



2017-n°1

Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *De la Pluralité des mondes : le paradigme de l'immersion dans les fictions contemporaines*

« Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine »

Hélène Sellier



Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la Licence Creative Commons Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Pas de Modification 4.0 International

Résumé

En parallèle aux réflexions contemporaines sur l'immersion dans les jeux vidéo, certains romanciers représentent ces œuvres médiatiques comme des lieux que le joueur peut explorer et interrogent la perception de l'espace ludique. Bien loin d'être des espaces vides, les jeux sont décrits comme des mondes vivants. Deux ensembles de questions doivent alors être distingués. D'abord, comment l'espace du jeu est-il utilisé au sein du roman, c'est-à-dire quelles places sont-elles accordées aux différents espaces du jeu (le monde virtuel ainsi que le lieu où se déroule le jeu) et comment leurs échanges sont-ils utilisés au sein de l'intrigue ? Ensuite, comment la représentation de l'espace de jeu définit-elle le média, c'est-à-dire non seulement quelles sont les caractéristiques des mondes ludiques, mais aussi quelles sont les valeurs attribuées au virtuel que le joueur habite ?

Mots-clés

réalité virtuelle, intermédialité, médias et jeunesse

Abstract

While contemporary debates about video games often focus on how and why the players immerse themselves in virtual spaces, novelists use this issue to built their story and represent video games as inhabited worlds. Two types of questions emerge from this observation. Firstly, how is the game space used in the narration, i.e what importance is given to the different game spaces (the virtual space and the space where the player is) and their exchanges in the plot? Secondly, how does the representation of the game space become part of a larger definition of the video game media, i.e what are the ontologic features of the game universes and what values are associated with the virtual worlds?

L'idée d'un espace virtuel dans lequel on peut entrer comme dans une nouvelle réalité est souvent associée aux représentations des jeux vidéo, par exemple dans les discours publicitaires qui vantent le réalisme de plus en plus poussé des jeux. Carl Therrien dénonce cette tendance comme une illusion qui fausse nos représentations du jeu vidéo¹. Selon lui, l'expérience des mondes ludiques ne s'effectue pas de manière plus immédiate que les romans ou les films. La littérature contemporaine qui représente les jeux vidéo n'échappe pas à ce topos. Les personnages entrent dans le monde du jeu et s'y perdent, ils utilisent l'univers ludique pour influencer leur monde réel, ou, au contraire le virtuel vient envahir le réel. La représentation des jeux vidéo en tant qu'espace est un moyen pour les romanciers de questionner notre sentiment de présence² dans les univers virtuels mais aussi de jouer avec des espaces normalement ontologiquement distincts. Il est ainsi possible de s'interroger sur les modalités de cette porosité des frontières : comment la narration prend-elle en charge un espace différent du monde des personnages ? Quels sont les espaces du jeu ? Cependant, l'espace ludique se différencie des autres espaces puisqu'il est défini par son caractère virtuel. Il s'agit alors de comprendre comment les écrivains comprennent cette différence (en tant que réalité ontologique ou construction sociale) et quelles valeurs ils accordent au virtuel : est-il vu comme source de possibilités ou lui attribue-t-on des propriétés mensongères ? Cette problématique de la représentation de l'espace ludique sera traitée en partant de quatre œuvres contemporaines : *Erebos* (2012, Ursula Poznanski), *Ready Player One* (2012, Ernest Cline), *Reamde* (2012, Neal Stephenson) et *This Is Not A Game* (2011, Walter Jon Williams).

Les espaces du jeu vidéo

Le jeu vidéo a différentes formes d'incarnation dans la littérature : parfois il est un objet créé ou utilisé, parfois il se transforme en personnage en prenant des caractéristiques humaines, parfois le jeu vidéo est représenté par ses manifestations sociales (notamment les « conventions », regroupement de *gamers*). Cependant, sa représentation en tant qu'espace est la plus courante. Le jeu est représenté comme ayant une étendue et un volume constituant un monde accessible.

L'espace du jeu est d'abord défini dans les romans en fonction du genre de jeu. Dans *Erebos*, le personnage principal devient accro à un jeu mystérieux qui est transmis secrètement au sein de son lycée. Ce jeu est un jeu de rôle multijoueur qui se passe dans un univers de fantasy médiévale dans lequel les références à la mythologie gréco-latine sont nombreuses. Le jeu,

¹ THERRIEN C., *Illusion, Idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse, 2011, url : <http://www.archipel.uqam.ca/4087/>, consulté le 09/09/2015

² Le concept de présence est utilisé pour décrire le sentiment d'immersion ressenti parfois par les joueurs de jeux vidéo et est défini comme « the perceptual illusion of nonmediation » par Matthew Lombard et Theresa Ditton, dans « At the Heart of It All: The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, Volume 3, Issue 2, September 1997.

nommé Erebos, a la particularité d'être particulièrement réaliste et de demander aux joueurs de mener des actions dans la vie réelle. La forme de ce jeu et le mystère qui l'entoure sont le centre de l'intrigue du roman. Dans *Reamde*, il s'agit aussi d'un MMORPG de fantasy médiévale, mais il est représenté de manière plus réaliste : regroupant des milliers de joueurs, c'est un jeu qui a du succès et qui incarne des problématiques actuelles, comme celles du hacking ou du gold-farming. C'est d'ailleurs la création du virus Reamde, qui affecte les comptes des nombreux joueurs de T'Rain, qui entraîne un imprévu dans les plans de la mafia russe et constitue, sur le plan narratif, l'élément déclencheur. En outre, à chaque univers virtuel ludique, même appartenant au même genre vidéoludique, sont attribuées des particularités, assez définies pour ne pas tomber dans une représentation par trop générique des univers. Par exemple, T'Rain est caractérisé par l'existence d'une lutte entre deux groupes de joueurs pour la préservation ou l'abolition des couleurs pastel originelles. *Ready Player One* représente encore un type d'espace différent puisque OASIS, le monde auquel se connecte le personnage principal pour échapper à une réalité noire et dangereuse, est un espace virtuel regroupant plusieurs mondes avec des propriétés différentes. Certains mondes sont des jeux, d'autres des créations de mondes fictionnels (comme *Star Wars*) et d'autres encore ont des visées pratiques (par exemple, le monde de l'école, Ludus). La trame narrative suit les aventures du personnage principal au sein de ces divers mondes. Si la problématique de la relation entre réalité et espace du jeu se dessine, elle est encore plus évidente dans la représentation de l'espace ludique qui s'opère dans *This Is Not A Game*. En effet, le roman raconte les aventures de Dagmar, créatrice d'ARG (Alternate Reality Game). Ces jeux ne se déroulent pas dans un monde virtuel : ils utilisent des technologies du monde réel (comme les appels téléphoniques, les e-mails, les vidéos...) pour proposer aux joueurs des intrigues présentées comme vraies. Ils sont décrits ainsi dans ce roman de Walter Jon Williams :

The types of games that Dagmar produced were called alternate reality games, or ARGs. They showed the players a shadow world lurking somehow behind the real one, a world where the engines of existence were powered by plots and conspiracies, codes and passwords and secret errands³.

