagination des joueurs se précipite dans les aspirateurs que nous avons créés et les remplit d'expérience. »⁴⁴.

II.2.2.2. Narrateur peu fiable :

Ce qui caractérise la littérature postmoderne mis à part la fragmentation, c'est le narrateur peu fiable. Inma Abbet dans son blog en parlant du narrateur peu fiable dit :

À l'opposé du narrateur omniscient, cette figure littéraire désigne un narrateur dont la crédibilité est mise en doute, qui se contredit facilement, qui manque sérieusement son objectif... Plus la distance est grande entre la perception du monde et les valeurs véhiculées par le personnage et celles du lecteur, moins le narrateur semblera sûr. Cependant, le

⁴² The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

⁴³ Edward Morgan Forster, *Aspects du roman* (Christian Bourgois, 1993), p.10.

⁴⁴ « Chère Esther: Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux », UKRI, consulté le 06 août 2020, <https://ahrc.ukri.org/research/readwatchlisten/features/dearesther/>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

narrateur peu fiable peut également devenir une source d'identification avec le lecteur, en éveillant la sympathie de celui-ci par l'exposition naïve d'imperfections et de failles.⁴⁵

Son origine est incertaine. Il apparaît dans les contes arabes et indiens, comme les Mille et une Nuits. Le terme a été inventé en 1961 par le critique littéraire Wayne C. Booth dans *The « The Rhetoric of Fiction »*⁴⁶.

Dans *Dear Esther*, le narrateur est ambigu, il n'a pas d'identité et se considère lui-même comme protagoniste. Il est impossible de déterminer s'il s'agit d'une personne autonome dans l'histoire ou de plusieurs personnes à la fois, car lui-même a un moment donné, ne fait plus la distinction « Je me trouve de plus en plus incapable de trouver ce point où finit l'ermite et où Paul et moi commençons »⁴⁷. En plus du fait qu'il alterne entre intradiégétique et extradiégétique.

« Je lave le sable de mes lèvres et serre mon poignet de plus en plus fort, mes bras tremblants ne supporteront pas mes journaux qui se fanent. »⁴⁷. Le narrateur ici raconte sa propre histoire à la première personne.

Alors que dans cette partie, il raconte l'histoire d'un autre personnage à la troisième personne, « Il atterrit du côté sud de l'île, suivit le chemin de la baie et gravit le mont. Il n'a pas trouvé les grottes et il n'a pas cartographié le côté nord. Je pense que c'est pourquoi sa compréhension de l'île est imparfaite, incomplète. Il se tint sur la montagne et ne se demanda que momentanément comment descendre. Mais alors, il n'avait pas mes raisons. »⁴⁷

A un moment du jeu le narrateur prétend souffrir d'une infection qui résulte d'une fracture du fémur qu'il a subi après avoir glissé en explorant l'île et a dû prendre des antalgiques trouvés dans une épave. Au fur et à mesure que l'histoire progresse le narrateur devient de plus en plus délirant sans doute à cause de cette dite blessure. Cela devient ironique puisque le narrateur lui-même en parcourant le livre de Donnelly l'accuse d'être peu fiable, car

⁴⁵ Abbet, « Le narrateur peu fiable », Les blogs, en partenariat avec 24heures, consulté le 25 juillet 2019, <http://inma.blog.24heures.ch/archive/2009/10/14/le-narrateur-peu-fiable.html>

⁴⁶ Wayne C. Booth. *The Rhetoric of Fiction*. University of Chicago Press. 1983. P.572

⁴⁷ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*

souffrant de syphilis, et va jusqu'à même dire qu'il est fou : « à ce stade, Donnelly devenait fou alors que la syphilis déchirait son système. »⁴⁸

II.2.3. Mise en forme :

Le premier contact avec l'œuvre ne se fait pas par son contenu mais pas sa forme, que ce soit l'aspect textuel ou dans notre cas l'aspect multimédia.

II.2.3.1. La stylistique :

Contrairement aux autres catégories de jeux vidéo qui mettent la langue au second plan - car c'est principalement adressé aux simples joueurs- les jeux vidéo narratifs eux, mettent l'accent sur cette dernière car ils sont destinés à une nouvelle catégorie : les joueurs-lecteurs.

