



UNIVERSITE DE CORSE - PASCAL PAOLI
ECOLE DOCTORALE ENVIRONNEMENT ET SOCIETE
UMR CNRS 6240 (LISA)



Thèse présentée pour l'obtention du grade de
DOCTEUR EN LANGUE ET LITTÉRATURE FRANÇAISES
MENTION LITTÉRATURES COMPAREES

Soutenu publiquement par
Paul-Antoine COLOMBANI

Le 18 novembre 2019

La réactualisation de la mythologie grecque dans le jeu vidéo : enjeux philosophiques et poétiques

Directeur :

Mme Françoise Graziani, PR, Université de Corse

Rapporteurs :

M David Lefebvre, PR, Université Paris-Sorbonne

M Björn-Olav Dozo, PR, Université de Liège

Jury

Mme Françoise Graziani, PR, Université de Corse

Mme Françoise Albertini, PR, Université de Corse

M David Lefebvre, PR, Université Paris-Sorbonne

M Björn-Olav Dozo, PR, Université de Liège

Membre invité :

M David Mounzar, Dr, Université de Corse

Résumé

Envisager la mythologie grecque sous le regard du jeu vidéo nécessite d'abord de convoquer des concepts comme la *mêtis*, l'intelligence rusée d'Ulysse, et la *phrônesis*, une des formes de la prudence. Cette reconfiguration (*mimêsis*) permet d'en montrer les variations à travers les particularités médiatiques des productions vidéoludiques, notamment la possibilité de contrôler un héros et d'interagir dans des territoires fictifs. Le mythe grec reconfigure le réel et en produit une forme nouvelle. Une approche allégorique du jeu vidéo redonne à l'imagination sa valeur fondamentale dans l'institution du monde. L'imagination repousse les limites d'une réalité afin de poser le réel comme un Tout inconnu. Le joueur doit, à la manière du héros, transgresser avec *hubris* des frontières institutionnelles pour apercevoir le long champ de créations et de possibilités qui se tient devant lui. L'errance de la pensée à l'intérieur et entre les mondes fictifs et les configurations humaines permet de repratiquer une généalogie des vérités et une autopsie des valeurs. En confrontant le dualisme réel/virtuel aux concepts philosophiques de réalité/virtualité nous proposons d'articuler l'existence d'un être de la poésie à celle d'un être du jeu, dans une perspective ontologique qui soit capable de rendre compte d'une dynamique poétique archaïque en interrogeant ses différentes variations dans le medium vidéoludique.

Mots-clefs : Jeu vidéo, mythologie, poésie, philosophie, Homère, Aristote.

Abstract

To consider Greek mythology from the perspective of video games requires first of all to summon concepts such as the *mêtis*, the cunning intelligence of Ulysses, and the *phrônesis*, one of the forms of prudence. This reconfiguration (*mimêsis*) makes it possible to show the variations through the media particularities of videogame productions, in particular the possibility of controlling a hero and interacting in fictional territories. The Greek myth reconfigures reality and produces a new form of reality. An allegorical approach to video games restores the imagination to its fundamental value in the institution of the world. Imagination pushes the limits of a reality in order to set the real as an unknown Whole. The player must, like the hero, cross institutional boundaries with *hubris* to see the long field of creations and possibilities before him. The wandering of thought within and between fictional worlds and human configurations makes it possible to practice a genealogy of truths and an autopsy of values. By confronting real/virtual dualism with philosophical concepts of reality/virtuality, we propose to articulate the existence of a being of poetry to that of a being of the game, in an ontological perspective that is capable of reflecting an archaic poetic dynamic by questioning its different variations in the video game medium.

Keywords : video game, mythology, poetry, philosophy, Homer, Aristotle.