

Faculté de philosophie, arts et lettres

**La représentation des jeux vidéo
comme mondes virtuels dans la
littérature jeunesse : entre éloge de la
fiction et mise en garde**

Autrice : Sarah Saysouk
Promoteur : Jean-Louis Tilleuil
Année académique 2021-2022
Master en langues et lettres françaises et
romanes – finalité métiers du livre

Remerciements

Je tiens à remercier tout particulièrement le Centre de littérature jeunesse de Bruxelles et son équipe pour m'avoir fourni de précieuses sources et ressources. Merci aussi aux libraires Aline Pornel et Laure Ghyselinck de m'avoir renseigné des titres et études qui m'ont été très utiles. Merci à tous les professionnels du monde du livre qui se sont intéressés à ma recherche et m'ont apporté leur aide.

Je remercie bien sûr mon promoteur M. Jean-Louis Tilleuil pour ses précieux conseils et ses relectures attentives, mais aussi pour m'avoir toujours laissé mon indépendance tout en restant disponible.

Merci à mes proches qui m'ont soutenue et avec qui j'ai pu discuter de mon sujet afin d'affiner mes réflexions. Je remercie également Lise Mairesse et Patricia Mettens qui ont relu ce mémoire pour leurs remarques constructives.

Table des matières

Remerciements	2
Table des matières	3
1. Introduction	5
2. Contextualisation.....	11
2.1. Contexte sociologique actuel : jeux vidéo, livres et jeunes.....	11
2.2. Contexte théorique : les liens entre jeu, lecture, jeunes et imaginaire à la lumière du virtuel.....	14
2.3. Les mondes virtuels en littérature.....	19
2.3.1. Les représentations du virtuel en littérature : cyberpunk et cyberspace.....	19
2.3.2. Les mondes en littérature : dimension métafictionnelle et théorie des mondes possibles ..	21
2.4. Quelle vision de l'immersion fictionnelle et du virtuel ?.....	25
2.4.1. Des discours contradictoires.....	25
2.4.2. Notre hypothèse de recherche : entre espace utopique et espace dystopique.....	30
3. Analyse du corpus	33
3.1. Liste des ouvrages choisis.....	33
3.2. Présentation du corpus.....	34
3.2.1. Le dispositif d'immersion dans les romans du corpus	34
3.2.1.1. L'immersion par surprise	34
3.2.1.2. L'immersion attendue	43
3.2.2. La vision des jeux vidéo et des livres dans les romans du corpus.....	48
3.3. Analyse de la représentation de l'espace virtuel.....	54
3.3.1. Utopies : l'idéal, l'infini et l'aventure	56
3.3.2. Dystopies	64
3.3.2.1. L'étouffement et la violence : entre Platon et Aristote	64
3.3.2.2. De l'utopie à la dystopie : du possible idyllique au cauchemar violent.....	70
3.3.3. Des mondes de contrastes.....	75
3.3.4. Synthèse de l'analyse	89
4. Interprétation des résultats : <i>in real life</i>	92
4.1. Le constat d'un décalage	92
4.2. L'héritage historique : dans la lignée des mythes et contes	94
4.3. Deux utilisations différentes du conte	98
4.3.1. Point historique.....	98
4.3.2. Le conte de fées : incarner les possibles.....	101
4.3.2.1. L'évasion dans l'imaginaire et ses critiques	101
4.3.2.2. Emma Bovary et l'oscillation entre mouvement centrifuge et centripète.....	103
4.3.2.3. Les bienfaits de l'évasion dans la fiction	105
4.3.3. Le conte moral : prévenir la violence	106
4.3.3.1. Comment le message est-il transmis ?	107
4.3.3.2. Comment analyser ce message de mise en garde ?	108
4.3.4. La littérature jeunesse aujourd'hui : industrie ou institution pédagogique ?	116
4.4. Pour conclure	118
5. Conclusion.....	122
6. Bibliographie.....	126
6.1. Bibliographie primaire.....	126
6.1.1. Romans du corpus	126
6.1.2. Autres ouvrages littéraires évoqués.....	126
6.2. Bibliographie secondaire.....	127
6.2.1. Général : sociologie, études des symboles et des imaginaires et littérature jeunesse	127
6.2.2. Sur les genres de l'imaginaire	127
6.2.3. Sur les dystopies et utopies en littérature	128

6.2.4. Sur le virtuel et le cyberspace en général	129
6.2.5. Sur les jeux vidéo dans la littérature de jeunesse	130
6.2.6. Sur les théories de la lecture et de la littérature (métatextualité, etc.).....	130
6.2.7. Sur les jeux vidéo et autres usages numériques d'un point de vue sociologique et anthropologique.....	131
6.2.8. Sur les jeux vidéo et les jeunes d'un point de vue psychologique	132
6.2.9. Sur la description de l'espace en littérature.....	132

1. Introduction

La littérature jeunesse, longtemps méprisée, fait de plus en plus fréquemment l'objet d'études universitaires. Depuis quelques années, ses thèmes se sont renouvelés, et auteurs et éditeurs jeunesse n'hésitent plus à aborder des problématiques actuelles considérées comme adultes¹. La société a elle aussi évolué depuis les débuts de cette littérature destinée aux plus jeunes. De nouveaux loisirs prisés par les enfants et adolescents sont apparus. Ainsi, les jeux vidéo se sont naturellement hissés au rang des sujets traités par les livres adressés au jeune public. Longtemps ignorés voire dépréciés par les chercheurs, ils font également l'objet de plus en plus d'études académiques, bien que les pratiques vidéoludiques des adolescents et enfants restent peu étudiées².

Littérature jeunesse et jeux vidéo : voilà donc deux domaines qui ont pour points communs le mépris qui leur a été témoigné, et leur récente apparition dans les études académiques. Deux domaines qui soulèvent aussi des questions très actuelles, au vu de l'essor économique que connaît la littérature jeunesse par rapport aux autres genres littéraires, et étant donné le développement toujours plus important des jeux vidéo dans notre société numérique. En somme, la littérature jeunesse et les jeux vidéo sont deux objets culturels qui ont connu relativement récemment un processus de légitimation.

À l'intersection de ces deux récents sujets d'étude, nous retrouvons les romans jeunesse traitant des jeux vidéo. Depuis plus de vingt ans sortent régulièrement des romans qui reprennent tous le même topos : un enfant est absorbé par son jeu vidéo, présenté comme un monde virtuel dans lequel il se retrouve pleinement immergé, et va vivre des aventures. La récurrence d'un tel topos a attiré notre attention. Notre appartenance à une génération baignée depuis toujours dans le numérique nous a naturellement orientée vers les jeux vidéo. Notre passion combinée pour les loisirs numériques et la littérature jeunesse a ainsi conduit à ce vif intérêt pour les productions jeunesse mettant en scène le jeu vidéo.

¹ DUBORGEL Bruno, *Imaginaire et pédagogie : de l'iconoclasme scolaire à la culture des songes*, Paris, Le sourire qui mord, 1983, p. 68.

² BERRY Vincent, « Introduction », dans BERRY Vincent, ANDLAUER Leticia (dir.), *Jeu vidéo et adolescence*, Paris, Hermann, 2019, pp. 3-4.

Nous connaissons les discours critiques souvent émis par les adultes vis-à-vis de la pratique des jeux vidéo chez les enfants : nous les avons nous-même essayés à un plus jeune âge. Comment des auteurs adultes se positionnent-ils par rapport à ce discours critique ? De quelle manière représentent-ils les jeux vidéo dans des écrits destinés aux jeunes ? Y a-t-il une dissonance entre la manière dont les enfants et ados appréhendent le jeu vidéo et la façon dont il est dépeint dans ces lectures ? Une évolution est-elle perceptible du siècle passé à nos jours dans la manière dont le jeu vidéo est décrit dans la littérature jeunesse ?

Ces questions en ont rapidement amené d'autres. En effet, les romans reprenant le topos décrit ci-dessus présentent une spécificité. Ce topos suppose l'entrée du personnage dans un autre monde, en l'occurrence, un monde virtuel métadiégétique qui est celui du jeu vidéo. Un monde, une fiction (celle du jeu) est donc représentée dans une autre fiction (le roman). Ces histoires de passage dans le monde virtuel jouent très souvent de cette dimension métatextuelle. Ainsi, outre le thème des jeux vidéo, c'est la question plus large du pouvoir immersif de la fiction qui est abordée par ces livres. Le concept d'immersion fictionnelle a été théorisé par Jean-Marie Schaeffer. Il s'applique autant à la lecture qu'à d'autres activités de consommation de fiction (comme le jeu vidéo). Il s'agit donc d'un autre point commun entre ces deux médias, que l'on oppose pourtant souvent : ils nous immergent dans une fiction. Quelle vision de l'immersion fictionnelle les romans jeunesse renvoient-ils ? Il serait paradoxal qu'elle soit négative, étant donné que les récits fantastiques qui nous occupent reposent sur ce même ressort de la plongée dans un monde fictionnel... La crainte de voir la lecture remplacée par les jeux vidéo se ressent-elle dans ces livres ? Le jeu vidéo pourrait être assimilé à un véritable monde pour souligner son côté immersif, qui ringardiserait la lecture...

Ces questionnements sont d'autant plus pertinents qu'on observe une oscillation dans les opinions des chercheurs, philosophes et artistes à ce sujet. Le virtuel tout comme l'immersion dans la fiction inspirent la méfiance autant qu'ils fascinent. Le positionnement anti-mimétique de Platon est désormais dépassé, et pourtant, les jeux vidéo semblent parfois encore victimes de cette vision des choses... Nous explorerons cette oscillation au cours de ce mémoire.

Ces réflexions ont finalement mené à notre problématique, qui cristallise toutes les questions mentionnées. Nous nous sommes demandé comment était représenté le monde virtuel métadiégétique dans une dizaine de romans jeunesse suivant le topos de l'immersion

dans le monde virtuel du jeu vidéo, et ce que cela pouvait révéler sur la conception des jeux vidéo et de l'immersion fictionnelle qu'élaborent les auteurs de littérature jeunesse. Notre but est de mener à une mise en perspective sociologique : le discours tenu via la description de ces mondes rejoint-il la réalité du rapport entre jeunes et mondes virtuels ? Comment analyser ces descriptions d'un point de vue sociologique ? Une grande partie de notre mémoire sera ainsi consacrée à l'étude des descriptions des mondes virtuels et une autre à la manière dont ces descriptions peuvent être expliquées d'un point de vue sociologique voire historique.

Nous savons bien sûr que, même si certaines tendances sont parfois observables, il est peu probable que tous les auteurs dépeignent le virtuel exactement de la même manière. Notre hypothèse de recherche, que nous détaillerons dans la partie suivante de ce mémoire, se focalisera justement sur l'oscillation perceptible dans la société entre une vision positive et une vision négative du virtuel et de l'immersion dans la fiction. Nous verrons comment cette oscillation se manifeste dans la représentation des mondes virtuels au sein des romans de notre corpus, à mi-chemin entre utopie et dystopie.

Détaillons à présent le corpus que nous analyserons pour tenter de répondre à ces questions. Il sera constitué de quatorze livres, publiés de 1996 à 2020. Nous avons choisi d'étudier un large corpus afin de rendre notre étude la plus complète possible : il s'agit en effet d'analyser un phénomène global, étant donné notre perspective sociologique. Notre décision de nous concentrer sur les descriptions d'univers virtuels rend l'appréhension de ce large corpus plus ciblée et donc adaptée à un mémoire de fin d'études.

Nous avons basé le choix de ce corpus sur plusieurs critères. Premièrement, ces livres présentent tous des personnages de *gamers*, qui se retrouvent littéralement plongés dans un jeu vidéo, que ce soit par magie ou au moyen d'une technologie fantasmée qui permettrait de ressentir le virtuel comme la réalité. Vu que l'un de nos enjeux principaux est l'immersion fictionnelle, nous avons exclu les romans qui jouent sur le schéma inverse (c'est-à-dire les romans présentant, par exemple, un personnage de jeu vidéo qui sort de l'écran pour entrer dans le réel), d'où l'absence de titres comme *Golem*.

Deuxièmement, ces livres s'adressent aux enfants et/ou aux adolescents. Ils appartiennent donc à la littérature jeunesse. Ainsi, on n'y verra pas figurer l'emblématique *Player One*, classé dans les rayons adultes en librairie.

Troisièmement, nous avons privilégié les romans jeunesse francophones car ce mémoire s'inscrit dans les études en langues romanes. Nous avons ajouté quatre romans jeunesse écrits en langue étrangère et traduits en français qui nous paraissaient importants à aborder en raison de l'impact qu'ils ont pu avoir y compris dans la sphère francophone. Nous nous sommes également demandé si ces romans présentaient une vision des jeux vidéo différente de ceux écrits en français. Par ailleurs, ces quatre romans étrangers sont aussi les seuls qui s'adressent clairement à des adolescents, plutôt qu'à des enfants.

Quatrièmement, nous avons exclu les novellisations, c'est-à-dire les romans adaptés de séries pour la télévision. En effet, nous voulions privilégier des histoires directement écrites pour la littérature, étant donné que nous entendons analyser la dimension métatextuelle, et donc la représentation de la lecture par rapport au jeu vidéo. Ainsi, nous ne parlerons pas de *Code Lyoko*, qui a été adapté en une série de romans : cette histoire a été écrite par des scénaristes travaillant pour la télévision, et le sujet de la lecture n'y est pas du tout présent.

Cinquièmement, la présence du jeu vidéo en tant que sujet central nous a paru essentielle, étant donné que nous voulons analyser la vision qui en est transmise aux jeunes. Nous avons écarté les livres où le monde virtuel n'est pas rattaché à un jeu, tels que *Pixel Noir*, *La fille de mes rêves* ou *In real life*.

Sixièmement, nous avons choisi uniquement des livres publiés par des maisons d'édition, laissant dès lors de côté les titres autoédités comme *Hugo Moon*. En effet, il nous paraissait important que ces livres aient connu une vaste distribution (ce qui est rarement le cas des romans autoédités). Certains des romans de notre corpus ne sont plus édités aujourd'hui, mais nous les avons tout de même inclus étant donné qu'ils ont sans doute été beaucoup lus en leur temps, et ont ainsi contribué à forger les mentalités d'une génération désormais adulte. Pour les sagas, seul le premier tome a été pris en compte.

Ces critères nous ont amené à sélectionner les quatorze romans suivants : *No pasaràn : le jeu* de Christian Lehmann, *Les enquêtes de Logicielle : l'ordinateur* de Christian Grenier, *L'Attrape-Mondes* de Jean Molla, *Crime-City* de Gudule, *Les cavaliers des lumières, tome 1 : le règne de la barbarie* de Brigitte Aubert et Gisèle Cavali, *L'envol du dragon* de Jeanne-A Debats, *La Cité : la lumière blanche* de Karim Ressouni-Demigneux, *Epic* de Conor Kostick,

Le jeu du maître de James Dashner, *Sous haute dépendance* de Ursula Poznanski, *Le dernier monde* de Florence Jenner Metz, *Warcross* de Marie Lu, *L'attaque des cubes* de Marine Carteron et *Le jeu d'Hiroki* de Éric Senabre. Les références des éditions que nous avons utilisées ainsi que toutes les informations pratiques relatives à ces titres seront données dans la partie de ce mémoire dédiée à la présentation du corpus.

Concrètement, nous analyserons dans ces romans les descriptions des mondes métadiégétiques afin de recenser les imaginaires sur le virtuel et l'immersion fictionnelle qui s'y déploient. Nous attacherons bien sûr une attention particulière à la manière dont la métatextualité se manifeste. L'imaginaire est une notion importante de ce mémoire : elle fera le lien entre notre analyse littéraire des descriptions spatiales présentes dans tous ces récits et notre perspective sociologique. En effet, les imaginaires relèvent de l'imagination des auteurs mais aussi d'idées collectives, liées à notre histoire, notre société, et qu'il est intéressant de décortiquer. À mi-chemin entre l'analyse littéraire des imaginaires et la sociologie de la littérature jeunesse et des jeux vidéo, ce travail se centrera tout particulièrement sur la notion de fiction, dans la mouvance du *fictionalist turn*. Il s'agit d'étudier la fiction en tant que narration mais aussi son impact concret sur la société. Cette hybridité fait d'ailleurs écho à celle de notre objet de recherche, qui se situe à l'intersection entre études sur le jeu vidéo et études littéraires. D'ailleurs, notre bibliographie secondaire est autant constituée d'ouvrages sociologiques que de livres sur les théories de la littérature, d'articles sur les jeux vidéo et de publications sur la littérature jeunesse, la fantasy ou encore la science-fiction.

Maintenant que nous avons présenté notre problématique, notre corpus, et ébauché l'analyse que nous allons appliquer à celui-ci, il convient de détailler la structure de ce mémoire et la façon dont s'articulera notre réflexion.

D'abord, une partie dédiée à la contextualisation nous permettra de situer notre sujet d'étude. Nous expliquerons le contexte sociologique dans lequel s'ancre cette recherche, mais aussi son contexte théorique, et les notions liées au *fictionalist turn* et à la métatextualité qui seront utilisées par la suite. Ce chapitre sera aussi le lieu de l'état de l'art. Nous expliquerons les études déjà réalisées sur ce sujet et ce que notre mémoire entend y apporter. Cela nous mènera à la formulation plus précise de notre problématique, mais aussi de notre hypothèse de recherche.

Ensuite, nous analyserons concrètement notre corpus. Nous en ferons une présentation et une typologie selon la manière dont l'immersion fictionnelle est symbolisée (le mode d'entrée dans le monde virtuel métadiégétique). Nous nous interrogerons sur la présence dans ces récits d'éventuels discours critiques explicites envers les jeux vidéo et les livres. Puis nous analyserons les descriptions des mondes virtuels métadiégétiques, les imaginaires dont ils relèvent et ce que cela peut nous révéler sur la vision des jeux vidéo et de l'immersion dans la fiction. Cette partie centrale de notre développement s'articulera selon l'oscillation qui guidera tout notre travail.

Enfin, nous reviendrons *in real life* (dans la vraie vie !) et nous nous pencherons à nouveau sur le contexte sociologique actuel, pour voir si les imaginaires véhiculés dans les romans de notre corpus coïncident avec le rapport entre jeunes, lectures et jeux vidéo aujourd'hui. Cela nous incitera à nous interroger sur l'origine de ce topos du voyage dans le monde virtuel et la manière dont il fut historiquement utilisé dans la pédagogie, dans le but d'expliquer les imaginaires relevés dans notre corpus. Cela nous mènera aussi à étudier l'histoire du discours critique sur les jeux vidéo et la manière dont ce contexte médiatique, culturel et sociologique peut expliquer la naissance d'un tel topos et les imaginaires dépeints dans les livres du corpus. De nouveau, notre réflexion sera organisée en fonction de l'oscillation qui est au cœur de ce mémoire.

2. Contextualisation

2.1. Contexte sociologique actuel : jeux vidéo, livres et jeunes

Le jeu vidéo occupe une place croissante dans la société, comme l'attestent les dernières enquêtes réalisées sur les pratiques culturelles des Français. Ces dernières témoignent d'un essor de la pratique vidéoludique au sein de la population française, liée au développement des technologies numériques et au renouvellement des générations³. Même si le vieillissement de certaines générations nées avec les jeux vidéo fait en sorte qu'une population désormais plus âgée s'y adonne, ce sont les personnes nées entre 1985 et 2004 qui comptent la plus grande part de joueurs : 93% des hommes et 74% des femmes entre 15 et 28 ans jouent⁴. En outre, plus de 80% des enfants de 11 à 17 ans jouent régulièrement⁵. De plus, les enfants et surtout les adolescents entretiennent un lien privilégié avec les jeux vidéo : ils y sont plus attachés (l'attachement à un média étant mesuré par la difficulté à s'en passer) et s'adonnent à des genres plus divers⁶. Le jeu vidéo contribue d'ailleurs à autonomiser les loisirs adolescents, les distinguant de ceux du reste de la population⁷. Ajoutons que la culture vidéoludique déborde largement du numérique pour investir la « culture de masse » (films, séries, jouets, vêtements) depuis les années 1980, prenant de ce fait une importance autant sociologique qu'économique⁸.

L'utilisation des écrans chez les jeunes a d'ailleurs considérablement augmenté suite aux confinements dus à la pandémie de Covid-19. L'application Bayam, créée par Bayard Jeunesse, a permis de réaliser une enquête auprès des jeunes de 4 à 13 ans sur le temps qu'ils passent devant les écrans. 47% des enfants interrogés ont admis y avoir passé trop de temps (selon eux). Ces jeunes, d'un âge moyen de 9 ans, ont passé environ 3h30 par jour sur un ordinateur, un smartphone, une tablette ou une console (sachant que les jeux vidéo peuvent se

³ LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », *Culture Etudes*, n°2 (2020), pp. 14-18.

⁴ *Ibid.*, p. 17.

⁵ BERRY Vincent, *art. cit.*, p. 1.

⁶ COAVOUX Samuel, « Les jeux vidéo chez les adolescents : une approche quantitative », dans BERRY Vincent, ANDLAUER Leticia (dir.), *op. cit.*, pp. 15-29.

⁷ *Ibid.*, p. 29.

⁸ BERRY Vincent, *art. cit.*, p. 2.

pratiquer sur tous ces supports) durant le premier confinement et la période précédant le deuxième (2020)⁹.

Les phénomènes que nous venons de décrire s'accompagnent bien sûr d'une inquiétude des adultes, qui ont tendance à associer le jeu vidéo aux problèmes psychologiques, et à impliquer ce média dans un discours alarmiste sur la dégénérescence de la jeunesse, même encore aujourd'hui¹⁰. D'ailleurs, si le jeu vidéo est devenu un objet d'étude à part entière dans le champ universitaire, les pratiques vidéoludiques des adolescents et pré-adolescents restent très peu étudiées et souffrent d'une connotation négative¹¹.

Par ailleurs, la multiplication des écrans est très souvent liée dans l'imaginaire collectif au déclin du texte et de la lecture¹². Si les enquêtes sur les pratiques culturelles des Français remarquent un essor considérable de l'utilisation des jeux vidéo notamment chez les plus jeunes, elles constatent également une baisse de la lecture à partir des années 1990, et une proportion de lecteurs dans les nouvelles générations qui n'a jamais été aussi faible¹³. Les jeunes liraient-ils moins depuis que Internet et les jeux vidéo se sont hissés au rang de leurs loisirs ? Claude Poissennot établit effectivement un lien entre la baisse de la lecture chez les enfants et ados et la mise en concurrence de cette dernière avec d'autres loisirs comme la pratique de jeux vidéo, qui est associée à la construction identitaire dans notre société individualiste (alors que l'écrit, qui est historiquement un instrument de pouvoir, était davantage valorisé dans les sociétés plus hiérarchisées de jadis)¹⁴. Cependant, l'étude Bayam précédemment citée a prouvé que la lecture avait été l'activité non-numérique la plus prisee des jeunes de 4 à 13 ans lors du confinement¹⁵.

En outre, la littérature *young adult* et en particulier les genres de la SFFF (science-fiction, fantasy, fantastique) parviennent encore à rassembler les jeunes dans un plaisir de

⁹ L'équipe Bayam, « Enfants, écrans et (dé)-confinement, une enquête réalisée auprès de 365 enfants âgés entre 4 et 13 ans », 2020, https://bayam.tv/wp-content/uploads/2020/06/BAYAM_Resultats_Sondage_Confinement_Juin2020.pdf (consulté le 15 juin 2022).

¹⁰ BERRY Vincent, *art. cit.*, pp. 2-3.

¹¹ *Ibid.*, pp. 3-4.

¹² LEVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La découverte, 1995, p. 48.

¹³ LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, *art. cit.*, pp. 31-34.

¹⁴ POISSENOT Claude, *Sociologie de la lecture*, Paris, Armand Colin, 2019, pp. 45-60.

¹⁵ L'équipe Bayam, « Usages numériques et moral des enfants en mai 2021 : les résultats de l'enquête », 2021, <https://bayam.tv/fr/blog/actualites/usages-numeriques-et-moral-des-enfants-en-mai-2021-les-resultats-de-lenquete/> (consulté le 15 juin 2022).

l'évasion et de l'identification sur lequel nous reviendrons au cours de ce travail¹⁶. En 2011, la totalité des quinze meilleures ventes jeunesse en grand format appartenaient à la SFFF¹⁷. La littérature jeunesse connaît d'ailleurs un essor éditorial qui accompagne pleinement la révolution numérique, en la mettant en scène notamment¹⁸. Matthieu Letourneux explique cela par la culture médiatique dans laquelle baignent aujourd'hui adolescents et pré-adolescents : ces derniers consomment des œuvres pour se sentir appartenir à un groupe, et on voit ainsi se dessiner une culture globale, commune, où littérature et médias ne cessent de s'influencer pour former un tout cohérent¹⁹.

Mais d'où vient donc cette expansion de la littérature jeunesse ? Anne Besson identifie les sagas *Hunger Games* et *Twilight* comme l'origine du développement massif de la littérature *young adult*, qui a conduit à une segmentation forte du marché, et à l'essor éditorial de la littérature jeunesse²⁰. Cet essor est encouragé par l'explosion de l'offre éditoriale et un rapport à la lecture qui se vit plus que jamais sur le mode de la consommation²¹. Besson explique que le développement du secteur jeunesse serait dû au fait que les enfants et ados sont devenus de très gros consommateurs culturels, et que leurs goûts sont partagés par une part toujours plus importante de la population (*Harry Potter* et puis *Twilight* avaient d'ailleurs révélé un public transgénérationnel)²². Elle souligne que nous sommes globalement plongés dans une culture ludique, où le jeu occupe une place centrale dans le rapport à la fiction : en témoigne l'émergence de la figure du geek, autant amateur de jeux vidéo que de figurines sur ses univers fantasy préférés²³. La lecture est donc moins opposée que ce que l'on croit aux jeux vidéo, la littérature jeunesse est de plus en plus influencée par la culture médiatique et prend souvent le jeu pour thème, ce qui sera l'objet de notre étude²⁴. Jeunesse, jeux et littératures de l'imaginaire se rencontrent ainsi dans une époque qui cultive particulièrement

¹⁶ POISSENOT Claude, *op. cit.*, p. 46, p. 76, pp. 157-163.

¹⁷ BESSON Anne, *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015, p. 243.

¹⁸ BAZIN Laurent, « De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas) », dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Essais », 2016, p. 203.

¹⁹ LETOURNEUX Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture médiatique », dans PRINCE Nathalie (dir.), *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, pp. 185-235. <https://books.openedition.org/pur/39716>

²⁰ BESSON Anne, *op. cit.*, pp. 241-2.

²¹ PETRUCCI Armando, « Lire pour lire : un avenir pour la lecture », dans CAVALLO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Editions du Seuil, 2001, pp. 442-444.

²² *Ibid.*, pp. 250-1.

²³ *Ibid.*, p. 258.

²⁴ LETOURNEUX Matthieu, *art. cit.*, pp. 185-235.

le plaisir de la fiction. Le sujet de ce mémoire qui vise à interroger la représentation du jeu vidéo dans les œuvres fictionnelles destinées à la jeunesse est donc on ne peut plus actuel.

2.2. Contexte théorique : les liens entre jeu, lecture, jeunes et imaginaire à la lumière du virtuel

Maintenant que nous avons planté le contexte sociologique dans lequel prend place notre travail, il convient d'étudier les liens théoriques existant entre les notions de jeunesse, de lecture, d'imaginaire et de jeu, qui ont déjà été mis en avant par d'autres chercheurs et seront importants dans le cadre de notre analyse. En effet, actuellement, la recherche se focalise beaucoup sur les questions de fiction, de virtualité, de jeux et de possibles : il s'agit d'une caractéristique du *fictionalist turn*, qui recoupe les tournants narrativiste et pragmatique²⁵. Certaines des notions s'insérant dans ce courant nous seront utiles.

Nous avons expliqué ci-dessus le lien sociologique entre jeunes et jeux vidéo mais il existe aussi un lien intrinsèque entre l'enfance et le jeu en général. Le jeu vidéo fait appel à des aptitudes de feintise ludique, de « faire-comme-si » et de simulation imaginative que l'on remarque chez les tout-petits²⁶. Il s'agit en effet de se mettre dans la peau d'un personnage et de vivre des aventures à travers celui-ci. Jean-Marie Schaeffer place cette feintise ludique au centre de la notion plus globale de fiction²⁷, qui inclut aussi la lecture de romans. Le personnage de Don Quichotte par exemple est un lecteur qui projette dans la réalité les éléments fictifs de ses lectures et met ainsi en avant la dimension ludique et de « faire-sembler » à l'œuvre dans cette activité (mais aussi les craintes qui y sont liées et sur lesquelles nous reviendrons). La fiction est effectivement une affaire de projection, qui implique un décentrement de soi-même²⁸. Michel Picard a lui aussi mis en avant le jeu chez l'enfant, soulignant le repli narcissique qu'il implique et qui rappelle le repli du lecteur. Il souligne l'absorption que l'on constate autant chez le joueur que chez le lecteur, ce désinvestissement du monde extérieur qui permet l'efficacité du jeu²⁹. Il y a donc dans les

²⁵ BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, op. cit., p. 11.

²⁶ SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999, p. 11.

²⁷ *Ibid.*, p. 12.

²⁸ BAZIN Laurent, « A la croisée des possibles: métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », *Revue critique de fiction française contemporaine*, n° 9 (2014), pp. 34-46.

<http://www.critical-review-of-contemporary-french-fiction.org/rcffc/article/view/fx09.04/912>

²⁹ PICARD Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Les éditions de Minuit, 1986, p. 46.

notions de jeu et de fiction une dimension de projection de soi, de détachement de l'« ici et maintenant », ce qui constitue la caractéristique majeure de la virtualisation selon Pierre Lévy³⁰. Laurent Bazin a d'ailleurs fait l'hypothèse que l'adolescence entretient un rapport philosophique privilégié avec le virtuel. Si le petit enfant se construit en imitant, en « faisant comme si », l'adolescent est un adulte en puissance, un sujet en construction. Bazin lie le concept de virtualité tel que conçu par Aristote à l'adolescent, qui serait une « force en mouvement appelée à réaliser [...] le principe dont il est dépositaire »³¹, et voit l'adolescence comme « l'un des lieux privilégiés où saisir, sinon penser, cette interaction entre réel, virtuel et actuel qui traverse l'histoire de la philosophie »³². Le virtuel serait alors pour l'ado un espace où projeter ses envies, où échapper à la réalité d'un corps limitant et contraignant face aux projections qui l'irriguent³³. Fiction, jeunesse, jeu et virtuel se rassemblent sous cette même idée de projection, de détachement de la réalité et d'absorption voire d'immersion. Étudier la représentation qui est donnée aux jeunes du jeu vidéo et plus largement du virtuel (et à travers celui-ci de la fiction) prend dès lors tout son sens.

