

Matthieu Letourneux

## La notion d'aventures dans les productions populaires : roman, cinéma et jeu d'aventures

L'une des difficultés que l'on rencontre lorsqu'on se penche sur les récits de genre, c'est que l'on est souvent confronté à des genres ressortissant à des médias très différents. Le XX<sup>e</sup> siècle voit ainsi se développer en parallèle les systèmes de classifications génériques, avec une nette tendance depuis trente ans à la surenchère et à l'excès, et les médias narratifs : à la littérature se sont ajoutés le cinéma, la bande dessinée, parfois dit-on la télévision, mais aussi, plus récemment et de façon problématique, certaines formes de jeu et en particulier le jeu vidéo. Or, ces différents médias entretiennent une relation d'échanges constants, témoignant d'une communauté culturelle : les possibilités d'adapter la plupart des récits d'un média à l'autre, sans que l'intrigue n'en soit fondamentalement altérée, témoignent de ce que la plupart des structures narratives et des thèmes de récits peuvent être échangés d'un média à l'autre. Cela explique que des terminologies génériques soient partagées par plusieurs supports : ainsi parlera-t-on sans difficulté aussi bien de roman, de film ou de bande dessinée d'aventures. Pourtant, les échanges entre les médias ne se font qu'imparfaitement, à travers des cheminements qui ne se recoupent qu'en partie. Ainsi l'influence de l'esthétique du manga et des *comics* américains a influencé la bande dessinée européenne, imposant certaines intrigues, certains thèmes et certains procédés narratifs dont le poids a été moins prégnant dans d'autres médias - par exemple en littérature. De même le décalage historique entre l'avènement d'un genre dans un média ou l'autre introduit des différences définitionnelles : la définition du roman historique repose en grande partie sur les conventions du genre au XIX<sup>e</sup> siècle, largement influencées par la vision qu'en avait Walter Scott et les écrivains nationalistes européens ; ce n'est pas le cas pour le cinéma, puisque cette perspective nationaliste était beaucoup moins sensible au moment de son avènement. Enfin, les spécificités du langage employé par chaque média entraînent des divergences considérables, qui expliquent par exemple que le *western*, genre cinématographique par excellence, se définisse en grande partie par des traits visuels fixés, là où le roman de l'Ouest possédait une plus grande latitude dans son imaginaire. Tout ceci explique que les dispositifs des genres narratifs ou que les définitions d'un genre ne se superposent pas parfaitement d'un média à l'autre. C'est ce qui se produit pour le genre de l'aventure à travers les cas du roman d'aventures, du cinéma d'aventures et du jeu d'aventures (c'est-à-dire du jeu vidéo d'aventures).

### La narration dans le jeu vidéo.

Si les modalités narratives du cinéma et de la littérature restent très largement similaires (malgré des distinctions, souvent repérées, entre le cinéma et la littérature, par exemple le recours plus fort à une dimension spatiale pour l'un, et la plus grande prégnance du narrateur pour l'autre), ce n'est pas le cas du jeu vidéo. La spécificité du jeu vidéo vient de la tension entre sa double nature de jeu et de

récit. On sait que le jeu comme le récit mettent en marche des mécanismes similaires de fiction, en particulier ce que Jean-Marie Schaeffer a appelé la « feintise ludique » <sup>1</sup>, et que l'on pourrait rapprocher de la suspension volontaire de l'incroyance évoquée par Coleridge. Il est vrai que la dimension fictive n'est pas exactement la même selon que l'on se situe, pour reprendre la distinction de Roger Caillois, dans la perspective de l'« agôn » (jeux de compétition), de l'« alea » (jeu de hasard), de l'« ilinx » (jeu de vertige, de peur) ou du « mimicry » (jeu de rôle, de fiction) <sup>2</sup>. Seul le dernier propose un « faire semblant » qui retrouve de près le modèle de la narration (même si celle-ci est bien souvent improvisée) : en témoignent les emprunts des enfants, dans leurs jeux de fiction, aux thèmes et personnages stéréotypés des récits qu'ils ont l'habitude de lire ou de regarder. Or, le jeu vidéo fait intervenir toutes ces formes de pratiques ludiques : outre la fiction (ne serait-ce qu'avec l'avatar du joueur à l'écran, le pseudonyme, le regard à la première personne sur un monde imaginaire qu'impose le jeu), il introduit une part de compétition (avec les « high scores » et les possibilités de jouer à plusieurs et les uns contre les autres), de hasard (avec l'importance des fonctions aléatoires dans le programme), et même le jeu avec la peur et le vertige (dont témoigne la dimension transgressive, souvent dénoncée par la presse, de la violence dans les jeux, et l'activité réflexe sollicitée dans certains jeux).

Il faut bien reconnaître en tout cas que l'importance de la dimension narrative est un des traits spécifiques du jeu vidéo par rapport à d'autres formes de jeux. Le média propose un cadre spatio-temporel spécifique, qui emprunte souvent aux stéréotypes d'univers pré-construits - science-fiction, *heroic fantasy*, fantastique, etc. Il offre généralement une intrigue qui motive l'action, même si celle-ci paraît souvent un simple paratexte du jeu proprement dit, annoncée dans une vague séquence (texte, images, film) de présentation. Il est architecturé autour d'un actant principal, généralement un personnage, mais pas toujours, auquel le lecteur doit s'identifier. Enfin, il est fondé sur un principe de progression avec des épreuves de plus en plus difficiles.

Pourtant, les modalités de l'immersion dans la fiction sont très différentes dans le jeu vidéo et dans les autres médias <sup>3</sup>. En particulier, l'engagement du joueur diffère considérablement de celui du lecteur dans le déroulement de la fiction. Cela se traduit par une plasticité plus ou moins grande de la narration et de ses contraintes : dans un jeu, quel qu'il soit, le joueur intervient dans l'enchaînement des événements. Il fait des choix, et de ses choix découlent l'échec ou la réussite du but que lui a assigné le récit. A l'enchaînement fixe des événements dans une oeuvre traditionnelle s'oppose un récit plus ou moins ouvert, dont l'évolution est en partie décidée par le joueur (généralement selon des modalités envisagées par les concepteurs du jeu). Dès lors, la relation entre le joueur et le personnage diffère de celle des autres récits, puisque l'engagement est actif : l'identification est plus forte - ce dont témoignent par exemple les études comportementales sur l'attitude du joueur par rapport à celle du spectateur (y compris, au sein du jeu vidéo, entre scènes interactives et scènes « cinématiques »). Le chronotope dépend en partie du joueur et de ses décisions, ce qui donne une sorte d'actualité au récit. Tous ces éléments témoignent des différences qu'introduit la dimension ludique du jeu vidéo dans la narration. Un jeu vidéo appartient à deux logiques différentes de la fiction, l'une qui en fait un récit narratif, l'autre qui en fait un jeu.