Le style de langue utilisé dans *Dear Esther* est semblable à celui d'un roman, ce qui témoigne des efforts mis en œuvre par les scénaristes.

J'ai commencé mon voyage dans un bateau en papier sans fond ; Je m'envolerai vers la lune. J'ai été plié le long d'un pli dans le temps, une faiblesse dans la feuille de vie. Maintenant, vous avez choisi le côté opposé du papier pour moi ; Je peux voir vos traces dans l'encre qui imprègne la fibre, la végétation en pâte. Lorsque nous devenons gorgés d'eau et que la cage se désintègre, nous nous entremêlerons. Lorsque cet avion en papier quittera le bord de la falaise et sculptera des traînées de vapeur parallèles dans l'obscurité, nous nous réunirons.⁴⁸

En outre du style de langue utilisé nous pouvons relever de nombreuses figures de style :

Des personnifications, « Je me suis assis au bord et j'ai regardé la bouée idiote cligner des yeux toute la nuit. Elle est muette, elle est retardée et elle n'a aucune pensée dans sa tête de métal à part de cligner des yeux à chaque vague et chaque minute jusqu'à ce que le matin arrive et la rend aveugle aussi bien que sourde-muette. À bien des égards, nous avons beaucoup en commun. »⁴⁹. L'auteur ici donne des traits physiques humain à la bouée comme des yeux et une tête mais aussi la qualifie comme tel en la traitant d'idiote et de retardée mentale.

⁴⁸ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*

⁴⁹ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Des comparaisons, « Paul, assis au bord de la route recroquevillée comme une mouette, comme une mouette ensanglantée. Aussi inutile et condamné qu'un cartographe syphilitique. »⁴⁹. L'auteur compare Paul à une mouette recroquevillée car vidée de son sang et à un cartographe condamné pour exprimer son profond désarroi après l'accident.

Ainsi que de nombreuses métaphores, « Je vais abandonner ce corps et prendre l'air. »⁴⁹. Ce passage exprime le désir de suicide du narrateur, le fait de se libérer de son enveloppe charnelle pour prendre une forme spirituelle.

II.2.3.2. Intertextualité :

Maingueneau définit l'intertextualité comme « un ensemble de relations avec d'autres textes se manifestant dans un texte. »⁵⁰. Sollers, quant à lui, le définit comme « tout texte se situe à la jonction de plusieurs textes dont il est à la fois la relecture, l'accentuation, la condensation, le déplacement et l'intériorité. »⁵⁰. Pour la théoricienne Julia Kristeva, l'intertextualité n'est pas simplement l'identification de références ou d'inspirations littéraires, mais plutôt le partage d'expériences littéraires de l'auteur pour communiquer ses idées au public.

Le jeu vidéo est un médium artistique relativement nouveau, ce qui fait de lui le plus riche en termes d'intertextualité. *Dear Esther* comporte de nombreuses références à la Bible. Les versets peints sur les rochers au dernier chapitre font référence à la conversion de l'apôtre Paul:

« Et pendant qu'il voyageait, il arriva qu'il se rapprochât de Damas ; et tout à coup une lumière du ciel brillait autour de lui ; et il tomba sur la terre, et entendit une voix lui disant : Saul, Saul, pourquoi persécutes-tu moi ? Et il dit : Qui es-tu, Seigneur ? Et il dit : Je suis Jésus que tu persécutes ; mais lève-toi, et entre dans la ville, et on te dira ce que tu dois faire. Et les hommes qui voyageaient avec lui restèrent sans voix, entendant la voix, mais ne voyant personne. Et Saül se leva de la terre ; et quand ses yeux furent ouverts, il ne vit rien ; ils le prirent par la main et le conduisirent à Damas. Il resta trois jours sans vue, et ne mangea ni ne buvait. ». Actes 9 : 3-9. Un autre passage de la Bible est écrit plusieurs fois sur le mur de la

⁵⁰Roux-Faucard, « Intertextualité et traduction », Erudit, consulté le 02 juillet 2020, <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2006-v51-n1-meta1129/012996ar/>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

caverne au troisième niveau : « Voici, Damas est prise ». Ésaïe 17 : 1. Le conducteur, Paul, est donc comparé à l'apôtre Paul.