Cette représentation passe elle aussi par la fiction (les romans jeunesse dans le cas qui nous occupe) et en particulier par les genres de l'imaginaire (science-fiction, fantasy et fantastique). Pourquoi ? Parce que l'imaginaire n'est pas sans rapport avec cette dimension de projection et d'absorption précédemment citée. Guy Thuillier explique que les récits se déroulant dans un espace virtuel numérique empruntent souvent aux codes du genre fantastique car les interfaces informatiques sont facilement assimilables à l'hallucination ou à la transe, qui constituent les premières expériences humaines d'espaces que l'on pourrait décrire comme virtuels³⁴. Henri Desbois considère même l'association entre magie et technologie comme un lieu commun de la science-fiction³⁵. Cela vient selon lui de la difficulté de compréhension du fonctionnement des ordinateurs et du fait que ceux-ci sont liés aux images et à l'invisible, ce qui est souvent associé à la magie³⁶. Christian Chelebourg appelle ce type d'histoire mettant en scène un monde virtuel des « rêveries informatiques », et

³⁰ LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 17.

³¹ BAZIN Laurent, *art. cit.*

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*

³⁴ THUILLIER Guy, « Entre fiction, simulacre et réalité : les avatars de l'espace virtuel », *Carnets de géographes* [En ligne], n°2 (2011). URL : <http://journals.openedition.org/cdg/2674> (consulté le 20 novembre 2020).

³⁵ DESBOIS Henri, « Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberspace », *ReS Futuræ* [En ligne], n°10 (2017). URL : <http://journals.openedition.org/resf/1043> (consulté le 20 novembre 2020).

³⁶ *Ibid.*

les rapproche des contes de fées pour la thématique de l'échange entre les mondes³⁷. C'est également le motif du monde parallèle qui pousse Pascal Lardellier à rapprocher l'espace virtuel des mythes et légendes mais aussi du genre de la science-fiction³⁸. Il ajoute que les TIC (les technologies de l'information et de la communication, qui comprennent l'ordinateur, le téléphone et la console) peuvent même être vus comme des objets démiurgiques dotés d'une dimension magique : les adolescents ne les perçoivent pas comme de simples objets et Lardellier précise à ce propos qu'on pourrait appliquer à ces nouvelles technologies la notion anthropologique de « mana », l'esprit des choses³⁹. Ainsi divers chercheurs établissent-ils un lien assez net entre la magie, l'imaginaire, la science-fiction et le virtuel. Lardellier compare d'ailleurs le roman *Alice au pays des Merveilles* dans lequel la jeune Alice s'échappe de l'autre côté du miroir à l'image d'un adolescent passant de l'autre côté de l'écran⁴⁰.

Cette dernière comparaison peut nous amener à interroger cette association fréquente entre l'enfance et l'adolescence et les genres de l'imaginaire dans lesquels s'inscrivent tous les livres qui constitueront notre corpus. Il convient d'ailleurs d'éclairer ce terme d'imaginaire. Ce dernier désigne des constellations culturelles partagées⁴¹. On pourrait rattacher toute œuvre de fiction à l'imaginaire. Cependant, les genres de la fantasy, de la science-fiction et du fantastique y sont particulièrement liés dans la mesure où la science-fiction décrit ce qui pourrait être, le fantastique ce qui n'aurait pas dû être tandis que la fantasy étend le champ du possible, comme l'explique Anne Besson⁴² : autrement dit, les fictions appartenant à ces genres touchent au domaine de l'imagination (la définition courante d'imaginaire dans les dictionnaires étant justement « le domaine de l'imagination ») et au chimérique. Nous retrouvons là notre idée de projection, de virtualité.

Pour comprendre le lien entre enfance et imaginaire, il nous faut remonter dans le temps. Le contexte sociologique actuel précédemment décrit se situe dans le prolongement de « l'invention de l'enfance » étudiée par Philippe Ariès⁴³, qui s'est vue accompagnée d'une

³⁷ CHELEBOURG Christian, « Poétique des mondes possibles numériques : virtuel et intelligence artificielle dans les fictions de jeunesse », dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 98.

³⁸ LARDELLIER Pascal, « Les ados pris dans la toile », dans LE BRETON David (dir.), *Cultures adolescentes*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008, pp. 112-125. URL : <https://www.cairn.info/cultures-adolescentes--9782746711860-page-112.htm>

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 12.

⁴² BESSON Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La revue des livres pour enfants*, n°274 (2013), pp. 91-94.

⁴³ ARIES Philippe, *L'enfant et la vie familiale sous l'Ancien Régime*, Paris, Le Seuil, 1975.

valorisation du merveilleux. Le développement de la littérature jeunesse s'est inscrit dans la reconnaissance progressive du statut de l'enfant et de ses particularités : il fut considéré pendant longtemps comme un adulte miniature avant que l'on ne se penche sur ses spécificités, comme l'importance de l'imagination dans son fonctionnement psychique⁴⁴. L'enfance a aussi été associée au merveilleux en raison de la porosité entre rêve et réalité que l'on rattache fréquemment à cet âge. Au cours du 19^e siècle, s'est peu à peu formée une culture enfantine à laquelle on a attribué un imaginaire du merveilleux, de la magie et du paradis perdu, tel que l'a analysé Michel Manson⁴⁵.

L'édition a d'abord tenté de répondre au goût des enfants pour le fantastique et la magie avec la réadaptation de contes de fées, bien que beaucoup de publications apparaissent pétries de morale : on voit bien vite se dessiner une tension entre raison et imagination dans la presse enfantine⁴⁶. Ainsi, *Le magasin d'éducation et de récréation* de Hetzel, où fut publié Jules Verne, était présenté comme purement pédagogique et sérieux, alors que les gravures accompagnant les histoires de Verne mettaient plutôt en avant l'aventure et le fantastique⁴⁷. Au cours du 20^e siècle, ce sera au genre de la fantasy de se développer, dans les pays anglo-saxons puis dans le reste du monde. Si elles ne sont pas, au début, spécifiquement destinées à un public d'enfants, les œuvres de J.R.R. Tolkien et C.S. Lewis, qui comptent parmi les pionniers de la fantasy, témoignent par leur ambition démiurgique d'une forme de feintise ludique qui se trouve être une pratique très enfantine⁴⁸. Certains univers de fantasy comme le Wonderland de Lewis Carroll (1865) et le Neverland de J. M. Barrie (1911) vont justement s'inscrire dans la mémoire collective comme des mythes reflétant la psyché enfantine⁴⁹. Plus récemment, le roman d'anticipation dystopique duquel nous reparlerons est revenu à la mode chez les ados, avec les sagas *Hunger Games*, *Gone*, *Uglies*, *Le chaos en marche*, etc.⁵⁰. Littérature de jeunesse et populaire vont se confondre aux yeux des prescripteurs⁵¹. Dans la sous-partie précédente, nous avons déjà exposé les changements fulgurants qui surviennent en

⁴⁴ CAPPE Jeanne, *Les livres destinés à la jeunesse*, Tournai, Casterman, 1943, p. 98. Cité par Jean-Louis Tilleuil dans son cours « Problèmes de sociologie du livre y compris du livre de jeunesse » à l'UCL.

⁴⁵ MANSION Michel, « L'histoire du livre de jeunesse et l'histoire de l'enfant », *Argos, la revue des BCD et CDI*, hors-série n°4 (2003) (actes du colloque « Se former à la littérature de jeunesse aujourd'hui » des 14 et 15 novembre 2002 à la BNF), pp. 79-82.

⁴⁶ LYONS Martyn, « Les nouveaux lecteurs au XIX^e siècle : femmes, enfants, ouvriers », dans CAVALLIO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *op. cit.*, pp. 412-16.

⁴⁷ *Ibid.*, pp. 415-16.

⁴⁸ BESSON Anne, *op. cit.*, pp. 13-14.

⁴⁹ BESSON Anne, *art. cit.*, p. 95.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ *Ibid.*

ce moment dans le monde de l'édition (explosion de l'offre, notamment). Ce contexte a donné naissance à une nouvelle figure de jeune lecteur qui conteste le canon traditionnel et se tourne volontiers vers des genres dévalorisés tels que le roman d'aventures ou de science-fiction⁵². Jean-Yves Mollier s'est penché sur la question de cette nouvelle culture médiatique et de masse qui s'est progressivement développée de la fin du 19^e siècle jusqu'à aujourd'hui, et constate que les prescripteurs et moralistes se sont toujours insurgés contre celle-ci, tenant notamment un discours récurrent sur la dépravation de la jeunesse⁵³.

Nous venons d'explorer les liens entre jeu, lecture, fiction, jeunesse, imaginaire et virtualité, notions qui se rassemblent sous cette même idée de projection et d'immersion. On se détache de la réalité pour jouer à faire semblant, que ce soit en se glissant dans la peau d'un avatar ou celle d'un personnage littéraire. Cette attitude est particulièrement liée à l'enfance, qui se construit en imitant, et à l'adolescence intrinsèquement rattachée à cette idée de possible qui est au centre du concept de virtualité. Quant à l'imaginaire, il entretient un lien privilégié avec le jeu et le virtuel pour la magie qui leur est associée (la magie de l'invisible, de l'hallucination, en lien avec le mouvement de projection). Mais il se rattache également à l'enfant en raison de l'attrait de celui-ci pour l'imagination, qui a été de plus en plus valorisé au fur et à mesure du développement de la littérature jeunesse. Nous avons également mis en avant au terme de ce bref parcours la manière dont jeu, virtuel, enfance et imaginaire sont aussi des notions qui ont été stigmatisées au cours de l'histoire. Cela rend d'autant plus pertinente l'étude de leur représentation dans des livres jeunesse écrits par des adultes qui se situent du côté des prescripteurs. La littérature jeunesse occupe elle-même une position marginale par rapport à la littérature plus classique, ce qui lui vaut parfois d'être dénigrée⁵⁴. On peut dès lors se demander si elle a plutôt tendance à connoter négativement un autre type de média ou au contraire à l'encourager dans un éloge global de la fiction populaire et enfantine.

⁵² PETRUCCI Armando, « Lire pour lire : un avenir pour la lecture », dans CAVALLO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *op. cit.*, p. 450.

⁵³ MOLLIER Jean-Yves, *La lecture et ses publics à l'époque contemporaine : essais d'histoire culturelle*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002.

⁵⁴ BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans BAZIN Laurent, CLERMONT Philippe et HENKY Danièle (éds.), *Esthétiques de la distinction : gender et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Berne, Peter Lang, 2013, p. 334.

2.3. Les mondes virtuels en littérature

2.3.1. Les représentations du virtuel en littérature : cyberpunk et cyberspace

Nous avons montré l'actualité puis la pertinence de notre étude en détaillant son cadre sociologique et théorique, il convient à présent de détailler l'objet précis de notre travail et les questions que celui-ci soulève. Comment ces notions de virtuel, d'imaginaire et de littérature jeunesse s'imbriquent-elles concrètement ? Notre corpus sera entièrement constitué de romans jeunesse présentant les jeux vidéo comme des mondes virtuels dans lesquels les personnages s'immergent. Les romans présentant un monde virtuel ne sont pas nouveaux : leur texte fondateur est *Simulacron 3*. Cependant, c'est surtout le courant cyberpunk qui a constitué cette thématique comme un topos⁵⁵. Ce mouvement constitue une branche de la science-fiction particulièrement proche de la réalité contemporaine et qui tire son nom de la cybernétique (mot inventé par Wiener à la fin des années 1940 pour désigner les mécanismes qui s'autorégulent)⁵⁶. La cybernétique émerge pendant la Seconde Guerre mondiale et se développe ensuite, instaurant un monde qui fonctionne de plus en plus sur la communication instantanée, une société basée sur un réseau immatériel⁵⁷. Paul Youngquist rapproche le courant cyberpunk du post-modernisme, né dans ce monde de l'après-guerre – un monde nouveau, régi par l'information, la spéculation, la finance⁵⁸. Si la science-fiction prend source dans les lois scientifiques, Youngquist fait l'hypothèse que la cybernétique concerne plutôt les probabilités et regroupe sous l'appellation « cy-fi » (en opposition à « sci-fi », abréviation de « science-fiction » en anglais) les récits se déroulant dans cette culture de plus en plus globale imprégnée par la cybernétique⁵⁹.

Quant au suffixe « -punk », il vient du cadre social dans lequel s'ancrent ces fictions : elles se déroulent toutes dans un monde décadent, une société fondée sur le néo-féodalisme économique où la population baigne dans une ambiance désenchantée, nihiliste et évolue dans les bas-fonds d'une ville⁶⁰. Le cyberpunk se caractérise donc par la combinaison d'un

⁵⁵ T. MABUYA, Frédéric, *Les mondes virtuels dans la science-fiction*, Paris, Publibook, 2010, p. 18.

⁵⁶ MURAIL Lorris, GAUMER Patric, PETIT Christophe, WINCKLER Martin, *La science-fiction*, Paris, Larousse, « Guide Totem », 1999, pp. 96-8, p. 256.

⁵⁷ YOUNGQUIST Paul, *Cyberfiction : after the future*, New York, Palgrave Macmillan, 2010, p. 34.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 36.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 44.

⁶⁰ RUMPALAYannick, « Entre désenchantement et problématisation : le cyberpunk comme panorama d'un devenir dystopique du technocapitalisme ? », *Quaderni*, n° 102 (2021), p. 25-38. URL : <https://www-cairn-info.proxy.bib.ucl.ac.be:2443/revue-quaderni-2021-1-page-25.htm>

environnement hyper-technologique et d'un milieu décati. Il met en scène un monde qui mélange la cybernétique et l'ambiance propre aux courants punk.

Ainsi, l'univers diégétique de ces récits prend la forme d'une dystopie où la technologie se diffuse dans le système socio-économique et même dans l'intimité des corps humains⁶¹. Cependant, cette vision négative du réel est contrebalancée par l'existence au sein du monde diégétique d'un univers métadiégétique virtuel qui se présente comme une utopie, dans la lignée des paradis artificiels des romantiques du 19^e siècle⁶².

En effet, une caractéristique littéraire du cyberpunk, outre ce cadre particulier, est l'existence à l'intérieur de l'univers diégétique d'un autre univers, qui prend la forme d'un réseau informatique⁶³. L'auteur crée une confusion entre les différents niveaux de réalité⁶⁴. La traversée est d'ailleurs une notion centrale dans ces œuvres⁶⁵. William Gibson est considéré comme le pionnier du mouvement cyberpunk auquel il a contribué avec son roman *Neuromancien* paru en 1984 : ce dernier présente un univers virtuel appelé la Matrice. Une autre contribution majeure est le roman *Le Samouraï virtuel* de Neal Stephenson (1992) dont le Métavers est considéré comme une anticipation de réseaux sociaux⁶⁶. La fantasy à partir des années 1960 va adopter des thèmes similaires en abordant par exemple le sujet de l'exploration des mondes : le père de Lyra dans la célèbre saga jeunesse *À la croisée des mondes* fait d'ailleurs un exposé sur la naissance des mondes à partir des probabilités⁶⁷. La confusion entre les différents pans de réalité est un sujet récurrent dans ces œuvres qui présentent bien souvent des univers régis par des lois différentes, similaires aux rêves⁶⁸...

Dans le récit diégétique se situe donc un niveau métadiégétique qui prend la forme d'un espace virtuel ou cyberspace, que Pierre Lévy décrit comme un espace de communication navigable et transparent centré sur les flux d'information⁶⁹. Cela s'avère particulièrement intéressant pour notre étude puisque nous allons analyser le type d'espace dont il s'agit, afin de dégager les connotations associées au virtuel. La description de l'espace

⁶¹ *Ibid.*

⁶² MICHAUD Thomas, « Science-fiction cyber punk et science politique », *Quaderni*, n°63 (2007), pp. 120.

⁶³ THUILLIER Guy, *art. cit.*

⁶⁴ *Ibid.*

⁶⁵ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 151.

⁶⁶ *Ibid.*

⁶⁷ *Ibid.*, p. 154.

⁶⁸ *Ibid.*, p. 160.

⁶⁹ LEVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La découverte, 1995, p. 44.

sera donc la matière première de notre analyse. Le jeu vidéo est d'ailleurs une forme d'espace propice à la narration, façonné par des concepteurs, impalpable mais bien présent dans la vie des joueurs⁷⁰. La métaphore spatiale est aussi souvent utilisée pour décrire l'étendue de la pensée, de l'activité mentale⁷¹. D'ailleurs, Pierre Lévy part du postulat que le texte est un objet virtuel pour émettre l'hypothèse que nous construisons un espace dans notre esprit en lisant⁷². Il est donc intéressant d'analyser l'espace, autant pour l'étude de la représentation du jeu vidéo que pour l'aspect métafictionnel qui va nous occuper. Dans l'analyse du corpus, nous prêterons attention à l'emploi du vocabulaire spatial, qui peut autant se ranger dans le lexique de l'espace (géométrie et géographie) que dans le langage plus commun de la localisation (démonstratifs, prépositions, adjectifs)⁷³. Le sens pouvant s'éloigner de la référence, cette analyse de l'espace nous permettra d'aborder des sujets plus larges. La description implique en effet de multiples enjeux : elle permet notamment à la littérature d'exercer sa capacité à inventer un monde⁷⁴.

2.3.2. Les mondes en littérature : dimension métafictionnelle et théorie des mondes possibles

Cette notion d'espace nous ramène donc à l'idée de monde fictionnel, qui va nous permettre de creuser le concept de métafiction déjà esquissé précédemment. Les romans constituant notre corpus ont en effet une dimension métafictionnelle du fait qu'ils présentent un univers fictionnel à l'intérieur du monde « réel » diégétique, et des réflexions métadiégétiques. Lucien Dällenbach, théoricien de la mise en abyme, explique que la diégèse est l'univers spatio-temporel du récit dans lequel s'intègre l'énoncé intradiégétique (ce dernier peut par exemple prendre la forme d'un spectacle dont l'histoire est décrite dans le récit). Il définit aussi l'énoncé métadiégétique, qui ne s'émancipe pas non plus de la tutelle du récit premier mais suspend tout de même la diégèse pour réfléchir le récit⁷⁵. Laurent Lepaludier définit la métatextualité comme « le rapport critique [que] le texte entretient avec lui-

⁷⁰ SIEGEL Claire, JACQUES Emmanuelle, « Les jeux vidéo utopies contemporaines ? », *Colloque Ludovia 2013 "Imaginaire(s) du numérique"*, Culture numérique, Ax-Les-Thermes, 26-29 août 2013, Ax-les-Thermes, France, 2013.

⁷¹ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 35.

⁷² LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 33.

⁷³ TIBLOUX Emmanuel, « Les enjeux littéraires de la description de l'espace », *Espaces Temps*, vol. 63-3 (1996), p. 120.

⁷⁴ *Ibid.*

⁷⁵ DÄLLENBACH Lucien, *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977, pp. 70-71.

même⁷⁶ ». Toutefois, soulignons que la métafiction ne concerne pas uniquement les cas autoréflexifs (quand le texte porte juste sur lui-même) mais englobe aussi les cas où une réflexion est menée sur la culture au sens large – ce que nous retrouverons dans nos romans traitant de la lecture mais aussi plus largement de la notion de fiction, à travers le jeu vidéo⁷⁷. Lepaludier souligne le rôle du lecteur dans l'élaboration de l'illusion⁷⁸ : le récepteur est donc important à prendre en compte lorsqu'on parle de métafiction (et la littérature jeunesse se définit justement par rapport au public qu'elle vise). En effet, l'enjeu de ce type de récit est d'amener le lecteur à comprendre que le texte est « fabriqué », que tout se donne à travers un système de représentation⁷⁹, et nous nous demanderons au cours de ce mémoire si c'est dans un but de mise en garde ou au contraire dans un éloge de la fiction. Nous explorerons dans la partie suivante les données qui nous ont incitée à nous poser cette question.

La métatextualité se manifeste à travers différents procédés : dans le cas qui nous occupe, il s'agira surtout de rapports d'analogies (entre le jeu vidéo et la lecture ou la fiction en général) qui passent par des processus cognitifs tels que la métaphore, la comparaison ou l'intertextualité⁸⁰. L'une des stratégies métatextuelles exposées dans l'ouvrage de Lepaludier concerne la création de mondes alternatifs, ce qui pousse à l'exploration des frontières sur le mode fantastique, à un sentiment de déréalisation chez le lecteur et à un questionnement sur les modes de réalité⁸¹. Cela correspond à la manière dont on a vu que le virtuel s'invitait dans les romans. Il s'agit en fait d'une vraie mise en abyme, que Lucien Dällenbach décrit comme un « retour de l'œuvre sur elle-même », la comparant même à un miroir révélateur⁸² (analogie qui fait particulièrement sens face à notre corpus, lequel présente des adolescents s'échappant de l'autre côté de l'écran comme Alice fuyant à travers le miroir !). Dällenbach ajoute que beaucoup de critiques décrivent la mise en abyme comme un enchâssement de mondes infini⁸³.

⁷⁶ LEPALUDIER Laurent, « Fonctionnement de la métatextualité : procédés métatextuels et processus cognitifs », dans LEPALUDIER Laurent (dir.), *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 25.

⁷⁷ RYAN-SAUTOIR Michelle, « La métafiction postmoderne », dans LEPALUDIER Laurent (dir.), *op. cit.*, pp. 72-73.

⁷⁸ *Ibid.*

⁷⁹ SOHIER Jacques, « Les fonctions de la métatextualité », dans LEPALUDIER Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 42.

⁸⁰ *Ibid.*, pp. 28-29.

⁸¹ RYAN-SAUTOIR Michelle, *art. cit.*, dans LEPALUDIER Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 71.

⁸² DÄLLENBACH Lucien, *op. cit.*, p. 16.

⁸³ *Ibid.*, p. 30.

Cette notion de « monde » apparaît vraiment centrale dans notre étude. Elle est en effet le point de convergence entre narration et jeu, deux sources de plaisir et d'évasion depuis toujours⁸⁴. Cela nous ramène à la théorie littéraire des mondes possibles étudiée par Françoise Lavocat⁸⁵. La théorie des mondes possibles est une notion de logique empruntée à Leibniz et appliquée au domaine littéraire⁸⁶. Umberto Eco qualifie le monde possible comme un ensemble de propositions généré par le texte (par exemple un scénario alternatif imaginé par un personnage, qui ne fait donc pas partie de la narration) et ce sont Thomas Pavel, Marie-Laure Ryan et Lubomir Dolezel qui ont postulé qu'il pouvait aussi être la matière première de la narration, et apparaître ainsi sous la forme d'un univers de référence construit par le texte fictionnel⁸⁷. Lavocat classe les mondes virtuels informatiques dans les fictions qui projettent un monde fictionnel et un monde actuel, précisant que dans le cas de ce type d'histoire présentant un univers numérique, la relation entre les deux mondes est interactive car leur frontière est rendue poreuse⁸⁸. Les jeux vidéo, surtout les MMORPG (jeux de rôle en ligne massivement multijoueur), sont souvent considérés comme des mondes possibles car ils donnent la sensation d'une réalité alternative : fiction et jeux se rapprochent dans la manière dont on les appréhende, basée sur une perspective dichotomique (fiction *versus* réel, réel *versus* virtuel)⁸⁹. Les deux se caractérisent donc par une forme de sortie du réel pour entrer dans un autre monde régi par certaines règles, et appelé « cercle magique » par plusieurs chercheurs en matière de jeux vidéo⁹⁰. Le terme de monde met en avant l'immersion qu'implique de plus en plus le jeu vidéo, le jeu en général étant pourtant originellement associé à une forme de distance⁹¹. En effet, dans le jeu traditionnel, on fait comme si on agissait, tandis que dans le jeu vidéo, on agit réellement (on incarne un personnage qui se déplace dans le cyberspace)⁹². La littérature jeunesse va évidemment s'emparer de ce principe de monde virtuel métadiégétique pour parler des jeux vidéo et à travers eux, de la lecture et de la fiction en général.

⁸⁴ BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 12.

⁸⁵ LAVOCAT Françoise, « Avant-propos », dans LAVOCAT Françoise, *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010, pp. 5-11.

⁸⁶ LAVOCAT Françoise, « Les genres de la fiction : état des lieux et propositions », dans LAVOCAT Françoise, *op. cit.*, pp. 15-16.

⁸⁷ *Ibid.*, pp. 17-18.

⁸⁸ *Ibid.*, p. 30.

⁸⁹ MURZILLI Nancy, « Du possible dans les univers fictionnels et numériques : jeu de faire semblant ou réelle expérience fictionnelle ? », dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 47.

⁹⁰ *Ibid.*, p. 8.

⁹¹ BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 12.

⁹² VITALI ROSATI Marcello, *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012, p. 110.

Ce sujet a déjà fait l'objet de quelques études. Laurent Bazin a appelé les romans jeunesse empruntant ce motif des « méta-roman[s] cybernétique[s]⁹³ ». Il souligne les analogies de fonctionnement entre jeu vidéo et roman : l'un et l'autre présentent un aspect narratif et se basent sur deux niveaux, celui du lecteur/joueur confronté à un objet matériel (le livre et l'appareil technologique) et un niveau mimétique dans la relation entre le joueur/lecteur et le programme/récit qui reconstruit un univers (en plus de la dichotomie fiction *versus* réel déjà citée)⁹⁴.

Anne Besson a elle aussi proposé une analyse de ce type de roman jeunesse qui, selon elle, vise à célébrer les pouvoirs de la fiction et à aborder le désir d'un autre monde, qui se situe au centre des aspirations contemporaines⁹⁵. Elle appelle le procédé métafictionnel à l'œuvre dans ces romans une « concrétisation de la métaphore » (puisque le besoin d'évasion est littéralement figuré par un personnage s'évadant dans un autre monde) et va jusqu'à en faire une caractéristique définitoire des genres de l'imaginaire⁹⁶.

Matthieu Letourneux relie ce phénomène au contexte sociologique précédemment décrit qui voit une véritable culture médiatique s'installer et classe les romans de notre corpus dans ceux dont le média devient le sujet de l'œuvre fictionnelle, ce qui implique selon lui la transmission d'une idéologie, de valeurs⁹⁷.

À ce propos, Bruno Dupont et Carole Guesse ont aussi étudié dans un article le sujet des jeux vidéo dans la littérature jeunesse et précisent qu'il s'agit toujours de la part des auteurs d'une prise de position critique dans le débat entourant ces deux médias (livre et jeu). Ils expliquent que selon les œuvres, les reproches fréquemment adressés aux jeux vidéo (dépendance, agressivité, etc.) sont affirmés ou remis en question mais qu'on voit surtout se dessiner une peur de la disparition du livre au profit du numérique⁹⁸.

Hélène Sellier s'est elle aussi penchée sur le sujet (mais dans la littérature adulte étrangère) et a cherché à savoir, comme nous le ferons dans ce mémoire, quelles

⁹³ BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans BAZIN Laurent, CLERMONT Philippe et HENKY Danièle (éds.), *op. cit.*, p. 340.

⁹⁴ *Ibid.*, p. 335.

⁹⁵ BESSON Anne, *op. cit.*, pp. 175-186.

⁹⁶ *Ibid.*, p. 184.

⁹⁷ LETOURNEUX Matthieu, *art. cit.*, pp. 185-235.

⁹⁸ DUPONT Bruno et GUESSE Carole, « Littérature et jeu vidéo », *Arts & Sciences humaines* (2019). URL : <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/233603/1/litterature%20et%20jeu%20vid%C3%A9o%20dupont%20guesse.pdf>

caractéristiques étaient associées aux mondes virtuels dans les quatre ouvrages de son corpus⁹⁹. Elle en déduit que le virtuel est toujours caractérisé par son pouvoir immersif mais jugé neutre, et que les auteurs de ce type de fiction s’amusent à explorer les relations entre les différents espaces et modes de réalité, invitant le lecteur à exercer son esprit critique¹⁰⁰. Nous verrons s’il en est de même en ce qui concerne un corpus plus large en littérature de jeunesse majoritairement francophone.

En tout cas, ce type d’ouvrage présente toujours une dimension critique. Ces livres ne visent pas seulement à parler du jeu vidéo, mais également à interroger des questions plus vastes, telles que la notion de fiction, la place de la lecture dans notre société actuelle, etc. Dans la suite de cette première partie, nous allons détailler notre problématique, ce qui nous a amenée à la formuler et ce que ce travail entend apporter aux études mentionnées.

2.4. Quelle vision de l’immersion fictionnelle et du virtuel ?

2.4.1. Des discours contradictoires

Ces études révèlent donc toutes une certaine ambivalence, mais aucune analyse poussée n’a été menée sur un corpus large de romans jeunesse francophones, à notre connaissance. Dans ce corpus, nous allons étudier, comme expliqué précédemment, la manière dont l’espace est décrit dans ces méta-romans. Le schéma de base de la théorie des mondes possibles réside en effet dans la métaphore spatiale (c’était d’ailleurs le fait que le virtuel était représenté en littérature comme un espace qui nous avait amenée à aborder le sujet du monde fictionnel : la boucle est bouclée !). Il s’agit d’un véritable voyage dans un autre monde.

L’ouvrage *Pourquoi la fiction ?* de Jean-Marie Schaeffer s’ouvre sur une réflexion qui sera au cœur de notre étude :

Manifestement, il nous est difficile de parler de la simulation numérique autrement qu’en termes extrêmes, soit dans la perspective enthousiasmée d’une conquête des espaces virtuels infinis, soit dans celle, opposée, de l’eschatologie d’une humanité condamnée à vivre dans le semblant et manipulée par des structures de pouvoir totalitaire à la Orwell¹⁰¹.

⁹⁹ SELLIER Hélène, « Représentation de l’espace ludique dans la littérature contemporaine », dans *Publije*, n°1, (2016). URL : <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/8/15> (consulté le 20 septembre 2020).

¹⁰⁰ *Ibid.*

¹⁰¹ SCHAEFFER Jean-Marie, *op. cit.*, p. 8.

Dans tous les textes théoriques que nous avons lus en vue d'élaborer ce travail, on retrouve ces visions paradoxales du virtuel. Hélène Sellier s'est interrogée sur les valeurs accordées au virtuel dans la littérature en partant de l'opposition entre deux définitions du virtuel : le virtuel comme faux selon Baudrillard et le virtuel comme potentiel selon Lévy¹⁰². Ce sont là déjà deux définitions contradictoires, l'une plutôt négative et l'autre positive. Lévy souligne l'origine du terme virtuel, qui vient du latin médiéval « virtualis » (lui-même tiré de « virtus », puissance, force) et explique que le virtuel n'est pas, dès lors, le contraire du réel mais plutôt de l'actuel¹⁰³. En fait, « virtualis » en latin était la traduction du concept grec de « dunaton » dans la *Métaphysique* d'Aristote (le « dunaton » symbolise le possible, et ce qui n'est pas nécessairement faux)¹⁰⁴. Pourtant, le virtuel est aussi fréquemment associé à l'illusion (dans la lignée de Platon), plus vraie que la réalité, qui favorise d'abord une sensation de puissance (l'esprit s'extrait du corps par le virtuel) mais qui est aussi inquiétante car elle déshumaniserait l'individu, en le détachant justement de sa matérialité et de sa réalité, en provoquant une forme de dépendance par son aspect attractif qui offre une porte de sortie au morne réel¹⁰⁵.