Le livre met en scène deux événements réels de la vie de Dagmar (son impossibilité de quitter une ville en révolution et l'assassinat d'un de ses amis) qui sont traités comme éléments dans un jeu de son invention.

Chaque roman construit donc une représentation particulière d'un espace ludique, plutôt que d'en proposer une définition générale, puis utilise ce monde fictif enchâssé de différentes façons dans la construction du récit. Il est possible de distinguer les romans qui accordent une

³ WILLIAMS W.J., *This Is Not A Game*, Londres, Orbit, 2010, p. 10. « Les jeux que Dagmar créait étaient appelés jeux en réalité alternée ou ARG. Ils montraient aux joueurs un monde fantôme rôdant curieusement derrière le vrai, un monde où les mécanismes de l'existence étaient alimentés par des complots et des conspirations, des codes et des mots de passe et des missions secrètes. » (notre traduction)

place stratégique à l'univers virtuel dans la narration (*Erebos*, *Ready Player One*) et ceux qui l'utilisent comme un accessoire occasionnel (*Reamde*, *This Is Not A Game*). *Reamde* est principalement une histoire de mafia et de terrorisme. Le virus qui est à l'origine de l'ensemble des péripéties n'est que l'élément déclencheur. Il est repris vers la fin du livre de façon très brève pour clôturer cette partie de l'intrigue. Ainsi, en relevant les passages relatant la présence des personnages dans le monde virtuel et en les comparant au déroulement du récit (voir *Figure 1*), on peut voir que la place de l'espace virtuel dans l'intrigue diffère grandement d'un roman à un autre. Les deux utilisations du jeu dans l'intrigue de *Reamde* correspondent alors aux deux moments où il y a présence dans le monde virtuel. Le jeu de *This Is Not A Game*, ne proposant pas de réalité virtuelle au sens de monde simulé informatiquement, n'est pas représenté sur le graphique.

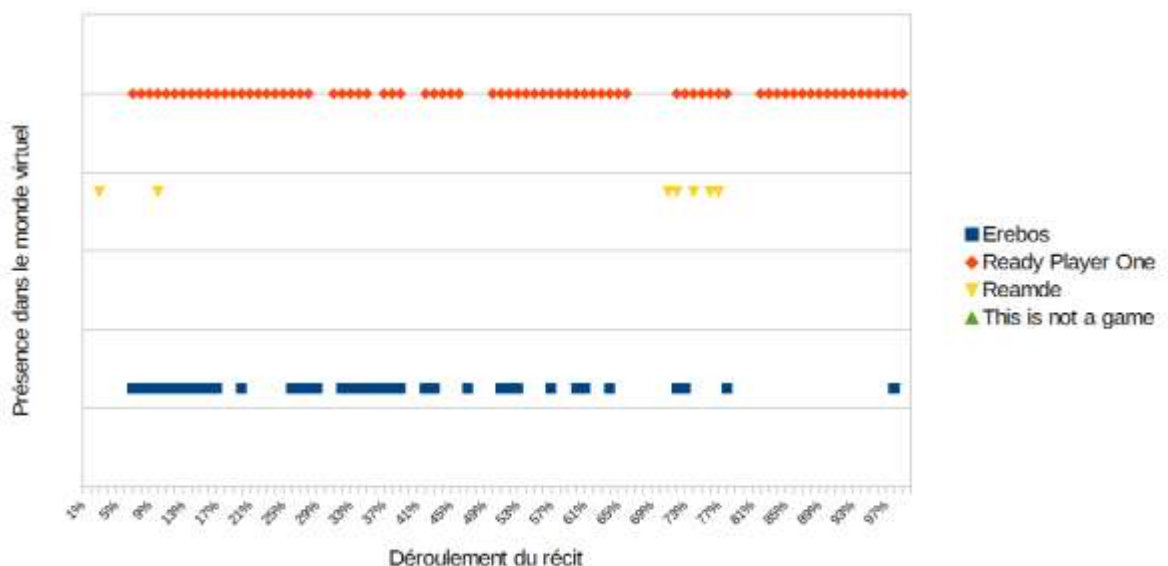


Figure 1

Il est aussi possible de comprendre la place des univers ludiques dans les récits en étudiant la fréquence et la longueur de leurs descriptions par rapport au déroulement du récit (voir *Figure 2*). Les descriptions sont plus nombreuses et importantes au début du récit, et remplissent en ce sens leur fonction heuristique : elles permettent au lecteur de découvrir l'univers ludique. Ainsi, le lecteur ne découvre le monde ludique qu'à travers le monde réel des personnages, comme pour respecter la logique des enchâssements des mondes. Pour *Erebos* et *Ready Player One*, les descriptions se poursuivent tout au long du roman et cela correspond au contenu de l'intrigue : la quête des personnages est liée à l'exploration et à la compréhension du monde virtuel. Wade, dans *Ready Player One*, cherche à résoudre des énigmes cachées dans le monde virtuel par son créateur pour hériter de sa fortune. Nick, dans *Erebos*, est d'abord obnubilé par le jeu avant de s'en faire chasser, et décide alors de comprendre ses enjeux. Au

contraire, les descriptions dans *Reamde* et *This Is Not A Game* sont concentrées au début des romans.