Cette double nature du jeu vidéo explique qu'il se rapproche plus ou moins selon

les cas de l'un ou l'autre des pôles. Entre un jeu comme le « solitaire » ou le « démineur », qui sont des décalques assez proches des jeux traditionnels, et ce qu'on appelle la « fiction interactive » (et que le grand public appelle le « jeu d'aventures »), qui retrouve, avec les moyens plus sophistiqués de l'informatique, des expériences proposées par exemple par l'OuLiPo d'un récit ouvert, il y a un écart considérable qui tient à la proportion du jeu et de la narration.

### **Des systèmes génériques différents.**

Si l'on en revient à la question du récit de genre, on constate que la double origine du jeu vidéo, à la fois jeu et récit, se traduit par un double système générique. Un premier système générique est emprunté à la classification traditionnelle (science fiction, *heroic fantasy*, récit de guerre), qui désigne essentiellement le choix portant sur le cadre spatio-temporel, les personnages, les thèmes et les stéréotypes et l'intrigue privilégiés par le jeu. Ce premier système générique est complété par un second, reposant cette fois sur les variations intervenant dans les pratiques ludiques et le type d'interactivité mis en jeu. On parle de « wargame », de jeu de stratégie en temps réel, de jeu de gestion, de jeu de combat, de jeu de plates-formes, etc. Dans tous les cas, c'est à un type de pratique ludique que renvoient ces termes : certains jeux mettent l'accent sur la rapidité, d'autres sur la réflexion, d'autres sur l'habileté. A chaque fois, ils mettent l'accent sur certaines règles, un système d'interactivité, et des habiletés spécifiques. Preuve que la dimension ludique l'emporte sur la dimension fictive, c'est ce système de classification générique qui l'emporte largement dans la détermination des jeux et les choix des joueurs. Dans certains jeux à la dimension narrative limitée, il a même été possible de reprendre le moteur technique d'un jeu et de le reposer sans modification fondamentale, dans un cadre différent (Commandos<sup>4</sup>, récit sur fond de 2<sup>e</sup> guerre devient Desperados<sup>5</sup>, dans un cadre de western, puis Robin Hood<sup>6</sup>, au cadre médiéval, sans que la nature du jeu et sa dimension narrative - succincte - ne soient réellement modifiée).

Cette double approche générique n'est en définitive pas si éloignée de celle qui prévaut dans le cadre de la littérature : il existe une classification de type énonciatif, celle des genres littéraires (dramatique, épique, lyrique - ou, dans le langage commun, théâtral, poétique, romanesque), et une classification de type thématico-structurelle (roman policier, d'aventures, de science-fiction, etc.). Il ne s'agit pas à proprement parler dans ce second type de classification de sous-genres ou de sous-catégories, puisque ce système est en grande partie trans-médiatique : c'est un système générique qui classe les artefacts culturels en fonction du type de stéréotypie qu'ils mettent en jeu, indépendamment des spécificités énonciatives. C'est pourquoi, souvent révoqué par la critique pour son manque de rigueur, ce second système générique est pourtant celui qui a le plus grand succès auprès du public ou des instances médiatiques. Mais le désintérêt de la critique s'explique également par le fait que les grandes oeuvres littéraires ne ressortissent que très exceptionnellement aux genres médiatiques. Dès lors, la littérature de genre est présentée comme une littérature sans originalité, et est écartée des études sérieuses.

Ce désaveu des genres thématiques et structurels n'existe pas chez les universitaires travaillant sur le cinéma : au contraire, l'étude des « récits de genre » a été l'un des moteurs de la nouvelle critique cinématographique, instituée

en partie par les Cahiers du cinéma<sup>7</sup>. Le récit de genre est un domaine important et fructueux des études cinématographiques, aussi bien à travers l'étude spécifique des genres (le *western*, le film noir, etc.), mais aussi dans une perspective générale et théorique. Cela vient sans doute du caractère populaire et avant tout commercial de la plupart des oeuvres cinématographiques (après tout, le cinéaste n'a été haussé que tardivement au statut prestigieux d'auteur), lesquelles donnent dès lors une importance plus grande à la stéréotypie, à l'imitation et à la réutilisation de formules. Cela vient également de ce que le système économique du cinéma américain est tel que des cinéastes importants, Alfred Hitchcock, John Ford, ou aujourd'hui Steven Soderberg, Brian de Palma, Steven Spielberg, etc., ont conçu un grand nombre de leurs oeuvres comme des récits de genre, non en s'efforçant d'en transgresser les règles (comme le font en général les grands romanciers qui reprennent les formules génériques), mais en faisant un travail personnel au sein de genres et de règles dont ils maîtrisent les codes à la perfection. Dès lors, l'accès même à certaines oeuvres cinématographiques ne peut guère s'envisager indépendamment d'une analyse générique (dans une vision historique du genre).

De ces remarques initiales, on peut tirer plusieurs réflexions. D'abord, il faut remarquer que les trois domaines partagent une terminologie et un système générique communs dès lors qu'on les envisage du point de vue de la diégèse. Cela se traduit par des échanges constants (adaptation d'oeuvres, reprises de personnages dans de nouvelles aventures, et surtout adaptation de certains codes génériques d'un média à l'autre) qui font de l'étude des genres un outil très fructueux pour la réflexion générale sur la fiction. Cela signifie bien que c'est un outil très fructueux pour l'étude générale de la fiction.

Ensuite, on peut souligner que la notion de genre paraît bien renvoyer à des pratiques « populaires » : goût génériques du consommateur de récits d'évasion (moins sensible au style d'un auteur qu'aux similitudes théatiques), pratiques de production commerciales (fondées sur l'imitation de produits à succès), écriture (au sens large) imitative et sérialisée, etc. Mais cette relation n'est pas nécessairement le signe d'une faiblesse littéraire : au cinéma, nous avons vu qu'il existait des auteurs majeurs qui s'inscrivent fondamentalement dans une perspective générique. De même peut-on sans risque affirmer qu'une étude de certains romanciers importants (Robert Louis Stevenson, Joseph Conrad, Georges Simenon, etc.) ne peut se faire sans tenir compte de leurs relations à certaines conventions génériques.

