

La robinsonnade vidéoludique.
Réappropriation d'un genre par le jeu vidéo

Abstract

Ce mémoire étudie le prolongement de la robinsonnade en jeu vidéo. Il identifie, au sein de la production vidéoludique, le genre fondé par le roman *Robinson Crusoé* de Daniel Defoe et en analyse les spécificités. Il constitue une des premières études consacrées à la robinsonnade vidéoludique.

Le présent travail se décline en trois chapitres. Le chapitre 1 circonscrit le genre vidéoludique de la robinsonnade. Plusieurs auteurs associent celui-ci au jeu de survie. Nous affinons et nuançons ce rapprochement en lui apportant des fondements théoriques issus des études de la robinsonnade littéraire.

Le chapitre 2 explore l'incipit vidéoludique des œuvres de notre corpus en y étudiant la mise en place des motifs génériques de la robinsonnade prototypique, tels que l'épisode narratif du naufrage et la découverte de l'île. Il constitue une analyse des composantes ludiques et narratives qui orientent le joueur dans son actualisation d'un récit vidéoludique appartenant à la tradition du genre.

Le troisième chapitre étudie les « réécritures » vidéoludiques de l'épisode de l'« appropriation de l'île », séquence centrale et invariable de la robinsonnade canonique. Il en analyse les différentes composantes et met en évidence leurs spécificités.

Ce mémoire enrichit les études sur la robinsonnade. Il constitue également un socle de départ intéressant pour de futures hypothétiques recherches sur le genre vidéoludique. La conclusion de ce travail propose, à ce titre, plusieurs pistes de recherche dans le domaine.