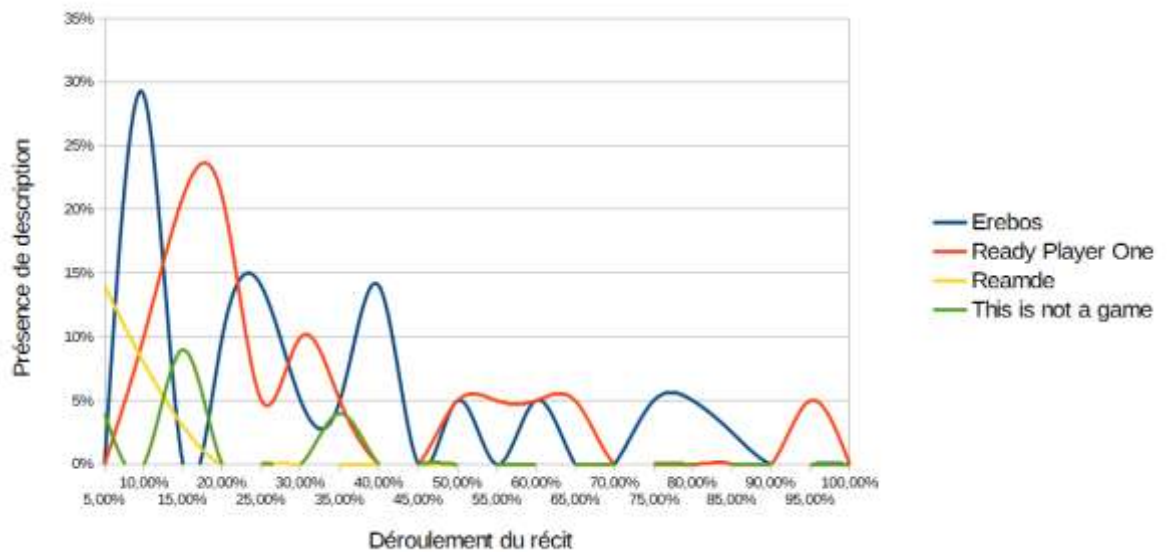


Figure 2

Dans les deux cas, les descriptions sont motivées, mais n'ont pas la même fonction. Lorsqu'une importance narrative est donnée à l'univers virtuel, soit la description correspond à un passage dans le monde virtuel, soit elle est liée à un autre élément narratif : il s'agit alors de contribuer à caractériser un personnage. Dans *Reamde* et *This Is Not A Game*, la description du jeu (de son type, de son fonctionnement, de son succès) vient enrichir et expliquer la personnalité du créateur du jeu. Même si *This Is Not A Game* a pour thème central le lien entre réel et fiction, l'emphase porte moins sur les propriétés et les types d'interactions entre ceux-ci que sur les comportements des acteurs du jeu (joueurs et créateurs) face à ces différents types d'existence. Même si T'Rain se voit attribuer un caractère mondial (dans *Reamde*), cela ne sert qu'à décrire un personnage comme inventeur génial et multimillionnaire. Les premières descriptions des mondes ludiques sont donc fermement liées au rôle du personnage créateur dans leur création. En ce qui concerne *Reamde*, on peut lire :

Richard's crazy idea was to eliminate the possibility of such fudging by having the availability of virtual gold stem from the same basic geological processes as in the real world⁴.

La première description des ARGs dans *This is not a game* commence par la phrase : « *If you'd joined one of Dagmar's games [...]*⁵ ». Au contraire, dans le cas où l'univers virtuel occupe une place fondamentale dans le récit, la première description correspond au premier contact avec l'univers virtuel, lorsque le joueur entre pour la première fois du récit dans l'univers du jeu.

⁴ STEPHENSON N., *Reamde*, Londres, Atlantic Books, 2012, p. 36. « L'idée folle de Richard était d'éliminer la possibilité d'un tel emmêlement en imitant les processus géologiques du monde réel pour déterminer la disponibilité de l'argent virtuel. » (notre traduction)

⁵ WILLIAMS W.J., *op. cit.*, p. 10. « Si vous rejoigniez un des jeux de Dagmar... » (notre traduction).

Dans *Ready Player One*, cette concordance est d'autant plus visible que la transition du monde réel au monde virtuel se fait visuellement par le passage d'un chapitre à un autre. On peut alors lire :

My avatar materialized in front of my locker on the second floor of my high school [...] My virtual surroundings look almost (but not quite) real. Everything inside the OASIS was beautifully rendered in three dimensions⁶.

Chaque nouvelle description correspond à un nouvel endroit du monde virtuel. Par exemple, dans *Ready Player One*, on trouve une description de Ludus, la planète sur laquelle se trouve l'école lorsque Wade comprend que le premier indice de l'énigme qu'il cherche à résoudre se trouve sur cette planète. Dans *Erebos*, ce sont les endroits classiques des MMORPG de fantasy qui font l'objet d'une description quand le personnage de Nick les découvre (le bar, la tour, la boutique...).

Ainsi l'espace ludique est fondamentalement pluriel, à la fois parce que les romans ne construisent pas une définition unique de l'espace de jeu mais proposent des représentations particulières et parce que l'espace du jeu est morcelé en lieux de différentes natures. Certains chercheurs montrent en effet qu'il existe plusieurs types d'espaces du jeu vidéo. Par exemple, Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian distinguent l'espace du joueur (l'espace matériel), l'espace dans le jeu vidéo (le terrain de jeu) et l'espace autour du jeu (le plan du jeu)⁷. Cette propriété de l'espace des jeux vidéo est représentée dans les romans puisque sont décrits non seulement les univers fictifs dans lesquels se meuvent les avatars mais aussi les rencontres des personnages autour des jeux et leurs caractéristiques techniques. Par exemple, dans *Erebos*, l'espace du jeu est constitué à la fois de l'univers de fantasy médiévale, de la chambre de Nick, le personnage principal, où se trouve son ordinateur, et de l'espace social que constitue la maison de Victor, le joueur expérimenté qui va aider Nick à résoudre le mystère du jeu. Les différents espaces du jeu ont des influences les uns avec les autres : c'est parce que Wade dans *Ready Player One* utilise un casque et des gants qu'il peut s'immerger dans la réalité virtuelle. Cependant, les intrigues proposent de penser des interactions entre les différentes réalités ontologiques de façon plus poussée que celles relevant du principe de l'input-output de tout jeu vidéo. Ceci est particulièrement vrai si on cherche à déterminer les différents types d'espace de jeu pour les ARG de *This Is Not A Game*. Dans la mesure où l'intrigue questionne l'utilisation de faits réels dans la constitution de l'histoire de ce type de jeux, il est difficile de distinguer quand le monde est un terrain de jeu ou non. La description de l'environnement entourant une scène de meurtre se réfère à un endroit actuel du point de vue de la conceptrice du jeu qui voit son ami mourir et à un lieu virtuel du point de vue du joueur qui l'espionne pour avoir des informations sur un

⁶ CLINE E., *Ready Player One*, Londres, Arrow Books, 2012, p. 27. « Mon avatar se matérialisa en face de mon casier au premier étage de mon lycée (...) Mon environnement virtuel était presque (mais pas tout à fait) réel. Tout, à l'intérieur de OASIS, était merveilleusement rendu en trois dimensions. » (notre traduction).

⁷ WILLIAMS W.J., *op. cit.*, p. 10.

prochain jeu. Ainsi, l'espace ludique est un espace changeant, mouvant, aux limites souvent floues.

Les caractéristiques des mondes ludiques

Cependant, même si les espaces ludiques ont des formes et des fonctions narratives différentes, certaines valeurs se retrouvent dans les différentes représentations. Ces valeurs se repèrent sous la forme de thèmes, qui sont plus ou moins développés selon les romans, mais contribuent dans tous les cas à définir les caractéristiques des espaces ludiques.

Le monde virtuel est décrit comme un espace qui est le résultat d'un processus de création. Ce thème est évident dans *Reamde* et *This Is Not A Game* dans la mesure où ces romans mettent en scène des créateurs de jeux, mais il se retrouve aussi dans les autres romans. Dans *Ready Player One*, les énigmes que doit résoudre Wade concernent la vie et les goûts du créateur du monde virtuel. Cette chasse à l'Easter Egg est menée par de nombreux joueurs (solos, regroupés dans des clans ou professionnels) et le créateur, Halliday, est ainsi une obsession partagée. Wade décrit ainsi sa rencontre avec son meilleur ami :

We'd met one weekend in a public gunter chat room and hit off immediately, because we shared all the same interests. Which is to say one interest : a total, all-consuming obsession with Halliday and his Easter egg. A few minutes into our first conversation, I knew Aech was the real deal, an elite gunter with some serious mental kung fu⁸.