La route de Damas quant à elle est comparée à l'autoroute où Esther a été tuée : « La phosphorescence du dérapage marque l'éclairage du M5 depuis Exeter jusqu'à Damas. »⁵¹ Ce qui appuie ce fait est que l'autoroute M5 où a eu lieu l'accident s'étend sur environ 150 miles de West Bromwich à Exeter. Incidemment, la distance parcourue entre Jérusalem et Damas est également d'environ 150 miles. La ville de Damas est également mentionnée à plusieurs autres reprises dans le jeu : « J'ai fait mon propre petit pèlerinage. Mon Damas un petit jumelé à la périphérie de Wolverhampton. »⁵¹. Ou encore « Chère Esther. J'ai brûlé les falaises de Damas, j'en ai bu au fond. »⁵¹

Le narrateur dans l'un des passages fait référence à la femme de Lot un personnage du Livre de la Genèse, chapitre 19 : « Nous ne sommes pas comme la femme de Lot, vous et moi ; nous ne ressentons aucun besoin particulier de faire demi-tour »⁵¹. Dans un autre passage l'île elle-même est appelée une bible, où chaque pierre a une signification particulière : « Dans l'intervalle, je me demande, ont-ils assigné un chapitre et un vers aux pierres et aux herbes, marquant la géographie avec une signification superposée ; qu'ils pouvaient réellement parcourir la Bible et habiter ses contradictions ? »⁵².

En plus des références, l'environnement graphique du jeu joue un rôle majeur dans la mise en évidence de l'intertextualité, car tout au long du jeu des livres et des bibles sont placés un peu partout.

II.2.3.3. Métafiction :

Patricia Waugh définit la métafiction comme : « une écriture fictive qui, consciemment et systématiquement, attire l'attention sur son statut d'artefact pour poser des questions sur la relation entre fiction et réalité »⁵³. Une autre définition de Wenche Ommundsen : « Le texte de fiction sera métatextuel s'il invite à une prise de conscience critique de lui-même ou d'autres textes. La métatextualité appelle à l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de

⁵¹ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*

⁵² The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*

⁵³ Michelle, « La métafiction postmoderne », OpenEdition, consulté le 13 juin 2020, <https://books.openedition.org/pur/29662?lang=fr>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

signification de la culture »⁵⁴. La notion de métafiction désigne donc le fait que le lecteur ne doit jamais oublier que ce qu'il lit n'est ni naturel, ni réel mais construit. Il ne doit jamais se perdre dans l'histoire.

Plusieurs techniques sont utilisées, la plus répandue est l'utilisation de références et d'allusions intertextuelles un point que nous avons vu dans le titre précédent. Une autre technique consiste à introduire une œuvre dite secondaire au sein même l'œuvre principale. Dans *Dear Esther* le narrateur parcourt à plusieurs reprises le livre de Donnelly qu'il a trouvé dans une bibliothèque :

Je cite directement : Un lot hétéroclite avec peu de choses à les recommander. J'ai maintenant passé trois jours en leur compagnie, ce qui est, je le crains, assez pour tout homme qui n'est pas né parmi eux. Malgré leur envie fastidieuse de citer les Écritures, ils me semblent les plus abandonnés de tous les habitants des îles extérieures. En effet, dans ce cas, la gravité même de ce terme - abandonné par Dieu - semble trouver son apogée. Il me semble que Donnelly a également trouvé ceux qui errent sur ce rivage à la dérive de toute chance de rédemption. S'est-il inclus dans cela, je me demande ?⁵⁵

En plus de ces deux techniques les auteurs de métafiction s'adressent parfois directement au lecteur. Dans les jeux vidéo les instructions de Gameplay⁵⁶ peuvent être considérer comme tel, des instructions comme « appuyez sur les touches directionnelles pour avancer », « game over » ou même les signaux d'avertissements qui se déclenchent quand le joueur atteint les limites de la map⁵⁷.

II.2.3.4. Graphiques :

La dimension graphique est sans doute l'aspect le plus attrayant des jeux vidéo, d'après le directeur graphique d'Arkane studios Sébastien Mitton, le visuel est le premier contact du joueur avec l'œuvre : « Les gens s'attendent à voir un produit aussi beau qu'un film mais avec en plus la liberté de se balader où ils veulent. »⁵⁸.