J'ajouterai une troisième remarque. On a pu dire que le cinéma, à ses débuts, s'est détaché de son statut de curiosité foraine en empruntant ses thèmes et ses formes à la littérature, et au premier chef à la littérature populaire et de genre. Les premiers films étaient généralement des adaptations des oeuvres populaires et la référence des artistes restait l'écrit. On constate la même évolution avec le jeu vidéo, qui s'inscrit dans une pratique imitative évidentes des univers préexistants de la culture populaire, celle du cinéma, de la bande dessinée et de la télévision en particulier. Malgré les modifications qu'impliquent les changements de modalités énonciatives d'un média à l'autre, l'unité générique est profondément transmédiatique ; elle unifie l'imaginaire populaire.

Ces remarques préliminaires me permettent de préciser dans quelle perspective je veux aborder la question de l'unité conceptuelle du genre de l'aventure dans ces

différents médias. D'abord, je ne cherche pas à proposer une définition personnelle du récit d'aventures qui persévérerait d'un média à l'autre, mais m'en tenir à trois termes génériques couramment employés (roman d'aventures, cinéma d'aventures, et jeu d'aventures) et à mettre en évidence justement les variations d'un média à l'autre, mais aussi les éventuelles relations qu'ont pu entretenir ces genres ; enfin, j'aimerais esquisser quelques traits de l'inscriptions des récits dans le genre.

## Roman d'aventures.

L'expression de roman d'aventures est à la fois très ancienne et relativement récente, selon qu'on la rapporte à une signification historique ou à son sens actuel. On sait que la notion d'aventure a été de très longue date rapprochée de l'idée même de récit, puisqu'on trouve dès le Moyen Age, par exemple chez Chrétien de Troyes, des références aux « contes d'aventure » pour désigner l'événement narré. On sait également que le terme d'aventure renvoyait déjà à l'époque à des récits plaisants et riches en rebondissement. C'est ce sens que retiendront les médiévistes du XIX<sup>e</sup> siècle qui appelleront « romans d'aventure » les récits inclassables, écrits pour le plaisir et souvent d'une qualité littéraire plus faible.

Il ne semble pas cependant que la notion moderne de roman d'aventures découle de cette définition médiévale. Elle correspondrait plutôt à une lexicalisation de deux expressions figées qui connaissent un succès considérable aux XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles : « Life and Adventure » et « Travel and adventures ». Ces expressions semi-lexicalisées (et leurs équivalents français, sans doute imités de l'anglais, « vie et aventures » et « voyages et aventures ») apparaissent dans un grand nombre de récits, et en particulier les récits de voyages, authentiques ou fictifs, dont elles permettaient de donner aisément une description de contenu, en insistant en particulier sur leur caractère mouvementé. C'est en Angleterre, autour des années 1850, que l'expression subit une transformation notable, puisqu'elle prend de plus en plus la forme d'un sous-titre de type « a story of travel and adventure » ou « a narrative of travel and adventure ». La distinction et de taille entre ces deux sous-titres, puisqu'elle insiste sur l'opposition authentique / imaginaire (narrative / story) en conservant l'idée que le trait générique est lié à un contenu spécifique : celui lié au récit de voyage. Elle va donner lieu à la forme plus succincte de « story (tale, etc.) of adventure ». L'expression apparaît un peu plus tard en France, dans les années 1860-1870 (plutôt 1870, les expressions antérieures semblent toujours se contenter d'une valeur descriptive, sans franchir le pas de la désignation générique)<sup>8</sup>. Ce n'est que par la suite que le roman d'aventures va s'étendre à d'autres domaines de la littérature : roman d'aventures historiques, roman d'aventures merveilleuses / fantastiques, etc. On voit que l'analogie n'est possible que parce que la notion s'est spécialisée dans le récit de fiction, insistant sur un type de récit (mouvementé, structuré en une série d'épisodes extraordinaires) se déroulant dans des paysages dépayés. Dès lors, la même structure narrative, mais recourant à d'autres types de dépaysements, va être de plus en plus considérée comme un roman d'aventures : le terme est ainsi employé en concurrence de celui de roman historique et de roman de cape et d'épée (tous deux antérieurs), il peut être également utilisé pour désigner des récits fantastiques, dès lors que l'événement extraordinaire structure le récit. Enfin, il désigne, mais plus rarement, des récits d'aventures sociales, hérités du mystère urbain.

Ainsi, le genre s'est constitué progressivement, et sa compréhension s'est

considérablement étendue au fil du temps. Le terme a cependant très majoritairement été employé pour désigner les récits d'aventures géographiques. Il faut remarquer que la définition a glissé d'une conception essentiellement thématique, fondée sur le dépaysement géographique, vers une définition dans laquelle la forme tenait une place de plus en plus importante : le roman d'aventures désigne aujourd'hui une structure autant que des thèmes, cette structure étant organisée autour des schémas offerts par la quête (et en particulier la quête initiatique), l'imaginaire de la solarité (même si au déclin du héros solaire se substitue le retour à la normale du héros triomphant, ce qui revient au même, puisqu'en réintégrant la société, le personnage perd sa solarité)<sup>9</sup>, et celui d'un conflit entre deux systèmes de valeurs (la civilisation et la sauvagerie)<sup>10</sup>.

Par la suite, le roman d'aventures va perdre progressivement sa cohésion définitionnelle, en particulier à partir des années 1940. On va ainsi cesser, dans la lecture courante du genre, de considérer certains types de récits (par exemple les aventures fantastiques ou policières et les romans d'aventures dans l'Ouest) comme des romans d'aventures, pour les rattacher à d'autres genres, malgré la place essentielle que prennent l'événement et le dépaysement dans leur mise en forme. Cela vient de ce que la littérature populaire a dû subir la concurrence d'un autre système générique, celui du cinéma, fondé sur des critères plus visuels et thématiques, et prenant rapidement une place considérable dans la consommation populaire. Les catégories privilégiées par le cinéma vont donc concurrencer très rapidement celle du roman d'aventures, dès les années 1920 aux Etats-Unis, un peu plus tard en France. Les genres tendent alors à être de plus en plus fondées sur une thématique visuelle, comme c'est le cas pour le western ou la science-fiction<sup>11</sup>. Je cite ces deux genres parce qu'ils me semblent illustrer au premier chef l'incidence du cinéma sur la définition du roman d'aventures : avant l'avènement du cinéma, les romans populaires européens se déroulant dans l'Ouest américain sont définis comme des récits d'aventures géographiques, et les structures des récits restent très proches. Même aux Etats-Unis, dans les formes populaires du western, dans les *dime novels* par exemple, on voit que la frontière entre aventure géographique et récit de l'Ouest reste ténue. L'exemple d'Edward Sylvester Ellis, fils de héros de la frontière et auteur prolifique de récits populaires est en ce sens significatif puisque l'étude de ses oeuvres d'aventures géographiques et de ses récits américains montre des similitudes structurelles souvent étonnantes.