Les vrais chasseurs de l'Easter Egg sont ceux qui se dévouent complètement aux recherches sur la vie du créateur pour devenir ce que le narrateur appelle un « Halliday scholar ». Cette présence du créateur caché dans son jeu (symbolisée par l'Easter Egg) est aussi utilisée dans *Erebos*. Le jeu très réaliste (autant par ses graphiques que par ses réponses aux dialogues avec les joueurs) demande aux joueurs de mener certaines actions dans la réalité pour gagner des niveaux. Lorsque Nick refuse d'effectuer l'une d'entre elles, il se fait bannir du monde ludique et il décide alors de comprendre quels sont les mécanismes du jeu et ses enjeux. Aidé de ses amis, il va découvrir que le créateur du jeu s'est suicidé et que son œuvre est un moyen de se venger de celui qui l'a poussé au désespoir en lui volant certaines de ses créations. Le créateur du jeu a programmé son avatar pour que chaque joueur le rencontre au début du jeu et soit prévenu des dangers. Lorsque Nick déjoue le plan du créateur mort, le jeu s'arrête, mais l'avatar du créateur reste pour un dernier entretien avec son fils dans lequel il décrit ainsi son jeu :

⁸ CLINE E., *op. cit.*, p. 38. « Nous nous étions rencontrés dans un salon de discussion publique de chasseur d'Easter Egg et nous sommes tout de suite bien entendus parce que nous partagions les mêmes intérêts. C'est-à-dire un intérêt : une obsession totale et absolue pour Halliday et son Easter Egg. Quelques minutes après le début de notre première conversation, je sus qu'Aech en était un vrai, un chasseur d'élite avec un sérieux kung fu mental. » (notre traduction)

Erebos was finished, and everything was perfect. I'd created something unique. You can see how good it is, can't you? [...] The players always had a choice; they could stop at any time. They all had to pass by me at the start, and I warned them. Every single one⁹.

Mais comme le souligne son fils, l'avertissement du départ est ambigu et semble faire partie du monde du jeu pour les joueurs. La présence de significations cachées s'avère une des propriétés qu'accordent les auteurs des romans aux mondes ludiques. Dans *Erebos*, le monde virtuel est rempli de références à la mythologie grecque, permettant aux connaisseurs de comprendre les présages funestes.

Les romans soulignent ainsi la nécessité du déchiffrement de l'univers virtuel pour le comprendre entièrement. Il ne suffit pas de maîtriser la façon dont il est possible d'interagir avec lui : il faut aussi chercher les messages et les références cachées dans l'espace. C'est le principe des jeux créés par Dagmar dans *This Is Not A Game*. Par exemple, elle propose aux joueurs de se répartir le décodage d'une masse de données importante pour trouver un indice sur la progression de l'intrigue ludique. Certaines énigmes de la quête dans *Ready Player One* consistent à déchiffrer l'environnement. La première, par exemple, demande de comprendre que le message caché d'Halliday dans son livre fait référence à la planète-école Ludus puis d'étudier ses zones de forêts inexplorées pour découvrir l'accès au premier défi. La compréhension de l'univers de l'OASIS est un travail long et difficile car c'est un ensemble de mondes vaste et varié :

The Ontologically Anthropocentric Sensory Immersive Simulation was a big place. [...] Some planets were designed with painstaking detail. Others were randomly generated from a series of templates. [...] Users could now teleport back and forth between their favorite fictional worlds. Middle Earth. Vulcan. Pern. Arrakis. Magrathea. Discworld. [...] Worlds upon worlds. [...] Each sector measured exactly ten light-hours across or about 10.8 billion kilometers¹⁰.

L'univers décrit ici correspond aux systèmes fictionnels complexes que Richard Saint-Gelais étudie dans « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction ». En effet, si tout univers de fiction contient des mondes enchâssés (rêves, craintes, anticipations des personnages...), Saint-Gelais propose de désigner « les mondes satellitaires [qui] ne se réduisent pas à des états mentaux, mais s'offrent comme des espaces concrets auxquels les personnages peuvent [...] accéder¹¹ » par le terme de multivers.

Les mondes décrits dans les romans sont alors non seulement des réalités ontologiques

⁹ POZNANSKI U., *Erebos*, Londres, Allen and Unwin, trad. Judith Pattinson 2012, p. 413. « Erebos était fini et tout était parfait. J'avais créé quelque chose d'unique. Tu peux voir à quel point il est bon, n'est-ce pas ? (...) Les joueurs ont toujours eu le choix ; ils pouvaient arrêter à tout moment. Ils devaient tous passer par moi au départ, et je les ai prévenus. Chacun d'entre eux. » (notre traduction)

¹⁰ CLINE E., *op. cit.*, p. 48-49. « La simulation sensorielle immersive et anthropocentrique (OASIS) était un lieu vaste. [...] Certaines planètes étaient créées méticuleusement. D'autres étaient générées aléatoirement à partir d'une série de modèles. [...] Les utilisateurs pouvaient maintenant aller et venir entre leurs mondes fictionnels favoris en se téléportant. La Terre du Milieu. Vulcain. Pern. Arrakis. Magrathea. Le Disque-Monde. [...] Des mondes et des mondes [...] Chaque secteur mesurait exactement dix heures-lumière de part en part ou à peu près 10,8 billion kilomètres. » (notre traduction)

¹¹ SAINT-GELAIS R., « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », dans *La Théorie littéraires des mondes possibles*, LAVOCAT, F. (dir.), Paris, Éditions du CNRS, 2010.

complètes mais aussi des mondes complexes. Ce que les écrivains décrivent n'est pas la fondamentale incomplétude des mondes fictifs¹², mais le sentiment de présence des joueurs qui se représentent le monde virtuel comme un nouvel espace. Pour s'en rendre compte, il est possible de s'intéresser aux descriptions qui sont faites des lieux virtuels et personnages non joueurs de Erebos. Au fur et à mesure de la découverte du jeu par Nick, le jeu semble de plus en plus réel, et cela se traduit par l'effacement progressif des références aux actions réelles effectuées pour se diriger dans le jeu. Lors de sa première session de jeu, on peut lire :

Nick had hardly pressed the enter key when the sun rose. Or at least it felt like that. The blackness of the screen yielded to a delicate red, which soon changed to tones of yellow and gold. [...] For a brief moment he thought he could smell the resin of the forest trees and the flowering herbs all around the tower¹³.

On remarque déjà que l'interface disparaît par moment pour le joueur et ce phénomène s'accroît :

He is in the cave where he met the messenger last night. But, unlike yesterday, light is radiating from the walls, which are bright and polished, like crystal. [...] Sarius is bending down for something that looks like a gold coin when the cave entrance opens and the messenger enters¹⁴.

Au fur et à mesure, le texte ne fait plus référence à Nick, le joueur, mais à son avatar, Sarius, comme s'il était une personne réelle. De même, les personnages non-joueurs sont décrits avec des caractéristiques humaines. La suite de l'extrait précédant attribue des pensées à un PNJ : « He studies Sarius with his yellow eyes¹⁵ ».

Dans *Ready Player One*, la même technique narrative est employée et la sensation de présence est décrite ainsi lorsque le narrateur se retrouve propulsé dans un jeu à l'intérieur d'un des mondes virtuels :

I quickly lost track of time. I forgot that my avatar was sitting in Halliday's bedroom and that, in reality, I was sitting in my hideout, huddled near the electric heater, tapping at the empty air in front of me, entering commands on an imaginary keyboard. All the intervening layers slipped away, and I lost myself in the game within the game¹⁶.