⁵⁴ Wenche Ommundsen, *Metafictions* (Melbourne, Melbourne University, Press, Interpretations, 1993), p. 12.

⁵⁵ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

⁵⁶ Maniabilité d'un jeu.

⁵⁷ L'espace du jeu.

⁵⁸ Weber, « Les secrets du jeu vidéo pour créer l'immersion », 20minutes, consulté le 25 juin 2020 <https://www.20minutes.fr/magazine/secrets-jeu-video-mag/2417979-20161025-les-secrets-du-jeu-video-pour-creer-l-immersion>

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

Là où les romans sont limités pour décrire un lieu ou un personnage de peur de s'éloigner de la narration de l'histoire, les jeux vidéo eux, nous offrent une représentation détaillée de tout l'univers de l'œuvre. L'avantage de cet aspect visuel en plus du fait que le temps ne s'arrête pas pour la description, est que l'auteur nous partage les vraies images de sa création, les images que le roman nous laisse imaginer à notre tour sans jamais savoir si cela s'approche ou s'éloigne de celle de l'auteur.

Dans *Dear Esther les Graphistes* dirigés par Robert Briscoe ont réalisé un travail exceptionnel, chaque détail de l'île a été vu et revu de sorte à correspondre à l'histoire. Pinchbeck lui-même en voyant le travail Briscoe a chanté ses louanges : « La façon dont il se nourrit vraiment subtilement et intelligemment dans le jeu, renforçant l'histoire et l'expérience. C'est un tel défi de créer un monde qui se sent vraiment vivant, pas seulement une jolie toile de fond, et c'est une réussite »⁵⁹

Puisque le jeu est centré sur l'exploration plusieurs objets sont placés un peu partout pour donner matière à réflexion, par exemple si le joueur remarque les images d'échographie il se demandera alors si Esther n'était pas enceinte au moment de l'accident. Ce détail mineur illustré par quelques photos éparpillées sur une table peut avoir un impact non négligeable sur l'histoire car légitimant davantage le chagrin du narrateur qui n'a pas alors seulement perdu sa bien aimée mais aussi l'enfant qu'elle portait.

L'île dans son ensemble est extrêmement réaliste, inspirée des îles Hybrides, ses falaises, sa verdure et ses grottes nous donnent envie de tout parcourir. L'éclairage est tout aussi important pour donner un bon rendu graphique, Mitton déclare : « Cela compte pour 50% de la qualité des graphismes »⁶⁰.

L'extérieure de l'île est éclairée par la lune, les nuages qui passent obstruant sa lumière et son reflet sur les surfaces d'eau témoignent de la qualité du travail accompli par les Graphistes. Les grottes quant à elle sont éclairées par des champignons fluorescents, vu la complexité de reproduire un éclairage d'intérieur de plus avec de nombreuses sources de lumières, le résultat qu'offre le jeu n'en devient que bluffant.

⁵⁹ « Chère Esther : Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux » *

⁶⁰ « Les secrets du jeu vidéo pour créer l'immersion », 20minutes, consulté le 25 juin 2020

<https://www.20minutes.fr/magazine/secrets-jeu-video-mag/2417979-20161025-les-secrets-du-jeu-video-pour-creer-l-immersion>

Jessica Curry qui a été dans la position unique de vivre le jeu sans aucun son ni musique a déclaré lors d'une interview : « l'île était toujours un espace incroyablement viscéral et émotionnel et j'ai définitivement répondu à l'air unique et lourd de l'île que Dan évoquait. Nigel n'avait pas encore enregistré les voix, donc c'était vraiment une question de me plonger dans le texte de Dan et les premières constructions de l'île. Je savais même alors que ça allait être quelque chose de très spécial. ».⁶¹

II.2.3.5. Bandes sonores :

D'un simple « bip » aux partitions d'orchestres symphoniques, les bandes sonores des jeux vidéo sont devenus aussi importants que les graphismes.

La conception sonore et la musique jouent un rôle important dans l'expérience globale des jeux vidéo modernes. L'audio du jeu peut aider les concepteurs à créer de la tension, ajouter de l'émotion et créer une immersion dans le monde du jeu.