Cela fait écho aux réflexions de Hélène Taillefer, qui explique que le monde virtuel dans le courant cyberpunk est souvent à la fois un lieu de libération et de servitude car l'humain y devient trop attaché¹⁰⁶. Henri Desbois insiste quant à lui sur le côté illusoire du virtuel, monde de la tromperie et de la paranoïa en ce qu'il est propice à la dissimulation et à la surveillance (il permet l'anonymat, l'usurpation d'identité... l'imposture)¹⁰⁷. Guy Thuillier souligne plutôt l'aspect froid et abstrait du cyberspace, qui peut déborder sur le monde dystopique diégétique dans certains récits. Il rapproche le monde virtuel de la caverne dans l'allégorie de Platon mais également des réflexions de Descartes sur la possibilité que le monde soit une illusion destinée à nous abuser¹⁰⁸. François-Bernard Huyghe présente le virtuel comme « un monde du possible, pour le meilleur ou pour le pire », qui peut revêtir une connotation positive (monde infini à explorer sans les contraintes matérielles) ou négative

¹⁰² SELLIER Hélène, *art. cit.*, p. 11.

¹⁰³ LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 13.

¹⁰⁴ VITALI ROSATI Marcello, *op. cit.*, 2012.

¹⁰⁵ T. MABUYA Frédérick, *op. cit.*, pp. 68, 89, 96.

¹⁰⁶ TAILLEFER Hélène, « L'utopie moderne ou le rêve devenu cauchemar, portrait de la transformation d'un genre », *Postures*, n°9 (2007), pp. 113-128.

¹⁰⁷ DESBOIS Henri, « Présence du futur : le cyberspace et les imaginaires urbains de SF », *Géographie et cultures*, n°61 (2007). URL : <http://journals.openedition.org/gc/2684> (consulté le 20 novembre 2020).

¹⁰⁸ THUILLIER Guy, *art. cit.*

(endroit chaotique et mystérieux)¹⁰⁹. En fait, l'informatique est liée aux possibilités infinies, et fait naître des désirs de totalisation, qui provoquent l'euphorie tout autant que la peur envers une maîtrise qui serait illusoire¹¹⁰. Plus globalement, il s'agit de l'éternelle crainte devant la mécanisation du monde et l'apparition de technologies nouvelles dont on se demande s'il sera possible de les maîtriser¹¹¹.

Cette représentation ambivalente du virtuel peut nous amener à aborder des questionnements méta, portant notamment sur l'immersion fictionnelle, qui serait le mode sur lequel s'opère le voyage dans l'autre monde dans la théorie littéraire des mondes possibles¹¹². La feintise ludique dont parle Schaeffer, sorte de jeu de faire-semblant qui serait central à la fiction, implique un mouvement que Marie-Laure Ryan, théoricienne des mondes possibles littéraires, appelle le recentrement, le fait que le lecteur se transporte en imagination dans le monde fictionnel et s'imagine en faire partie¹¹³. L'immersion fictionnelle sera une notion importante dans notre mémoire car nous allons précisément nous interroger sur la manière dont elle est dépeinte dans ces différents livres, à travers la représentation de l'espace (puisque l'immersion semble être précisément le mode du voyage dans le virtuel).

Mais d'abord, comment définir ce concept ? Jean-Marie Schaeffer l'a analysé dans son ouvrage *Pourquoi la fiction ?*¹¹⁴. Il le définit comme « une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative » qui aboutit à « la coexistence de deux mondes, celui de l'environnement réel et celui de l'univers imaginé »¹¹⁵ (cela vaut donc pour toute activité de consommation de la fiction). Si d'habitude, l'activité imaginative forme une sorte de bruit de fond qui accompagne notre attention, c'est l'inverse qui se produit en cas d'immersion fictionnelle : l'imagination devient centrale, et les perceptions liées à l'environnement réel se font secondaires, appartenant à un monde distinct de celui dans lequel nous nous immergeons. Toutefois, ces deux mondes restent profondément liés, notre expérience réelle est toujours présente à notre esprit lorsque nous lisons par exemple (et c'est précisément ce qui fait que nous comprenons

¹⁰⁹ HUYGHE François-Bernard, « Cyberspace », *Inflexions*, n° 43 (2020), p. 89-98.

¹¹⁰ KRZYWKOWSKI Isabelle, *Machines à écrire. Littérature et technologies du xixe au xxie siècles*, Grenoble, ELLUG, « Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », 2010, pp. 49-50.

¹¹¹ *Ibid.*, p. 100.

¹¹² GEFEN Alexandre, « L'usage des mondes », dans LAVOCAT Françoise, *op. cit.*, p. 297.

¹¹³ RYAN Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », dans LAVOCAT Françoise, *op. cit.*, p. 58.

¹¹⁴ SCHAEFFER Jean-Marie, *op. cit.*, pp. 179-198.

¹¹⁵ *Ibid.*, pp. 181-182.

ce que nous lisons, que nous pouvons nous y identifier)¹¹⁶. Schaeffer remarque un certain paradoxe : tandis que la puissance imaginative du créateur est toujours vue positivement, l'immersion fictionnelle comme réception est dévalorisée (alors que les deux forment un tout)¹¹⁷.

Et c'est justement parce que l'immersion fictionnelle fait l'objet de débats ambigus qu'il est intéressant d'analyser sa représentation via la description de l'espace virtuel, elle-même souvent ambiguë comme nous l'avons vu. En 1999, Schaeffer soulignait dans sa préface que les critiques à l'encontre des jeux vidéo se rapprochaient des conceptions, désormais dépassées, élaborées par Platon, c'est-à-dire la peur envers une fiction qui serait une illusion aliénante¹¹⁸. Il s'agit du positionnement anti-mimétique, qui se caractérise par la méfiance envers les activités mimétiques perçues comme des simulacres fascinants et inquiétants. Ces derniers engendreraient une pulsion dangereuse et aliénante provoquée par des sortes de recettes faciles et systématiques¹¹⁹ (cette remarque sur l'existence d'une recette facile se retrouve aussi dans la critique des genres littéraires dévalorisés évoqués plus tôt). Ce point de vue est présent dans la culture occidentale depuis l'Antiquité grecque : on le retrouve notamment dans l'iconoclasme byzantin, dans la position des jansénistes vis-à-vis de la peinture figurative et du théâtre, etc.¹²⁰

Concernant les jeux vidéo, ce point de vue critique est lié à la peur que ces médias numériques fassent confondre à leurs utilisateurs le vrai et le faux : le monde virtuel, sorte de fiction numérisée, deviendrait un simulacre dans lequel l'humain s'enfermerait¹²¹ aussi sûrement que dans la caverne de Platon. C'est la crainte de l'aliénation ; on n'a pas confiance en l'intelligence du peuple, on pense qu'il va prendre la fiction pour le réel¹²². Cette critique des technologies modernes et des mass médias a été particulièrement présente dans les années 1960 à 1980. Elle fut émise par un groupe d'intellectuels (l'École de Francfort, Roland Barthes, Jean Baudrillard, Hannah Arendt, entre autres) qui dénonçaient la manipulation

¹¹⁶ *Ibid.*, p. 183.

¹¹⁷ *Ibid.*, p. 180.

¹¹⁸ *Ibid.*, pp. 8-12.

¹¹⁹ *Ibid.*, pp. 22-25.

¹²⁰ *Ibid.*

¹²¹ *Ibid.*, p. 27-30.

¹²² MOLLIER Jean-Yves, *op. cit.*, p. 176.

opérée par les industries culturelles sur un peuple considéré comme une masse passive¹²³. Derrière cette critique, on lit une peur de l'image, sans cesse améliorée, qui générerait l'illusion d'une fiction plus attirante que la réalité¹²⁴ (ce qu'on peut aisément relier aux jeux vidéo de plus en plus immersifs et réalistes !).

Anne Sauvageot compare les critiques envers les mass médias des années 1960 à 1980 aux craintes liées aux nouvelles technologies, en précisant toutefois que des attitudes positives émergent également¹²⁵. En effet, vers les années 1990, apparaissent des positionnements plus nuancés vis-à-vis des techniques numériques et à la fin du 20^e siècle, on voit peu à peu un affrontement se dessiner entre cette attitude plus nuancée et une tradition critique toujours forte¹²⁶. Un peu plus tôt, en 1983, Claude Lafarge contestait déjà l'idée que le public confondait d'office fiction et réalité, et précisait qu'adhérer à l'évasion fictionnelle ne voulait pas dire que l'on prenait l'univers fictionnel présenté pour authentique¹²⁷. Il souligne en effet que la fiction n'efface pas complètement la réalité en raison de son mode de consommation (le fait de lire un livre ou de se rendre au cinéma instaure la matérialité de la vraie vie). Cependant, il parle de la littérature et du cinéma¹²⁸, et pas du jeu vidéo, qui, il est vrai, tend à devenir de plus en plus immersif. Sauvageot précise d'ailleurs que l'apparition de ces technologies a conduit à un renouvellement des sciences sociales qui s'attachent désormais davantage aux dispositifs qu'aux contenus, notamment devant toutes les questions que posent ces images numériques qui « recréent en quelque sorte le réel en formalisant l'invisible » et posent de nombreuses questions telles que celle de l'ubiquité (transgression des schémas spatio-temporels)¹²⁹. Dans les années 1980, Bruno Duborgel disait que l'on pouvait lire dans cet iconoclasme décrit plus haut et qui intervient dans les critiques envers les jeux vidéo la lutte très occidentale entre la raison et l'imaginaire, lequel serait bridé, notamment par les instances éducatives¹³⁰. Cependant, ce n'est peut-être plus tout à fait le cas aujourd'hui, vu les attitudes positives qui ont émergé entre-temps.

¹²³ TILLEUIL Jean-Louis, « Comment aborder l'étude du couple texte-image ? Épistémologie et sociopragmatique d'une relation problématique », dans TILLEUIL Jean-Louis (dir.), *Théories et lectures de la relation texte-image*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2015, pp. 84-85.

¹²⁴ *Ibid.*, p. 85.

¹²⁵ SAUVAGEOT Anne, « Sociologie des médias » dans BERTHELOT Jean-Michel (dir.), *La sociologie française contemporaine*, Paris, Presses universitaires de France, 2000, p. 238.

¹²⁶ SAUVAGEOT Anne, *art. cit.*, pp. 229-239, cité par TILLEUIL Jean-Louis, *art. cit.*, p. 86.

¹²⁷ LAFARGE Claude, *La valeur littéraire : figuration littéraire et usages sociaux des fictions*, Paris, Fayard, 1983, p. 277.

¹²⁸ *Ibid.*, p. 278.

¹²⁹ SAUVAGEOT Anne, *art. cit.*, pp. 235-236.

¹³⁰ DUBORGEL Bruno, *op. cit.*, pp. 1-2.

On voit ainsi se former un discours très paradoxal : les images, support de la fiction, seraient à la fois source d'aliénation et d'émancipation¹³¹. Il s'agit du premier signe de cette oscillation qui est au centre de notre hypothèse, et que nous allons chercher dans la représentation de l'espace virtuel à l'intérieur de notre corpus. Comment les auteurs écrivant pour des jeunes se positionnent-ils dans ce débat autour de l'immersion fictionnelle et des jeux vidéo ? Peut-on lire dans leurs œuvres des critiques envers l'iconoclasme et l'imaginaire ou un renversement de ce positionnement traditionnel ?

2.4.2. Notre hypothèse de recherche : entre espace utopique et espace dystopique

Notre hypothèse de recherche est que le monde virtuel à l'intérieur des romans constituant notre corpus oscille entre un espace utopique de libération mettant en valeur le vertige des possibles et le plaisir de la fiction (romanesque ou vidéoludique), et un espace dystopique étouffant et inquiétant, reflétant l'ambivalence des positionnements par rapport aux jeux vidéo et à l'immersion fictionnelle de manière plus générale. Cette oscillation pourra être repérée non seulement au sein d'une même œuvre mais aussi entre les différentes œuvres du corpus.

Nous utilisons le terme « dystopie » dans sa définition proposée par Laurent Bazin, c'est-à-dire que nous la concevons comme une sorte d'utopie qui tourne mal et devient ainsi porteuse d'une mise en garde, dans un rôle propédeutique et critique¹³². Nous mettrons donc en avant l'aspect moralisateur que revêt la dystopie, surtout lorsqu'elle est destinée aux plus jeunes. Ne perdons pas de vue non plus son sens étymologique (le terme « dystopia » a été formé avec le suffixe « dys » et le mot grec « topos », prenant le sens de « lieu néfaste/mauvais »). Quant à l'utopie, nous la considérons dans son sens premier de « non-lieu » ou « lieu de nulle part » (eu-topos), d'un ailleurs rêvé et distinct du réel dans lequel un personnage voyage¹³³.

¹³¹ HERITIER Françoise, « Regard et anthropologie », dans *Communications. Le sens du regard*, Paris, Seuil, 2004, p. 103, cité par TILLEUIL Jean-Louis, *art. cit.*, p. 91.

¹³² BAZIN Laurent, *La dystopie*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, « L'opportune », 2019, p. 59.

¹³³ BOZETTO Roger, *art. cit.*, pp. 69 et 71 et LAURENT Béatrice, « Nowhere, Neverland, Wonderland, ailleurs victoriens », *Visions de l'Ailleurs : actes du colloque du CEREAP*, Paris, L'Harmattan, 2009. pp. 195-209.

Le lien entre l'utopie et les nouveaux médias numériques tels que les jeux vidéo est évident : Claire Siegel et Emmanuelle Jacques ont notamment fait l'hypothèse que les jeux vidéo sont les espaces idéaux à la création d'utopie en ce qu'ils spatialisent la narration dans un ailleurs impalpable¹³⁴. Quant à Pierre Lévy, il avance que les réseaux numériques tendent vers une nouvelle sorte d'idéal, la formation d'une intelligence collective¹³⁵. Nous avons d'ailleurs vu que le courant cyberpunk oscillait entre dystopie et utopie...

Notre analyse nous poussera à repérer ce type d'imaginaire dans les descriptions du cyberspace à l'intérieur de notre corpus. Nous chercherons les termes, images et métaphores associés au monde virtuel, au sein duquel nous risquons de retrouver aussi le côté étouffant, clos, propre à la dystopie¹³⁶ et qu'on rencontre souvent dans les représentations de la technologie¹³⁷.

Laquelle de ces deux visions est plutôt encouragée dans les romans jeunesse ? Et s'il s'agit bien d'une véritable oscillation comme nous en faisons l'hypothèse, quels positionnements critiques peut-on lire dans cette ambivalence de la représentation de l'espace virtuel ? La dystopie et l'utopie sont des formes de fiction dotées d'une dimension critique, didactique, aussi n'est-il pas absurde de les relier aux idées sous-jacentes que nous pourrions déceler dans ces livres. D'ailleurs, dans la conclusion de l'ouvrage collectif *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Laurent Bazin remarquait après un bref tour d'horizon de la culture médiatique mettant en scène des mondes fictionnels que ces œuvres semblaient refléter l'écartèlement de notre société post-moderne « entre empathie et lucidité, entre euphorie utopique et dysphorie dystopique, bref entre émerveillement et désenchantement¹³⁸ ». Cette oscillation pourrait être en lien avec l'ère du plaisir de la fiction que nous traversons et où le jeu vidéo joue un rôle central mais aussi avec la menace que ce dernier semble constituer vis-à-vis de la lecture, reliquat d'anciennes conceptions. Nous mettrons en avant les dynamiques à l'œuvre, puisque, comme la dystopie est une utopie qui a mal tourné, nous verrons que ce mouvement d'un monde idéal à un monde cauchemardesque (ou inversement) est souvent représenté dans ces romans. L'enjeu est justement de savoir dans quel sens il s'opère le plus, et si on observe une

¹³⁴ SIEGEL Claire, JACQUES Emmanuelle, *art. cit.*

¹³⁵ LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 94.

¹³⁶ BOZETTO Roger, « Utopie et dystopie », *Raison présente*, vol. 36 (1975), p. 75.

¹³⁷ VITALI ROSATI Marcello, *op. cit.*, p. 119.

¹³⁸ BAZIN Laurent, « De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas) », dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 208.

évolution des conceptions selon les dates de publication ou le public visé – les ados, qui constituent le public des quatre romans en langue étrangère sélectionnés et de quelques autres, et les enfants.

Par ailleurs, l'utopie et la dystopie se rapprochent des idées de rêve et de cauchemar. Nous verrons que l'analogie au rêve, à l'espace onirique, est fréquemment utilisée (nous avons d'ailleurs déjà mis en avant le lien entre ce type de fiction et *Alice au Pays des Merveilles*, qui se déroule dans un espace onirique) et ce sera l'occasion d' étoffer notre hypothèse de recherche en inscrivant notre corpus dans la tradition du conte merveilleux où un personnage s'égare dans un lieu lointain de son quotidien pour en tirer des leçons. Nous adopterons donc aussi une perspective historique pour analyser cette oscillation dans les conceptions véhiculées.

Notre hypothèse de recherche nous conduira donc à analyser la représentation de l'espace virtuel et les imaginaires qui y sont liés, dans le but d'éclairer les conceptions d'ordre métafictionnel qui sont transmises dans ces romans, afin de les mettre en lien avec le contexte sociologique précédemment décrit. Mais elle nous poussera également, via la convocation des concepts d'utopie et de dystopie, à interroger la transmission d'idéologies dans la littérature jeunesse, dans la lignée des contes...

3. Analyse du corpus

3.1. Liste des ouvrages choisis

Voici la liste des romans de notre corpus classés chronologiquement.

Titre et auteur	Maison d'édition	Première date de publication (en français le cas échéant)	Langue originale
<i>No pasaràn : le jeu</i> , Christian Lehmann	L'école des loisirs	1996	Français
<i>Les enquêtes de Logicielle : l'ordinateur</i> , Christian Grenier	Rageot, coll. « Cascade »	1997	Français
<i>L'Attrape-Mondes</i> , Jean Molla	Gallimard Jeunesse	2003	Français
<i>Crime-City</i> , Gudule	Degliame, coll. « Le cadran bleu »	2004	Français
<i>Les cavaliers des lumières, tome 1 : le règne de la barbarie</i> , Brigitte Aubert et Gisèle Cavali	Plon Jeunesse	2008	Français
<i>L'envol du dragon</i> , Jeanne-A Debats	Syros, coll. « Mini Syros soon »	2011	Français
<i>La Cité : la lumière blanche</i> , Karim Ressouni-Demigneux	Rue du Monde	2011	Français
<i>Epic</i> , Conor Kostick (Titre original : <i>Epic</i>)	Bayard Jeunesse	2011	Anglais (Irlande)
<i>Le jeu du maître</i> , James Dashner	Pocket Jeunesse	2013	Anglais (États-Unis)

(Titre original : <i>The Mortality Doctrine</i>)			
<i>Sous haute dépendance</i> , Ursula Poznanski (Titre original : <i>Erebos</i>)	Bayard Jeunesse	2013	Allemand (Autriche)
<i>Le dernier monde</i> , Florence Jenner Metz	Alice Jeunesse, coll. « Deuzio »	2014	Français
<i>Warcross</i> , Marie Lu (Titre original : <i>Warcross</i>)	Pocket Jeunesse	2018	Anglais (États-Unis)
<i>L'attaque des cubes</i> , Marine Carteron	Rouergue Jeunesse, coll. « dacodac »	2018	Français
<i>Le jeu d'Hiroki</i> , Éric Senabre	Didier Jeunesse	2020	Français

3.2. Présentation du corpus

3.2.1. Le dispositif d'immersion dans les romans du corpus

Puisqu'on parle d'immersion fictionnelle, voyons par quel dispositif passe cette immersion dans le jeu vidéo pour chacun des livres du corpus. On peut opérer une distinction fondamentale entre les romans où l'immersion dans le jeu vidéo est considérée comme normale et souvent permise par une technologie fantasmée située dans le futur, et ceux où les personnages sont plongés dans le monde virtuel sans qu'ils ne s'y attendent, souvent à cause d'un phénomène mêlant fantastique et technologie.

3.2.1.1. L'immersion par surprise

Dans cette catégorie, on retrouve huit romans de notre corpus. Parmi ceux-ci, on compte plusieurs livres où les protagonistes découvrent un jeu vidéo permettant une immersion quasiment surnaturelle, qui serait le fruit d'une technologie secrète. Ce jeu est bien souvent donné aux héros par un autre personnage qui correspondrait au destinataire dans le

schéma actanciel de Greimas. Nos protagonistes ne s'attendent donc pas en essayant le jeu vidéo qui leur est donné à se retrouver ainsi propulsés dans l'univers virtuel.

C'est typiquement le cas de *No pasaràn*¹³⁹, le livre le plus ancien de notre corpus, dont l'impact fut considérable : il figure encore aujourd'hui sur les listes de prescriptions scolaires¹⁴⁰. L'élément déclencheur du récit est le suivant : un vieil homme tenant une mystérieuse boutique de jeux donne à trois adolescents un jeu vidéo révolutionnaire reproduisant la réalité avec un mimétisme presque magique : « l'illusion était parfaite » (p. 78), « Tu as vraiment l'impression d'y être » (p. 94). Ce jeu va les plonger dans de véritables scènes de guerre, où ils vont incarner un rôle, comme s'ils étaient propulsés dans le passé, jusqu'à se rendre compte de l'horreur que représente la violence de la guerre. Si au début, les personnages font la distinction entre la réalité et le jeu, gardant cette distance inhérente à la posture ludique, ils vont progressivement se retrouver à vivre dans l'espace virtuel sans avoir plus conscience du fait qu'il s'agit d'un programme numérique. Cette immersion est décrite de manière à ce que le lecteur lui-même se sente peu à peu plonger dans une autre dimension. Le livre est écrit en focalisation interne et narration externe, et la conscience du personnage diégétique va se laisser envahir par les pensées du personnage interprété dans le monde virtuel :

Un instant auparavant, Thierry se trouvait dans sa chambre, occupé à tenter de repousser une attaque concertée de l'armée allemande sur son flanc est. Les pertes autour de Verdun augmentaient de jour en jour, et Thierry se demandait s'il n'avait pas fait une grossière erreur, la veille au soir, en remerciant le général Pétain le 8 avril 1916 [...]. Depuis plusieurs mois, rien n'allait comme il le souhaitait. [...] Il sut, sans pouvoir expliquer d'où lui venait cette certitude, qu'il ne s'était pas endormi devant l'ordinateur, qu'il ne s'agissait pas d'un rêve. C'était le printemps, le printemps dévasté d'un mois de mai 1917, et Thierry était passé de l'autre côté de l'écran, dans l'expérience ultime¹⁴¹.

Ainsi, la distance entre les deux mondes est effacée même pour le lecteur ! La structure du récit incite le lecteur à toujours se poser la question du niveau de réel dans lequel l'histoire se situe puisqu'il n'y a pas de moyens typographiques mis en place pour séparer clairement ces passages¹⁴². Il s'agit d'ailleurs d'une stratégie métatextuelle bien connue : le brouillement des frontières sur le mode fantastique qui provoque une attention accrue et critique de la part du

¹³⁹ LEHMANN Christian, *No pasaràn, le jeu*, Paris, L'école des loisirs, 1996.

¹⁴⁰ Cette information nous a été donnée en 2021 par Aline Pornel, libraire dans la librairie spécialisée jeunesse Le rat conteur, à Bruxelles.

¹⁴¹ LEHMANN Christian, *op. cit.*, pp. 100-101.

¹⁴² REYNS CHIKUMA Christian, « Du ludisme engagé de certaines fictions sur les jeux vidéo : le cas de la trilogie *No pasaràn, le jeu* de Christian Lehmann », dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 177.

lecteur¹⁴³. Puisque les frontières sont complètement brouillées pour les personnages, on peut se demander si l'on est toujours dans la représentation de l'immersion fictionnelle. En effet, Jean-Marie Schaeffer explique dans *Pourquoi la fiction ?* que l'immersion fictionnelle implique « l'accord de feintise ludique partagée », c'est-à-dire la conscience que l'on a affaire à un simulacre. Lorsque la conscience est leurrée, on glisse de l'immersion fictionnelle à l'illusion au sens commun¹⁴⁴. C'est ce glissement qui est représenté dans l'extrait précédemment cité.

*L'ordinateur*¹⁴⁵ s'inscrit dans la lignée de *No pasarán*. Il s'agit du deuxième livre le plus ancien de notre corpus, toujours en prescription scolaire vingt-cinq ans après sa sortie¹⁴⁶. Il raconte l'histoire de l'inspectrice de police surnommée Logicielle qui va être amenée à enquêter sur la mort mystérieuse de six personnes décédées alors qu'elles utilisaient un nouvel ordinateur sophistiqué, l'Omnia 3. La jeune femme se rendra rapidement compte que toutes les victimes avaient lancé un étrange programme avant de mourir. Après se l'être procuré, elle plongera elle aussi dans ce logiciel qui immerge ses utilisateurs dans un décor reconstitué par une technique optique particulière, et les invite à dénicher un trésor dans un château. Bien que le terme de « jeu vidéo » ne soit pas présent dans le roman, ce programme s'y apparente bel et bien, Logicielle utilisant même le terme « jouer » pour qualifier les activités opérées dans cet espace virtuel. C'est donc la technologie qui permet l'immersion, mais une note fantastique apparaît à la fin lorsque Logicielle rencontrera le créateur du programme, décédé au moment du récit mais qui survit à l'intérieur du logiciel. Cet aspect magique, fantastique, très lié comme nous l'avons vu aux fictions pour la jeunesse et à l'idée d'un autre monde, apparaît insidieusement dès le début du récit. Page 9, Logicielle peine à s'endormir car elle croit sentir sur elle le regard de son ordinateur, qui pourrait lui jeter un maléfice. Ce terme se relie clairement à une conception négative de la magie. Plus tard, à la page 24, le mot « magique » apparaît pour la première fois, lorsque l'Omnia 3 de l'une des victimes s'adresse à l'équipe de policiers d'une voix « suave », convoquant par la même occasion l'idée d'une séduction potentiellement dangereuse de la part de cette machine. La magie est d'ailleurs également évoquée dans *No pasarán* où l'effet que produit la boutique de jeux vidéo sur les personnages est assimilé à la magie d'un matin de Noël à la page 20 ; dans les pages suivantes, le moment est décrit comme un rêve éveillé et le vieux vendeur comparé

¹⁴³ RYAN-SAUTOUR Michelle, « La métafiction postmoderne », dans LEPALUDIER Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 71.

¹⁴⁴ SCHAEFFER Jean-Marie, *op. cit.*, pp. 80-81.

¹⁴⁵ GRENIER Christian, *Les enquêtes de Logicielle : l'ordinateur*, Paris, Rageot, « Heure noire », 2014.

¹⁴⁶ Information donnée par Aline Pornel du Rat conteur à Bruxelles.

à la belle au bois dormant... Cela crée un contraste avec l'univers réaliste et sanglant du monde métadiégétique qui sera décrit plus tard, et que nous analyserons dans la partie suivante du travail.

*Le dernier monde*¹⁴⁷, roman jeunesse publié en 2014 par la maison d'édition belge Alice Jeunesse, reprend aussi ce topos. Le livre s'insère dans la série « Les aventures d'Anatole », narrant les aventures d'un petit garçon fêru d'informatique. Anatole et son meilleur ami vont être invités par une camarade de classe à tester un jeu vidéo pas encore distribué dont elle a obtenu une démo, sur l'ordinateur « surpuissant » de sa grand-mère, installé dans une arrière-boutique d'un quartier mal famé. Le jeu vidéo y fonctionne comme le jeu de société du célèbre *Jumanji*, c'est-à-dire qu'il place les joueurs en immersion tout en matérialisant son monde dans leur réalité : « C'est génial. Même plus besoin de lunettes... Ce n'est plus de la 3D... C'est comme si on était entrés dans l'ordinateur. – Ou que le jeu en était sorti, corrige Marie [...] » (p. 62). Ainsi, ici aussi la limite entre science et magie se fait floue. Le vocabulaire de la magie est très développé dans ce livre : « j'ai déniché un jeu vidéo exceptionnel. Surnaturel plutôt... » (p. 19), « il ne peut détacher son regard du jeu, envoûtant et magique » (p. 31), « Ce jeu, c'est de la magie pure » (p. 56). Il s'agit d'une magie présentée comme inquiétante comme dans *L'ordinateur* puisqu'il est précisé page 58 que le jeu a transporté les enfants « dans un autre monde, loin, si loin du bruit rassurant de l'épicerie, si loin de la féerie innocente de Noël ». Comme dans *No pasarán*, le contexte de la boutique est associé à quelque chose d'apaisant tandis que le monde métadiégétique serait inquiétant. Nous allons voir dans la partie suivante si cela se confirme avec la description de l'univers virtuel.

Dans cette catégorie, on compte aussi des romans où le jeu vidéo est déjà connu de l'enfant mais où celui-ci y entre par surprise. L'immersion n'est donc pas associée au jeu en tant que tel mais est un phénomène externe et d'autant plus surprenant. La différence principale avec les trois livres précédemment cités étant que, dans les trois qui vont suivre, il existe un lien affectif entre l'enfant et son jeu. D'ailleurs, deux d'entre eux font référence à des jeux existants.

¹⁴⁷ JENNER METZ Florence, *Le dernier monde*, Bruxelles, Alice Jeunesse, « Deuzio », 2014.



Comparaison du logo du jeu vidéo *SimCity* et de la couverture de *Crime City* dans notre édition. Le « C » renversé est un point commun qui semble volontaire.

C'est le cas dans *Crime-City*¹⁴⁸, sorte de parodie plutôt explicite des jeux *SimCity* et *Les Sims* (produits par la même compagnie). Ce livre est encore en prescription scolaire en 2022¹⁴⁹. *SimCity* étant sorti en 1989, il était déjà bien connu en 2004, date de publication de ce roman de Gudule. La typographie du titre sur l'édition de 2019 évoque d'ailleurs clairement le

logo de la licence. Le roman raconte l'histoire de Corentin, accro à son jeu vidéo qui se situe à la croisée entre *SimCity* et *Les Sims* et nommé *CreamCity*. Le degré d'illusion développé par le jeu est décrit comme « hallucinant » (p. 35) mais si l'on se réfère aux théories de Schaeffer, nous ne sommes pas dans de l'illusion puisque le joueur reste conscient qu'il joue. Le jeune garçon va se retrouver coincé dans l'univers numérique à cause d'un mystérieux logiciel anti-virus, que l'un de ses amis introduit dans son ordinateur après que Corentin déplore des bugs étranges se produisant dans le jeu, depuis qu'il a essayé d'en détourner les règles éthiques. Ainsi, le joueur devient lui-même un personnage de jeu, passant du statut de demiurge à simple habitant de cette ville qui se fera progressivement cauchemardesque. La séparation entre les niveaux de réalité est ici bien nette autant pour le personnage principal que pour le lecteur, des polices de caractère différentes sont mêmes utilisées selon que l'on se situe dans l'univers diégétique ou métadiégétique.