Cette volonté ou sensation des joueurs d'être immergés dans une autre réalité se retrouve dans *This Is Not a Game*, notamment lorsque les joueurs critiquent un des leurs pour vouloir

¹² Comme le souligne par exemple Thomas Pavel dans *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1988.

¹³ POZNANSKI, U., *op. cit.*, p. 38. « Nick avait à peine pressé la touche Entrée que le soleil se leva. Ou au moins il eut cette impression. La noirceur de l'écran céda la place à un rouge délicat qui se changea bientôt en des nuances de jaune et d'or. (...) Pour un court instant il pensa qu'il pouvait sentir la résine des arbres de la forêt et les plantes en fleurs tout autour de la tour. » (notre traduction)

¹⁴ *Idem*, p. 79. « Il est dans la grotte où il avait rencontré le messenger la nuit dernière. Mais, contrairement à hier, la lumière irradie des murs qui sont brillants et polis, comme le cristal. (...) Sarius se baisse pour ramasser quelque chose qui ressemble à une pièce en or quand l'entrée de la grotte s'ouvre et le messenger arrive. » (notre traduction).

¹⁵ *Idem*. « Il scrute Sarius avec ses yeux jaunes. » (notre traduction).

¹⁶ STEPHENSON, N., *op. cit.*, p. 36. « Je perdis rapidement toute notion du temps. J'oubliai que mon avatar était assis dans la chambre d'Halliday et que, dans la réalité, j'étais assis dans ma cachette, blotti près du radiateur électrique, en train de taper en face de moi dans le vide et d'entrer des commandes sur un clavier imaginaire. Toutes les couches intermédiaires s'estompèrent et je me perdis dans le jeu à l'intérieur du jeu. » (notre traduction).

« regarder derrière le rideau¹⁷ » et gâcher leur plaisir. Lorsque le monde virtuel est décrit du point de vue du créateur, comme dans *Reamde*, l'immersion dans le monde virtuel est un objectif que les *game designers* cherchent à atteindre en créant un monde fonctionnel et logique. Il s'agit par exemple d'inventer une langue avec une grammaire définie ou de construire un terrain en fonction de l'évolution des plaques tectoniques :

Which meant every nuance of the terrain encoded a 4,5 billion-year simulated history of plate tectonics, atmospheric chemistry, biogenic effects and erosion¹⁸.

Le monde virtuel est représenté comme un monde immersif qui, pour les joueurs, a une existence propre. L'immersion dans le monde virtuel est favorisée par le contexte immédiat du jeu (ce que Samuel Rufat et Hovig Ter Minassian appellent l'espace du joueur), puisque la console permet un accès immédiat à l'univers ludique, mais aussi par l'espace autour du jeu. L'état du monde réel pousse aussi le joueur à s'échapper dans l'univers virtuel. Le monde dans lequel les personnages vivent est insoutenable : du ghetto de *Ready Player One* aux mondes violents de *This Is Not A Game* et *Reamde*, en passant par la corruption de *Erebos*, les mondes réels des fictions littéraires justifient l'investissement des joueurs dans les univers virtuels.

Les valeurs accordées au virtuel

Cependant, les romans s'interrogent aussi sur les propriétés et la valeur du virtuel. Selon Richard Saint-Gelais¹⁹, les fictions mettant en place des multivers proposent des théories de la fiction pour réguler les rapports entre les mondes dans une logique narrative ou pour offrir une autothéorisation avec une portée critique. Dans le cas des romans étudiés, l'autothéorisation concerne plus précisément le virtuel. Reprenant les deux définitions du virtuel proposées par Marie-Laure Ryan dans *Narrative as Virtual Reality*²⁰, c'est-à-dire le virtuel en tant que faux (définition de Baudrillard) et le virtuel en tant que potentiel (définition de Lévy), il est possible de se demander si les romanciers offrent une représentation des univers virtuels comme des mondes illusoire qui ne peuvent apporter aux personnages que peines et remords ou comme des mondes féconds qui ne sont pas entièrement séparés de la réalité.

Le monde ludique inspire ainsi différents sentiments aux joueurs qui reflètent davantage la psychologie du personnage que la nature du virtuel. Il est possible de s'en rendre compte en comparant le vocabulaire employé dans *Erebos* pour décrire la découverte du jeu par Victor et la façon dont Wade dans *Ready Player One* envisage sa relation au monde virtuel. Dans le premier cas, il s'agit d'intérêt enthousiaste (« positive », « clapped his hands », « you'll like »,

¹⁷ « We agree not to poke behind the scenes because it spoils the fun for all of us. », in WILLIAMS, W.J., *op. cit.*, p. 97.

¹⁸ STEPHENSON, N., *op. cit.*, p. 36. « Ce qui signifiait que chaque nuance du terrain encodait une histoire simulée de 4,5 billion d'années de plaques tectoniques, de chimie atmosphérique, d'effets biosynthétiques et d'érosion. » (notre traduction).

¹⁹ SAINT-GELAIS, R., *op. cit.*

²⁰ RYAN, M.L., *Narrative as Virtual Reality*, Londres, The John Hopkins University Press, 2011.

« excitement », « exciting », « loved puzzles²¹ ») tandis que dans le second, le sentiment est plutôt celui d'un travail (« research », « discovered », « found », « studied », « theory », « studying », « memorizing », « I recited those words again and again in my head until I wanted to howl in frustration », « kept at it », « continuing doing research », « study²² »).

Le virtuel est avant tout défini comme un espace axiologiquement neutre. Il n'est pas représenté comme mauvais par nature. Dans *Ready Player One*, le monde virtuel, en ce qui concerne Wade, est un endroit qui lui a permis d'apprendre à vivre en communauté et de créer des liens d'amitié. Plus généralement, dans ce roman, le monde virtuel est présenté comme un endroit permettant d'avoir accès gratuitement à la culture, puisqu'il fonctionne comme une bibliothèque immense²³, et à l'éducation, puisque chaque enfant reçoit le matériel pour se connecter à l'école virtuelle. L'attribution d'un pouvoir d'apprentissage et de découverte au virtuel se retrouve dans *This Is Not A Game*, puisque est vantée l'intelligence collective qui est présentée comme responsable de la découverte du coupable d'un meurtre :

BJ hadn't been defeated by Dagmar so much as by the Group Mind, lots of little autonomous agents out in the world, each with skill set and a knowledge set, each with her own motivations, her own joys, her own reality, all networked together in the great gestalt, the great becoming, that was the world²⁴.