La voix aigrie du narrateur interprété par l'acteur Nigel Carrington nous introduit un climat de tristesse dès le début du jeu et ajoute plus de détails au personnage comme sa tranche d'âge qui n'est jamais mentionnée directement dans l'histoire. La compositrice et ancienne codirectrice de *The Chinese Room* Jessica Curry en parlant de l'acteur : « L'acteur Nigel Carrington a ajouté une couche supplémentaire de brillance au personnage. »⁶¹ . Les sons d'environnement présents dans le jeu tel que le bruit des vagues, du vent et des gouttes qui tombent des stalactites quant à eux, amplifient notre expérience auditive.

Pour un jeu qui met l'accent sur l'expérience, la musique est fondamentale car depuis toujours est le moyen principal pour communiquer des émotions. Pinchbeck le souligne : « la musique est si importante dans les jeux, elle contourne la tête et frappe droit au cœur. Si vous voulez obtenir une réaction émotionnelle d'un joueur, concentrez-vous sur votre musique »⁶² .

⁶¹ Cross, « Interview : Jessica Curry on creating the score for Dear Esther », *Gamasutra*, consulté le 02 juillet 2020, https://www.gamasutra.com/view/news/290892/Interview_Jessica_Curry_on_creating_the_score_for_Dear_Esther.php

⁶² « Chère Esther : Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux » *

Chapitre II : Analyse du jeu vidéo

La compositrice a l'origine de toutes les OST du jeu Jessica Curry a complété le travail de Pinchbeck « La musique n'est plus seulement une toile de fond, mais une partie intégrante du processus de narration »⁶³. Chaque fragment audio est accompagné d'un morceau particulier qui le charge d'émotion, d'une douce mélodie de violon pour amplifier la tristesse exprimée par le narrateur a une rapide partition de piano pour exprimer sa peur et son désarroi. Le travail exceptionnel de Curry lui a valu le prix de la meilleure musique au BAFTA Games Award de 2013.

II.2.4. Thèmes :

Dans les romans ainsi que dans toute œuvre d'art, le thème est défini comme un message sous-jacent que l'écrivain aimerait faire passer.

Dear Esther est commercialisé comme un « Jeu vidéo à la première personne sur l'amour, la perte, la culpabilité et la rédemption. »⁶⁴. Les thèmes de l'amour et la perte sont présents depuis le début du jeu alors que le narrateur nous raconte sa tragédie, la perte de sa bien-aimée. Les lettres qu'il lui écrit, les mots utilisés, les nombreux souvenirs ravivés témoignent de l'immense affection qu'il lui portait.

La culpabilité et le chagrin sont représentés par sa douleur et sa souffrance. Les regrets et le chagrin de la mort de sa femme le frappent à tel point qu'il les a associés à ses calculs biliaires et se revoit à l'hôpital quelques années auparavant. Le narrateur va même, dans son monologue final laisser entendre que l'île est née de son chagrin, « De cette île, vol. De ce chagrin, amour »⁶⁵

Le narrateur par ce passage : « Il n'était pas ivre d'Esther, il n'était pas du tout ivre, et ce n'était pas de sa faute, ce sont les lignes convergentes qui l'ont condamné. », accepte clairement que tout est déjà écrit, il devient plus calme, plus serein et accepte son destin en se laisse mourir, car pour lui, c'est la seule forme de rédemption.

D'autres thèmes sont présents comme la dépendance, la solitude et la foi. Donnelly était un ivrogne dépendant aux antalgiques, le but de l'ermite en venant sur l'île était de chercher la

⁶³ « Chère Esther : Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux » *

⁶⁴ The Chinese Room, « Dear Esther », consulté le 17 juin 2020, <http://www.thechineseroom.co.uk/games/dear-esther>

⁶⁵ The Chinese Room. 2012. *Dear Esther*.

solitude et les citations bibliques nous font penser à la religion. Tous ces thèmes font du jeu une atmosphère chargée d'émotions, des émotions que l'auteur a voulu nous transmettre.