Le même phénomène se produit dans *Les cavaliers des lumières*.¹⁵⁰ Théodora est accro à un jeu vidéo de fantasy médiévale en ligne depuis le décès de sa mère. Elle va peu à peu voir des monstres issus du jeu envahir sa réalité, avant d'être propulsée au cœur même du jeu alors qu'elle utilisait un ordinateur de son école : « Théo fut soudain avalée par l'écran. [...] Que faisait-elle là, en chair et en os, au beau milieu de l'image-écran ? Ce n'était pas possible. Ce genre de choses n'arrivait que dans les films fantastiques. » (p. 74). On retrouve une confusion entre les niveaux de réalité : en effet, Théodora voit sans cesse des monstres imaginaires dans le monde réel. Néanmoins, elle trouve cela anormal et inquiétant. De plus, le

¹⁴⁸ GUDULE, *Crime-City*, Namur, Mijade, « Zone J », 2019.

¹⁴⁹ Cette information nous a été donnée par Lise Mairesse, libraire à la Librairie Scientia, à Mons.

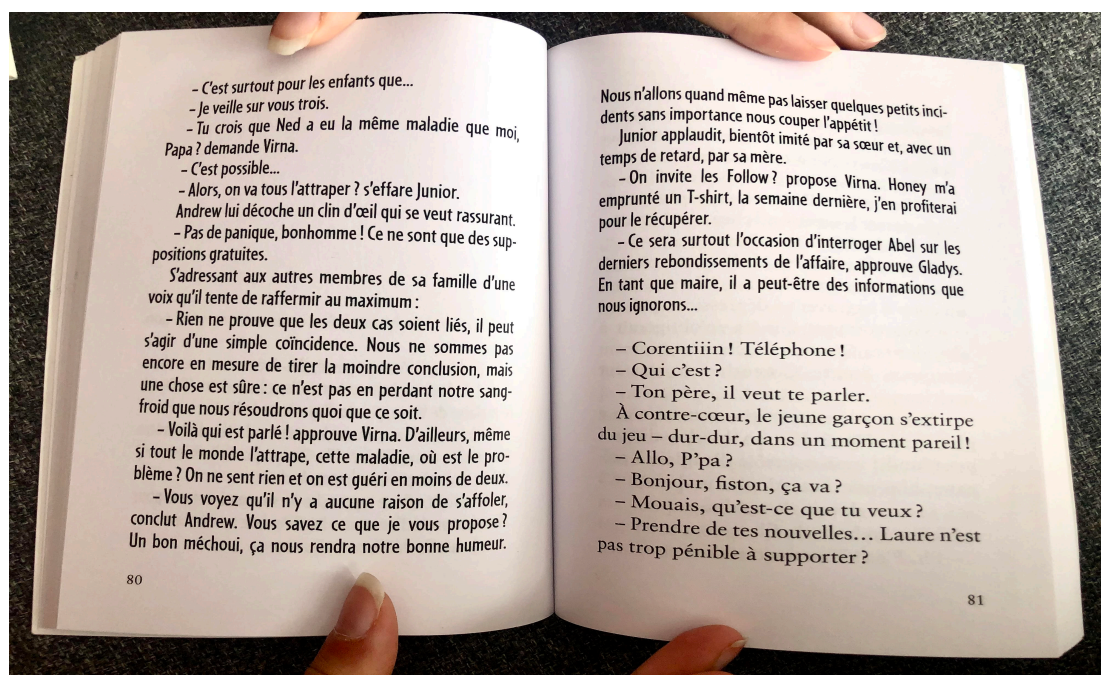
¹⁵⁰ AUBERT Brigitte et CAVALI Gisèle, *Les cavaliers des lumières, tome 1 : le règne de la barbarie*, Paris, Plon Jeunesse, 2008.

passage où elle rentre dans l'univers virtuel est net et marqué par son incompréhension. La référence aux « films fantastiques » souligne la dimension métatextuelle du roman et renforce le côté inhabituel de cette immersion dont lecteur et personnage ont pleinement conscience. Bien que cette irruption dans le numérique se fasse sur le mode fantastique comme dans *No pasaràn*, la différence fondamentale réside dans cette conscience qu'a le personnage de l'immersion qui a lieu.

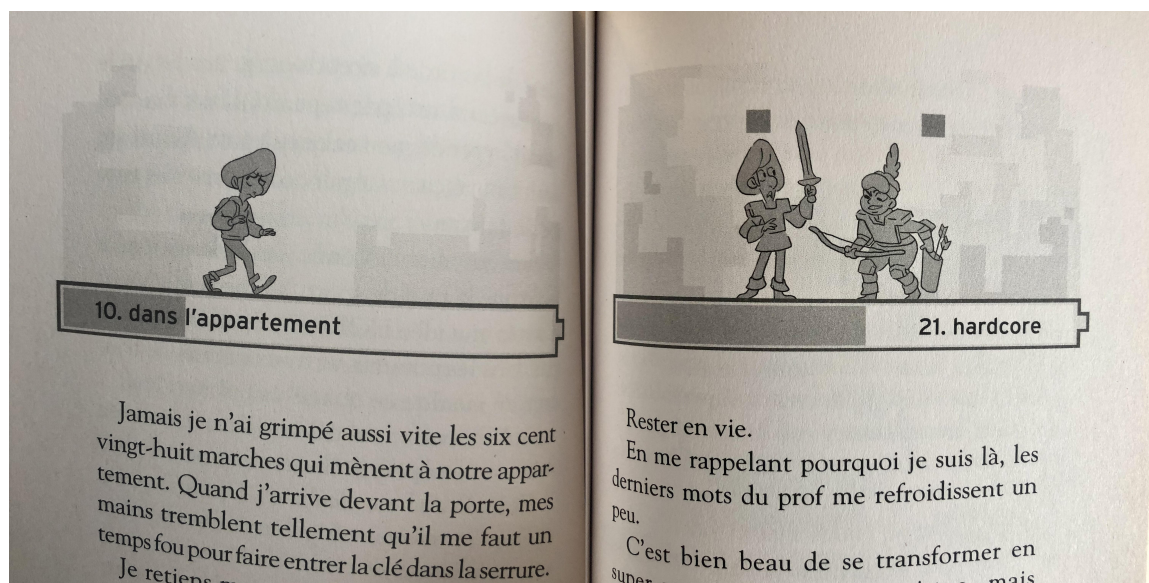
C'est aussi le cas dans *L'attaque des cubes*¹⁵¹, l'un des romans les plus récents de notre corpus paru aux éditions Rouergue, racontant l'histoire de trois enfants fans du jeu *Minecraft*. Alors qu'un étrange individu capture les esprits des habitants de leur ville pour les enfermer dans le jeu, les enfants vont rentrer dans celui-ci grâce à une mystérieuse technologie développée par un de leurs professeurs, et combattre l'ennemi afin de libérer leurs proches. Le passage entre le monde réel et l'univers virtuel est matérialisé littéralement par une porte. Il y a une nette distinction entre les deux univers qui permet aux personnages de les différencier d'un coup d'œil : le monde virtuel, bien que réaliste, présente des objets carrés, pixellisés (exactement comme dans le jeu *Minecraft*, la référence à ce dernier induisant certaines contraintes au niveau de la représentation de l'univers), tandis que la forme ronde indique aux personnages qu'ils sont dans le monde réel. Aucune confusion n'est donc possible bien que l'immersion soit totale. Les dessins présents dans le livre permettent aussi au lecteur d'opérer la distinction entre les passages se déroulant dans le monde réel et ceux se passant dans la réalité.

Le point commun entre ces trois romans, outre le lien affectif unissant les personnages à leur jeu, réside donc dans la conscience qu'ont les protagonistes du basculement d'un univers à l'autre, qui se fait toujours de manière très nette et est même souvent souligné pour le lecteur par certaines stratégies comme le changement de police de caractères pour *Crime-City* ou encore les dessins qui représentent les personnages sous forme d'avatars au début de chaque chapitre se déroulant dans le monde virtuel pour *L'attaque des cubes*. Il s'agit donc bien d'une métaphore de l'immersion fictionnelle au sens entendu par Jean-Marie Schaeffer.

¹⁵¹ CARTERON Marine, *L'attaque des cubes*, Arles, Rouergue Jeunesse, « dacodac », 2018.



Sur cette double-page tirée de *Crime-City*, on peut observer le changement clair de police de caractères qui permet de différencier les passages se déroulant dans le monde virtuel (en gras) de ceux se déroulant dans le monde réel. Le passage dans le monde réel est ici marqué par un dialogue, une interjection de la mère de Corentin qui vient brusquement mettre fin à sa séance de jeu. Le lecteur est donc lui aussi interrompu dans sa lecture.



À gauche, l'en-tête d'un chapitre de *L'attaque des cubes* se déroulant dans le monde réel : le personnage y est habillé de manière ordinaire. À droite, les personnages sont vêtus en costumes de héros et les cubes à l'arrière prennent de plus en plus d'importance : le chapitre se déroule dans le monde virtuel. La barre de progression indique l'avancement dans le roman, comme une barre de chargement dans un jeu vidéo : les codes des deux médias se mélangent !

Il nous reste à traiter un dernier cas dans cette catégorie : les romans où l'immersion dans le jeu vidéo mystérieux que trouvent les personnages n'est pas représentée explicitement comme dans les romans précédents par l'irruption desdits personnages dans l'univers virtuel mais sous-entendue par la mise en place de deux narrations parallèles, l'une concernant le protagoniste et l'autre son avatar.

Dans *Le jeu d'Hiroki*¹⁵², publié chez Didier Jeunesse, roman le plus récent du corpus (2020) qui nous transporte au Japon, le jeune Hiroki va découvrir dans une caisse un jeu vidéo mystérieux ayant appartenu à son père. Il incarne l'avatar de ce dernier et ses parties sont décrites dans des passages en italique retraçant les actions de Rodolphe (le personnage qu'il joue) comme si celui-ci était un personnage du roman à part entière. Ainsi, dans ces extraits, on a l'impression de suivre une autre histoire dans un univers médiéval, lequel est celui du jeu vidéo. Lorsque le petit garçon commente ses parties avec son amie Emiko, la forme italique disparaît et le sujet redevient Hiroki et non plus Rodolphe. Hiroki et Emiko vont finalement découvrir Midori, une joueuse qui est coincée dans l'univers numérique, prisonnière de son avatar à la suite d'une expérience scientifique ayant mal tourné. L'enjeu va alors consister à la délivrer. Dans ce livre, ce n'est donc pas le personnage principal qui se retrouve coincé dans le jeu vidéo. Mais le lecteur suit les aventures de Hiroki au sein de l'univers numérique comme si Hiroki était Rodolphe grâce à ce système des deux narrations parallèles. La virtualisation de l'identité du joueur, qui est l'un des dispositifs fictionnels distingués par Jean-Marie Schaeffer, est en fait représentée dans ce livre en immergeant le lecteur lui-même par un autre dispositif fictionnel bien différent : celui que permet la littérature, davantage tourné vers l'intériorité imaginative¹⁵³.

On retrouve le même processus dans *Sous haute dépendance*¹⁵⁴ de Ursula Poznanski, autrice autrichienne qui publia ce texte sous le nom *Erebos* en 2010. Ce roman est un best-seller dans la sphère germanophone (plus d'un million d'exemplaires vendus) et a même été récompensé d'un prix. On y retrouve à nouveau le topos du mystérieux jeu qui va circuler entre quelques jeunes dans un établissement scolaire. Ce programme semble géré par une intelligence artificielle presque surnaturelle, qui paraît tout savoir des joueurs et les traque dans leur réalité. Nick va se laisser séduire par ce jeu dangereux, et y créer un avatar nommé

¹⁵² SENABRE Éric, *Le jeu d'Hiroki*, Paris, Didier Jeunesse, 2020.

¹⁵³ SCHAEFFER Jean-Marie, *op. cit.*, pp. 244-54.

¹⁵⁴ POZNANSKI Ursula, *Sous haute dépendance*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2013.

Sarius. Même s'il ne se trouve pas propulsé dans l'univers numérique, les moments où il incarne son personnage sont écrits en focalisation interne du point de vue du personnage. Pas d'italique cette fois, mais ces extraits sont écrits au présent tandis que le reste de l'histoire est narré au passé. Cela donne lieu page 64 à une sorte de brouillage des niveaux de réalité :

Sarius n'hésite pas : il le roue de coups jusqu'à ce qu'il cesse...

— Nick ?

...de bouger. Ses bras glissent sur le côté. Un casque roule à terre, ainsi qu'un poignard, une...

— Nick, à quoi tu joues ?

— Je t'expliquerai plus tard.

...une amulette et des espèces de jambières.

[...]

Derrière lui, soudain, un bruit effroyable. Il se retourne d'un bond. Ce n'était que sa mère qui venait de claquer la porte¹⁵⁵.

Le lecteur est amené à vivre la même expérience que le joueur : propulsé dans le jeu par le biais de cette narration en focalisation interne, il voit le cours du récit interrompu par les remarques de la mère, dialogues intempestifs et phrases au passé qui viennent casser le dynamisme du combat. D'ailleurs, sur le site de critiques littéraires Babelio, la quasi-totalité des avis concernant ce livre mentionnent son aspect addictif. On retrouve ce même terme dans plusieurs opinions ainsi que les formules « prenant », « un suspense intenable », et plusieurs membres font le rapprochement entre le thème du livre et l'effet provoqué : « Ce livre dénonce l'addiction mais moi je suis devenu vraiment accro à ce livre ! Je l'ai dévoré en 2 jours » (critique de Colibri49), « Je comprends mieux le titre !! Quand on commence à le lire, on ne peut plus s'arrêter ! » (critique de Erebos99)¹⁵⁶. La dimension métafictionnelle est ainsi renforcée par le choix du titre francophone. L'aspect addictif est sans doute induit par le rythme soutenu et l'alternance entre les histoires du monde diégétique et celles du monde métadiégétique, qui s'entrecroisent, se coupent et se recoupent. Il est intéressant pour ce type de livre de voir si le jeu vidéo est dépeint de manière positive ou non, car si le jeu dans l'histoire a les mêmes effets sur ses joueurs que le roman sur ses lecteurs, les critiques négatives envers le média vidéoludique peuvent être aussi perçues comme des « autocritiques » pour le moins paradoxales. Nous verrons ce qu'il en est dans la prochaine partie. Un autre point intéressant à constater est qu'ici, le côté « surnaturel » du jeu est davantage lié à la science, en l'occurrence à une technologie secrète plutôt qu'à la magie. L'un des personnages explique à Nick qu'Erebos, le jeu vidéo, ne s'est pas fait tout seul, qu'il

¹⁵⁵ *Ibid.*, p. 64.

¹⁵⁶ Toutes les critiques peuvent être retrouvées en suivant ce lien, consulté le 14 janvier 2022 : <https://www.babelio.com/livres/Poznanski-Sous-haute-dependance/462489/critiques?a=a&pageN=1>

a été créé par quelqu'un, est géré par une IA « qui parle et qui pense comme un être humain », et qui vaudrait des milliards (p. 341). Cependant, à la fin du roman, on découvre que le créateur de cette intelligence artificielle, désormais mort, s'est programmé lui-même dans le jeu et continue d'y vivre, exactement comme dans *L'ordinateur*. Ainsi, malgré l'aspect globalement réaliste de l'histoire, une pointe de fantastique émerge à la fin.

3.2.1.2. *L'immersion attendue*

Passons à la deuxième catégorie de romans, ceux où l'immersion est le fruit d'une technologie connue (généralement un équipement composé de capteurs sensoriels), le plus souvent dans un futur proche ou lointain. À nouveau, il y a deux sous-catégories : nous devons distinguer les romans qui sont des dystopies (*Epic*, *Le jeu du maître* et *Warcross*) et les autres. Ces derniers sont plus anciens, et francophones, tandis que les dystopies ont été écrites en anglais et publiées entre 2011 et 2018 en français, ce qui est sans doute à relier au phénomène *Hunger Games* mentionné dans la partie « Contextualisation ».

Dans *L'Attrape-Mondes*¹⁵⁷, le troisième roman le plus ancien du corpus, les personnages s'immergent dans le jeu au point de ne plus faire la différence entre virtuel et réalité, comme dans *No pasarán*. Au début de l'histoire, l'héroïne, Nina, se croit dans sa réalité, tout comme le lecteur le pense. Puis, elle apprendra qu'elle est en fait un personnage d'un jeu vidéo joué par un autre protagoniste du roman. À la fin, ultime rebondissement, elle émerge du jeu et on comprend qu'elle était en fait réelle, et que c'était son compagnon qui appartenait au monde virtuel dans lequel elle s'est immergée via une technologie ancrée dans son monde futuriste, un « ordinateur quantique » et un « algorithme neuronal » (pp. 226-7). Ainsi, ce livre s'intègre finalement dans cette catégorie de romans où la technologie est normale, acceptée (même si, dans un premier temps, on pense l'inverse). Autrement dit, contrairement à *No pasarán*, la confusion entre les univers est ici recherchée par les personnages ! Pour Laurent Bazin, ce livre nous montre qu'entrer en littérature, c'est faire l'expérience d'un décentrement de soi, comme le fait Nina.¹⁵⁸ Le lecteur est entraîné de la même façon que les personnages dans ce vertige existentiel qui amène des questionnements ontologiques. Selon Bazin, ce serait une expérience que permet la littérature, et donc à

¹⁵⁷ MOLLA Jean, *L'Attrape-Mondes*, Paris, Gallimard jeunesse, 2003.

¹⁵⁸ BAZIN Laurent, « A la croisée des possibles: métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », *idem*, pp. 34-46.

<http://www.critical-review-of-contemporary-french-fiction.org/rcffc/article/view/fx09.04/912>

laquelle on peut raisonnablement s'attendre en se plongeant dans un livre, tout comme c'est le choix de la joueuse dans le roman d'expérimenter ce vertige à travers son jeu vidéo. C'est sans doute la différence essentielle entre les deux catégories.

On retrouve une histoire similaire dans *Le jeu du maître*¹⁵⁹, écrit par l'auteur du best-seller *Le labyrinthe*, James Dashner. Ce roman pour ados présente une société futuriste organisée autour du VirtNet, une sorte de version évoluée d'Internet, dont le jeu Lifeblood rassemble une grande partie de la population. Les joueurs, pour s'y connecter, doivent se placer dans une « Sensobox », également nommée « cercueil », ce qui leur permet d'accéder au « Sommeil », l'état de veille dans lequel se trouvent leurs corps quand leurs esprits se matérialisent sous forme d'avatars dans le monde virtuel. Tous les joueurs cherchent à atteindre le Lifeblood Deep, qui reproduirait un niveau d'illusion total. Alors qu'un cyberterroriste piège des gens à l'intérieur du Sommeil, transformant leurs corps en coquilles vides, Michael, joueur doué en codage, est embauché par la société VNS pour tenter d'arrêter le criminel. Cependant, nous apprenons à la fin qu'il est une « tangente », une intelligence artificielle du jeu, et que la réalité à laquelle il pensait appartenir est en fait une illusion. On voit là comment la confusion entre les niveaux de réalité amène à des questionnements ontologiques, de la même manière que dans *L'Attrape-Mondes*. On apprend finalement que le terroriste cherchait à tuer des esprits pour libérer des corps afin que des intelligences artificielles comme Michael puissent s'y incarner (on retrouve le même schéma dans *L'attaque des cubes*, où l'antagoniste capture les esprits des gens pour les enfermer dans le jeu afin que les créatures du jeu puissent s'incarner dans la réalité). On remarque donc plusieurs topos présents au sein d'autres livres du corpus dans ce roman, lequel semble affirmer son appartenance au courant cyberpunk.

C'est également le cas de *Warcross*, de Marie Lu¹⁶⁰. On y rencontre exactement le même schéma : Emika, une jeune femme douée en informatique (en l'occurrence, une hackeuse qui multiplie les petits méfaits pour survivre financièrement dans un monde profondément inégalitaire) va se faire repérer par la société produisant le jeu vidéo qui fait office de sport mondial, Warcross, et va être engagée pour contrer un pirate qui semble vouloir détruire le jeu. Ce dernier est accessible depuis des lunettes spéciales qui projettent la réalité virtuelle, les NeuroLink. Celles-ci sont directement reliées au cerveau et peuvent le

¹⁵⁹ DASHNER James, *Le jeu du maître*, Paris, Pocket Jeunesse, 2013.

¹⁶⁰ LU Marie, *Warcross*, Paris, Pocket jeunesse, 2018.

convaincre de la réalité de ce qu'il voit : c'est donc le cerveau humain qui recrée autour de lui n'importe quel univers, plutôt qu'une sorte de sarcophage encombrant qui suppose une connexion à durée limitée comme dans *Le jeu du maître*. Dans ce roman, le monde virtuel s'étend ainsi bien au-delà du jeu vidéo. Chaque magasin se pare, par exemple, de sa mascotte publicitaire en hologramme, visible avec les lunettes que tous portent en permanence. Le fait que l'immersion fictionnelle soit considérée comme normale dans cette catégorie de notre corpus est lié à l'influence du courant cyberpunk qui imprègne grandement *Warcross*. En effet, dans les histoires relevant de ce courant, le personnage principal évolue dans un univers généralement détestable mais qu'il ne peut pas modifier, contrairement au schéma narratif souvent présent dans les dystopies classiques¹⁶¹. Le protagoniste va alors s'approprier cette technologie aliénante qui constitue le socle de cet univers et se reposer sur celle-ci : plutôt qu'une révolte, c'est une sorte de servitude assumée qui est présentée¹⁶². C'est le cas d'Emika qui, par sa maîtrise de la technologie et les longues heures passées à jouer ou à pirater, va accomplir une quête et s'élever socialement. L'immersion est donc recherchée par les personnages, et c'est par cette dernière qu'ils peuvent aussi s'affirmer, même si elle les aliène également. À la fin de *Warcross*, on apprend en effet qu'Emika, en défendant les intérêts de la société productrice, a en fait soutenu un projet malhonnête qui consistait à utiliser l'algorithme du NeuroLink pour contrôler une certaine zone du cerveau de la population (dont elle fait partie). Sur le mode baroque, le roman présente ainsi un complet retournement de situation final comme dans *L'Attrape-Mondes* et nous analyserons ce que cela implique dans la représentation de l'univers tour à tour doté de connotations opposées.

La situation est légèrement différente dans *Epic* de Conor Kostick¹⁶³. Ce roman irlandais publié en langue originale en 2004 a été nommé pour de nombreux prix, dont le prix belge Farniente. Il s'inscrit dans le schéma typique de la dystopie en narrant l'histoire d'une révolte. Alors que la Terre a été ravagée par une guerre, les humains ont bâti sur une autre planète similaire aux contrées rurales médiévales, une nouvelle société où la violence est proscrite et où le statut social de chacun est déterminé sur la base des résultats de chaque membre de la population à un jeu vidéo fantasy : *Epic*. Chacun possède un alter-ego virtuel qu'il se doit d'entraîner et de mener au combat dans ce monde fantastique numérique, afin de s'élever socialement. Le récit suit le jeune Erik, un adolescent qui, avec ses amis, va se mettre

¹⁶¹ TAILLEFER Hélène, *art. cit.*, pp. 113-128.

<http://revuepostures.com/fr/articles/taillefer-9>

¹⁶² *Ibid.*

¹⁶³ KOSTICK Conor, *Epic*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2011.

à questionner ce système injuste. Contrairement aux romans de la première catégorie où il existe un lien affectif entre l'enfant et le jeu, c'est ici tout l'inverse dont il est question, puisque le jeu vidéo est lié au gouvernement, et le fait de jouer devient alors un devoir et une tâche profondément angoissante. L'immersion fictionnelle ne représente donc pas un plaisir mais une contrainte et la manière dont la fiction est orchestrée constituera d'ailleurs l'enjeu de toute l'histoire. Plutôt que de renouer avec le plaisir, les personnages vont peu à peu se libérer de cette immersion, jusqu'à la destruction du jeu à la fin.

Dans les deux romans qu'il nous reste à présenter, on retrouve l'idée typiquement cyberpunk d'une technologie que s'approprient les personnages pour y projeter leur salut, même si ces deux livres ne sont aucunement des dystopies et ne s'inscrivent pas dans le courant cyberpunk étant donné qu'ils ne présentent pas une société particulière, se concentrant plutôt sur les trajectoires individuelles de personnages et sur leur rapport à un jeu, sans enjeu sociétal.

C'est le cas de *L'envol du dragon*¹⁶⁴, le titre le plus court de notre corpus, écrit par Jeanne-A Debats et publié dans une collection particulière, « Mini Syros Soon », qui propose des récits très brefs se déroulant dans le futur. Le personnage principal en est Valentin, un enfant atteint d'une maladie en stade terminal, qui réside à l'hôpital et se plonge dans le jeu en ligne WolrdOfDragons pour « oublier » sa maladie, dans un futur où un dispositif sensoriel permet de s'immerger complètement dans le virtuel à l'aide d'une « puce de connexion » et d'un boîtier. Dans ce monde de l'hôpital, gravitent autour de Valentin des personnages d'adultes comme son père ou les membres du personnel, qui ont tous leur avis sur le jeu vidéo. Au final, même s'il n'est pas question d'une société dystopique, l'autrice reproduit à l'intérieur du microcosme qu'est l'hôpital une situation désespérée similaire à celle des protagonistes cyberpunk : celle d'un individu condamné qui projette littéralement son salut dans un jeu et se délivre de son corps malade en plongeant son esprit dans le numérique.

Le dernier cas qu'il nous reste à présenter est hybride : c'est celui de *La Cité : la lumière blanche*¹⁶⁵, premier tome d'une saga écrite par Karim Ressouni-Demigneux en 2011. L'hybridité vient du fait que ce livre présente un adolescent qui entre en possession d'un jeu

¹⁶⁴ DEBATS Jeanne-A, *L'envol du dragon*, Paris, Syros, « Mini Syros Soon », 2011.

¹⁶⁵ RESSOUNI-DEMIGNEUX Karim, *La Cité, tome 1 : la lumière blanche*, Voisins-le-Bretonneux, Rue du Monde, 2011.

vidéo permettant une immersion révolutionnaire dans le virtuel, comme les romans de la première catégorie, mais ce jeu, loin d'être secret, se diffuse dans le monde entier, et est présenté comme permettant une plongée dans l'univers numérique bien plus forte que dans les autres jeux existants. Aussi, l'immersion est-elle attendue par les personnages, comme dans la seconde catégorie qui nous occupe, bien qu'elle soit inédite pour eux car ils ne l'ont jamais vécue auparavant. On pourrait dire que *La Cité* constitue un pont entre les deux catégories que nous avons distinguées. Ce jeu propose un voyage dans « une autre réalité » (p. 18) grâce à un système de traduction instantanée, des casques sensoriels et un réalisme incroyable permis grâce à un procédé novateur d'images en trois dimensions. Le personnage principal, Thomas, assiste à une démonstration du jeu et compare l'effet de celle-ci sur le public à la réaction bien connue des tout premiers spectateurs de « L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat » de Louis Lumière en 1896 (p. 20). On est donc bien ici dans le passage d'une société à une autre, dans laquelle ce genre de dispositif serait accepté, à la jonction entre nos deux catégories. On retrouve aussi tout le vocabulaire de la magie comme dans les premiers romans présentés : « Mais c'était incroyable, miraculeux [...] une immersion totale dans un monde imaginaire, un miracle ! » (p. 21). Le terme « immersion » est donc ici explicitement convoqué. Le vocabulaire de la magie entre dans le champ sémantique du miracle, dans l'idée d'une technologie révolutionnaire. D'ailleurs, dans le roman, Thomas est un passionné de magie et compare le bluff que cette discipline demande aux stratagèmes utilisés par les développeurs de *La Cité* (p. 30).

Cependant, l'illusion n'est pas complète car le médium reste perceptible : les accessoires sensoriels sont décrits comme un peu désuets, ce qui surprend les personnages étant donné que les producteurs de jeux évitent en général les artifices afin que l'immersion soit complète. L'un des critères distinctifs du virtuel par rapport à la réalité est précisément le fait que dans le cas du virtuel, la machine est le médiateur du rapport à l'environnement : l'expérience qu'elle permet est réelle mais médiée¹⁶⁶. Toutefois, ce caractère médiat entre en contradiction avec l'immédiateté associée à l'immersion qui permet une expérience en temps réel, où le corps est impliqué¹⁶⁷. Ce passage d'une expérience médiée à une expérience immédiate est illustré en une phrase à la page 37 : « Je ne regardais pas *La Cité*, j'étais dans *La Cité* ». On passe ici d'une représentation fictionnelle à une expérience réelle. Au final, l'illusion va prendre de plus en plus de place, bien que le personnage ne confonde pas

¹⁶⁶ VITALI ROSATI Marcello, *op. cit.*, pp. 77-79.

¹⁶⁷ *Ibid.*, p. 144.

d'emblée réalité et virtuel. Le récit est d'ailleurs narré au passé et on sait depuis le début, via une prolepse, que la vie de Thomas va basculer dans l'horreur. Des mystères vont émerger quant au fonctionnement flou du jeu, la violence et la trahison vont y faire leur apparition, jusqu'à la fin où Thomas se fait piéger par un décor illusoire...

Nous ne pouvons tirer des conclusions quant à ce que ces romans nous disent de la plongée dans le virtuel et de l'immersion fictionnelle uniquement sur la base du dispositif d'immersion présenté dans chacun d'eux. Il nous faudra pour cela analyser la représentation de l'espace virtuel. En revanche, ce tour d'horizon nous a permis de présenter les différents livres du corpus ainsi que de nourrir des hypothèses. On peut supposer que le fait que l'immersion dans le virtuel soit une donnée de base dans l'univers où prend place l'histoire (en ce qui concerne les romans de la deuxième catégorie, où l'immersion est attendue) rend ce phénomène moins dangereux ou effrayant pour les protagonistes. Sauf dans le cas des dystopies comme *Epic* ou *Le jeu du maître* où la société est justement remise en question. Nous pourrions également faire l'hypothèse que l'entrée brusque du personnage dans son jeu sans qu'il ne s'y attende (ce qui est le cas surtout dans les romans les plus anciens) peut constituer une péripétie et donc un danger. Cependant, dans le cas où l'enfant a un lien affectif avec le jeu, peut-être cette immersion symbolise-t-elle un engagement et un attachement fort, qui peut entraîner plaisir comme problèmes.

3.2.2. La vision des jeux vidéo et des livres dans les romans du corpus

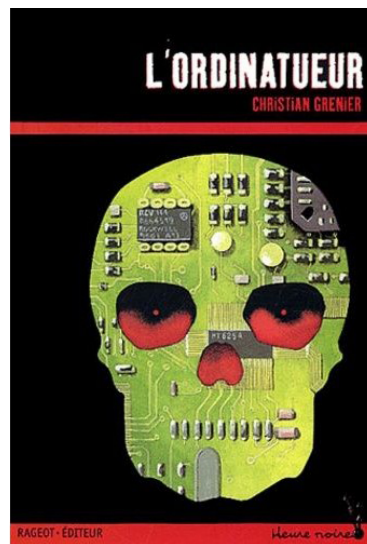
L'enjeu de ce mémoire étant l'immersion fictionnelle dans la littérature ou les jeux vidéo, il est aussi intéressant d'aborder l'opinion que les auteurs de ces livres manifestent dans leurs histoires, à propos des romans et des jeux. L'analyse de la représentation de l'espace virtuel va nous permettre de repérer les imaginaires qui y sont présents et donc ce qui y est véhiculé inconsciemment mais avant cela, il est important de prendre en compte la dimension consciente, ce que ces écrivains véhiculent directement comme image de ces fictions littéraires ou virtuelles. Le jeu vidéo fait l'objet depuis le début des années 2000 d'un véritable débat médiatique à propos du risque d'addiction, de confusion entre réel et virtuel, et de la violence que ce média pourrait provoquer. Il est même devenu un vrai problème public depuis l'intégration en France de cette question au Plan national de mobilisation contre les

addictions¹⁶⁸. Toute fiction pour la jeunesse prenant pour thème le jeu vidéo s'inscrit ainsi dans ce débat sociétal.