Malgré ces aspects positifs, les caractéristiques du virtuel peuvent servir à des fins plus ou moins louables. Par exemple, dans *Reamde*, le fait qu'il existe une monétisation dans le jeu T'Rain permet à un virus d'extorquer des objets virtuels de valeur. Le virtuel n'est pas représenté comme intrinsèquement bon. Il est lié au potentiel. Dans *Erebos*, le créateur affirme « avoir laissé les choses ouvertes » et que « Erebos était une pièce lancée en l'air²⁵ ». D'un point de vue technique Erebos est représenté comme un jeu extraordinaire, mais c'est « la chose la plus brutale²⁶ » que son créateur ait jamais créé selon son fils, Adrian. Il dénonce le fait que son père ait manipulé les joueurs : « You influenced them, you changed them and exploited them for a revenge [...] ». Le pouvoir de fascination que le monde virtuel exerce sur les joueurs peut être dangereux (comme dans *Erebos*) ou bénéfique, comme pour Wade, qui dit : « Luckily, I had access to the OASIS, which was like having an escape hatch into a better reality, The OASIS kept me sane²⁷ ». Ici, le monde virtuel est compris un lieu où fuir une réalité trop sombre, un monde

²¹ POZNANSKI U., *op. cit.*, p. 327. « positif » « applaudit » « tu aimeras » « excitation » « excité » « aimait les puzzles » (notre traduction).

²² CLINE E., *op. cit.*, p. 66-67. « recherche » « découvrit » « trouva » « théorie » « étudiant » « mémorisant » « Je récitai ces mots encore et encore jusqu'à ce que ma tête veuille hurler de frustration » « persévéra » « continuant à faire de la recherche », « étude » (notre traduction).

²³ *Idem*, p. 15.

²⁴ WILLIAMS W.J., *op. cit.*, p. 455. « BJ avait moins été vaincu par Dagmar que par le Groupe Esprit, beaucoup de petits agents autonomes partout dans le monde, chacun avec ses compétences et ses connaissances, chacun avec ses propres motivations, ses propres joies, sa propre réalité, tous reliés ensemble dans la grande gestalt, dans le grand devenir qu'était le monde. » (notre traduction)

²⁵ « I left things open [...] Erebos was the coin that I tossed. » (traduction personnelle) : POZNANSKI U., *op. cit.*, p. 413.

²⁶ « the most brutal thing » (traduction personnelle) : *Idem*.

²⁷ CLINE E., *op. cit.*, p. 18. « Heureusement, j'avais accès à OASIS ce qui signifiait avoir une trappe de secours vers une réalité meilleure. OASIS m'a permis de rester sain d'esprit. » (notre traduction)

sûr et séparé du réel.

Cependant, les romans ne décrivent pas le virtuel comme opposé au réel, mais comme une partie du réel. Dans les quatre romans étudiés, les relations entre les personnages se développent aussi bien dans le monde actuel²⁸ que dans le monde virtuel. Par exemple, dans *Ready Player One*, Wade rencontre ses amis dans le jeu avant de les connaître dans la réalité. Malgré les surprises concernant les apparences (l'un d'entre eux est une fille noire que Wade imaginait être un garçon blanc), leurs amitiés sont sincères et ils se connaissent réellement. Dans *This Is Not a Game*, Dagmar apprend à connaître ses amis en jouant avec eux et développe des relations amicales avec certains des joueurs de ses jeux. Dans *Reamde*, le fait que les personnages soient ensemble dans l'univers virtuel permet de renforcer leur complicité.

Pour comprendre davantage quels sont les différents modes d'existence décrits par les romans, il est possible d'utiliser le carré sémiotique comme outil conceptuel et *Erebos* servira d'exemple privilégié (voir *Figure 3*). Reprenant le fonctionnement du modèle de Greimas²⁹, il est possible de distinguer deux modes du réel : l'actuel (par exemple le collège) et le virtuel (le monde du jeu). Il faut alors supposer des relations de contradiction et complémentarité qui permettent de créer les concepts de non-virtuel (les mythes grecques auxquels fait référence le jeu) et de non-actuel (les consignes venant du jeu visant le monde actuel). Ce modèle permet de déterminer les sphères d'influence de chaque action. Ainsi, une action actuelle non-virtuelle serait une action découlant des ordres du jeu dans le monde actuel. A l'opposé de cette action réelle venant du virtuel, il y a une présence virtuelle venant du réel (le virtuel non-actuel) comme l'avatar du créateur mort. Enfin, le possible (non-actuel / non-virtuel) serait constitué des souhaits et des rêves des personnages. Le carré sémiotique permet de mettre en lumière la complexité des rapports entre les différents modes d'existence. Non seulement le virtuel et l'actuel ne sont pas opposés dans *Erebos*, mais l'auteur incite à prendre en compte avec subtilité les différentes sortes de présence qu'entraînent les relations entre virtuel et actuel.

²⁸ Le monde actuel désignera dorénavant le monde réel des personnages.

²⁹ GREIMAS A.J., *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966.

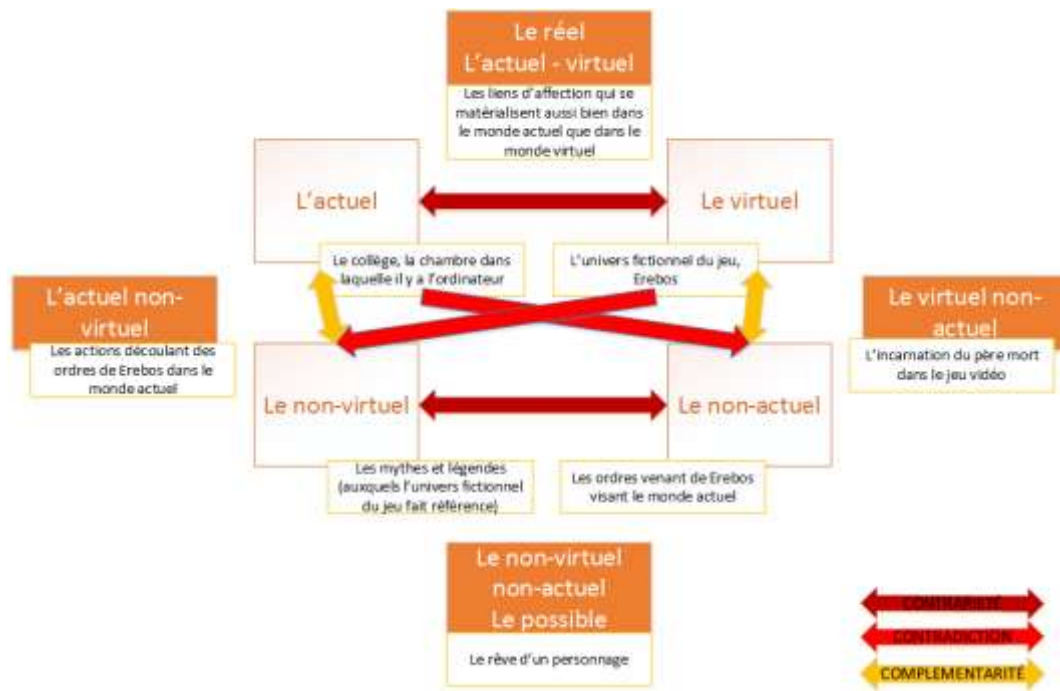


Figure 3

Ainsi, les morales des romans cherchent à dissuader le lecteur de se perdre dans les mondes virtuels, mais ne les condamnent pas complètement. Dans *Ready Player One*, Wade comprend à la fin de sa quête, en discutant avec l'avatar du créateur mort, qu'il ne faut pas abandonner le monde réel. Pourtant, les mondes ludiques lui ont permis de développer une relation amoureuse qu'il continue dans le monde réel à la fin du roman. Les romans poussent avant tout à faire preuve d'esprit critique. Dans *This Is Not a Game*, le message sur un forum d'une joueuse qui a participé aux derniers jeux de Dagmar s'interroge sur les dangers de la confusion entre fiction et réel. Il ne s'agit pas de dénoncer un possible amalgame des deux par un joueur fragile, mais de questionner l'utilisation réelle d'actions faites dans le cadre d'un jeu. Situé en fin de roman et séparé de tout autre commentaire, ce passage peut être considéré comme un modèle de réflexion proposé au lecteur :

We're used to ARGs wandering in and out of the real world, but this one took more twists and sharp turns than any I can remember. We've had real-life death wound into the narrative, and we've done some real-life detection. [...] Is this a model for ARGs of the future? Will we be asked to aid real-world problem solvers with their agendas? And if so, can such a thing possibly be classified as entertainment? [...] Should we follow anyone who provides what they say is entertainment, even if it comes with an ideology? Does it become dangerous when This is Really Not A Game³⁰ ?