## Cinéma d'aventures

Ainsi, le mode de narration du média cinématographique a imposé un système générique fondé sur des critères plus visuels qui a eu une forte influence sur le système générique littéraire, et en particulier sur la notion de roman d'aventures. Mais en retour, il semble que la conception littéraire du roman d'aventures a joué un rôle important dans la définition du genre au cinéma. Ce média est en effet apparu et s'est développé comme forme narrative au moment du triomphe du roman d'aventures, sous l'impulsion du roman d'aventures edwardien du début du siècle, mais aussi au moment où les *dime novel* et les livres populaires diffusent majoritairement des romans d'aventures. Nombreux sont les grands auteurs de romans d'aventures à vivre l'avènement du cinéma. Ils sont nombreux également à participer à la rédaction de scénarios de films. On peut citer le cas de Rafael Sabatini, auteur de *The Sea Hawk*, de *Bardelys the Magnificent*, de *Captain Blood*

ou de *Scaramouche* (tous adaptés avec succès) qui participa à plusieurs scénarios de films. Plus généralement, avec le succès international du roman d'aventures, devenu principal genre populaire à destination du public masculin, les oeuvres qui en ressortissent sont massivement adaptées au cinéma. La plupart des grands auteurs de romans d'aventures ont eu les honneurs du muet : Salgari en Italie<sup>12</sup>, Anthony Hope, Rafael Sabatini, Henry Rider Haggard en Grande-Bretagne, Jack London, Edgar Rice Burroughs, ou James Oliver Curwood aux Etats-Unis ; Jules Verne, Paul d'Ivoi, Michel Zévaco ou Alexandre Dumas en France. Dès 1910, le cinéma d'aventures est l'un des genres majeurs et est essentiellement tourné vers son alter ego littéraire. On pense en général que ce succès du récit d'aventures vient de la difficulté à mettre en scène la parole au temps du muet (tandis que les actions font immédiatement sens), et de l'idée que l'action est la plus à même de recevoir un succès international. Si, comme on le dit souvent, « l'aventure est l'essence de la fiction », c'est qu'elle procède d'un mode de narration originel - ou tout au moins archaïque - susceptible de trouver un écho chez tous les publics occidentaux.

Cependant, dès le début au cinéma, le système générique propose une double terminologie pour désigner les récits d'aventures : aventure ou action ; et parfois le doublon aventure/action. On retrouve cette catégorie double (preuve d'un certain embarras) dès 1927<sup>13</sup>. Avant cette date, les deux termes semblent avoir fréquemment été employés concurremment. Pourquoi cette double terminologie ? A l'origine, les termes paraissent bien s'employer de façon purement synonymique, sans qu'on puisse bien comprendre le sens de ce recours à une autre terminologie que celle de la littérature (« action story » est en effet rare en littérature : il n'existe pas à ma connaissance de *dime novel* employant ce terme, alors qu'au moins onze employaient le mot « adventure » dans une perspective générique - en revanche, dans les années 30, les *pulps* seront beaucoup plus nombreux à user de ce terme, mais cela peut être dû à l'influence du modèle cinématographique).

L'évolution qui se produit dans l'usage des deux termes semble témoigner de ce qu'ils ne renvoient pas totalement à la même chose : il semble en effet que plus on avance dans le temps, plus le terme d'aventure, couramment employé pour désigner un contenu (les publicités parlent par exemple de « récit plein d'aventures »), est ressenti, dans son acception générique, comme renvoyant à une dimension littéraire du récit. progressivement, le terme d'aventure tend à se spécialiser dans les adaptations de romans d'aventures, ou dans les récits s'inscrivant dans la tradition du roman d'aventures des années 1880-1920 (c'est-à-dire de l'époque de l'avènement du genre), là où le film d'action désigne tout récit fondé librement sur une série d'aventures dans divers cadres dépaysants : le basculement semble se produire avec ce que Brian Taves décrit comme la seconde vague du cinéma d'aventures (*The Romance of Adventure*<sup>14</sup>) : durant la période 1945-1960 (la première période étant représentée par les années 1920-1930). A cette époque, l'empreinte du cinéma noir ou *hard boiled* a imposé une conception plus brutale du cinéma d'action. Or, en 1945, on assiste à un renouveau du cinéma d'aventures/ action dans la tradition de ce qu'il était avant-guerre, c'est à dire dans la tradition du roman d'aventures de la première génération (ce dont témoignent les remakes de l'époque). Ce dont les récits dont Stewart Granger sera l'incontestable star (*Scaramouche*<sup>15</sup>, *King Solomon's Mines*<sup>16</sup>, *The Prisoner of Zenda*<sup>17</sup>). Bien que plus violents que leurs ancêtres des années 20 (les temps ont

changé), ces films proposent une conception nostalgique de l'aventure, qui est en particulier marquée par un refus de l'action réaliste des films de guerre, des films noirs ou des films d'espionnage de l'époque. L'aventure prend donc progressivement une tournure nostalgique, dont il est difficile de dire dans quelle mesure elle existait déjà avant-guerre, là où la notion d'action renvoie davantage à la structure et à la violence du récit. Ainsi, *James Bond* sera ressenti comme un film d'action, pas comme un film d'aventures, de même pour *Star Wars*, qui sera lié à la science-fiction et à l'action, mais beaucoup plus rarement à l'aventure. En revanche, des films comme *Raiders of the Lost Ark* [18](#), *Tomb Raider* [19](#), ou *The Mummy* [20](#) qui mettent tous en scène un univers, des thèmes et/ou une intrigue inspirés du récit d'aventures colonial d'avant la seconde guerre mondiale (même quand ils se déroulent pendant ou après cette période !) seront immédiatement présentés comme des récits d'aventures. Le terme d'aventures désigne plutôt un récit considéré comme correspondant à un univers daté (et parfois, comme le fait Brian Taves, à un univers historique) : récit de cape et d'épée, récit colonial, récit maritime, récit exotique d'aventures. C'est donc à une histoire littéraire que renvoie le terme, bien plus qu'à une histoire référentielle.