On peut déjà remarquer que dans la plupart des romans du corpus, le jeu vidéo est présenté très clairement comme une échappatoire face à une vie difficile : Nina dans *L'Attrape-Mondes* n'a aucune confiance en elle et se trouve laide, Corentin dans *Crime-City* vit une situation familiale très difficile, son père ayant abandonné la famille, Valentin dans *L'envol du dragon* souffre d'une maladie grave, quant à Théodora dans *Les cavaliers des lumières*, Nick dans *Sous haute dépendance*, Thomas dans *La Cité*, Emika dans *Warcross*, Antoine dans *L'attaque des cubes*, et Hiroki dans *Le jeu d'Hiroki*, ils ont tous perdu un de leurs deux parents, le père ou la mère. C'est donc un motif récurrent qui s'avère significatif : tous ces personnages sont des enfants plus ou moins désemparés et cherchent à fuir la réalité. Toutefois, cela peut s'avérer bénéfique ou nocif et ne nous indique donc rien quant à la représentation de ce média, si ce n'est qu'il s'ancre d'emblée dans un contexte lourd psychologiquement, il ne s'agit pas d'un simple loisir.

Le débat autour des jeux vidéo et de la lecture ne traverse pas tous ces romans de manière directe. Néanmoins, dans trois livres du corpus, lecture et jeux vidéo sont assimilés, et dans cinq autres, ils sont opposés.

Le titre du roman *L'ordinateur* et sa couverture, qui montre le dessin d'un crâne humain formé par la carte-mère d'un ordinateur, augurent tout de suite une histoire qui ne donnera guère une image positive de l'ordinateur, moyen très prisé par les jeunes pour jouer. La fin du roman révèle d'ailleurs que les utilisateurs, drogués aux médicaments pour ne pas s'assoupir, sont morts de crise cardiaque à cause d'une sorte de vision conçue pour les tuer après des heures passées à jouer à un logiciel nommé « La Tour, Prends Garde ». On retrouve ici l'image plutôt grossière du geek littéralement



Couverture de *L'ordinateur*, édition de 2014 (dessin de Alain Korkos).

¹⁶⁸ ARNOULT Audrey, « Les représentations des pratiques vidéoludiques dans *Le Monde* : entre loisir et problème de santé publique », *Sciences du jeu* [En ligne], n°13 (2020). URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2637> (consulté le 19 février 2021).

drogué, absorbé jusqu'à la mort par son écran. Pourtant, on remarque plusieurs fois un parallélisme entre livre et jeu vidéo : page 39, le CD-ROM sur lequel le jeu a été effacé est comparé à un livre aux pages vierges et, page 101, l'un des personnages établit un lien entre ce programme fatal et le livre interdit du *Nom de la rose*, suggérant ainsi l'idée de la censure du livre (et par extension de la fiction), liée à cette peur que suscite le jeu vidéo. Mais si l'auteur a conscience de la similitude entre jeu vidéo et livre, pourquoi véhiculer une conception si alarmiste rejoignant des positionnements très critiques sur le plaisir de la fiction ? La suite nous amènera à nuancer.

Dans *L'Attrape-Mondes*, l'auteur va plus loin que de simples comparaisons, il assimile très clairement lecture et jeu vidéo dans une optique plutôt positive et joue de la dimension métatextuelle. Preuve en est dans le passage suivant :

L'ordinateur émet des ondes qui entrent en résonance avec mes ondes cérébrales et me transporte dans l'univers virtuel de son choix. [...] En fait, j'y suis sans y être. Je suis dedans et je suis ici en même temps. Peut-être ne suis-je nulle part. Dis-toi que c'est comme quand tu lis un bon bouquin... Où est le monde dans lequel tu t'immerges ? Pas dans la tête de son créateur, parfois disparu depuis belle lurette. Alors dans les mots, dans ton esprit ? Ailleurs, dans un entre-deux¹⁶⁹ ?

Ici, c'est donc par le biais de l'immersion fictionnelle que les deux médias (livre et jeu vidéo) sont rapprochés et sans connotation négative. D'ailleurs, vers la fin du roman, le débat autour du potentiel danger que représenterait le jeu vidéo est abordé très directement, à travers un personnage qui explique que le danger ne vient pas du média en lui-même mais plutôt de l'utilisation que l'on en fait et de l'état psychologique du joueur :

Quand les premiers Univers Virtuels Autonomes ont été mis sur le marché, il y a eu des tas de gens pour les critiquer, crier au scandale, dire que les joueurs allaient devenir fous, agressifs, se déconnecter complètement du réel, commettre des crimes. En fait, c'est toujours le même problème. Si tu es équilibré, si tu arrives à faire la part des choses, les jeux te permettent de te libérer de ta violence, de tes angoisses. Tu vis par procuration des aventures inimaginables autrefois, sans le rempart des mots ou de l'écran¹⁷⁰.

La mise à distance du discours ambiant critique envers les jeux vidéo (« Il y a eu des tas de gens pour les critiquer ») se retrouve dans le troisième roman opérant une comparaison entre littérature et jeu vidéo : *Les cavaliers des lumières*. Le père de Théodora tient un discours négatif sur les jeux vidéo : « C'est ce fichu ordinateur ! Ces jeux ! Je n'aurais jamais dû

¹⁶⁹ MOLLA Jean, *op. cit.*, p. 67.

¹⁷⁰ *Ibid.*, p. 157.

commencer à te laisser jouer sur Internet. » Mais sa fille réplique en sous-entendant que le fait de jouer n'est pas différent d'une activité littéraire : « – Papa, tu ne te rends pas compte ! C'est important pour moi. C'est comme la poésie pour toi ! C'est toute ma vie, mon refuge, mon espace de liberté... » (p. 17). Un genre littéraire appartenant à la production restreinte et considéré comme prestigieux, la poésie, est ici comparé aux jeux vidéo. Pourtant, comme dans *L'ordinateur*, on retrouve une certaine ambivalence car à la fin du roman (p. 292), Théodora voit dans une hallucination un homme rivé à son ordinateur au point de devenir une machine vivante, image précisément rattachée au discours critique mis dans la bouche du père... La comparaison entre jeux et livres revient plusieurs autres fois. À la page 128, Théodora est plongée dans un livre dédié aux légendes arthuriennes et médite à ce propos : « Elle songea que si elle n'avait pas eu d'ordinateur à la maison, elle aurait sûrement, à la mort de sa mère, cherché refuge dans ce genre d'histoires et de légendes. » Un peu plus loin, dans un passage situé aux pages 166 à 168, elle va littéralement entrer dans un livre, aussi sûrement que lorsqu'elle est aspirée par l'écran de son ordinateur. L'univers contenu dans ledit livre est comparé à un monde miniature en boîte, à une animation rappelant la vidéo. Là aussi, médias livresque et vidéoludique sont rapprochés par leur capacité à immerger le lecteur/joueur dans la fiction mais aussi par le fait qu'ils semblent offrir une échappatoire à la réalité.

Il y a toutefois plus de romans du corpus où jeux vidéo et livres sont opposés. Dans *Le dernier monde*, *Sous haute dépendance* et *Epic*, cela se manifeste à la fin, lorsque le jeu disparaît. Anatole dans *Le dernier monde* va jusqu'à refuser de recevoir un nouveau jeu pour Noël : « Oh tu sais, l'ordinateur... les jeux... Bof ! Je préférerais un bon livre. » (p. 118). Il choisit en plus de recevoir un manuel scientifique, genre auréolé de prestige et d'autant plus éloigné de la connotation de loisir associée aux jeux. Lorsque le jeu vidéo est détruit à la fin de *Sous haute dépendance* et de *Epic*, les personnages se livrent à d'autres activités. Nick parle lecture avec son nouvel ami, recommence à faire ses devoirs. Le fait qu'auparavant, il ne semblait pas s'intéresser à la lecture sous-entend que cette passion serait incompatible avec celle pour les jeux vidéo. Et pourtant, on a vu dans la partie précédente combien les lecteurs avaient rapproché la lecture de *Sous haute dépendance* au fait de jouer à un jeu addictif ! Dans *Epic*, vu que le jeu avait tout d'une contrainte, les joueurs disent se sentir plus libres après sa destruction, et le personnage du bibliothécaire leur propose de profiter de ce temps nouvellement acquis pour consulter des ouvrages à la bibliothèque. L'un des personnages se

met à peindre : toutes les formes de loisir semblent considérées comme meilleures que le jeu vidéo...

Le discours négatif sur les jeux vidéo est plus clairement mis en scène dans *No pasaràn*. On le retrouve ici autant dans la bouche des enfants que des adultes. L'auteur semble dire à travers Andreas (que nous suivons en focalisation interne) que la loi de 1994 aux États-Unis pour réglementer la violence dans les jeux n'est pas respectée et que les éditeurs se complaisent à rajouter du gore. Page 113, l'infirmier argue que le jeu vidéo est dangereux pour la santé. Pourtant, quelques pages plus loin (pp. 122-23), le médecin prétend que c'est faux : c'est là un vrai débat qui est orchestré. À la fin du roman, le personnage du médecin, figure d'autorité, affirme que le jeu vidéo s'avère tout de même problématique mais davantage à un niveau politique : il encouragerait l'extrême-droite, l'apologie de la violence et de la haine.

Aujourd'hui, tous les crimes du monde se déroulent en direct, et nous sommes toujours aussi passifs. Peut-être même encore plus, parce que côtoyer de telles saloperies jour après jour nous anesthésie. Tu sais, j'ai à peine quarante ans, mais j'ai grandi à une époque que tu ne peux pas imaginer, où il n'y avait pas encore de téléviseurs, ou presque. Une époque où la pensée avait le temps de mûrir, où on lisait plus de livres qu'aujourd'hui. Je ne connaissais pas tout ça, dit Munier en désignant l'ordinateur. Les jeux vidéo, tous ces trucs virtuels... je n'ai rien contre, mais c'est un monde hors du monde, hors de notre réel, un monde où fuir le quotidien¹⁷¹.

Le médecin, monsieur Munier, est un personnage très positif tout au long de l'histoire, une figure d'autorité pour le héros, et son discours ne se voit pas contredit. Cette attitude passéiste qui semble défendue pourrait s'expliquer par la date de publication de ce roman (fin du 20^e siècle, époque où les jeux vidéo étaient moins intégrés à la société) mais il est tout de même interpellant de se dire qu'il est toujours réédité et présent sur les listes de prescriptions scolaires aujourd'hui. Nous verrons si la représentation de l'univers virtuel est aussi caricaturale que cela. En attendant, il est intéressant de constater qu'ici, livres et jeux vidéo sont opposés plutôt en raison du fait que le livre serait un média permettant davantage la réflexion, et rattaché à une époque passée où la violence aurait été moindre. Par ailleurs, le fait que le jeu vidéo soit décrit comme permettant de fuir le quotidien et opposé au livre, entre en contradiction avec ce qu'on retrouve par exemple dans *Les cavaliers des lumières*, où le roman est présenté au même titre que le jeu comme un moyen de s'évader. Christian Reyns-Chikuma souligne à quel point le contexte de publication influence la représentation du jeu

¹⁷¹ LEHMANN Christian, *op. cit.*, p. 184.

vidéo dans *No pasaràn* : durant les deux ans précédant l'année de sa publication (1996), les écrans étaient envahis par les images de la guerre yougoslave, l'hystérie collective à propos des jeux commençait à monter mais on parlait aussi beaucoup de devoir de mémoire via le procès du collaborationniste Paul Touvier¹⁷². Et le chercheur soutient justement que, si les jeux vidéo nouveaux et « commerciaux » sont diabolisés dans le roman, le média en tant que tel y est présenté comme permettant d'apprendre le passé, et de faire mémoire en se souvenant de la violence des guerres, de façon didactique et éthique¹⁷³. D'ailleurs, cet apprentissage passe aussi par la lecture pour le héros, qui va emprunter un ouvrage à propos de la guerre en Yougoslavie après avoir joué à l'Expérience ultime. En fait, le roman semble plutôt critiquer l'immersion dans le jeu vidéo lorsque celle-ci n'est pas encadrée et qu'elle se fait au profit uniquement du divertissement, pour fuir le quotidien.

La critique de l'aspect commercial des jeux vidéo se retrouve aussi dans *La Cité*. Dès la page 9, Thomas est complètement absorbé par les images publicitaires autour du jeu. Page 84, il est mentionné que ses notes chutent drastiquement à cause de celui-ci. Son amie Nadia, jeune fille engagée politiquement et représentative du monde de la réalité, lui reproche page 101 de s'enfermer complètement dans son monde, sur son ordinateur. Page 200, son père lui trouve l'air absent. Thomas est donc critiqué autant par une amie de son âge que par une figure parentale. Le discours sur la littérature apparaît en filigrane via l'introduction de plusieurs poèmes au cours du roman. Page 125, on a droit à un poème de Gérard de Nerval, dont la quatrième strophe semble particulièrement moralisatrice : « Ah et préférons cette chimère / À leur froide moralité / Fuyons leur voix triste et sévère / Si le mal est réalité / et si le bonheur est un songe / fixons les yeux sur le mensonge / pour ne pas voir la vérité. » Même si le poète paraît encourager le fait de se plonger dans l'illusion (et donc, dans le contexte du roman, à continuer à jouer), on comprend par la présence de ce poème que le jeu est considéré comme un mensonge, opposé à la vérité, à la réalité. Autrement dit, la révélation de la morale est associée à la littérature, et en particulier à la poésie, qui comme on l'a vu, est un genre prestigieux et d'autant plus opposé aux jeux vidéo.

Dans les autres romans du corpus, on ne trouve pas d'allusion explicite à la littérature mais on voit en revanche un discours similaire sur les jeux vidéo. Dans trois autres livres, ce discours est mis à distance. Dans *L'envol du dragon*, les critiques envers ce média sont

¹⁷² REYNS-CHIKUMA Christian, *art. cit.*, p. 182.

¹⁷³ *Ibid.*, p. 179.

toujours placées dans la bouche des adultes qui gravitent autour de Valentin, et celui-ci finira par se connecter une dernière fois afin que sa mort soit plus douce, donnant tort aux adultes. Dans *L'attaque des cubes*, le discours négatif est mis à distance non seulement par son association aux personnages adultes souvent contredits par les enfants qui finissent par sauver le monde en se plongeant dans leur jeu, mais aussi par la présence de guillemets : « La proviseure [...] m'a balancé un discours sur les “dangers des jeux vidéo” » (p. 10). L'expression entre guillemets est montrée comme figée et donc comme un discours stéréotypé. *Le jeu d'Hiroki*, roman le plus récent du corpus, est le seul où l'on retrouve une figure parentale qui aime jouer, ce qui est sans aucun doute à relier à l'année de publication (2020) et au fait que la population consommatrice de jeux vieillit de plus en plus. Le discours négatif apparaît aussi, mais dans la bouche de l'oncle Daisuke, qui est présenté comme très marginal et détaché de la réalité. À la fin, le jeune Hiroki finit par remiser la console « magique » au placard, mais précise à son amie Emiko qu'il a conservé son autre console et reste toujours amateur de jeux, contrairement à ce qu'on voit dans certains des romans plus anciens comme *Epic* ou *Sous haute dépendance*. Cette évolution est logique au vu des données exposées dans la première partie de ce mémoire : le jeu vidéo s'est largement démocratisé.

Nous observons donc que livres et jeux vidéo sont tantôt assimilés, tantôt opposés, et que le discours critique envers le média vidéoludique est parfois mis à distance tandis qu'il semble d'autres fois faire office de morale (notamment selon le statut dans l'histoire du personnage qui incarne ce discours critique). Il est aussi important de constater qu'au sein d'un même livre, le discours est parfois flou, tantôt contredit, tantôt confirmé... Nous allons maintenant analyser si la description de l'espace virtuel va faire ou non écho à cela : l'espace virtuel est-il décrit négativement dans les livres qui diabolisent les jeux vidéo et valorisent les livres, et positivement dans ceux qui les assimilent ? Qu'est-ce que la description de l'espace peut nous apporter comme message complémentaire pour enrichir notre réflexion ?

3.3. Analyse de la représentation de l'espace virtuel

Il ne suffit pas d'étudier la manière dont le discours sur les jeux vidéo est mis en scène dans les différentes œuvres pour en déduire la représentation qui y est faite de l'immersion fictionnelle et du rapport entre jeux et lecture. Pour cela, il faut également étudier

les imaginaires, traces textuelles des représentations mentales, fruit à la fois d'un héritage collectif et de la subjectivité de chaque auteur¹⁷⁴. Cela nous amènera à plonger dans l'inconscient collectif, à voir ce qui façonne les productions des auteurs. C'est à la jonction entre la diégèse et le symbole que l'imaginaire se fait le plus fort¹⁷⁵. Or, le jeu vidéo est bien le sujet de la diégèse dans les livres de notre corpus, tout en prenant la forme abstraite d'un univers métadiégétique.

L'univers métadiégétique fantasy est de loin le plus présent dans les romans de notre corpus. Rien d'étonnant à cela, nous avons vu dans la partie « Contextualisation » le lien entre le genre de la fantasy et les différentes thématiques dont nous traitons dans ce mémoire. Aventure et merveilleux, qui semblent être les caractéristiques structurantes de ce courant littéraire, correspondent au faire-semblant enfantin, et à une attitude typiquement ludique¹⁷⁶ : le jeu vidéo trouve donc tout naturellement une de ses expressions dans cet environnement fictif, d'autant plus lorsque ce jeu vidéo est lui-même dépeint par le biais de la littérature, source de ces récits merveilleux ! La fantasy est même à la base des tout premiers jeux de rôle. Or, quasiment tous les jeux vidéo représentés dans les livres du corpus sont des RPG ou *role play games*, autrement dit, des jeux de rôle, qui se prêtent mieux au format narratif du roman. D'ailleurs, tout comme le jeu vidéo, la fantasy, qu'elle s'exprime dans les jeux, les livres ou les films, a souvent été dénigrée et considérée comme simpliste et dangereuse, à la solde d'opérations marketing¹⁷⁷. La fantasy est en effet très présente dans la culture de masse, et peut être considérée comme un type d'imaginaire¹⁷⁸, caractérisé par la circulation de mêmes thématiques qui peuvent s'adapter à tous les formats¹⁷⁹. C'est d'autant moins surprenant de la retrouver dans notre corpus, à l'intersection entre jeu et littérature. Et il est pertinent d'analyser les motifs qui ressortent des différentes œuvres, d'autant plus que la fantasy se décline en multiples « sous-genres », comme autant d'atmosphères (*light fantasy*, *dark fantasy*, etc.)¹⁸⁰, porteuses de connotations diverses.

¹⁷⁴ CHELEBOURG Christian, *L'imaginaire littéraire*, Paris, Armand Colin, 2000, p. 19.

¹⁷⁵ REVERSEAU Anne, *LR0M2730 Analyse des imaginaires littéraires*, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, année académique 2021-2022, prise de notes par Sarah Saysouk.

¹⁷⁶ DAUPHRAGNE Antoine, « Dynamique ludique et logiques de genre : les univers de la fantasy », dans BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008, pp. 53-54.

¹⁷⁷ *Ibid.*

¹⁷⁸ *Ibid.*, p. 43.

¹⁷⁹ *Ibid.*, pp. 56-57.

¹⁸⁰ *Ibid.*, p. 43.

On retrouve aussi l'univers virtuel urbain dans quelques romans du corpus : *Crime-City* et *La Cité* qui ont pour but de représenter une ville comme dans *SimCity*, et dans une certaine mesure, *Warcross* et *Le jeu du maître*, qui mélangent différents types d'univers. Le motif urbain est à n'en pas douter tiré du courant cyberpunk, auquel on a vu que les deux derniers romans cités se rattachaient. Seul *No pasaràn* ne correspond à aucun de ces deux types d'univers puisque le monde virtuel y est constitué de zones de guerre.

3.3.1. Utopies : l'idéal, l'infini et l'aventure

Certains des univers fantasy de notre corpus se rapprochent de la notion d'utopie, bien que ces mondes soient toujours un peu ambivalents. L'utopie en tant que genre littéraire est justement liée au courant romantique fantasy anglo-saxon, par opposition au courant réaliste et au mimétisme¹⁸¹. L'utopie est étymologiquement un non-lieu, tout comme les univers virtuels situés dans un espace autre que celui que nous connaissons, dans une sorte de réalité parallèle. *L'envol du dragon* (2011) met en scène un univers entièrement peuplé de dragons qui vivent une grande partie de leur vie dans les airs, ce qui confère à ce monde un côté éthéré. Il est d'ailleurs intéressant de constater qu'on croise la figure du dragon dans quasiment tous les romans de notre corpus, même dans *No pasaràn* qui ne présente pourtant pas un univers fantastique. Il peut donc s'avérer pertinent de se pencher sur la symbolique de cette créature dans l'imaginaire collectif.

Le dragon est une figure démoniaque ou de gardien, mais il est aussi profondément ambivalent : en témoigne l'imagerie orientale des deux dragons qui s'affrontent, que l'on retrouve également dans l'hermétisme européen et musulman ainsi que dans l'art médiéval¹⁸². Ce symbole céleste représenterait ainsi la résolution des contraires, la neutralisation des forces¹⁸³, et plus globalement, le combat, l'affrontement, celui qui se livre en chacun de nous et que le héros doit effectuer pour en être transformé¹⁸⁴.

Dans *L'envol du dragon*, Valentin lutte contre la maladie qui le ronge. Tout au long du court roman, alors que sa santé se dégrade, il tente désespérément de s'envoler dans son

¹⁸¹ BOZETTO Roger, *art. cit.*, p. 70.

¹⁸² CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 1997, p. 366.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 367.

¹⁸⁴ *Ibid.*, pp. 368-9.

monde virtuel où il incarne un dragon. Le champ sémantique du ciel émaille les chapitres en italique où il se trouve dans son jeu vidéo : « vent », « embruns », « éclair », « nuage », « tempête » (p. 11). Ces mots sont opposés à la description de l'espace dans la réalité : le premier chapitre dans « la vraie vie » suivant cette incursion dans le virtuel commence par le groupe nominal « Les murs beiges de ma chambre » (p. 15), soulignant le côté oppressant du quotidien de Valentin à l'hôpital. On retrouve aussi ce vocabulaire dans *L'Attrape-Mondes* où l'héroïne est transformée en dragon et doit s'introduire dans la « cité des dragons ». On peut repérer les mots « élever », « vol », « aériens », « cieux », « brume », « lune » (p. 114), « là-haut », « sommet », « espace » (p. 116). Le quotidien de la jeune fille, qu'on découvre à la fin, y est opposé : « C'était un triste mardi de septembre [...] Il pleuvait ». L'incipit des *Cavaliers des lumières* est constitué d'une description de vol plané au-dessus de l'océan, expérience dépeinte comme dangereuse et exaltante :

Elle savait que cela ne durerait pas longtemps, qu'elle finirait par retomber, mais elle se permettait quelques secondes de bonheur, en apesanteur, libre comme un oiseau moqueur, au-dessus des lois de la physique et de celles des hommes, au-dessus du monde. Ce fut court et intense. Et aussitôt suivi d'une vertigineuse sensation de chute mortelle¹⁸⁵.

Lorsqu'on étudie l'imaginaire, l'attention portée aux verbes peut être révélatrice¹⁸⁶. Dans le cas des quelques romans du corpus qui se livrent à des descriptions du ciel, le choix des verbes révèle systématiquement un imaginaire de la chute et de l'ascension. C'est particulièrement le cas dans *L'envol du dragon*. Dans le chapitre 6, on croise le verbe « tomber » à plusieurs reprises ainsi que le verbe « lâcher », assortis des mots « gouffre », « bas »... Valentin échoue à s'envoler. Dans le chapitre 8, il y arrive enfin, et « s'élance », parvient finalement à « voler » et le roman se conclut sur les termes « enthousiasme », « victoire », « bonheur ». L'ambivalence vient du fait qu'on comprend que c'est à ce moment précis qu'il décède dans la réalité, des suites de sa maladie... Comme dans *Les cavaliers des lumières*, ce vol recèle une double symbolique.

Dans toutes les cultures du monde, le ciel représente les puissances supérieures à l'être humain, l'infinité, la force créatrice¹⁸⁷. Il est évidemment aussi associé à Dieu, d'où son lien

¹⁸⁵ AUBERT Brigitte et CAVALI Gisèle, *op. cit.*, p. 10.

¹⁸⁶ DURAND Gilbert, *Les structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale*, Paris, Dunod, 2016 [rééd., éd. originale : 1960], cité dans REVERSEAU Anne, *LROM2730 Analyse des imaginaires littéraires*, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, année académique 2021-2022, prise de notes par Sarah Saysouk.

¹⁸⁷ CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *op. cit.*, pp. 248-9.

avec le paradis, lieu de repos des âmes : on peut lier cette connotation à l'image très chrétienne du jeune Valentin s'envolant vers le ciel, même si c'est par le moyen peu orthodoxe d'un jeu vidéo... Synonyme de conscience, il n'est pas rare que le ciel symbolise également les aspirations des hommes¹⁸⁸. Aspiration, création, puissance, éternité... ces notions se rassemblent sous le concept de possible qui traverse toute notre étude. Valentin réalise finalement son rêve de s'envoler par le biais de son jeu vidéo, univers virtuel où tout est possible. Pourtant, il s'agit du seul protagoniste des livres de notre corpus qui meurt à la fin. Les autres prennent leur envol de manière moins littérale, s'accomplissant, devenant des adultes (parfois en se détournant justement du jeu). Valentin ne sera jamais grand, mais dans ce récit dont le format court reflète le côté éphémère de la vie du jeune garçon, toute sa trajectoire est représentée par le biais de cette ascension progressive, dans un monde de dragons symbolisant ses combats réels. Il connaîtra finalement une mort paisible, décrite en des termes positifs. Sorte de non-lieu éthéré où tout est possible, le jeu vidéo est ici une forme de paradis artificiel mais non moins salvateur, où le petit Valentin restera à jamais un enfant... L'immersion fictionnelle est ainsi un moyen de vivre par procuration tout ce qu'il ne pourra vivre réellement.

Qu'en est-il dans *L'Attrape-Mondes* (2003) ? Les points communs de ce roman avec *L'envol du dragon* sont d'une part le fait que l'immersion dans le jeu vidéo y est attendue, sans pour autant que le livre soit une dystopie, et d'autre part la mise à distance du discours critique envers les jeux vidéo. L'univers virtuel y est-il décrit si positivement ? Comme on l'a vu, on retrouve beaucoup de descriptions célestes, d'autant plus que l'héroïne passe une grande partie de son temps à survoler l'univers fantasy sur le dos d'une créature magique volante. C'est par ce biais qu'elle aperçoit une ville dont la description complètement utopique pourrait être celle de l'Eldorado :

Le nerwall survolait un damier de rues à l'équilibre parfait. Un troupeau de ponts gracieux enjambaient un fleuve aux courbes majestueuses. J'allais d'émerveillement en émerveillement... Partout, des architectures raffinées. Des tours, des donjons, des clochers, des campaniles, des beffrois qui s'envolaient vers les nuages. Des cathédrales aux tons nacrés dont les flèches partaient à l'assaut du ciel. Des constructions surmontées de dômes dorés, des minarets curieusement tarabiscotés, des phares coiffés de verre et de métal qui lançaient leurs reflets irisés vers le firmament. Un admirable palais entouré de jardins se dressait au centre exact de la ville¹⁸⁹.

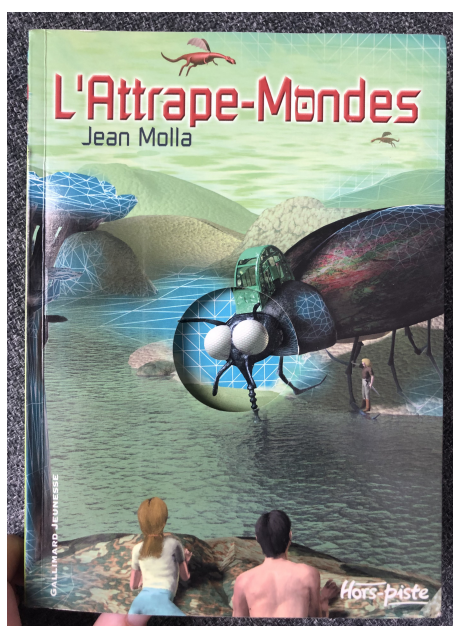
¹⁸⁸ *Ibid.*, p. 252.

¹⁸⁹ MOLLA Jean, *op. cit.*, p. 94.

Le monde virtuel est ainsi peuplé de villes à la symétrie parfaite, pointées vers le ciel (on peut remarquer à nouveau le champ lexical du ciel tout au long de cette description), de paysages idylliques infinis. L'infinité est quasiment toujours ce qui est mis en avant dans les descriptions positives de monde virtuel des livres de notre corpus. Page 58, Nina contemple une plaine qui s'étend « à perte de vue ». Cette expression revient très fréquemment dans notre corpus. Dans *Les cavaliers des lumières*, Théodora se retrouve dans un désert de sable blanc qui s'étend « à perte de vue » (p. 295), cette même locution est employée dans quasiment toutes les descriptions de *Warcross* (p. 234, p. 253, p. 324,...). Dans *Sous haute dépendance*, Nick observe un « spectacle [...] fantastique », « un paysage de collines » infini, « un océan d'arbres d'un vert argenté qui s'étendait à perte de vue » (p. 34). Ce territoire illimité semble propice à toutes les aventures. Et c'est justement ce qui est mis en avant dans *L'Attrape-Mondes*. Le plaisir de l'aventure prend le pas sur le côté angoissant de cette plongée dans le virtuel. En témoigne une citation page 81 : « Mes angoisses s'étaient envolées, c'était tellement amusant de jouer les Robinson Crusoé. » Cette phrase trouve sa place après un passage décrivant les aventures de Nina à travers un paysage de montagnes, lacs, cavernes et forêts. La dimension métatextuelle du roman est renforcée par cette référence intertextuelle : Nina joue ici le rôle du héros d'un roman d'aventure, une robinsonnade. Certes, cette aventure recèle des dangers et des côtés sombres, ce que montrent quelques rares descriptions plutôt négatives. Par exemple, à la page 101, les montagnes idylliques prennent la forme de « sommets déchiquetés », où le vent s'engouffre « lugubrement »... Mais page 156, Nina pèse les pour et les contre et en déduit qu'elle ne veut pas que cette « histoire » se termine.