³⁰ WILLIAMS W.J., *op. cit.*, p. 455-456. « Nous sommes habitués à ce que les ARG vagabondent à l'intérieur et à l'extérieur du monde réel mais celui-ci a eu plus de péripéties et de rebondissements qu'aucun dont je me souviens. Nous avons eu une mort réelle insérée dans l'intrigue et nous avons fait de la détection dans la réalité. Est-ce un modèle pour les ARG du futur ? Va-t-on nous demander d'aider ceux qui s'occupent des problèmes du monde réel dans leurs programmes ? Et, si c'est le cas, est-ce qu'une telle chose peut vraiment être rangée comme du divertissement ? Devrions-nous suivre n'importe qui prétendant fournir un divertissement, même si ce dernier est accompagné d'une idéologie ? Est-ce que cela devient dangereux lorsque ceci n'est Vraiment Pas un Jeu ? » (notre traduction)

La porosité des frontières

Les romans ne se contentent pas d'établir le virtuel comme alternative distincte du réel, ils cherchent à comprendre les relations entre les différents modes de réalité. La construction de l'histoire par l'écrivain consiste alors en la création de propriétés ontologiques pour les différents mondes de fiction emboîtés. En effet, l'intrigue de *Erebos*, comme celle de *Ready Player One* ou celle de *This is not a game*, sont des quêtes pour comprendre les interactions entre les différents mondes. Pour Nick, il s'agit de savoir pourquoi le jeu ordonne aux joueurs de faire des actions réelles. Pour Wade, il s'agit de résoudre des énigmes virtuelles afin de s'assurer un bonheur dans la réalité. Pour Dagmar, il s'agit d'utiliser le virtuel afin de résoudre des énigmes réelles. Même si l'intrigue principale de *Reamde* ne concerne pas l'univers virtuel, celui-ci est aussi une clef qui permet de résoudre un problème réel. A la fin du roman, les personnages se servent de la possibilité d'anonymat et d'intraçabilité du monde virtuel pour contacter leur famille et rejoindre un endroit sûr. Les intrigues définissent alors les relations et les voies d'accès entre les différents mondes.

L'actuel a une influence sur le virtuel. Dans *Reamde*, l'actuel permet de construire la fiction ludique : certains mouvements de personnages non-joueurs sont déterminés par l'affluence de passagers dans des aéroports du monde actuel. Dans *Erebos*, une représentation de Nick est affichée sur un mur de l'univers du jeu. Mais le virtuel change aussi l'actuel. Les consignes données par le jeu *Erebos* pour faire progresser son personnage consistent tout autant en des actions virtuelles (tuer des monstres) que actuelles (aller boire un café avec une certaine personne). La compétition pour la quête dans *Ready Player One* entraîne des morts d'avatars mais aussi de personnages. Daito, un ami de Wade qui participe à la quête de l'Easter Egg, est ainsi tué par les Sixters, des chasseurs professionnels, à la fois dans le jeu et dans le monde actuel pour l'empêcher de réussir. Dans *This is not a game*, la participation de joueurs d'ARG permet de résoudre une enquête de meurtre réel. Les frontières entre virtuel et actuel ne sont pas fermées.

Cependant, il ne s'agit pas d'une « transgression délibérée du seuil d'enchâssement³¹ », d'une métalepse au sens de Genette. En effet, les êtres virtuels ne deviennent pas réels (contrairement à d'autres romans comme *Golem* de Marie-Aude Murail). S'il y a des échanges entre virtuel et actuel, à la fin de chaque intrigue, chaque réalité ontologique est séparée. A la fin, la relation entre diégèse et métadiégèse fonctionne normalement : il y a un niveau (prétendu) actuel et un niveau (assumé comme) fictionnel. Il n'y a pas d'incompatibilité narrative. La confusion entre deux niveaux ontologiques distincts est alors ressentie par les personnages mais n'est pas effective narrativement. Dans *Erebos*, Nick se demande comment le jeu peut être au courant de faits réels et si certains personnages non joueurs ne sont pas réels, mais il découvre

³¹ GENETTE G., *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983, p. 58.

que ces impressions sont dues à un mécanisme particulièrement ingénieux. Wade, dans *Ready Player One*, a l'impression qu'il est dans le vrai monde quand il est connecté à OASIS, mais à la fin, il comprend l'importance du monde actuel quand il embrasse son amie. Le lecteur, s'il peut ressentir un sentiment d'angoisse ou de vertige par moment dans les intrigues, grâce au processus d'identification avec le personnage principal, n'est pas laissé dans l'incertitude à la fin des romans. De même, la relation entre le jeu et le monde actuel des personnages ne peut pas se comprendre en termes d'effet de miroir, qui correspond à la définition de la mise en abyme selon Lucien Dällenbach³². Le monde ludique et le monde actuel ne se reflètent pas mutuellement, ils s'influencent.

Dans la mesure où les romanciers comprennent leurs univers en tant que mondes imbriqués les uns dans les autres, il est possible d'utiliser la théorie des mondes possibles pour comprendre leurs impacts réciproques. Comme le propose Pavel³³, la théorie des mondes possibles est alors utilisée non pas pour comprendre le rapport entre le monde réel et le monde de la fiction mais pour comprendre le fonctionnement interne des « fictions à mondes³⁴ ». Pour représenter l'univers fictionnel en tant que système contenant plusieurs mondes, le modèle de Marie-Laure Ryan est privilégié ici pour l'étude de *Erebos*³⁵ (voir Figure 4). Le livre offre un accès à un univers fictionnel composé à la fois du monde fictionnel actuel (le Londres fictionnel où vit Nick) et des mondes fictionnels possibles (par exemple le rêve de Nick). Dans ce monde fictionnel actuel se trouve le jeu *Erebos* qui offre l'accès à un nouvel univers de fiction qui comporte aussi un monde actuel (le monde du jeu, avec la forêt, la taverne, etc.) mais aussi des mondes possibles. En effet, il est intéressant de voir que la représentation de cette fiction inclut le sentiment d'une existence propre des personnages du jeu. Un exemple de monde possible de cet univers fictionnel emboîté serait alors le souhait du gardien. Représenter ce multivers permet de préciser quels sont les niveaux de fiction qui s'influencent. Ainsi, l'univers textuel du jeu est entièrement dépendant d'un monde possible de niveau 1 : le souhait de revanche du créateur. De plus, il a déjà été noté que le monde fictionnel actuel de niveau 1 influe sur le monde fictionnel actuel de niveau 2 (une image de Nick est présente sur un mur de l'univers ludique) et que, inversement, le monde fictionnel actuel de niveau 2 influe sur le monde fictionnel actuel de niveau 1 (une consigne est donnée dans le monde du jeu en ce qui concerne le monde actuel). Cependant, les mondes possibles sont aussi influencés par les mondes actuels (Nick fait un rêve qu'il imagine être dans le monde actuel du jeu) et les mondes possibles exercent des influences entre eux. Par exemple, lorsque le messenger demande à Nick de mettre des pilules dans le