Aujourd'hui, le terme de cinéma d'aventures renvoie à une certaine sophistication et surtout à une nostalgie, pour une grande époque du cinéma - les années 1945-60 perçues comme l'âge d'or du cinéma hollywoodien (alors qu'on l'a vu, les oeuvres de cette période semblaient se référer à celles des années 20 qui, elles, renvoyaient elles-mêmes à un modèle littéraire antérieur !). Cette nostalgie est absente du terme de cinéma d'action. Le dépouillement des « genres » proposés par la section télévision de l'hebdomadaire *Télérama* (en 1998-1999) témoigne de cette disjonction entre « aventure » et « action ». Un ouvrage critique comme celui de Brian Taves, *The Romance of Adventure* [21](#), définit son objet par opposition au grand cinéma d'action contemporain : pour lui, le cinéma d'aventures est fondé sur l'Histoire, le dépaysement et l'aventure. Il donne cinq grands types de récits entrant dans le genre : récit maritime, récit de pirates, récit de cape et d'épée, récit colonial et récit de chasse au trésor (ces deux derniers étant décrits par l'auteur comme historiques, alors qu'à l'époque où les films ont été créés, ils se référaient à l'histoire contemporaine) Mais les exemples qu'il cite sont en réalité tous des adaptations de la littérature d'aventures ou des récits inspirés du modèle de la littérature d'aventures. Il va même jusqu'à hésiter à considérer la série des *Indiana Jones* comme des films d'aventures, sous prétexte qu'il s'agirait de récits fantastiques mettant en jeu la *Bible*, et il néglige le fait que ces oeuvres correspondent trait pour trait à sa définition du film d'aventures, puisqu'ils empruntent explicitement aux codes du grand cinéma d'aventures. Mais la liste de films d'aventures qu'il propose explique cette hésitation : il y a très peu de films postérieurs à 1980, parce que le principal critère de Taves, c'est la dimension nostalgique du récit, qui renvoie en dernière instance (et indirectement) au modèle littéraire de l'aventure. D'ailleurs, la moitié des films représentés dans sa liste entre 1950 et nos jours sont des adaptations de romans d'aventures, un peu plus encore avant. Tous sont en tout cas des hommages au roman d'aventures littéraire. La tendance de Taves se retrouve pratiquement dans toute la critique spécialisée : ainsi, Geoff King, dans sa description du cinéma d'action hollywoodien [22](#), n'évoque qu'un film sous la double appellation d'action-adventure, *Raiders of the Lost Ark*, c'est-à-dire le seul film cité à emprunter explicitement aux codes génériques du vieux cinéma d'aventures (le cinéma d'aventures littéraires). Ailleurs, pour les films

résolument modernes, il privilégie le terme d' « action » .

Ainsi, même si, encore une fois il s'agit d'une tendance à la différenciation plus que d'un système générique fixé, et si l'opposition entre aventure et action n'est jamais définie avec précision, la spécialisation de la notion d'aventure au cinéma par rapport à l'action, quand elle est sensible, renvoie à une dimension intertextuelle marquée par la nostalgie pour un genre perçu comme déjà passé. On notera que cette dimension nostalgique existait déjà en littérature : il suffit de se reporter au poème liminaire de *L'île au trésor*, au fameux *Romance* de Joseph Conrad ou aux exergues de Falkner pour s'en convaincre. Il suffit encore de penser au lieu commun de la disparition des zones blanches sur le planisphère qui, loin de signer la mort de l'aventure marquent sa naissance, puisque l'on trouve déjà cette idée chez Poe parlant de Defoe<sup>24</sup> !

Ainsi, à quelles spécificités formelles et thématiques correspond concrètement cette disjonction entre action et aventure ? D'abord à l'enracinement dans un cadre et un imaginaire nostalgiques : ceux des lectures d'enfance, et des illustrations qui les accompagnent, ou encore celles des films d'enfance. Il y a une forte tendance au recours à des stéréotypes un peu surannés (qui passe par la figuration d'un cadre non pas réaliste mais essentiellement intertextuel : l'auberge dans le récit de cape et d'épée, l'avant-poste colonial ou le monde perdu dans l'aventure exotique, l'île aux pirates, etc.), cela donne souvent au genre une dimension parodique (*Indiana Jones*, *The Musketeer*<sup>25</sup>, *Cutthroat Island*<sup>26</sup>, etc.) : on sait qu'entre le pastiche et la parodie, il n'y a souvent que la distance mince d'une intentionnalité. Cela se traduit également par un modèle narratif lui-même nostalgique, qui préfère la grandiloquence épique du cinéma des années 1940<sup>27</sup> à la virtuosité du montage des films d'action moderne (mais il existe des exceptions, comme *Musketeer* déjà cité ou, depuis, *Le pacte des loups*). Cette dimension épique se traduit parfois par l'emploi en anglais de l'expression « Grand adventure » pour désigner me semble-t-il la dimension romanesque de ces récits.

Parler de film d'aventure, c'est donc insister sur le caractère hautement intertextuel d'un processus de création qui emprunte non pas à des oeuvres précises, mais à un genre tout entier, aussi bien au niveau du chronotope que de la figuration des personnages, du cadre ou du style.

On le voit le doublon aventure/action, s'il fonctionne largement comme un doublon synonymique à peine disjonctif, paraît renvoyer, lorsqu'il sert à établir une opposition, à une distinction entre une forme plus ou moins romanesque et intertextuelle du récit. Le paradoxe, c'est que ce modèle romanesque auquel se réfère, de plus en plus indirectement, le cinéma d'aventures, correspond à cette époque (la fin du XIX<sup>e</sup> siècle et le début du XX<sup>e</sup> siècle) où la notion de roman d'aventures atteignait son extension la plus large, recouvrant le roman d'aventures géographique ou historique, mais aussi le roman d'aventures policières, sociales ou fantastiques (c'est-à-dire la première science fiction). Or, au cinéma, cette vision large du récit d'aventures, c'est la notion d'action qui l'assume, désignant à la fois des récits policiers (*Die Hard*) ou de science fiction (*Star Wars*, *Terminator*) reposant sur une trame fondée sur une série d'événements violents.