D'ailleurs, ce n'est pas anodin que le terme « histoire » soit explicitement utilisé. Le côté narratif de la fantasy, dont on a vu que l'une des caractéristiques majeures était l'aventure, est pleinement mis en lumière dans le récit, notamment par un extrait page 100 : « Il ne manquerait plus que la belle, séduite par le merveilleux héros qui l'arrache aux griffes des vilains monstres, en tombe amoureuse et la boucle serait bouclée ! Scénario usé jusqu'à la corde ! » Nina est comme propulsée dans un récit merveilleux dont elle va se révéler l'héroïne (alors qu'elle pense, tout au long de l'histoire, être un personnage secondaire virtuel, comme le personnage stéréotypé de « l'élue », pauvre petit paysan qui se révélera le sauveur de son monde...). Finalement, ce schéma du personnage qui rentre dans un univers virtuel est celui typique du héros qui abandonne son monde familier pour se retrouver dans un univers différent où les règles ne sont plus les mêmes, où le danger guette : on retrouve ce même

schéma dans *Alice au Pays des Merveilles*, *Le petit prince*, *Peter Pan* et *Pinocchio*¹⁹⁰. À la fin du roman, on apprend que l'ordinateur a créé ce monde et programmé cette aventure à partir d'un patchwork d'images et de souvenirs qu'elle y a enregistrés. Le jeu vidéo est ainsi une machine à faire vivre les histoires. L'immersion fictionnelle se révèle un moyen d'incarner tous les possibles. Cette analyse est d'ailleurs très cohérente avec ce que nous avons vu précédemment, à savoir qu'il s'agit d'un des romans qui joue le plus de l'aspect métatextuel et rapproche le plus livres et jeux. Pour le lecteur, il en résulte un plaisir particulier que Murielle Macé décrit comme « celui de l'observation et de la participation à une transgression ontologique, fondée sur les passages de frontières, les infractions, [...], un enchâssement d'univers, entre lesquels on circule sans risque, selon le modèle du jeu. »¹⁹¹ La lecture présente donc elle-même un aspect ludique, auquel l'objet-livre, avec sa couverture faite de plusieurs couches, vient faire écho.



La couverture de *L'Attrape-Mondes* dans l'édition que nous avons lue, réalisée par Clément Oubrière. Le cercle percé au milieu laisse voir le rabat replié, qui lorsqu'on le déplie, révèle la même image mais sans les personnages.

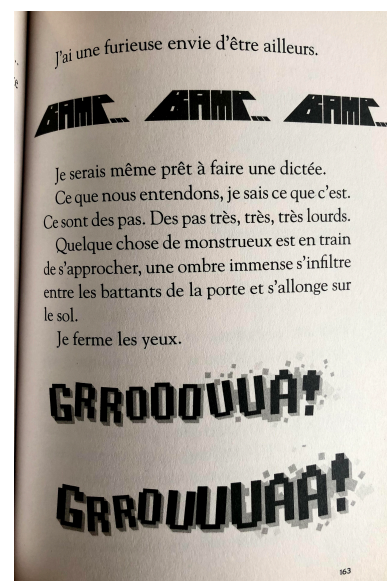
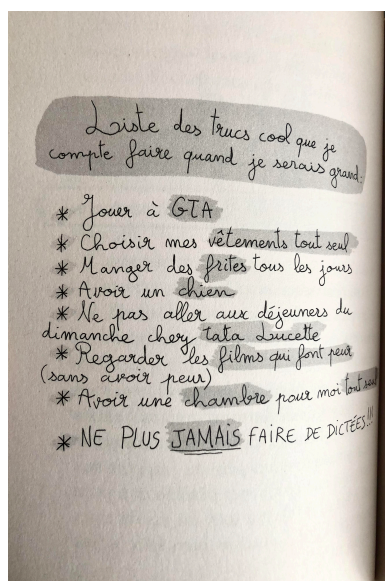
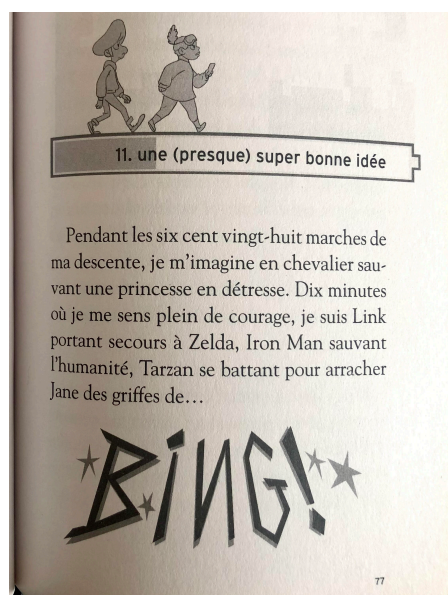
Un livre peut-il être aussi ludique qu'un jeu vidéo ? Le cas de *L'attaque des cubes* (2018) est révélateur à ce sujet. Le livre-objet y contribue au ludisme et à l'immersion du lecteur alors que le roman parle justement d'immersion dans un jeu vidéo. Le fait que le jeu en question soit réel et probablement apprécié des enfants qui liront cette histoire contribue

¹⁹⁰ BEGUE Anne-Lise, « De possibles : espaces et immersion fictionnelle à la création de mondes », *Publije*, n°1 (2017).

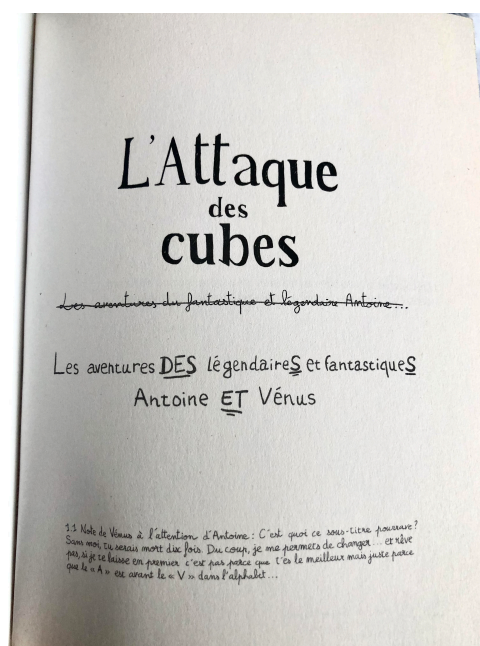
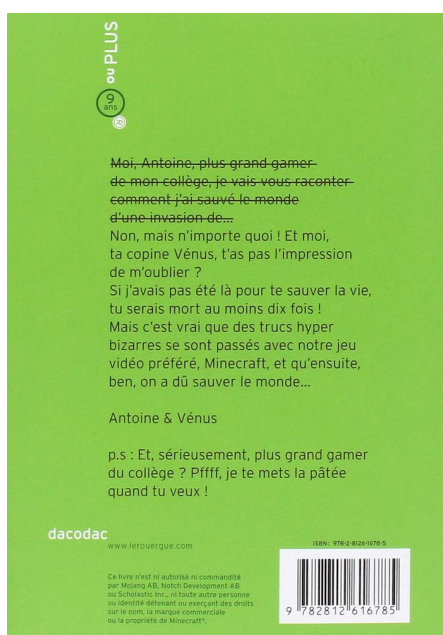
¹⁹¹ MACE Murielle, « Le “total fabuleux” des mondes possibles au profit du lecteur », dans LAVOCAT Françoise, *op. cit.*, p. 215.

déjà à l'identification du lecteur au héros. *Minecraft* y est décrit comme « un espace de jeu extraordinaire où tu peux créer tes propres bâtiments, te fabriquer des armes, élever des animaux, te balader... et te battre avec des tas de monstres » (p. 24), donc comme un espace de possibles ouvert à l'aventure. On y trouve aussi des paysages grandioses : « Le spectacle qui s'étale sous nos yeux est juste... WAHOU ! » (p. 174), « Une savane, une plaine de glace, une montagne, des marais, une jungle, des collines extrêmes, une plaine, un plateau gelé, un océan, un désert » (p. 176). Même si l'on y croise aussi grottes et labyrinthes infestés de zombies, comme dans toute bonne aventure de ce genre.

La différence avec les romans précédemment analysés est qu'ici, l'autrice joue avec les codes de *Minecraft*. On observe en effet un côté très ludique : l'image est utilisée dans le texte et rappelle la culture pop avec des onomatopées dessinées, une barre de vie au-dessus des chapitres, des petits dessins indiquant la position des personnages, des tableaux esquissés, des phrases barrées, des notes... Cet aspect ludique se ressent donc aussi dans le paratexte : notes de bas de page humoristiques, quatrième de couverture et page de titre où les personnages semblent avoir barré des mots pour en ajouter d'autres. Le vocabulaire lié à *Minecraft* (« Overworld », « enderman », etc.) est utilisé dans une écriture dynamique à l'indicatif présent, jalonnée de termes familiers. Certes, le jeu est dépeint comme une utopie qui a mal tourné, puisque l'antagoniste, qui voulait au départ créer un monde idéal, y enferme les esprits de personnes réelles et les fait travailler dans des sortes d'usines, caricature de la dystopie. Mais il s'agit plutôt des travers d'un seul personnage qui sont pointés. Antoine a la même tentation de créer une utopie virtuelle au moyen de la tyrannie mais y résiste. L'espace virtuel est décrit comme un terrain ouvert à toutes les créations, qui peut donc possiblement se transformer en une dystopie, mais l'écriture dément cet imaginaire. Le livre devient lui-même un terrain de jeu pour l'enfant, un espace idéal d'amusement marqué par les codes du jeu vidéo.



Voici plusieurs pages tirées de *L'attaque des cubes*, qui montrent les différentes manières dont le ludisme s'invite dans l'histoire : onomatopées dessinées, illustrations en tête de chapitre, liste manuscrite,... Ci-dessous, la quatrième de couverture et la page de titre sont également imprégnées de ce ludisme : le livre-objet en lui-même est un véritable terrain de jeu !



Espace éthéré et infini constitué de paysages naturels grandioses où l'on peut être le héros de ses propres aventures loin des quatre murs de sa chambre, le jeu vidéo peut donc parfois, dans quelques romans de notre corpus, montrer ses côtés les plus positifs. Il véhicule alors l'idée d'une immersion fictionnelle qui permettrait à chacun de vivre des histoires extraordinaires dans un environnement presque idyllique, bien que cet espace recèle aussi des

recoins sombres nécessaires à l'exaltation liée à toute aventure. C'est le cas de deux romans de la deuxième catégorie, deux livres où l'immersion est donc attendue (*L'envol du dragon*, *L'Attrape-Mondes*). Nous avons vu que dans *L'Attrape-Mondes*, s'exprimait une confusion entre les niveaux de réalité, mais elle prend donc la forme d'un vertige recherché : il s'agit de se faire Robinson Crusoé tout en ressentant pleinement l'enjeu du danger. Et c'est au final une expérience que peut aussi permettre la lecture. *L'envol du dragon*, avec son protagoniste dont la vie se termine à un jeune âge, souligne le potentiel qui est (ou devrait être) lié à l'enfance, cette forme de projection que permet le jeu et donc par extension la fiction. Dans tous ces romans, l'utopie se cache dans l'état d'esprit positif des personnages, dans un univers qui « cristallis[e] les aspirations de l'âme adolescente¹⁹² ». En ce qui concerne *L'attaque des cubes*, c'est un roman beaucoup plus récent et appartenant à la première catégorie (celle où l'immersion dans le jeu vidéo n'est pas prévue par la technologie du monde diégétique) mais où le jeu, bien distinct de la réalité, n'est pas un logiciel mystérieux et inquiétant mais le jeu vidéo préféré du héros comme de beaucoup d'enfants lecteurs. Le côté ludique de l'objet-livre fait de l'expérience de lecture une immersion divertissante, tout comme l'immersion des héros du récit dans leur jeu se révélera trépidante ; ils en ressortiront par ailleurs plus soudés.

Cette forme de métatextualité particulière, qui joue sur la matérialité du livre et les codes d'un univers vidéoludique existant partagés par toute une communauté de joueurs/lecteurs, est peut-être le symbole d'un renouveau et d'une conception de plus en plus positive de la fiction en général, à travers des œuvres qui font le pont entre plusieurs univers et plusieurs médias dans leur forme même. Si *L'Attrape-Mondes* en 2003 proposait un roman d'aventure fantastique qui parle de la jouissance de devenir le héros de sa propre histoire, *L'attaque des cubes* en 2018 propose une expérience de lecture ludique, symbolisant l'immersion des protagonistes dans un jeu a priori bien connu des lecteurs. Dans le livre de Marine Carteron, le lecteur est donc amené à comprendre le lien entre lecture et jeu et le plaisir de la fiction à travers l'expérience même, tandis qu'un récit métatextuel plus classique comme *L'Attrape-Mondes* transmet cette idée moins directement, en poussant à la réflexion.

¹⁹² BAZIN Laurent, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine », *TRANS-* [En ligne], n°14 (2012). URL : <http://journals.openedition.org/trans/567> (consulté le 20 novembre 2020)

3.3.2. Dystopies

3.3.2.1. L'étouffement et la violence : entre Platon et Aristote

Jean Molla a certes évoqué les jeux vidéo de manière positive ou du moins nuancée en 2003, mais ce n'est pas le cas de tous les auteurs des romans les plus anciens de notre corpus. Certains, même publiés plus de dix ans après, véhiculent une image plutôt négative. C'est le cas, par exemple, du roman *Le dernier monde*, paru en 2014, dont on a vu qu'il opposait livres et jeux. Fort logiquement, le jeu vidéo n'y est pas dépeint de la manière la plus positive qui soit. C'est aussi le cas pour *Le jeu du maître* (2013). On retrouve globalement un côté dystopique dans quasiment tous les livres du corpus, mais cet aspect est nuancé dans certains d'entre eux. Si les romans qui mettent l'accent sur le côté utopique et l'ouverture aux possibles insistent sur l'infinité de l'univers, son aspect céleste et éthéré, l'espace est plutôt dépeint sous le signe de la fermeture et de l'enfermement dans ceux qui présentent négativement le monde virtuel. D'ailleurs, une caractéristique typique du traitement du virtuel dans la science-fiction est l'impression d'étouffement qui saisit les utilisateurs des mondes virtuels. La machine qui gère cette réalité alternative implique une fermeture, et donc une liberté plus limitée, ce qui va entraîner une volonté de la part des protagonistes de s'extraire de cet univers : c'est donc un rapport violent qui est présenté¹⁹³. On voit là à quel point la description du virtuel peut se révéler paradoxale, tant celui-ci est tour à tour décrit comme libérateur ou étouffant.

Une image intéressante qui apparaît dans la quasi-totalité des romans de notre corpus est celle de la caverne. Elle cristallise bien ces descriptions négatives et l'enjeu que ces dernières soulèvent concernant l'immersion fictionnelle. Dans *Le dernier monde*, il est question de « grottes humides » peuplées d'horribles créatures (p. 52), puis, au moment où le jeu envahit la réalité, les enfants se retrouvent dans une caverne : « La pièce est... Comment la décrire ? C'est une caverne sombre et humide, jonchée de pierres éboulées et des stalactites éparses. [...] On entend au loin une rivière souterraine et des grincements aigus de chauves-souris » (p. 62). *Le jeu du maître*, roman pour adolescents, est encore plus descriptif. Alors que Michael arrive bientôt au repaire secret de Kaine, le cyberterroriste, il débouche dans une grande caverne, qui, malgré son immensité, provoque chez lui un sentiment de claustrophobie (p. 294). Il doit ramper dans un passage souterrain, ultime épreuve pour atteindre le repaire :

¹⁹³ VITALI ROSATI Marcello, *op. cit.*, p. 119.

Il descendait une autre galerie interminable quand il se cogna la tête contre la voûte. Il poussa un petit cri, rentra la tête dans les épaules puis s'accroupit pour regarder autour de lui. La douleur lui avait remis les idées en place. Et il fut choqué de constater que le passage s'était rétréci. [...] Bientôt, il dut se coucher à plat ventre. Il se traîna à la force des bras et se repoussa avec les pieds, comme un soldat rampe sous les barbelés sur le parcours du combattant. Les parois se rapprochaient de chaque côté, et vint le moment où il eut même des difficultés à plier les coudes pour continuer d'avancer. Puis il se retrouva coincé. Il avait déjà ressenti une première attaque de claustrophobie, mais cette fois, la peur devint une chose monstrueuse qui lui mettait le cerveau en feu. Il se débattit, hurla de toutes ses forces. Il s'était bloqué si étroitement dans le passage qu'il ne pouvait plus avancer ni reculer. L'écho de ses cris lui revenait en pleine figure, et la roche noire paraissait l'écraser, chasser tout l'air de ses poumons. Il essaya de fermer les yeux et d'analyser le code, mais incapable de se concentrer, il finit par renoncer¹⁹⁴.

Logicielle, dans *L'ordinateur*, doit elle aussi ramper dans une caverne étroite page 144, avant d'arriver au cœur du jeu qui se situe sous les souterrains d'un château. Il est également question de galeries en-dessous d'un édifice ancien dans *Les cavaliers des lumières*, qui s'achève d'ailleurs par un passage se déroulant dans une « caverne souterraine » : Théodora s'y endort, perdue dans les méandres de cet univers (p. 301). Nous avons déjà vu que dans *L'attaque des cubes*, la cache de l'antagoniste se situe dans une immense caverne où il fait travailler des humains transformés en personnages de jeux. Dans *Warcross*, le hacker Zéro attire Emika dans une grotte sous-marine juste après qu'elle s'est littéralement immergée dans un décor aquatique virtuel grandiose s'étendant « à perte de vue » (p. 324). Le monde du Dark World, matérialisation du Darknet, est décrit comme étant situé en dessous de Warcross, dans les « bas-fonds », véritable « monde de ténèbres » à la « noirceur étouffante » (pp. 218-219). Cependant, il s'agit du repaire de l'héroïne. Il redeviendra cauchemardesque lorsque Zéro s'y cachera. Le sentiment négatif attaché au motif de la caverne, du monde souterrain, vient souvent du fait qu'il abrite l'antagoniste de l'histoire, au cœur même du jeu. Dans *Sous haute dépendance*, l'inquiétant Messenger donne d'ailleurs rendez-vous à Nick dans une « imposante caverne » (p. 73). Une telle répétition de ce motif ne saurait être anecdotique. Penchons-nous dès lors sur la symbolique que revêt la caverne dans l'imaginaire collectif.

Souvent précédée par un labyrinthe dans les grands récits mythologiques, la caverne, avec sa voûte supérieure et son sol plat, symbolise le monde dans de nombreuses traditions, comme la philosophie grecque ou la culture extrême-orientale¹⁹⁵. Platon, dans son célèbre mythe de la caverne, imagine que les humains sont enchaînés dans une grotte obscure, percevant le monde uniquement par des ombres projetées par des flammes, et donc baignés

¹⁹⁴ DASHNER James, *op. cit.*, pp. 302-4.

¹⁹⁵ CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *op. cit.*, p. 180-3.

d'illusions¹⁹⁶. La question du monde et des illusions nous ramène directement à Jean-Marie Schaeffer et à l'immersion fictionnelle, ainsi qu'à la conception platonicienne de cette dernière. Voir le cœur d'un jeu vidéo symbolisé par une caverne obscure et étouffante rappelle inmanquablement cette conception très ancrée d'une immersion dangereuse, d'un monde fictionnel clos, illusoire et enfermant. La caverne symbolise aussi l'inconscient et ses dangers, à travers l'image de ce gouffre sombre d'où peuvent surgir tous les monstres¹⁹⁷. Enfin, la caverne est aussi considérée dans certaines traditions comme un temple souterrain, lieu de magie, matrice originelle permettant la naissance ou le renouveau¹⁹⁸. Dans tous les cas, elle incarne un lieu de passage, qui permet l'identification, la formation de la personnalité par l'intériorisation¹⁹⁹, ce qui n'est pas sans rappeler les problématiques courantes de la littérature jeunesse, destinée à des adultes en devenir, à des individus qui sont en train de constituer leur identité. Elle permet l'affrontement avec ses démons refoulés quand elle représente l'inconscient, l'ouverture sur le ciel et sur la vie quand elle se fait espace utérin.

Quant à Platon, il insiste dans son mythe de la caverne sur le moyen de trouver le vrai et le bien : « la montée vers le haut et la contemplation de ce qu'il y a en haut représentent la route de l'âme pour monter vers le lieu intelligible²⁰⁰. » Globalement, le symbole de la caverne est articulé à celui du ciel. Le but ultime dans les grands récits mythiques est toujours de s'extraire de cet antre souterrain pour s'élever. Cela fait écho à nos réflexions à propos de *L'envol du dragon*. Dans ce roman, nous avons vu que le monde virtuel était un gigantesque ciel ouvert dans lequel le protagoniste prend son envol en tant que dragon, alors que dans la vie réelle, son corps expire. Dans beaucoup d'autres livres du corpus, les personnages prennent leur envol de manière métaphorique, et dans les romans qui se rapprochent de la dystopie, cela passe par l'émancipation du monde virtuel représenté par une caverne, un endroit obscur où les jeunes personnages devront affronter leurs démons.

Concrètement, en quoi cet imaginaire de la caverne rejoint-il l'idée que la fiction serait illusoire et aliénante dans les romans du corpus ? Encore une fois, *Le jeu du maître* nous fournit un bon exemple. À mesure que Michael s'enfonce dans les tréfonds du jeu vers la cache de Kaine, auquel mènerait un passage nommé « le Sentier », il oublie peu à peu le

¹⁹⁶ *Ibid.*, p. 180.

¹⁹⁷ *Ibid.*, p. 181.

¹⁹⁸ *Ibid.*, p. 182.

¹⁹⁹ *Ibid.*, p. 184.

²⁰⁰ PLATON, *La République*, livre VII, 514, ab, cité dans CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *op. cit.*, p. 180.

visage de ses parents. On se rendra finalement compte qu'il n'avait pas réellement de parents, étant une intelligence artificielle. Les niveaux de réalité se confondent donc de plus en plus au fil de sa progression dans le jeu jusqu'au dernier chapitre qui se déroule dans la « vraie vie ». Alors que le jeune héros et ses deux amis s'enfoncent toujours davantage dans le jeu, le champ lexical de l'infini est utilisé. Mais il n'est pas employé de la même manière que dans les descriptions citées dans la partie « Utopies », qui dépeignent des paysages naturels éthérés s'étendant à perte de vue. Ici, l'infinité rime avec la répétition. Un même décor revient sans cesse, conduisant à enfermer les protagonistes en leur donnant l'impression de faire du sur-place. Ainsi, cela contribue finalement à ce sentiment d'étouffement que nous avons déjà décrit, accompagné d'une impression de folie :

Le couloir se prolongeait. Ils marchèrent pendant une éternité, passant sous plusieurs ampoules identiques à la première qu'ils avaient vue. Et peu à peu, Michael remarqua un schéma : chaque fois que l'obscurité menaçait de les engloutir, ils parvenaient aux limites d'une nouvelle zone éclairée et apercevaient une nouvelle ampoule. [...] L'endroit lui rappelait un jeu auquel il avait joué une fois, une tour pleine d'escaliers qui formaient un labyrinthe complexe. [...] C'était peut-être le pare-feu le plus brillant qui soit. Non pas un dispositif destiné à vous tuer ou à vous mutiler, mais un endroit pour vous piéger, vous faire croire que vous alliez quelque part alors qu'il n'en était rien. Ajoutez-y une voix sinistre qui vous appelait par votre prénom, il y avait de quoi devenir dingue²⁰¹.

C'est juste après ce passage que Michael s'aperçoit, page 230, qu'il a oublié le visage de ses parents, tant il était « absorbé par le jeu ». L'enfermement dans cet endroit clos et obscur qui répète les mêmes décors en boucle conduit à la folie, l'impression de « devenir dingue », et puis finalement, à l'oubli, l'ignorance. Il s'agit donc du schéma inverse de celui que présentent les romans analysés dans la partie « Utopies », où l'enfermement est associé au quotidien réel de l'enfant et non à son univers virtuel, lequel correspond justement au ciel et donc à la vérité dans la pensée platonicienne.

Nous avons vu que la fermeture est souvent liée à la violence. C'est aussi le cas dans *Le jeu du maître*. Lorsque Michael rampe à travers un tunnel étroit, dans un des extraits précédemment cités, il est comparé à un soldat sous les barbelés. Cette comparaison constitue un clin d'œil à une scène précédente. Michael et ses amis y entrent dans une sorte de mini-jeu de guerre, *Devils of destruction* (lequel prend la forme d'un monde dans le monde métadiégétique), où ils doivent trouver l'accès au chemin qu'ils arpentent ensuite, couloirs infinis et tortueux qui s'enfoncent vers le cœur du jeu. Cet accès est dissimulé dans une

²⁰¹ DASHNER James, *op. cit.*, pp. 214-17.

tranchée au milieu de cette simulation de guerre, où ils vont, pendant quelques chapitres, mourir sans cesse en ressentant la douleur compte tenu de l'équipement sensoriel dont ils sont revêtus. Des pages 155 à 168, c'est une véritable boucherie qui est décrite. *Devils of Destruction* prend, de l'extérieur, l'apparence d'une charmante boutique dans une station balnéaire du VirtNet, image même de la tranquillité, le paysage de bord de mer faisant écho au décor infini et céleste des romans de la section précédente. Cependant, cette devanture cache un champ de bataille sanglant où tout joueur peut s'adonner à ses pulsions. Le fait que l'on arrive au passage secret vers le repaire de Kaine dans un tel endroit est plutôt révélateur. Il s'agit d'une sorte d'épreuve nécessaire pour accéder en profondeur au jeu, une première étape avant le « labyrinthe » de couloirs et la caverne. Michael va finir par comprendre ce qu'éprouvent les militaires rentrant de la guerre (p. 177).

Ce dernier point rappelle bien sûr *No pasaràn* (1996). Dans la présentation du corpus, on a pu voir que, au sein de ce roman, le temps passé dans le jeu provoquait aussi une sorte d'oubli de soi, la focalisation interne passant progressivement du point de vue du personnage à celui de son avatar. L'enfermement y est représenté par une forme de clôture mentale : la conscience de l'avatar reste présente dans l'esprit du personnage y compris lorsque celui-ci se déconnecte du jeu. Cela donne lieu à un mélange des consciences. Page 153, la réalité virtuelle se superpose à la réalité de l'hôpital où Thierry est transporté inconscient, incapable d'émerger de ce cauchemar et d'échapper à ces images violentes. Ces dernières sont aussi imposées au lecteur dans des descriptions marquées par le champ lexical de la destruction : « ruelles dévastées », « poutrelles calcinées », « effondrement d'un mur », « éboulement », « flammes » et « brasier » forment le décor de la page 143, par exemple. On croise également « brume », « ruines », « champ de bataille », « arbres morts criblés de balles », « cratères d'obus » et « eau immonde » (p. 101). Cela rappelle une scène du *Jeu du maître* (p. 54), où Michael est sujet à des visions alors qu'il est dans le VirtNet : il se retrouve face à un gigantesque écran vu de lui seul, où des images se succèdent « si larges et si hautes qu'elles emplissaient tout [son] champ de vision ». On lit ici en filigrane la peur des mass médias, dans la lignée de l'iconoclasme. Il est ensuite indiqué qu'il a « la sensation de plonger dans le monde intérieur d'un dément » (on retrouve le vocabulaire lié à la folie) et il voit alors des images de villes en ruines, de bâtiments brûlés, de personnages armés, similaires au décor de *No pasaràn*. Dans ce dernier roman, même si l'ensemble du jeu vidéo ne forme pas un univers virtuel unique, l'espace est aussi une notion importante, car les différents modes de jeux correspondent en fait à plusieurs lieux connus pour avoir été les témoins de scènes de

guerre marquantes : Pearl Harbor, Stalingrad, Varsovie, Dachau. C'est donc par le lieu, reconstitué virtuellement, que l'enfant remonte le temps. Il apparaît rapidement que cette immersion dans des espaces de guerre permet aux personnages de mieux comprendre le monde. Page 191, l'un d'eux dit ainsi : « Je crois que l'ordinateur nous envoie les images qui sont en nous, cachées, qu'il nous met en face de ce que nous refusons de voir. » Cela fait penser à la caverne qui permettrait d'affronter les démons qui hantent notre inconscient... Les personnages de Thierry et de son ami Éric vont finalement se retrouver dégoûtés à jamais de la violence et de la guerre, et chercher à en savoir plus (notamment dans des livres) sur la guerre en Yougoslavie qui faisait rage au moment de la publication du roman, et ses conséquences sur les civils (dont on a un aperçu via le personnage d'Elena).

Revenons-en aux théories du chercheur Christian Reyns-Chikuma qui a analysé ce roman. Il explique que le jeu vidéo y est présenté comme complémentaire au livre. En effet, il apporte l'expérience immersive, qui peut être négative si elle n'est pas bien encadrée par des adultes ou s'avérer un mode d'apprentissage extrêmement fructueux si elle n'est pas menée à des fins commerciales et sensationnalistes mais bien dans une optique pédagogique, en présence d'adultes²⁰². Nous émettons l'hypothèse que le personnage d'Andreas, un jeune garçon bagarreur d'extrême-droite, qui va devenir accro au jeu et s'y complaire, renvoie à une conception très platonicienne où la représentation de la violence encourage la violence, tandis que les personnages de Thierry et Éric, plutôt pacifiques, et qui vont finir par se détourner du jeu, donnent un exemple de ce qui serait une bonne utilisation de ce média, selon les théories de Reyns-Chikuma. Cette utilisation positive serait cathartique, selon la conception aristotélicienne. C'est donc la personne qui emploie le média et la manière dont elle le fait qui en déterminent les effets. Il s'agit d'une vision un peu plus nuancée que ce qu'on pourrait croire à première vue.

La catharsis telle que décrite par Aristote renvoie à une forme de purification par la représentation du malheur : la fiction permettrait ainsi de confronter le spectateur à certaines émotions négatives (frayeur, pitié) et à s'en libérer, en lui procurant même plaisir et soulagement²⁰³. Le philosophe a beaucoup écrit à propos du théâtre et en particulier de la tragédie, mais ses propos s'appliquent à tout type de fiction, y compris celles relevant de la

²⁰² REYNS CHIKUMA Christian, *art. cit.*, pp. 173-184.

²⁰³ MARX William, « La véritable *catharsis* aristotélicienne. Pour une lecture philologique et physiologique de la *Poétique* », *Poétique*, n° 166 (2011), pp. 136-140. URL : <https://www.cairn.info/revue-poetique-2011-2-page-131.htm>

littérature²⁰⁴. Platon a lui aussi écrit sur la catharsis, dans un passage du *Sophiste*. Il la décrit comme une sorte de délivrance de l'esprit que l'on obtiendrait en s'éloignant des fausses opinions, des illusions, pour se rapprocher de la vérité²⁰⁵. On retrouve là le schéma décrit plus tôt : l'émancipation de la caverne, de l'ignorance, pour s'élever vers le bien, le vrai. C'est la trajectoire narrative des personnages de Thierry et Eric qui finissent par abandonner le jeu, mais après s'y être confrontés comme l'aurait préconisé Aristote. C'est aussi le programme narratif de quasiment tous les personnages des romans de notre corpus.