CONCLUSION GÉNÉRALE

CONCLUSION GÉNÉRALE

Depuis toujours, la littérature a entretenu des relations avec les nouvelles technologies de son époque. Ils ont su cohabiter au cours du temps et ont toujours progressé l'un avec l'autre. La technologie a un impact inévitable sur nos vies, nous sommes directement liés à l'utilisation de la technologie plus que toute autre discipline. Depuis l'invention de diverses techniques d'écriture, à savoir le papier, l'encre, la presse à imprimer, la littérature a changé pour suivre le rythme des besoins pressants de l'époque. Le changement ne s'est pas limité aux choses techniques mais aussi à la production et à la réception mêmes de la littérature. Divers écrivains ont utilisé la technologie ou en ont fait l'objet de leur création. La technologie devient la partie de l'environnement dans lequel la littérature s'épanouit.

Les jeux vidéo ont longtemps été réduits à un simple moyen de divertissement. Ces dernières années le médium a atteint à une maturité industrielle, institutionnelle et créative qui l'a propulsé au-devant de la scène mondiale. Les jeux vidéo narratifs ont vu le jour au milieu de cette volonté de créer et d'expérimenter, ce sous genre a remis en question la place qu'occupait le récit dans les œuvres vidéoludiques. Davantage centré sur l'histoire que sur le gameplay il donne un nouvel aperçu de ce que pourrait offrir le médium en terme de narration audiovisuelle et interactive.

L'analyse du jeu Dear Esther nous a permis de relever des aspects narratifs propre au roman, plus précisément le roman postmoderne. L'histoire fragmentée et la narration non-linéaire dépasse ce que pourrait offrir ce dernier grâce aux algorithmes générés par l'ordinateur.

En plus de l'utilisation du narrateur peu fiable et diverses techniques littéraires propres aux grandes œuvres postmodernes tel que l'intertextualité et la métafiction, le style de langage utilisé dans le jeu est poétique et riche en figures de style ce qui le charge d'émotions pour correspondre aux thèmes abordés dans le jeu (la culpabilité, la mort, le chagrin).

La nature audio-visuel et interactif du jeu pousse l'immersion encore plus loin que pourrait faire un roman postmoderne avec seulement des mots. Les graphismes réalistes et les bandes sonores réussites interagissent avec nos sens pour nous plonger dans l'univers fictif du jeu.

Cette recherche nous a dès lors permis de constater que les jeux vidéo narratif regroupent tous les aspects du roman postmoderne et les améliore en usant des capacités des nouvelles technologies. Ce qui nous laisse conclure que les jeux vidéo narratif ont le potentiel de faire partie de la littérature.

BIBLIOGRAPHIE

I. OUVRAGES

Arthur, Krystal. Cette chose que nous appelons la littérature. New York : Presse d'université d'Oxford, 2016.

Edward Morgan, Forster, Aspects du roman. Paris : Christian Bourgois, 1993.

Francis, Zamponi. 50 micronouvelles. THAULK, 2013.

Fredric, Jameson. Le Postmodernisme ou la logique culturelle du capitalisme tardif. Paris : Beaux-arts de Paris, 2007.

George, McFadden. Littérature : un processus aux multiples facettes. Hernadi, 1978.

Gérard, Genette. Discours du récit. Paris : SEUIL, 2007.

Italo, Calvino. Si par une nuit d'hiver un voyageur. Paris : Seuil, 1995.

John, Barth. Le courtier en tabac. Eure : LE SERPENT À PLUMES, 2002.

Jonathan, Culler. Théorie littéraire. Saint Denis : Presses universitaires de Vincennes, 2016.

Jorge Luis, Borge. Fictions. Paris, Gallimard Folio, 1944.

Kathy, Acker. Don Quichotte : Ce qui était un rêve. Paris, Laurence Viallet, 2010.

Kurt, Vonnegut. Abattoir 5 ou la Croisade des enfants. Points, 2016.

Olivier, Erschzeit. Créer, trouver et exploiter les blogs. Association des professionnels de l'information et de la documentation, 2008.

Régis, Jauffret. Microfictions. Gallimard, 2018.

Robert, Coover, La babysitter. Penguin, 2014.

Robert, Crover. Pinocchio à Venise. Paris : Seuil, 1998.

Salman, Rushdie. Les enfants de minuit. Paris : Folio, 2010.