## Jeu d'aventure

Cette tendance à rapporter l'aventure à une dimension plus narrative que le récit d'action est également celle qui commande à la distinction entre jeu vidéo d'aventure et d'action. Il existe en effet une forte différence, dans le domaine du jeu vidéo entre ces deux catégories fondamentales. La notion de jeu d'action regroupe un ensemble de types de jeu (jeu de tir, jeu de plate forme, « *beat'em all* ») qui mettent en valeur les réflexes du joueur. L'action à laquelle renvoie le récit est à la fois celle du personnage (qui agit violemment à la façon des héros du cinéma d'action) et celle du joueur (dont les réflexes sont constamment convoqués). De son côté, le jeu d'aventure désigne un type de jeu dans lequel la dimension narrative tient une place importante. On qualifie d'ailleurs parfois en anglais ces jeux d'interactive fiction (terme que préfère la critique et qui excède le seul domaine du jeu vidéo, mais le langage commun n'emploie que le terme de jeu d'aventure - *adventure game*). Le joueur doit remplir une mission, et pour ce faire, il reçoit des informations, sous forme de textes, d'images ou de paroles pré-enregistrées qui l'orientent dans ses choix : le jeu est fondé sur une série d'énigmes et de casses-têtes que le joueur doit résoudre à l'aide d'objets ou en parlant à différents personnages, afin de faire progresser le récit. La dimension narrative tient généralement une place importante, et repose sur une similitude structurelle entre la logique narrative (telle que la décrit par exemple Bremond, comme une série de buts qu'il s'agit d'atteindre à travers un choix) et celle du récit. La dimension narrative est encore accrue par le fait que le joueur ne perd pratiquement jamais dans le jeu d'aventure : soit il parvient à résoudre un problème et le récit progresse, soit il reste bloqué devant ce problème, et la narration reste en suspens, comme un livre qu'on ne continuerait pas. L'exemple le plus connu est celui de *Myst* (Cyan, 1993), mais des éditeurs se sont spécialisés dans ce genre d'oeuvres, par exemple Sierra On-Line (avec la créatrice Roberta Williams), Cryo, ou encore (dans un premier temps), Lucasarts.

Là où le jeu d'action fait de la narration un prétexte au jeu, et la réduit souvent aux seuils de l'oeuvre (séquence introductive et finale) et couronnant parfois le jeu de scènes intermédiaires non interactives (proposant une pause entre chaque « niveau »), le jeu vidéo d'aventures entrelace constamment les dimensions du jeu et celles du récit. L'interactivité de la fiction est en réalité extrêmement limitée : si le joueur agit, il ne fait qu'actualiser un récit préexistant, dont le chemin est préconstruit avec certaines variations préécrites. Cette interactivité limitée est d'ailleurs ce qui sépare le jeu d'aventure du jeu d'action, dans lequel la pauvreté narrative est gage d'une grande interactivité (on peut aller partout, tout détruire, tuer tout le monde, et le mode de progression en devient plus libre). En revanche, la situation du joueur donne une dimension spécifique au récit : il cherche à deviner dans quelle direction le concepteur du jeu a voulu le diriger. Un grand nombre de solutions de jeux d'aventures sont fondées sur la faculté du joueur à comprendre la logique du récit et à agir en concordance (même si la plupart du temps, il s'agit d'un simple casse-tête logique, ou d'une astuce graphique). Dès lors, le joueur cherche quels sont les possibles narratifs et opère ses choix en fonction de ceux-ci. Reste qu'ici encore, on doit parler d'alternance entre les séquences de jeu et les passages narratifs - même si l'art du concepteur de jeux vidéos est de faire alterner ces deux pratiques de la fiction suffisamment rapidement pour qu'on ne ressente pas le cloisonnement entre les deux types de démarches et qu'on puisse avoir le sentiment constant de participer à un récit.

Une première remarque s'impose : contrairement à ce qui était le cas dans le

cinéma, la notion de « jeu d'aventure » ne découle pas du modèle générique de ses aînés. Elle renvoie simplement au jeu fondateur du genre, « colossal cave adventure » (appelé aussi plus simplement « Adventure »), créé vers 1975 par Will Crowther, et qui est à l'origine non seulement du jeu d'aventures, mais aussi d'autres types de jeux vidéos, comme le « jeu de rôle ». Le choix d'un tel titre pour la première oeuvre est cependant significatif. La nouveauté de ce programme était en effet qu'il introduisait une relation au jeu qui ne passait plus par des commandes de mouvement, mais par des ordres syntaxiques simples (aller vers, prendre, etc.) qui introduisaient autant de bifurcations (limitées) dans la narration. Le terme d'« adventure » renvoie à cette possibilité de construire soi-même un récit, ou au moins à l'impression qu'on le construit. On retrouve donc l'« aventura » (ce qui arrive), c'est-à-dire l'idée que l'aventure serait la structure élémentaire de tout récit. Par « adventure », il s'agissait de souligner que ce qui importait, c'était cette possibilité de s'aventurer dans le récit, et de créer le récit au fil de cette errance narrative.

Le jeu d'aventure est donc le type de jeu vidéo à se rapprocher le plus des expériences littéraires (pour les premiers jeux d'aventures, qui se contentaient de texte et dans lesquels le lecteur devait taper des ordres ressortissant d'une syntaxe rudimentaire<sup>28</sup>) ou cinématographiques (pour la défunte génération de jeux cinématographiques<sup>29</sup> ou celle des jeux plus récents, en images de synthèse<sup>30</sup>). Cela va plus loin, lorsqu'un jeu d'action donne une part importante à la narration (à travers un soin particulier apporté à l'intrigue qui sert d'arrière plan au jeu), il est qualifié d'« aventure-action »<sup>31</sup>. Rien d'étonnant dès lors à ce que ce soit dans ce domaine que l'on se rapproche le plus nettement des genres des autres médias. Il existe en effet des jeux d'aventures ressortissant de tous les genres cinématographiques : policiers (avec la variante anglaise du *Le manoir de Mortevielle* et la variante américaine du *Private Eye*), dans la tradition de l'aventure géographique (*Indiana Jones*, *Congo*, etc.), du récit de cape et d'épée (*Le cinquième mousquetaire* ou, de façon parodique les récits de pirates de *Monkey's Island*), *western* (*Freddy Pharkas*), fantastique (*The Black Eye*, *Alone in the Dark*), science-fiction (*Space Quest*, *Day of the Tentacle*) et même, dans les développements japonais du genre, sentimental (*True Love*) ou érotique (avec les jeux *hentai*). La relation avec le modèle des intertextes littéraires ou cinématographiques passe par plusieurs procédés : une forte tendance à l'adaptation (les oeuvres de Jules Verne, Tolkien, Stevenson, Karl May, ou de plusieurs auteurs de science-fiction ont été souvent adaptées, et le jeu vidéo d'aventures a longtemps été le prolongement obligatoire des *blockbusters* américains) ; et un usage assumé du pastiche et de la parodie (jusqu'au burlesque et le recours explicite au clin d'oeil intertextuel dans des séries comme *space quest* ou *Monkey's Island*).