³² DALLENBACH L., *Le Récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Seuil, 1977

³³ PAVEL, T., *op. cit.*

³⁴ Marielle Macé distingue les « fictions à mondes » et les « fictions à histoires » et soutient que toutes les œuvres ne construisent pas un monde (« Le 'Total fabuleux' : les mondes possibles au profit du lecteur », dans *La Théorie littéraire des mondes possibles*, *op. cit.*)

³⁵ RYAN M.L., *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Narrative Theory*, Bloomington, Indiana university Press, 1991, p. 23.

thermos de son professeur, il s'agit à la fois d'un monde possible dans l'univers ludique (puisque c'est un ordre d'un personnage non-joueur) et d'un monde possible dans l'univers fictionnel littéraire (puisque, selon l'avancée de l'histoire, il est possible que Nick le fasse ou il aurait été possible qu'il l'ait fait). Donc dans Erebos, les différents modes de réalité restent séparés mais se contaminent.

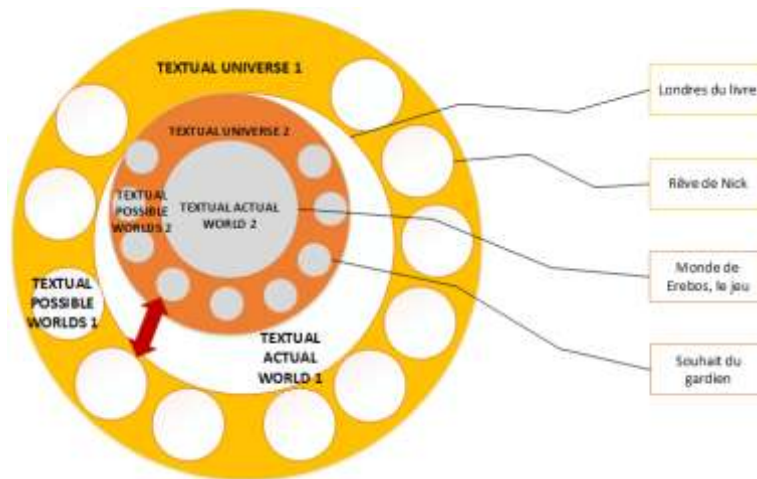


Figure 4

C'est le même type d'influence qui est décrit dans *Ready Player One* et dans *Reamde*, dans lesquels le monde actuel est dépendant du monde ludique. Dans le monde dystopique de Ernest Cline les hommes ne pourraient plus supporter de vivre sans l'échappatoire qu'est OASIS et Neal Stephenson décrit une économie mondiale liée à la richesse dans le monde du jeu. L'action est plus directe dans *This Is Not A Game* dans la mesure où seule l'interprétation d'un événement détermine s'il est actuel ou ludique. La porosité des frontières entre les différents mondes du multivers est donc une caractéristique de la représentation de l'expérience des espaces ludiques.

Il est possible de conclure que les quatre romans étudiés – *Erebos*, *This Is Not A Game*, *Ready Player one* et *Reamde* – offrent des représentations assez similaires des univers ludiques, malgré des utilisations différentes au sein de l'intrigue et la construction de mondes aux caractéristiques propres. Les romans ne se concentrent pas uniquement sur l'univers virtuel mais cherchent à comprendre les autres espaces du jeu comme l'espace du joueur ou le contexte. La problématique des relations entre ces différents espaces fait alors partie de l'intrigue. La virtualité est caractérisée par son pouvoir immersif – sans qu'il soit jugé intrinsèquement bon ou mauvais. Le monde du jeu est un lieu de possibilité et doit être déchiffré. Le lecteur est alors incité à faire preuve d'esprit critique face à ces systèmes de mondes complexes et réalistes. En effet, malgré sa caractéristique spatiale, le jeu reste un objet créé et les idéologies cachées ont

toujours une influence sur le monde actuel. Les écrivains représentent des influences indirectes entre les différentes parties de la réalité (l'actuel et le virtuel).

Il serait possible de poursuivre cette interrogation sur le franchissement de frontières ontologiques dans les œuvres qui représentent les jeux vidéo en étudiant des romans qui ne proposent pas un rétablissement de réalités distinctes, comme *Golem*³⁶ de Marie-Aude Murail ou *Only You Can Save Mankind*³⁷ de Terry Pratchett.

³⁶ MURAIL M.-A., *Golem*, Paris, Pocket Jeunesse, 2002.

³⁷ PRATCHETT, Terry, *Only You Can Save Mankind*, Londres, Random House Children's Publishers, 2013.

Bibliographie

Romans

- CLINE E., *Ready Player One*, Londres, Arrow Books, 2012.
MURAIL M.-A., *Golem*, Paris, Univers Poche, 2003.
POZNANSKI U., *Erebos*, Londres, Allen and Unwin, trad. Judith Pattinson 2012.
PRATCHETT T., *Only You Can Save Mankind*, Londres, Doubleday, 1992.
STEPHENSON N., *Reamde*, Londres, Atlantic Books, 2012.
WILLIAMS W.J., *This Is Not A Game*, Londres, Orbit, 2010.

Ouvrages critiques

- DALLENBACH L., *Le Récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Seuil, 1977.
GENETTE G., *Nouveau discours du récit*, Paris, Seuil, 1983.
GREIMAS A.J., *Sémantique structurale*, Paris, Larousse, 1966.
LOMBARD M. et DITTON T., « At the Heart of It All : The Concept of Presence », *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 3, n°2, Septembre 1997.
MACE M., « Le 'Total fabuleux' : les mondes possibles au profit du lecteur », *La théorie littéraires des mondes possibles*, Lavocat F. (dir.), Paris, Éditions du CNRS, 2010.
PAVEL T., *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1988.
RYAN M.-L., *Narrative as Virtual Reality*, Londres, The John Hopkins University Press, 2011.
SAINT-GELAIS R., « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochones de la fiction », dans *La théorie littéraires des mondes possibles*, Lavocat F. (dir.), Paris, Éditions du CNRS, 2010.
TERRIEN, C., *Illusion, idéalisation, gratification. L'immersion dans les univers de fiction à l'ère du jeu vidéo*, thèse, 2011, url : <http://www.archipel.uqam.ca/4087/>, consulté le 09/09/2015.