Dans *No pasaràn*, bien que la vision du jeu vidéo y soit nuancée, rappelons-nous tout de même la présence de discours très moralisateurs sur ce média (rien d'étonnant en 1996). La représentation extrêmement négative de l'espace virtuel vient renforcer ce côté moralisateur. On pourrait alors se poser la question de l'effet recherché par l'auteur Christian Lehmann. La catharsis aristotélicienne fonctionne sur le principe d'identification : il s'agit de présenter des personnages qui ne sont ni des malfrats ni des modèles de vertu, de manière à ce que le spectateur puisse se reconnaître en eux et que se développe une relation empathique²⁰⁶. C'est le cas des personnages de Thierry ou Éric par rapport au public-cible du roman, des adolescents qui sont certainement attirés par les jeux vidéo, sans être forcément des brutes comme Andreas. On peut se demander si l'auteur ne chercherait pas ainsi à provoquer le même phénomène que celui qui arrive aux protagonistes de son livre. Si Thierry et Éric sont convaincus de l'horreur de la guerre après y avoir été plongés, Christian Lehmann pourrait chercher à travers son histoire à convaincre les enfants lecteurs de se détourner des jeux dits « commerciaux » pour éviter de finir comme Andreas... jusqu'à finalement se retrouver dans une conception paradoxalement plutôt platonicienne, mais où le livre serait valorisé par rapport au jeu (puisque le livre aurait alors le mérite de pouvoir alerter sur les jeux vidéo, par le biais de la fiction !).

3.3.2.2. De l'utopie à la dystopie : du possible idyllique au cauchemar violent

La dystopie est une anti-utopie, qui naît lorsqu'entrent dans le cadre utopique des enjeux idéologiques qui vont venir questionner l'idéal sur lequel est basée la société idyllique

²⁰⁴ *Ibid.*, pp. 148-150.

²⁰⁵ DESTRÉE Pierre, « Éducation morale et catharsis tragique », *Les Études philosophiques*, n° 67 (2004), pp. 521-22. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-etudes-philosophiques-2003-4-page-518.htm>

²⁰⁶ MARX William, *art. cit.*, p. 139.

fictive²⁰⁷. Sorte de mélange entre l'utopie et la littérature mimétique, la dystopie dévalorise ainsi les idéaux politiques mis en avant dans les utopies, présentant comme évident que la quête du bonheur de tous se solde par le malheur de chacun²⁰⁸. Certains des romans de notre corpus qui se rapprochent de la dystopie choisissent de mettre en avant cet aspect à travers un retournement. Nous avons vu dans la partie « Utopies » que l'entrée dans le monde virtuel faisait écho au schéma typique du héros qui entre dans un nouvel univers inconnu, comme Alice ou Pinocchio. Et comme dans *Alice au Pays des Merveilles* ou dans *Pinocchio*, le lieu idyllique cache parfois une dystopie terrifiante ; l'espace est ainsi à la base d'un jeu de renversement²⁰⁹. C'est particulièrement le cas dans deux romans du corpus dont l'univers est plus urbain que fantasy : *Crime-City* et *La Cité*.

Le renversement se manifeste particulièrement à travers des oxymores et des antithèses ainsi qu'à travers le jeu sur la temporalité. *Crime-City* (2004) commence par une scène d'anniversaire en famille dont la police en caractères gras nous fait vite comprendre qu'elle est virtuelle. Le vocabulaire (« tendrement », « adorons », « doux », « gâteau », « meringue », pp. 7-9) s'oppose à celui du paragraphe suivant, où le changement de police indique qu'il se déroule dans la réalité. Cette fois, Corentin se dispute avec sa mère autour d'un plat brûlé et le vocabulaire semble être l'exact inverse de celui déployé dans la scène précédente : « brutal », « rauque », « grimace », « pue », « conflit », « haine » (pp. 9-11). À la fin du livre, lorsque le monde virtuel se sera révélé cauchemardesque, la même opposition est reprise dans l'autre sens. Et la comparaison de la situation initiale à la situation finale induit de nouvelles antithèses et oxymores. Par exemple, à la page 171 : « Ce geste a rompu le lien fragile et merveilleux qui unissait Corentin à sa famille d'accueil. Le voilà bel et bien rejeté hors du "paradis" qu'il avait créé. Paradis décevant, il faut bien le reconnaître ! » Dans *La Cité* (2011), c'est par le biais de prolepses que les temporalités se mélangent : on nous indique dès le début que le rêve va virer au cauchemar, à la page 32, par exemple. On retrouve un autre cas de comparaison entre situation initiale et finale dans *Crime-City*, page 183 : « Écumante, échevelée, vengeresse, la blondinette de rêve s'est transformée en une créature de cauchemar... » Dans la partie « Contextualisation », nous avons vu le rapprochement entre monde virtuel et rêve, et entre les notions de rêve et de paradis et l'enfance. Et si cet Éden virtuel se transformait en un véritable cauchemar, et que l'enfant ne devenait adulte qu'en

²⁰⁷ BOZETTO Roger, *art. cit.*, p. 77.

²⁰⁸ *Ibid.*

²⁰⁹ BEGUE Anne-Lise, *art. cit.*, p. 8.

trionphant de ses démons ? C'est à nouveau le principe de la caverne qui permet d'affronter son inconscient.

Il est d'ailleurs intéressant de se pencher sur ce qui entraîne le basculement de l'utopie vers la dystopie. Pour *La Cité*, il s'agit clairement de la violence, ce qui nous ramène au point précédent. Le renversement s'opère à la page 123. Arthur (pseudonyme de Thomas dans le jeu) se fait attaquer, dans cette ville qui paraissait tellement sûre et festive que des joueurs, « délicieusement noyé[s] dans l'illusion », dormaient et vivaient dans une prison au centre d'un quartier présentant les stigmates d'une guerre violente, reproduisant des « ambiances de cinéma ou de jeux vidéo » (p. 71). La violence n'était clairement pas prise au sérieux, jusqu'à son irruption « réelle » dans le jeu. Elle est à la fois physique *et* psychologique puisque Arthur soupçonne son ami Jonathan d'être à l'origine de l'attaque.

À partir de là, les descriptions changent radicalement de ton. Depuis le début, l'auteur met l'accent sur le gigantisme de la Cité. Elle serait infinie (p. 52), les magasins ne s'y épuisent jamais (p. 66), elle recèle des lieux de rêve (comme une bibliothèque sous-marine qui contiendrait tous les livres du monde, pp. 91-92) et tout y est possible. On retrouve là le trope présenté dans la partie « Utopies ». Ensuite, le gigantisme est connoté négativement à partir de la page 123. Les personnages se rapprochent des limites du jeu, où une mystérieuse lumière blanche engloutirait tout. Les descriptions se font plus sombres. Aux pages 158-159, on lit ainsi : « dans cette immensité, tout paraît dépeuplé », « Les gens se tiennent à distance les uns des autres, comme s'ils se méfiaient », « tout est excessif, démesuré », « un design épuré et glacial règne en maître »,... Pages 182-183, l'auteur multiplie les comparaisons et les superlatifs : « Tout était minéral, gigantesque : les trottoirs plus larges que des rues ; les rues plus impressionnantes que des autoroutes... C'était un vide plus angoissant que le silence. » Dans les pages suivantes, on retrouve une esthétique de la dégradation, de l'immensité et de l'urbanisme qui n'est pas sans rappeler le courant cyberpunk. D'ailleurs, la dimension métatextuelle est renforcée par une comparaison à la page 213 :

À l'arrière des immeubles de la Boucle infinie, du moins dans les premier cent mètres, l'atmosphère s'apparentait à celle que l'on voit dans les films d'épouvante ou dans certains policiers angoissants. C'était une succession de ruelles et d'arrière-cours remplies de débris. Une humidité y régnait, poisseuse, due aux suintements des climatiseurs et à des dégagements de vapeur qui jaillissaient tout autant des égouts que des boutiques abandonnées²¹⁰.

²¹⁰ RESSOUNI-DEMIGNEUX Karim, *op. cit.*, p. 213.

La référence au cinéma de genre évoque bien sûr le cyberpunk. Quant à cette dernière description, elle pourrait presque se retrouver dans *No pasarán* ! Les magasins débordants de victuailles sont devenus des boutiques abandonnées... Par ailleurs, on retrouve même le trope du labyrinthe, à la page 187 : un joueur y dit qu'il a été piégé dans un labyrinthe au cœur de la Cité. Il mentionne des « murs lisses et hauts » qui le font tourner à l'infini : le gigantisme et le côté épuré de ces grands buildings conduisent finalement à l'enfermement. On croirait lire *Le jeu du maître* au vu de cette référence à un labyrinthe et à un temps illimité passé à tourner en rond.

Ainsi, dans ce roman, l'infini endosse d'abord la connotation qui lui était associée dans les romans de la partie « Utopies » de notre travail avant de retrouver la même connotation que dans *Le jeu du maître*, qui mettait plutôt l'accent sur le fait de tourner en rond et donc sur l'enfermement. *La Cité* se termine d'ailleurs par l'enfermement ultime : Thomas se fait piéger par une illusion créée par son ami Jonathan. Il s'agit d'une sorte de mise en abyme, un décor illusoire reproduit dans un espace d'illusions. On retrouve donc la violence et l'étouffement du sous-chapitre précédent. Souvenons-nous que ce roman semble représenter le passage d'une société où l'immersion dans le jeu vidéo est anormale, à un monde où ce type d'immersion serait accepté. Le mouvement de basculement de l'utopie vers la dystopie est ainsi particulièrement significatif : l'intégration de la technologie au monde irait de pair avec la transformation de l'univers virtuel en une vraie dystopie.

La fin du roman est donc négative mais, comme *Le jeu du maître*, il s'agit du premier tome d'une saga. *Crime-City* est un *one-shot* et se termine mieux. Dans ce roman, c'est le fantasme de Corentin qui fait basculer le rêve vers le cauchemar. En effet, il tente de déshabiller un personnage de la simulation (la « blondinette » précédemment mentionnée), ce qui va générer un bug dans le jeu : des personnages vont y disparaître et lui-même va finalement s'y retrouver propulsé alors qu'un de ses amis essaye d'introduire un anti-virus dans son ordinateur. Il découvre alors une dystopie puriste, où l'excès de moralité a conduit à l'intolérance. Page 167, il se rebelle contre les Lovely, cette famille soi-disant parfaite qui l'a accueilli. D'ailleurs, l'expression « Bousculant “le père idéal” » montre par les guillemets que la perfection en laquelle il a cru n'est qu'une façade. Corentin doit ainsi plus que jamais affronter son inconscient : ses fantasmes (y compris sexuels), ses illusions. La résolution a lieu dans une scène de conte de fées :

Dans les contes pour enfants, des forêts ensorcelées retiennent, ainsi, le voyageur prisonnier... Lorsque Laure lui lisait, le soir, avant de dormir, Bonne Biche et Beau Minon ou Le Petit Poucet, Corentin avait si peur de ces forêts-là, si peur ! Et maintenant, IL EST DEDANS. Toutes ses frayeurs passées lui remontent à la gorge, il suffoque²¹¹...

C'est la caverne : le monde fictif dans lequel on se plonge pour grandir en affrontant ses démons. Une scène d'affrontement avec un groupe furieux et armé suit d'ailleurs cet extrait. Corentin parviendra finalement à sauver le jeu du bug qui le ravage et à revenir indemne dans la réalité. Une réalité qu'il voit désormais d'un œil nouveau, sans s'attarder sur les défauts. Page 211, Corentin est mentionné comme étant désormais une légende (un personnage du jeu dit d'ailleurs : « Notre sauveur est retourné au néant d'où il était venu... Mais il nous a laissé le disque de lumière qui combat les Forces du Mal. Gloire lui soit rendue à jamais ! »). La mère de Corentin et son ami, restés derrière l'ordinateur tandis qu'il était coincé dans le jeu, disent avoir suivi ses péripéties comme s'il s'agissait d'un film, renforçant la dimension métatextuelle. On retombe là sur le schéma qu'on a déjà vu dans la partie « Utopies ». La fin est donc plutôt nuancée. Cette nuance est soulignée par le fait que le monde virtuel et le monde réel sont tour à tour décrits comme positifs et négatifs. La réflexion est explicitement convoquée page 185 : « Avons-nous donc tous deux visages, le bon et le mauvais ? Celui du bonheur et celui du malheur, interchangeables selon les circonstances ? Sans doute... » La fiction serait donc fidèle à la réalité.

La raison pour laquelle nous classons ce livre parmi ceux qui décrivent l'espace virtuel comme une dystopie réside dans le sens du mouvement. En effet, le virtuel est d'abord idéalisé avant d'être diabolisé, et c'est l'inverse pour le réel. Le dernier chapitre présente de nouveau une séparation en deux paragraphes de polices différentes : l'un, en gras, décrit un monde virtuel désormais dévasté, l'autre, qui suit, un monde réel idéal où Corentin entretient enfin une relation positive avec Laure, sa mère. Même si la fiction a permis à Corentin de s'accomplir, cet accomplissement lui a au final appris à se méfier du virtuel et à mieux profiter de la réalité... Cette description d'univers dystopiques qui se parent dans un premier temps des atours de l'utopie, donnant lieu à des antithèses et oxymores, nous amène au point suivant.

²¹¹ GUDULE, *op. cit.*, p. 181.

3.3.3. Des mondes de contrastes

Nous avons vu que les aspects utopique ou dystopique se trouvent souvent nuancés. C'est la raison pour laquelle certains livres de notre corpus n'ont pas encore été beaucoup évoqués. En effet, ceux-ci se situent à la limite entre l'utopie et la dystopie, proposant des mondes décrits de manière très contrastée. Si la représentation de l'univers virtuel au sein de notre corpus oscille entre utopie et dystopie, pour beaucoup de livres, c'est donc au sein même du roman que cette oscillation peut s'observer. Reprenant les aspects lumineux et sombres de la fantasy, ces livres ne semblent pas savoir quel camp choisir mais c'est peut-être justement dans l'esthétique contrastée qui s'y développe que se situe la juste représentation des débats entourant le virtuel. La présence de deux tropes opposés (le virtuel étouffant et le virtuel libérateur, par exemple) peut nous permettre d'analyser la manière dont peuvent cohabiter ces différents points de vue. Analysons d'abord l'exemple de *L'ordinateur* (1997), qui est chronologiquement le premier livre à « monde contrasté » de notre corpus.

Le jeu prend l'aspect d'un décor réel reconstitué de manière sublimée : il s'agit du site d'un château abandonné dans le Périgord. L'esthétique du jeu est décrite comme médiévale : la typographie y est gothique et la musique, moyenâgeuse. Un champ sémantique se dessine tout de suite : celui associé à l'imaginaire gothique. On retrouve en effet les termes « château », « lugubre », « ronces », « lierre », « statues », « chapelle », « tourelle », « arcs-boutants », « clocher », « dentelé », « pierre » (pp. 128-129). Surtout, la comparaison de l'ordinateur à un monstre, qui apparaît de multiples fois dans le roman, et la sensation d'une créature qui rôderait dans le jeu rappellent inmanquablement la littérature gothique. Bien que l'architecture décrite ne soit pas proprement gothique, ce terme est devenu aujourd'hui une notion littéraire un peu floue associée à des courants culturels s'inscrivant sous le signe du merveilleux²¹², ce qui nous ramène par ailleurs à la fantasy. Cela se confirme avec une description page 143 : « des charmillles envahies par le lierre », « un vieux labyrinthe de buis inaccessible », « une maison de garde forestier déserte, délabrée et ouverte à tous les vents ». Ce paragraphe uniquement consacré à la description dans un roman où les actions s'enchaînent indique l'importance de cette représentation détaillée d'un espace presque enchanteur. Un autre paragraphe page 151 va dans ce sens : Logicielle y pénètre dans la chapelle « [baignée] dans la clarté bleuâtre et crépusculaire de la lune » et aperçoit la nef

²¹² PRUGNAUD Joëlle, « Le gothique entre esthétique et littérature », *MaLiCe*, vol. 3 (2012). URL : <https://cielam.univ-amu.fr/malice/articles/gothique-entre-esthetique-litterature>

« dentelée de pierres », les « chimères et angelots » qui ornent le tout. Elle entend le bruit des oiseaux, la musique du jeu, perçoit le vent sur son visage et dévore des yeux le panorama qui s'offre à elle (p. 129), plus loin, elle sentira aussi des odeurs (p. 163). Il s'agit bien d'une réalité virtuelle, déjà fantasmée en 1997. Cette allusion à un décor merveilleux dans lequel Logicielle est pleinement plongée est pertinente pour notre analyse car nous pouvons y lire l'ambivalence associée au virtuel, et les signes de l'oscillation au cœur de notre hypothèse de travail.

En effet, le merveilleux peut être envoûtant mais aussi effrayant. L'aspect sombre du gothique est largement présent à la page 144. Logicielle y est décrite en train de ramper dans une caverne étroite, ce qui nous ramène à notre partie de chapitre « Dystopies ». Les termes « boyau », « écho », « humide », « chauve-souris » et « obscurité » contribuent à créer un champ sémantique fort. Il est d'abord dit que Logicielle « progress[e] », bien que difficilement, puis qu'elle « aboutit » à un cul-de-sac et croit « apercevoir » une lumière au bout du tunnel... Finalement, un « vertige inexplicable la saisit » et il est indiqué qu'elle « tomb[e] dans un gouffre sans fond », ressentant « l'illusion d'une chute ». On retrouve là l'imaginaire de la chute et de l'ascension : Logicielle est emportée dans la caverne aux illusions, sa montée pénible se solde par une chute. Aux pages 163, 164 et 165, l'enquêtrice atteint le cœur mortel du jeu, qui se présente sous la forme de souterrains secrets cachés en dessous du château. Notre héroïne y accède par les oubliettes, ce qui fait l'objet de quelques pages très descriptives où nous croisons les mots « ossements », « squelettes », « mort », « angoisse », « sinistres », « glauques », « suspecte », « malsaine », « âcre », « fétide », « boyau », « obscurité », « épouvante », « malaise », « funèbre », « lugubre », « infernale », « cauchemar ». Cette esthétique sombre très marquée s'accompagne d'une sorte de crescendo : Logicielle perçoit un « chant funèbre » dont le rythme semble augmenter à mesure qu'elle progresse dans ces souterrains. Le crescendo est décrit comme « intense et irrésistible ». Christian Grenier détaille de manière de plus en plus saisissante l'angoisse qui s'empare de l'héroïne, celle-ci continuant à avancer. Le rythme de la musique fictive rejoint ainsi le rythme de la scène littéraire. Le lecteur est plongé dans une attente anxieuse, et voit la protagoniste progresser toujours plus loin dans ce jeu inquiétant sans pouvoir s'arrêter... On est ici plutôt dans un espace virtuel oppressant et négatif rappelant certaines scènes du *Jeu du maître*.

Pourtant, pages 170 et 171, Logicielle et son équipe se rendent sur le site du véritable château et l'auteur nous livre ainsi une description en miroir de celles citées au début de ce paragraphe. En effet, le lieu du château apparaît dans la réalité dépouillé de tout son aspect enchanteur. Panneaux « enlevés », gonds « arrachés », socle de statue vide, « scié par une tronçonneuse »,... Il s'agit d'un brusque retour à la réalité qui met parallèlement en valeur toute la magie et la beauté de l'espace virtuel, exactement comme dans les romans s'inscrivant sous le signe de l'utopie que nous avons analysés. De plus, on apprend à la fin que ce programme a été conçu par le jeune Achille, qui, se voyant condamné par une maladie incurable, a cherché à reconstituer le décor du château dont son père était propriétaire et où il se réfugiait régulièrement, afin d'y piéger les antiquaires ayant pillé ledit château dans la réalité. Cela incite d'ailleurs Logicielle à la réflexion page 206 : « La fiction, songea Logicielle, était plus belle que la réalité ; elle le resterait éternellement ou presque : grâce à la magie de l'informatique, Achille avait reconstitué un château dont les merveilles ne seraient plus violées, un musée virtuel insensible à l'usure du temps. » Le fantôme-avatar d'Achille, enfermé dans le jeu, déclare d'ailleurs page 208 : « Moi j'ai utilisé des technologies qui permettent de nouvelles formes de création. J'ai essayé de construire. De construire et d'émerveiller. » Le roman se termine ainsi sur une note plus nuancée, mettant en valeur cette capacité du virtuel à conserver, à faire ressurgir le passé, à émerveiller. Le virtuel y est d'ailleurs associé plus largement à la fiction, comme le prouve la citation de la page 206.

Pour revenir sur notre hypothèse, nous pouvons donc dire que l'espace virtuel dans ce roman se présente d'abord comme un espace gothique effrayant et envoûtant, où rôde l'ombre d'un monstre et où plane la mort, puis comme une bulle merveilleuse créée par un adolescent malade, une utopie personnelle (un peu comme pour Valentin dans *L'envol du dragon*). La fiction a ses dangers tentateurs mais possède des vertus, notamment le pouvoir de conserver la beauté et d'émerveiller. Il est d'ailleurs intéressant de constater que le gothique a été associé à la fois à l'utopie via le courant médiévaliste qui le lie à la lumière, à la hauteur, et à la dystopie via le roman gothique, ses atmosphères sombres et son sempiternel schéma narratif²¹³. Ce parallélisme avec la littérature gothique est donc particulièrement pertinent au vu de notre recherche. La conception positive de l'espace virtuel se fait de plus en plus présente au fil des pages, débouchant même sur une fin ouverte qui suggère que Logicielle

²¹³ Ibid.

décide d'y rester. Ainsi, cette œuvre fait osciller son espace virtuel entre rêve et cauchemar, avec un léger mouvement tendant du cauchemar vers le rêve, l'utopie.

Retrouvons-nous un tel imaginaire gothique dans les autres livres du corpus qu'il nous reste à traiter ? En tout cas, on retrouve quasiment toujours un univers médiéval. La littérature gothique prend pour cadre un monde moyenâgeux obscur et poétique, où les protagonistes s'égarent dans des espaces labyrinthiques (topos repris dans beaucoup des livres du corpus, comme on l'a vu)²¹⁴. Le courant fantasy est également très inspiré par le Moyen Âge. Or, le contraste entre merveille et horreur est souvent au cœur de ce genre, comme nous le montrerons à présent.

Les cavaliers des lumières, *Epic*, *Le jeu d'Hiroki* et *Sous haute dépendance* présentent justement des univers de fantasy médiévale très ambivalents. Ce type de monde s'inspire d'une conception vague et plutôt cliché du Moyen Âge, et consiste la plupart du temps en une société rurale et féodale, non mécanisée, basée sur l'artisanat, où l'on combat avec des armes blanches et où l'on se soigne avec des plantes²¹⁵. Les romans fantasy comprennent souvent aussi des références à la Bretagne arthurienne, et c'est d'ailleurs le cas du livre *Les cavaliers des lumières*. En fait, le stéréotype, et donc la réutilisation de motifs directement reconnaissables, de décors souvent assez détaillés visuellement et marquants, participent à la mécanisation de l'acte de lecture et donc au côté immersif du genre fantasy²¹⁶. En ce qui concerne les stéréotypes, la vision que l'on a du Moyen Âge est connotée négativement en raison de l'invention de ce terme par les humanistes italiens du 14^e siècle : ils entendaient démarquer la Renaissance de cette période obscure, « moyenne », ténébreuse²¹⁷.

Les choses ont changé à l'époque du Romantisme : on observe alors un intérêt pour l'origine des cultures nationales et une revalorisation du Moyen Âge²¹⁸. Si le cadre médiéval fut d'abord utilisé dans la littérature pour susciter l'horreur, comme en témoignent les romans gothiques, il fut ensuite lié à la tradition très britannique du merveilleux, qui puise dans le folklore des créatures fantastiques pour émerveiller²¹⁹. Le Moyen Âge devient alors une sorte

²¹⁴ ROCHEBOUET Anne et SALAMON Anne, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales*, vol. 16 (2008), p. 339.

²¹⁵ *Ibid.*, p. 330.

²¹⁶ *Ibid.*, p. 331.

²¹⁷ *Ibid.*

²¹⁸ *Ibid.*, p. 338.

²¹⁹ *Ibid.*, p. 342.

d'ailleurs vague où tout est possible, son côté mythique ayant été accentué par les préraphaélites. Le premier auteur de fantasy fut d'ailleurs William Morris (1834-1896), écrivain, peintre et architecte britannique qui s'intéressait énormément à la période médiévale. Il est particulièrement intéressant de noter que Kogen, le jeu vidéo qui constitue l'univers métadiégétique du *Jeu d'Hiroki* (2020), est conçu comme un tableau de William Morris, son nom étant une référence à l'un de ses romans. Le jeu est présenté dans le livre comme ayant pour but de donner vie à un tableau ou à une tapisserie de Morris (pp. 16-17).

Dans notre monde où l'appréhension scientifique domine, les lecteurs sont toujours plus attirés par cet ailleurs chronologique réinvesti par l'imaginaire, à la fois ténébreux et merveilleux par ses décors naturels et fantastiques²²⁰. La technologie, de plus en plus présente, permet paradoxalement un retour au merveilleux et à la nature à travers ces univers virtuels médiévaux et magiques. Le marketing autour du numérique met l'accent sur le jeu et la magie, et l'usage toujours plus important de ce type de technologie rencontre l'explosion des genres du merveilleux²²¹. Ces univers virtuels mettant en scène dragons terrifiants et fées envoûtantes sont eux-mêmes mis en scène dans des romans à la croisée entre la fantasy et la science-fiction. Il nous reste à présent à voir comment le contraste inhérent à ce type d'esthétique se manifeste clairement dans les livres du corpus et comment il est mis au service de la vision du jeu vidéo et de la fiction en général.

Voyons d'abord comment ce contraste se manifeste concrètement dans les descriptions. Dans *Les cavaliers des lumières* (2008), Théodora cherche clairement à échapper au deuil de sa mère en se plongeant dans le jeu, qui la mettrait « à l'abri du monde » (p. 15). Cet univers virtuel est une sorte de paradis où elle peut s'évader, mais qui est toujours décrit de manière très ambivalente. Par exemple, aux pages 27 et 28, l'avatar de Théodora observe un « paysage paradisiaque », composé d'une « plage paisible », de « cocotiers doucement agités par la brise ». Cette description précède néanmoins les phrases suivantes : « Elle savait pourtant que l'espace qui l'entourait portait en lui-même son propre piège. Car au moment où elle s'y engagerait, elle serait à découvert, à la merci de n'importe quel prédateur plus rapide ou animé de mauvaises intentions. » Il est à noter que le mot

²²⁰ *Ibid.*, p. 345.

²²¹ BESSON Anne, « Le nouveau pays des merveilles », *Strenæ* [En ligne], vol. 8 (2015). URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1410> (consulté le 20 mars 2022).

« pourtant » ainsi que divers adverbes exprimant l'opposition sont fréquemment utilisés dans le corpus.

En fait, d'un point de vue purement narratif, cette ambivalence dans les descriptions et l'utilisation fréquente d'adverbes d'opposition dans *Les cavaliers des lumières* s'expliquent par le fait que l'univers métadiégétique est attaqué par les Barbarians, que doivent combattre les Chevaliers. Dans l'univers diégétique, ces antagonistes commencent aussi à apparaître partout, à tel point que Théodora pense avoir des hallucinations lorsqu'elle les aperçoit. La menace n'est donc pas cantonnée au jeu. Cependant, celui-ci est la porte d'entrée par lequel le mal s'introduit dans le monde réel. Mais il est aussi ce qui va permettre à Théodora d'endosser son rôle de chevalier pour sauver le monde : il est à la fois poison et remède. L'esthétique contrastée se retrouve donc aussi au niveau narratif, ce qui est à nouveau une caractéristique des univers fantasy plutôt manichéens, et de cette conception d'un Moyen Âge où l'on retrouve à la fois des monstres terrifiants et des princesses et fées enchanteresses. En témoigne une description à la page 167 de *Epic* : « Les paysans travaillaient la terre ; la forêt était habitée par des tribus d'elfes des bois amicaux. Mais, à la tombée du jour, ils auraient atteint des terres austères et rocheuses, occupées par des créatures plus dangereuses, bêtes et monstres. »

Dans ce même roman, le manichéisme est représenté de manière très visuelle par deux personnages : l'Avatar, entité symbolisant le monde infini du jeu, et le vampire, représentant les forces négatives. Élément révélateur : ce dernier personnage possède le pouvoir de persuader, de « noyer » les joueurs dans l'illusion, comme le montre cette citation :

Malgré la lucidité que lui conférait l'anneau, il lui semblait tout observer dans un miroir. Ou plutôt deux miroirs qui se renvoyaient la scène à l'infini jusqu'à ce qu'elle se perde dans un sombre royaume vitreux où la lumière engluée se déplaçait avec la lenteur des marées. Noyé dans ses perceptions, il était aussi prisonnier que les autres. De sorte que, quand le comte se tourna vers lui, il se surprit à donner son accord : « C'est bon. Je vais transmettre les ordres. » Mais il commettait une faute. Tout n'était que mensonge²²².

L'antagonisme entre l'Avatar et le vampire fait écho à *Sous haute dépendance*. Dans ce roman, le jeu, nommé Erebos (personnification des ténèbres dans la Grèce antique) est dirigé par une intelligence artificielle programmée par esprit de vengeance, et se verra contrecarré par Nick et son amie Emily, qui incarne un personnage nommé Hemera (personnification du jour). La fantasy offre un cadre merveilleux propice au symbolisme, or ce dernier est souvent

²²² KOSTICK Conor, *op. cit.*, p. 297.

basé sur une dichotomie. En effet, selon Gilbert Durand, à la base du symbole, se cache l'opposition, la lutte entre esprit dionysiaque et apollinien qui se retrouve dans presque tous les mythes, et en chacun de nous²²³. Alors que cachent ces symboles contrastés en particulier ? Les messages diffèrent selon les romans.

Une description dans *Les cavaliers des lumières* peut nous aider à répondre à la question pour celui-ci. Dans l'univers fictionnel, que Théodora peut atteindre autant par son jeu vidéo que par un livre, le château symbolisant la Lumière est entouré d'un paysage dépeint de manière féérique. On peut ainsi lire les expressions suivantes : « les nuées s'éclaircissaient », « lumineux », « lueur dorée », « collines verdoyantes, sereines » (p. 86). Un peu plus loin (pp. 89-90), Théodora manque de se noyer dans un lac magique qui l'entraîne vers la brume. Elle comprend qu'il s'agit d'un lac « maléfique » (la magie est ici associée à son aspect le plus sombre) et c'est finalement son imagination, le fait de se représenter sa mère et son retour saine et sauve, qui lui permet de retourner vers le paysage lumineux. Ce paysage magique déchiré entre brouillard et lumière traverse toute l'œuvre, de même que cette valorisation de l'imagination qui oriente toujours le personnage vers la lumière. Or, l'imagination est précisément ce que les Barbarian Killers veulent ôter aux êtres humains. On nous explique en effet page 219 qu'ils sont friands de fictions, et se sont d'abord attaqués aux bardes du peuple celtique. On retrouve l'image très commune de la bibliothèque détruite, du savoir perdu. Si le jeu est la porte qui permet aux Barbarians d'entrer dans notre monde, il permet aussi de se battre pour l'imagination, que symboliserait la lumière. Le schéma du monde virtuel enchanteur menacé et attaqué par une force obscure est aussi présent dans *Le jeu d'Hiroki*. En effet, un inquiétant brouillard y dévore le jeu, engloutissant peu à peu ce « décor bucolique et charmant » (p. 36), dont le côté lumineux et pur est par ailleurs souvent mis en avant.