Thierry, Crouzet, 50 Micronouvelles. Thaulk, 2013.

Thomas, Aron. Littérature et littérarité. Un essai de mise au point. Presses universitaires de Franche-Comté, 1984.

Tim, O'Brien. A propos de courage. Editions Gallmeister, 2011.

Wayne, Booth. The Rhetoric of Fiction. Chicago : University of Chicago Press, 1983.

Wenche Ommundsen. Metafictions. Melbourne : Melbourne University, Press, Interpretations, 1993.

Yves, Reuter. L'analyse du récit. Armand Colin, 2016.

II. ARTICLES DE REVUE

Andreas Gelz. « Microfiction et roman dans la littérature française contemporaine » Revue Fixxion, Micro/Macro, n°1 (décembre 2010). https://www.fabula.org/actualites/revue-critique-de-fixxion-francaise-contemporaine-n-1-micro-macro_41960.php

Roux Faucard.« Intertextualité et traduction » Revue MetaVolume 51, n°1 (Mars 2006) : p. 98–118. <https://www.erudit.org/fr/revues/meta/2006-v51-n1-meta1129/012996ar/>

III. SITE INTERNET

Abbet. « Le narrateur peu fiable » Consulté le 25 juillet 2019. <http://inma.blog.24heures.ch/archive/2009/10/14/le-narrateur-peu-fiable.html>

Cross. « Interview : Jessica Curry on creating the score for Dear Esther » Consulté le 02 juillet 2020. https://www.gamasutra.com/view/news/290892/Interview_Jessica_Curry_on_creating_the_score_for_Dear_Esther.php

Davies. « Dear Esther Review » Consulté le 04 juillet 2020. <https://www.eurogamer.net/articles/2012-02-14-dear-esther-review>

Fuster. « Créer des outils pour les romanciers #1 Les reines du thesaurus » Consulté le 12 juillet 2020.<http://www.artisansdelafiction.com/blog/creer-des-outils-pour-les-romanciers-1-les-reines-du-thesaurus/>

Hancock. « Qu'est-ce que la littérature ». Consulté le 04 juin 2020.
<https://sitwe.wordpress.com/2011/10/30/why-literature-has-many-definitions/>

Hisour. « LITTÉRATURE POSTMODERNE », Consulté le 10 juin 2020.
<https://www.hisour.com/fr/postmodern-literature-34484/>

Hoggins. « Dear Esther critique » Consulté le 04 juillet 2020.
<https://www.telegraph.co.uk/technology/video-games/video-game-reviews/9115437/Dear-Esther-review.html>

Krichane. « Les bifurcations du récit interactif : continuité ou rupture ? » Consulté le 20 juillet 2020, <https://journals.openedition.org/narratologie/7014?lang=en>

Michelle. « La métafiction postmoderne » Consulté le 13 juin 2020.
<https://books.openedition.org/pur/29662?lang=fr>

Oxford, « Chère Esther : Une lettre ouverte pour raconter des histoires dans les jeux » Consulté le 06 aout 2020.<https://ahrc.ukri.org/research/readwatchlisten/features/dearesther/>

Prahl. « Qu'est-ce qu'un roman ? Définition et caractéristiques » Consulté le 12 juin 2019.<https://www.thoughtco.com/what-is-a-novel-4685632#:~:text=A%20novel%20is%20a%20narrative,defining%20characteristics%20of%20a%20novel.>

The Chinese Room. « Dear Esther » Consulté le 17 juin 2020.
<http://www.thechineseroom.co.uk/games/dear-esther>

Weber. « Les secrets du jeu vidéo pour créer l'immersion » Consulté le 25 juin 2020.<https://www.20minutes.fr/magazine/secrets-jeu-video-mag/2417979-20161025-les-secrets-du-jeu-video-pour-creer-l-immersion>

IV. MULTIMEDIA

1. Audiovisuel

Marc Nash. 2017. « Postmodernist Fiction Wrap Up ». VIDEO YOUTUBE, 11 juin 2020.<https://www.youtube.com/watch?v=B0Dy1xSj6i0>

2. Logiciel

The Chinese Room. 2012. « *Dear Esther* ». JEU VIDEO. Conçu par Jack Morgan. Microsoft Windows et Linux.