Comme tous les jeux vidéos, le jeu d'aventures emprunte énormément aux stéréotypes (costumes, décors, thèmes et personnages) des genres des grands médias narratifs : c'est que cet intertexte enrichit en quelque sorte le jeu du souvenir des récits de genre, et renforce par là même l'impression de narration (dans un jeu d'action empruntant au modèle de la science-fiction, il suffit de découvrir un vaisseau spatial et des aliens pour avoir l'impression d'être face à un récit de science-fiction, même si le récit ne s'actualise guère au-delà du cadre et des personnages). Le jeu vidéo d'aventures renforce cet effet d'intertextualité en empruntant également aux stéréotypes stylistiques et narratifs du genre (prises de

vue, parlars des personnages, mais aussi enchaînement des événements ou scènes à faire).

Or, lorsqu'on observe les récits qui servent de substrat à ces jeux, on repère cependant deux modèles narratifs dominants : celui du récit policier et celui du récit d'aventures. En effet, la structure de l'oeuvre reprend le modèle de la quête, fondée sur une crise et sa résolution, qui passe par une série d'épreuves pour le personnage. Dès lors, même lorsque l'intrigue emprunte à d'autres genres, elle reste fondamentalement celle d'un récit d'aventures (au sens large où l'entendait la littérature à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle) puisqu'elle repose sur un cadre dépaysant, une menace, des ennemis, et une série de mésaventures. Cela a sans doute contribué à remotiver la notion littéraire et cinématographique d'aventure dans ces jeux : en effet, la proportion de jeux recourrant au modèle spécifique du récit d'aventures (au sens où on l'entend aujourd'hui : récit d'aventures historiques et ou géographiques à tonalité nostalgique) est beaucoup plus élevée dans le cas du jeu d'aventures que dans celui des autres genres de jeu vidéo (d'action, de simulation, etc.). Mais la démarche du joueur s'apparente bien sûr davantage à une enquête, reprenant ainsi certaines pratiques du récit policier de la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle (whodunit, puzzles, etc.) : il doit repérer dans le texte (ou plus tard sur l'écran), l'élément anodin qui s'avère jouer un rôle (bout de sparadrap collé au mur dans Indiana Jones, trou imperceptible dans le mur d'un sous sol du Manoir de Mortevielle) ou associer des éléments en apparence disparates (pot de peinture et arbre à litchies dans Day of the Tentacle, Lucasarts 1993, qui associées feront croire à George Washington qu'il s'agit d'un cerisier, et le conduiront à abattre cet arbre<sup>32</sup>, afin que deux siècles plus tard aucun arbre n'empêche une machine à remonter le temps de se poser).

## Conclusion.

Ainsi, la relation entre récit d'aventure et jeu d'aventures, si elle est essentiellement accidentelle, est largement remotivée, non seulement à travers un emprunt aux stéréotypes du genre (au sens large), mais aussi à travers une conception de l'aventure comme synonyme du récit qui n'est pas sans rappeler celle revendiquée par les théoriciens anglais du renouveau du roman, Stevenson et Andrew Lang<sup>33</sup>, et développée encore par Joseph Conrad (dans *Romanesque*), par John Buchan (dans sa préface à *A Book of Escapes*<sup>34</sup>) ou par le critique Edwin Muir (dans *The Structure of the Novel*). Dans lors, dans une perspective comparatiste, l'aventure désignerait cette forme archaïque du récit la plus proche du romanesque pur, c'est-à-dire cette forme centrée sur l'événement plutôt que sur les personnages et sur le décor, appelant le dépaysement, mêlant jeu (ou selon les textes, fantaisie enfantine / infantile) et récit, et surtout recourrant, pour parvenir à ces « lois idéales de la rêverie »<sup>35</sup> de façon privilégiée - et consciente - à l'intertexte romanesque des différents genres, aux stéréotypes (comme lieu dans lequel se concentre l'imaginaire), plutôt qu'à une quelconque référence au réel. C'est retrouver là une des définitions du récit d'aventures (non historique celle-ci mais conceptuelle) proposée par le critique Juan Ignacio Ferreras lorsqu'il a tenté de distinguer entre roman d'aventures historiques et roman historique<sup>36</sup>, et entre science fiction et science fiction d'aventures<sup>37</sup> : pour lui le roman d'aventures est ce type de récits qui se construit par parasitisme de thèmes ou de formes préexistants et se les approprierait à la seule fin de disposer d'un univers de fiction préconstruit. Cette

interprétation de Ferreras est une perspective très fructueuse pour étudier les romans d'aventures. Elle l'est non seulement quand on se penche sur les oeuvres stéréotypées de grande consommation, mais aussi lorsqu'on s'intéresse à des auteurs conscients de leurs effets, qui revendiquent avec une certaine désinvolture de telles pratiques. On pense à Stevenson décrivant dans ses essais *Treasure Island* comme une réécriture d'une liste si grande de romans d'aventures qu'il semble bien recouvrir en effet l'ensemble du genre<sup>38</sup>, ou John Buchan se réclamant des *dime novels*<sup>39</sup>, ou encore Anthony Hope évoquant la création de *The Prisoner of Zenda* dans une perspective également intertextuelle<sup>40</sup>.

C'est à une même insistance sur des pratiques intertextuelles que renvoie la disjonction entre cinéma d'aventures et cinéma d'action. Dans le second cas, on insiste uniquement sur l'effet visuel et spectaculaire du film, dans le premier, on met en valeur, outre l'action, une dimension romanesque forte, que l'on qualifie parfois d'imagination épique, de goût pour la rêverie, de plaisir infantile ou de relation ludique au récit (je renvoie au prisme des métaphores auxquelles les anglo-saxons ont emprunté pour évoquer le *romance*) c'est-à-dire à cette insistance sur la dimension intertextuelle et générique du récit comme réutilisation de codes et d'univers préconstruits dans une perspective souvent nostalgique et régressive. Dès lors, l'opposition entre le cinéma d'action (comme mise en avant du spectacle et de la sensation pure, bref du jeu comme ilinx, vertige) et le cinéma d'aventures n'est donc pas si éloignée de celle qui existe entre le jeu vidéo d'action (fondé également sur le réflexe et la sensation pure) et le jeu vidéo d'aventure (qui, en se référant au plaisir du conte et de la participation à la narration, s'oriente vers une perspective romanesque qu'actualisent la plupart des oeuvres du genre).

Cette dimension intertextuelle jusqu'au parasitisme du récit d'aventures expliquerait qu'il s'agisse du lieu par excellence où s'exprime le plus complètement la fonction du genre dans la chaîne de création, intervenant de l'acte de création jusqu'à l'acte de réception, en se fondant sur autant de lieux, de *topoi*, à partir desquels s'installerait la relation au récit. L'aventure désigne ainsi à la fois une dimension formelle du récit (le récit d'aventure est fondé sur des événements violents, des séquences narratives identifiables) et une dimension intertextuelle (le renvoi à des univers préconstruits, essentiellement romanesques). Il faut citer un troisième aspect essentiel ici, celui du jeu. Le jeu vidéo d'aventures n'est pas le seul à renvoyer à des pratiques ludiques. Comme l'ensemble des films d'action, le cinéma d'aventure met en avant le spectacle sensationnel, bref, cette pratique ludique que Caillois appelle l'ilinx, le jeu de vertige : qu'on pense aux courses-poursuites, aux effets pyrotechniques, au travail sur le montage et la musique. Enfin, le roman d'aventures (comme le cinéma d'aventures) emprunte à la mimicry, en recourant à l'imaginaire des jeux d'enfance. C'est ce qu'avait compris Stevenson lorsqu'il écrivait que son roman *Treasure Island* avait cherché à « mettre en scène le rêve de petit garçon »<sup>41</sup>.

*Romance*, jeu et insistance sur la structure épisodique sont donc les invariants du récit d'aventures. Mais ils prennent un sens très différent selon les médias. La notion d'aventures désigne plutôt une oeuvre dégradée quand la notion de genre, comme celle de romanesque, sont dégradées, comme c'est le cas dans la littérature. On comprend qu'elle corresponde à une certaine sophistication dans la stéréotypie lorsque les pratiques génériques ont pu être fructueuses, comme au cinéma, où le romanesque peut sembler apporter une densité (ludique, imaginaire,

épique) par rapport à un récit d'action plus sensationnel (celui du cinéma d'action pure) ; et qu'elle apparaisse comme un facteur d'enrichissement du récit quand, comme dans le jeu vidéo, en recourant au substrat générique, elle comble les trous de la diégèse et donne l'illusion d'une continuité narrative en architecturant le jeu à partir du souvenir de récits préexistants.

---

- 1  Une ébauche de réflexion sur ces questions est proposée par Mark J. Wolf dans *The Medium of the Video Game*, Austin, University of Texas Press, 2002.
- 2  J.-M. Schaeffer, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, Poétique, 1999.
- 3  R. Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 1967.
- 4  Pyro Studio / Eidos Interactive, 1998.
- 5  Infogrames, 2001.
- 6  Strategy First / Spellbound, 2002.
- 7  Sur la question, voir Rick Altman, "A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre", *Film Genre Reader*, Austin, University of Texas Press, 1995.
- 8  R. Guise, "Roman et aventure, proposition pour une histoire du roman d'aventures", *L'aventure dans la littérature populaire*, Presses de l'Université de Lyon, 1985.
- 9  P. Zweig, *The Adventurer*, Londres, J. M. Dent and Sons, 1974.
- 10  M. Letourneux, *Entre civilisation et saucagerie ; Poétique du roman d'aventures*, thèse de doctorat, 2001.
- 11  M. Letourneux, "Les mésaventures d'un genre. Evolution du roman d'aventures de 1920 à 1950", *Le Rocambole, Aspects du roman d'aventures*, n° 17, hiver 2001.
- 12  *Il Corsaro Nero* (V. De Stefano, 1920-1921) sera le premier serial italien.
- 13  S. Neale, *Genre and Hollywood*, Londres et New York, Routledge, 2000.
- 14  B. Taves, *The Romance of Adventure*, Jackson, University Press of Mississippi, 1993.
- 15  G. Sidney, 1952, d'après R. Sabatini ; une première version avait été tournée en 1923.

- 16  C. Bennett, 1950, d'après Henry Rider Haggard, une première version avait été tournée en 1937.
- 17  R. Thorpe, 1952, d'après Anthony Hope ; des versions avaient été successivement tournées en 1913, 1915, 1922 et 1937.
- 18  S. Spielberg, 1981.
- 19  S. West, 2001.
- 20  S. Sommers, 1999.
- 21  *Op. cit.*
- 22  Geoff King, *Spectacular Narratives*, Londres, New York, I. B. Tauris, 2000.
- 23  On retrouve encore cette tendance dans l'ouvrage de Steve Neale, *Genre and Hollywood*, *op. cit.*
- 24  E. A. Poe, "Robinson Crusoe" (article originellement publié dans le *Southern Literary Messenger*, en janvier 1836), *The Complete Works of Edgar Alan Poe, volume VIII; Literary Criticism, volume I*, New York, A.M.S. Press, 1965, p. 169 à 173.
- 25  P. Hyams, 2001.
- 26  R. Harlin, 1995.
- 27  Ou, au contraire, l'esthétique volontairement modeste des serials d'aventure, comme c'est le cas de films comme *Doc Savage* (M. Anderson, 1975) ou *The Rocketeer* (J. Johnston, 1991).
- 28  La série la plus connue en la matière est celle de Zork (Infocom), dont le premier épisode date de 1980.
- 29  Par exemple Phantasmagoria, Sierra On Line, 1995.
- 30  Par exemple The Longest Journey, Funcom, 2000.
- 31  C'est le cas de la série des Tomb Raider (Eidos Interactive, 1996).
- 32  Référence à une légende fameuse inventée par un biographe de l'homme

## d'Etat

- 33  Par exemple dans *Essays in Little* (1891) ou *Adventure Among Books* (1905).
- 34  *A Book of Escapes and Hurried Journeys*, 1922.
- 35  Cf. R. L. Stevenson, "A bâtons rompus sur le romance" ("A Gossip on Romance", *Memories and Portraits*, 1887).
- 36  *El triunfo del liberalismo y de la novela histórica (1830-1870)*, Madrid, Taurus Ediciones, 1976.
- 37  *La novela de Ciencia Ficción*, Madrid, Siglo veintiuno de España, 1972.
- 38  Dans "My First Book, Treasure Island", *Juvenilia*, 1896.
- 39  *Memory Hold the Door*, 1940.
- 40  *Memories and Notes*, 1928.
- 41  "Une humble remontrance" ("A Humble Remonstrance", *Memories and Portraits*, 1887 ; voir également les remarques de Stevenson sur les relations entre littérature populaire et jeu dans "A Penny Plain and Twopence Coloured", *Memories and Portraits*).