Quel est l'enjeu concrètement ? Que nous dit ce contraste et ce qu'il symbolise de la vision des jeux vidéo ? Dans *Les cavaliers des lumières*, page 258, les Barbarians s'emparent de l'esprit des membres du club de linguistique dont fait partie Théodora, les laissant pantelants, regardant la télé les yeux vides, un filet de bave coulant de la bouche. On lit ici clairement une critique des mass médias et en particulier de la télévision, à laquelle l'absence

²²³ DURAND Gilbert, « L'Univers du symbole », *Revue des sciences religieuses*, vol. 49 (1975), p. 13.

d'imagination nous rendrait vulnérable. Le jeu vidéo s'en différencie-t-il ? On a vu dans la partie 3.2. que la vision du jeu vidéo est ambiguë dans ce roman, ce que confirme donc complètement la description de l'univers mis en scène. Cependant, le débat est en fait élargi, puisque le jeu vidéo n'est finalement qu'une porte d'accès à la fiction, laquelle est ici valorisée, puisqu'elle constitue ce que les Chevaliers doivent défendre. L'univers fictionnel est présenté comme le « Monde Perdu », un monde de féeries tissé d'histoires anciennes oubliées des humains...

Cela peut à nouveau faire écho au roman plus récent *Le jeu d'Hiroki* (2020). La dimension artistique du média vidéoludique y est particulièrement valorisée, un peu comme dans *L'ordinateur*, où l'on a vu que l'atout du monde virtuel était de préserver les merveilles d'un château ancien. Ainsi, l'espace virtuel dans *Le jeu d'Hiroki* est décrit comme « peint de la main d'un artiste préraphaélite » (p. 36). L'auteur s'attarde sur « la délicatesse des couleurs, les effets de lumière, les jeux d'ombre » (p. 38), met l'accent sur « la variété des décors » et la « prouesse artistique des concepteurs » qui impressionnent Hiroki et contribuent à l'immerger dans le jeu (p. 39). L'imagination est toutefois valorisée dans ce roman à un niveau plus métatextuel comme nous allons le montrer.

Dans *Les cavaliers des lumières*, l'imagination est un véritable pouvoir, qui peut générer des monstres (c'est par l'esprit des Chevaliers dans le jeu que les Barbarians sont entrés dans le monde réel) mais aussi les terrasser. En fin de compte, l'espace virtuel, dans ce livre, est associé à l'espace mental. Celui qui s'ouvre en nous lorsqu'on lit, ou lorsqu'on joue, ce qui fait d'ailleurs écho à un passage de *L'Attrape-Mondes* (2003) précédemment cité : « Dis-toi que c'est comme quand tu lis un bon bouquin... Où est le monde dans lequel tu t'immerges ? Pas dans la tête de son créateur, parfois disparu depuis belle lurette. Alors dans les mots, dans ton esprit ? Ailleurs, dans un entre-deux ? » Cette réflexion peut rejoindre celle de Pierre Lévy. Celui-ci explique que le texte, depuis ses lointaines origines mésopotamiennes, est une entité virtuelle, n'étant pas rattachée à un support spécifique : l'écriture aurait justement le pouvoir de « virtualiser ». L'actualisation se situe à la lecture, lorsque nous interprétons le texte et lui donnons un sens. Nous construisons le texte dans notre pensée, élaborant par la même occasion notre vision du monde²²⁴. Nous avons vu au point 3.2. que dans *Le jeu d'Hiroki*, l'immersion des personnages dans le jeu est induite par la

²²⁴ LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 33-36.

mise en place d'une narration parallèle entièrement consacrée à l'avatar d'Hiroki. Le lecteur lui-même est plongé aux côtés d'Hiroki dans l'univers de Kogen, à travers des passages en italique très littéraires, dignes d'une épopée médiévale. C'est donc à un niveau très métatextuel que ce plaisir de l'art et de la fiction est mis en avant dans *Le jeu d'Hiroki*. « Écouter, regarder, lire revient finalement à se construire »²²⁵, a écrit Pierre Lévy. Tout comme Théodora se construira autour de sa lutte pour l'imaginaire, celui dans lequel elle s'est noyée à la mort de sa mère mais qui lui a aussi beaucoup apporté. Tout comme le lecteur bâtira son imaginaire aux côtés de Théodora ou d'Hiroki.

Dans *Epic* (2011) aussi, le jeu constitue un monde qui obéit à ses propres règles, et dont on peut tirer du bon comme du mauvais. Le côté négatif du monde virtuel vient du fait qu'il s'agit réellement d'une dystopie qui est dépeinte dans ce roman, et celle-ci fait écho à notre analyse de *No pasarán*. Après que des guerres ont ravagé la planète, le jeu vidéo *Epic* a été créé pour orchestrer des combats et des épreuves qui déterminent le niveau social des individus sans que la violence ne déborde sur le réel. Autrement dit, le jeu vidéo joue un rôle cathartique. Le vampire symbolise cette violence, mais aussi l'illusion séductrice du jeu, comme on l'a vu.

Sous haute dépendance (2013) présente aussi un univers quasi dystopique, où un système de combats en arène permet à chaque personnage de grimper les échelons de la hiérarchie jusqu'au « Cercle intérieur ». C'est un monde de tous les possibles, mais lié à une forme de hiérarchie typique des dystopies. L'intelligence artificielle qui contrôle le jeu et semble tout savoir des joueurs rappelle d'ailleurs immanquablement le Big Brother de Orwell.

Quant au côté plus lumineux de l'espace virtuel, il se rattache très clairement dans *Epic* et *Sous haute dépendance* aux connotations positives déjà dégagées dans la partie « Utopies » : les possibles et l'aventure. Le jeu vidéo éponyme dans *Epic* est un RPG, où chacun incarne un rôle et peut s'élever dans la hiérarchie sociale. La focalisation interne épouse tour à tour les points de vue des différents personnages, ce qui permet au lecteur de se glisser dans la peau de l'un et de l'autre comme il incarnerait des avatars. Page 151, le groupe d'adolescents dont nous suivons les aventures, des fils de paysans plutôt pauvres, décident de tuer un dragon dans le jeu, tâche normalement réservée à des personnes plus haut placées

²²⁵ *Ibid.*, p. 35.

disposant d'équipements hors de prix. Ils vont finalement triompher du dragon, ce qui donne lieu page 188 à une scène s'inscrivant sous le signe du merveilleux, dans une caverne recelant mille richesses. Quant à l'aventure, elle est valorisée notamment dans le passage suivant :

Par une journée idyllique, la tortue fendait les vagues. Une légère brise soufflait d'un ciel d'azur sans nuage tandis qu'ils voguaient entre les longues files de tritons et de sirènes dans leurs chariots ou montés sur leurs coursiers marins. Tous étaient d'une beauté resplendissante, avec leurs longues tresses et leurs armures de corail ouvragé incrustées de bijoux. Cindella prit la main d'Injeborg la Sorcière :

— N'est-ce pas merveilleux ? Je me sens bien. Je me sens libre.

— Oui, c'est merveilleux. Qui aurait cru que le jeu contenait des scènes comme celle-ci ?

*Hochement de tête

— Je me demande ce que nous avons raté d'autre à rester cantonnés aux alentours des villes. Ce serait chouette si le jeu n'était pas si sérieux, si on jouait juste pour s'amuser. On explorerait des montagnes enneigées, des grottes spectaculaires, on découvrirait des cultures lointaines au fond des déserts. Voyager pour le plaisir de l'aventure, tu imagines ?...

Elle marqua une pause, puis ajouta :

— Je comprends maintenant pourquoi ce jeu a été créé²²⁶.

Pourtant, les personnages principaux vont finalement condamner le fait de considérer le jeu vidéo comme une fiction et prôner son utilitarisme, mais cette fois dans un but humaniste, et non comme un système économique et judiciaire injuste, tel qu'il est employé par le gouvernement dans ce roman dystopique. Page 387, le personnage d'Injeborg dit que « Epic est une fiction » (soulignant l'aspect métatextuel) et qu'il est « urgent de se réveiller de ce rêve ». Elle propose d'utiliser l'interface d'Epic pour élaborer des projets mondiaux, organiser des réunions démocratiques où des spécialistes interviendraient sur divers sujets. Autrement dit, l'escapisme, le fait de s'évader de la réalité, est condamné au profit d'une utilisation plus pragmatique de la technologie, contrairement à ce qui est véhiculé dans *Les cavaliers des lumières*.

Ce point rappelle une autre réflexion de Pierre Lévy. Le philosophe défend une vision positive du virtuel, arguant que le développement du numérique pourra à terme donner naissance à une forme inédite d'intelligence collective, à une mise en commun de tous les savoirs qui tendrait vers une société idéale, plus démocratique²²⁷. Ce rêve se retrouve dans la bouche du personnage d'Injeborg, mais ne sera finalement pas accompli, puisque les protagonistes détruiront le monde d'Epic afin de faire tomber le gouvernement. Page 449, lors de la scène finale, le personnage principal hésite à détruire le jeu et l'auteur nous offre alors une ultime description de l'univers virtuel mis en scène. L'étendue et le niveau de détails de

²²⁶ KOSTICK Conor, *op. cit.*, p. 352.

²²⁷ LEVY Pierre, *op. cit.*, p. 94.

celui-ci fascinent le jeune héros, qui exprime son regret de ne pas pouvoir « explorer les possibilités infinies » offertes par le jeu. Il finit toutefois par conclure que cette destruction est nécessaire car *Epic* n'est « plus un jeu », mais « un instrument pour imposer sa loi et gouverner le monde réel en dépit du bon sens ». Malgré l'ambivalence qui le rend intéressant, le roman opte donc pour une fin plutôt tranchée et moralisatrice. Le lecteur lui-même peut se sentir frustré par une fin si abrupte après des descriptions à la limite du mystique, d'un monde qui n'a clairement pas encore offert tout ce qu'il avait à proposer.

Sous haute dépendance se termine aussi par la destruction du jeu. Sa deuxième partie se déroule beaucoup plus dans la réalité, se muant en un véritable thriller dont le message final est de se méfier des intentions des inventeurs, et en l'occurrence, des personnes qui codent les intelligences artificielles. Ce passage d'un genre à un autre (de la fantasy au thriller teinté de science-fiction via la question des intelligences artificielles) donne ainsi lieu au même phénomène que dans *Epic* : la beauté de l'univers virtuel est éclipsée par le message d'avertissement, destiné autant aux protagonistes du livre qu'aux jeunes lecteurs...

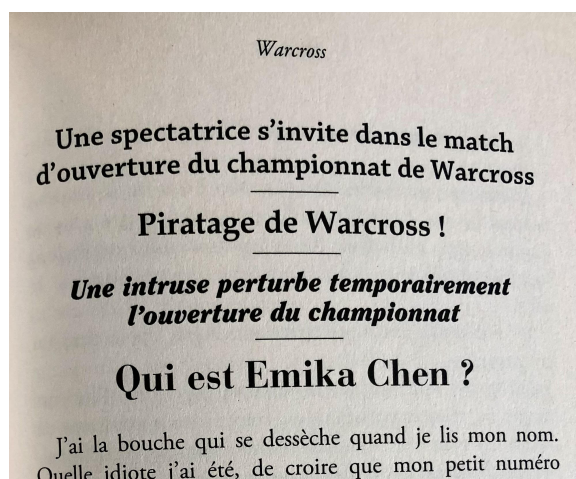
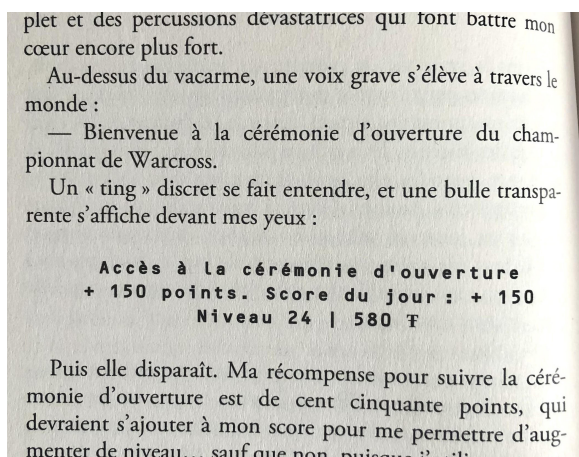
Cependant, dans *Epic*, c'est grâce au jeu que les héros pourront organiser leur révolution et faire tomber le gouvernement. Dans *Sous haute dépendance*, il va permettre de rassembler les lycéens (il est donc aussi poison et remède !). L'ambivalence demeure ainsi présente jusqu'à la fin, dans une oscillation constante entre la dystopie et l'utopie qui transparaît dans les projets des personnages adolescents (souvenons-nous que l'utopie se cache souvent dans l'état d'esprit) et dans certaines descriptions de ces mondes ouverts à tous les possibles et à toutes les aventures.

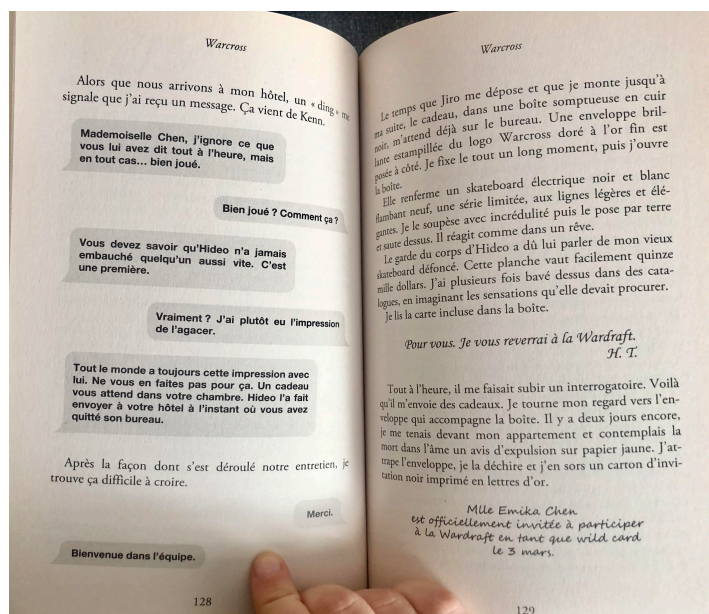
Le côté positif du monde virtuel ne réside donc pas uniquement dans le plaisir de la fiction, lequel est même plutôt dévalorisé dans *Epic* car il rendrait aveugle aux vrais problèmes du monde. Ce dernier roman semble davantage prendre l'utopie au pied de la lettre en proposant un moyen d'utiliser le virtuel pour réaliser un projet concret de société idéale. Finalement, ce rêve est aussi une sorte de fiction, un projet, un possible, qui naît dans l'esprit de la nouvelle génération, d'adolescents idéalistes, comme l'est tout ado. Le rêve d'un univers virtuel qui permettrait une mise en commun des savoirs se retrouve également dans *Les cavaliers des lumières*, où les différents Chevaliers, bien qu'issus de pays différents et maîtrisant des langues diverses, se comprennent parfaitement dans le monde métadiégétique. Ce topos s'observe également dans *Le jeu d'Hiroki*, où le cyberspace hors du temps permet

la rencontre entre des joueurs issus de générations différentes, qui n'auraient jamais dû se croiser : « À nouveau, l'écran accueillait cette scène de rencontre, dans un monde qui n'existait pas, entre deux êtres qui n'existaient pas. » (p. 55).

Il nous reste à traiter le cas de *Warcross* (2018), autre roman présentant un monde très contrasté, mais dans un univers radicalement différent de celui des cinq romans que nous venons d'aborder, puisque l'univers métadiégétique n'est pas unique mais multiple et que le roman ne convoque pas les décors typiques de la fantasy. Ce best-seller paru en français en janvier 2018 semble aller un cran plus loin dans la dimension métatextuelle, en théorisant plus clairement que les autres livres du corpus la question des mondes possibles et de l'immersion fictionnelle. En effet, dans ce roman, des lunettes connectées, appelées les NeuroLink, font vivre la population en permanence dans le virtuel. Les grandes marques se servent d'ailleurs de ce dispositif pour inventer leur propre histoire et séduire les consommateurs à travers des mascottes holographiques personnalisées selon les préférences de chaque client (Emika se fait ainsi vendre du Louis Vuitton par un personnage de fiction qu'elle adore, page 96). Page 92, le monde de *Warcross* est comparé à ceux de Harry Potter et de League of Legends, autres univers transmédiatiques qui rassemblent les adolescents aujourd'hui (le grand succès de la série Netflix *Arcane* basée sur le jeu League of Legends en 2022 l'a encore prouvé). Ce monde virtuel se superpose au quotidien via les lunettes connectées. Au quotidien des personnages, mais aussi des lecteurs, vu les nombreuses références à notre monde (Louis Vuitton, Harry Potter,...). Cela est représenté dans l'objet-livre par la présence de très nombreux hors-texte dans le roman : titres de journaux, messages, scores... qui figurent les textes surgissant en surimpression dans la vision des joueurs connectés via les NeuroLink. Tout comme dans *L'attaque des cubes*, le côté multimédia est donc inscrit dans la forme même du roman.

Ci-après, trois exemples de la manière dont les hors-textes se mêlent aux textes dans *Warcross*. Titres de journaux, scores dans le jeu, messages,... Les codes de différents médias se mélangent.





Le Warcross est en fait composé de multiples univers. Chaque arène correspond à un monde en particulier. La cérémonie d'ouverture de la compétition officielle se déroule dans un monde composé de « plaines verdoyantes » et de « nuées d'oiseaux blancs », d'une « belle vallée », d'un « lagon aux eaux cristallines » (pp. 51-52). Les compétitions adoptent tour à tour le décor d'une plaine glacée immense ou encore de ruines majestueuses sous l'océan. Le champ lexical est toujours différent (glace, mer,...) mais le point commun de ces descriptions réside dans un vocabulaire connoté positivement et insistant sur l'infini et la grandeur des décors. Page 253, on nous décrit une « vaste étendue de glace bleue », de la neige qui « scintille sous un soleil d'une autre galaxie en un million de points de lumières », de « gigantesques monuments de glace » qui « dominent le paysage », des glaciers s'étendant « à perte de vue », d'impressionnantes et « imposantes falaises de glace bleu », un « ours polaire de la taille d'un gratte-ciel ». Page 324, on a droit à des « ruines spectaculaires » s'étendant « à perte de vue », à un rempart de corail présent « de tous côtés », à des lueurs turquoise scintillantes, des bonus colorés comme des « pierres précieuses »...

Mais alors, quelle est la différence entre ce roman et d'autres présentés dans la partie « Utopies », tel que *L'attaque des cubes*, avec ses plaines de glace et ses savanes gigantesques ? L'élément distinctif tient bien sûr dans l'ambivalence commune à tous les livres que nous avons classés dans cette partie des « mondes contrastés ». Cette ambivalence se retrouve notamment dans le Dark World, matérialisation du Darknet, nom donné à cet espace digital anonyme reprenant des sites difficiles d'accès ou illégaux. Il s'agit du pendant « négatif » de Warcross, où l'on peut d'ailleurs jouer à une version alternative du jeu. Nous

avons déjà brièvement abordé dans la partie « Dystopies » la manière dont il est décrit, selon tous les clichés associés à un univers ténébreux (bâtiments délabrés, ruelles obscures). L'originalité et l'intérêt dont témoigne le Dark World résident dans deux points. D'une part, il s'agit d'un monde à part, entièrement obscur, contrairement aux contextes des autres romans pour lesquels la noirceur est intégrée à l'unique univers principal. Ici, le côté obscur du numérique est concentré sur un pan de l'univers virtuel, un univers possible, en l'occurrence la matérialisation du Darknet, ce qui rend le message plus nuancé car il y a autant de mondes virtuels que de conceptions du virtuel. D'autre part, tout ténébreux qu'il soit, cet univers est d'abord vu de manière très positive par Emika, comme le montre la citation suivante :

J'ai passé les défenses qui protègent la surface de Warcross pour plonger dans l'univers souterrain, crypté, anonyme et tentaculaire de la réalité virtuelle qui s'est développée au-dessous. Je me sens comme chez moi dans cet endroit où tout le monde parle la même langue que moi, où des gens qui n'ont aucun pouvoir dans le monde réel peuvent parfois déployer une puissance incroyable²²⁸.

Plus tard, lorsque Zéro, l'antagoniste de l'histoire, se cachera dans le Dark World, celui-ci sera décrit en des termes plus négatifs. Emika va devoir traquer Zéro dans une vente aux enchères d'artefacts illégaux abritée sous un chapiteau de cirque inquiétant, au cœur du Dark World :

Un jour papa et moi étions sortis nous promener dans la forêt en pleine nuit et, quand nous avons dû nous faufiler dans la pénombre d'un tronc creux, j'ai failli avoir une attaque de panique : j'avais l'impression de voir des monstres partout dans l'obscurité. L'entrée de ce chapiteau réveille en moi le même genre de terreur instinctive, celle de basculer dans une noirceur inconnue au cœur de laquelle rôde le danger²²⁹.

Il est intéressant de noter que le cirque forme le décor de beaucoup de romans jeunesse contemporains anglo-saxons : il s'agit d'un monde contrasté, à la fois merveilleux et horrifique, dont sont particulièrement friands les adolescents²³⁰, tout comme Emika est attachée à cet univers sombre. Ce dernier joue le rôle de la caverne mais plutôt dans sa symbolique de matrice originelle, abri où l'on forme sa personnalité (en y affrontant éventuellement ses démons, comme c'est le cas dans l'extrait ci-dessus). Nous avons vu que le courant cyberpunk dont *Warcross* s'inspire présentait une forme de désenchantement et de

²²⁸ LU Marie, *op. cit.*, p. 219.

²²⁹ *Ibid.*, p. 346.

²³⁰ DOUGLAS Virginie, « Merveilles du cirque et de la fiction dans quelques récits anglo-saxons contemporains pour adolescents et jeunes adultes », *Strenæ* [Online], n°8 (2015). URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1370> (consulté le 02/04/2022).

servitude assumée²³¹. Or, dans ce roman, le courant cyberpunk rencontre la littérature jeunesse. Laurent Bazin a analysé cette catégorie de romans jeunesse où l'on croise des héros désenchantés évoluant dans des décors sombres :

Cet hommage rendu aux pouvoirs performatifs de la feintise fictionnelle s'accompagne cependant d'un phénomène de distanciation où se joue la propension de la pensée post-moderne à retravailler le terreau de la mémoire collective à l'aune des interrogations d'aujourd'hui. Cette mise en question prend la forme d'une tonalité mélancolique, voire morbide, affectant le décor et les personnages²³².

L'attachement d'Emika à ce monde sombre dont elle a fait sa tanière, parmi une multitude d'univers possibles, illustre bien l'affection des adolescents pour ce type d'histoire entre conte merveilleux et dystopie, où ils se réfugient aussi sûrement qu'Emika. Par ailleurs, Bazin souligne l'importance des « interrogations », d'une « mise en question », dans ces romans jeunesse influencés par la pensée post-moderne. *Warcross* illustre parfaitement combien les contrastes décrits dans cette sous-partie se font le reflet d'interrogations et d'incertitudes. La coexistence de mondes virtuels idylliques et d'autres particulièrement effrayants, le fait que le Dark World se voit tour à tour doté de connotations opposées, les nombreux rebondissements de l'histoire et l'ultime retournement de situation dépeignent un monde mouvant et incertain où Emika devra faire des choix difficiles pour construire sa voie. À la fin, elle apprendra que Hideo, son idole pour qui elle travaille, cherche en fait à mettre en place un algorithme pour prendre possession des cerveaux des personnes connectées via le NeuroLink, tandis que Zéro, celui qu'elle traque pour Hideo, tente d'empêcher cette catastrophe. Il y a un côté très baroque à ce retournement de situation, celui-ci faisant voir d'un œil complètement nouveau les décors idylliques de *Warcross*, qui semblent cacher de bien sombres secrets... Dans le deuxième tome, elle devra choisir son camp.

3.3.4. Synthèse de l'analyse

Inhérent à l'univers fantasy inspiré d'un Moyen Âge qui fut autant associé à l'horreur qu'au merveilleux, le contraste symbolise ainsi la lutte qui se joue en chacun de nous, au sein d'un monde incertain déchiré par des forces opposées. Il reflète l'ambivalence du monde virtuel, synthétisant ses aspects négatifs comme positifs. L'aspect positif du virtuel est tantôt son aptitude à rassembler au-delà des langues et du temps, tantôt sa capacité à préserver et à

²³¹ TAILLEFER Hélène, *art. cit.*, pp. 113-128. URL : <http://revuepostures.com/fr/articles/taillefer-9>

²³² BAZIN Laurent, « Une communauté désenchantée ? Métamorphoses du merveilleux dans le roman contemporain pour adolescents », *idem*.

émerveiller, à plonger littéralement dans un monde possible, espace qui est celui de la virtualité – celle du texte, celle de l’imaginaire. L’aspect négatif se trouve dans le danger des intelligences artificielles, dans un monde violent et étouffant, une caverne obscure, qui peut cependant aussi faire office de matrice où l’on grandit et où l’on forme sa personnalité en affrontant ses démons, pour s’élever vers la vérité (associée à la réalité, qui est elle-même opposée aux illusions séductrices du virtuel) et à la maturité de l’âge adulte.

Théorisant la question des mondes possibles, certains de ces romans célèbrent les vertus de la fiction (perçue comme une voie d’évasion et une façon d’incarner les possibles). D’autres, oscillant entre conception platonicienne et aristotélicienne, mettent en garde, en valorisant uniquement l’aspect cathartique de la fiction au détriment de son aspect plus divertissant et commercial, ou en la condamnant simplement lorsqu’elle n’est pas utilitaire. Ces romans se font alors le vecteur d’une morale, différenciant de ce fait la littérature, qui peut éduquer, des jeux vidéo, pour lesquels la conception platonicienne prévaut souvent. L’image de la caverne permet pourtant de concilier les deux visions du virtuel et de la fiction, en ce qu’elle est close et obscure mais peut aussi se révéler un refuge, permettant de former sa personnalité et d’évoluer vers une autre version possible de soi-même.

Concernant la question d’une éventuelle évolution des mentalités, nous retrouvons un univers sombre y compris dans certains romans du corpus qui n’appartiennent pas aux plus anciens (*Le jeu du maître*, 2013, *Le dernier monde*, 2014) tandis que d’autres, publiés il y a plus longtemps, se montrent plus positifs (*L’Attrape-Mondes*, 2003, *L’envol du dragon*, 2011). Toutefois, on remarque que les trois romans les plus récents du corpus (*L’attaque des cubes*, 2018, *Warcross*, 2018, *Le jeu d’Hiroki*, 2020) sont innovants dans la manière dont la métatextualité se manifeste. *L’attaque des cubes* et *Warcross* jouent avec les codes du jeu vidéo à travers des éléments visuels intégrés à la matérialité même du texte, donnant lieu à une expérience de lecture ludique, immersive et transmédiatique. Nous avons vu dans la partie « Contextualisation » à quel point la peur du numérique rejoignait le rejet de l’image. Il n’est donc pas anodin que la littérature se mêle à l’image pour parler du jeu vidéo. D’ailleurs, en 2021, est paru le roman illustré *Start Game : ma vie est un jeu*²³³, qui aurait pu figurer dans notre corpus s’il était sorti plus tôt, au début de la rédaction de ce travail. Cette récente parution confirme une dynamique allant vers la convergence de l’image et de la littérature

²³³ SABA Christine et PATY Miss, *Start game : ma vie est un jeu*, Paris, Magnard jeunesse, 2021.

pour aborder ce sujet. *Le jeu d'Hiroki* insiste sur les prouesses artistiques des concepteurs de jeux vidéo et nous donne à voir un univers virtuel proche d'une peinture décrit à travers des passages littéraires où c'est la lecture même qui nous plonge dans le jeu. Kogen, univers virtuel métadiégétique du roman, se fait ainsi le point de réunion des arts. *Warcross* met en évidence non pas un unique univers métadiégétique mais une pluralité de mondes, reflet d'une société baignée par la fiction et partagée entre différents points de vue sur le virtuel. Une société marquée par l'enthousiasme grandissant pour la fiction qui adopte des formes diverses et bâtit des ponts entre différentes histoires jusqu'à en former une véritable constellation. Une société sur laquelle pèse cependant toujours une méfiance envers le numérique et en particulier le jeu vidéo, exprimée à travers une littérature jeunesse trop souvent moralisatrice, qui pose le jeu vidéo en obstacle dont l'enfant doit triompher pour évoluer. Ce qui paraît paradoxal au vu de la convergence toujours plus importante entre les médias littéraire et vidéoludique, entre le texte et l'image, entre la littérature jeunesse et les univers fictionnels qui sont matérialisés par le jeu vidéo. C'est ce paradoxe que nous explorerons dans la partie suivante, en adoptant un point de vue plus sociologique.

Nous entendons par là un élargissement de perspective : nous allons désormais prendre en compte le contexte de réception des productions littéraires que nous avons analysées. Si, d'un point de vue rationnel, il est paradoxal de se dire que ces œuvres continuent de dépeindre négativement le jeu vidéo dans un contexte où le livre s'en rapproche au final de plus en plus, notre perspective sociologique va justement nous permettre de prouver que la rationalité ne fait pas tout : ce « paradoxe » peut être expliqué par beaucoup d'éléments qui relèvent de préjugés, de stéréotypes ou encore de dynamiques de pouvoir, comme nous le verrons. Certaines explications sont aussi à puiser du côté de l'histoire littéraire, et de l'héritage historique dans lequel s'ancrent les romans de notre corpus. L'élargissement de notre perspective tiendra aussi compte de cette dimension historique, que nous articulerons à notre approche sociologique.

4. Interprétation des résultats : *in real life*

4.1. Le constat d'un décalage

La question centrale de cette dernière partie de notre développement est donc la suivante : comment interpréter les résultats obtenus suite à l'analyse du corpus à la lumière de notre société contemporaine ? Approfondissons d'abord le contexte de production et de réception de ces œuvres avant d'en revenir à notre fameux « paradoxe » à la fin de cette sous-partie.

La convergence entre littérature et jeu qui transparaît notamment dans les romans les plus récents du corpus correspond à un phénomène sociologique global qui intervient en amont et en aval des œuvres. Les industries culturelles optent pour la multi-sollicitation en proposant un même produit sous différentes formes²³⁴. Ainsi, le jeu emprunte aux livres ses univers (dans le cas des jeux vidéo *Harry Potter*, par exemple) et vice-versa, comme on l'a vu avec *L'attaque des cubes* inspiré de *Minecraft*. De même, le livre adopte peu à peu les codes du jeu vidéo, notamment en ce qui concerne les « livres dont vous êtes le héros »²³⁵ (et on a vu que *L'attaque des cubes* ou encore *Warcross* inséraient une dimension ludique via l'ajout d'illustrations, de hors-textes, etc.).

Au niveau de la réception, les pratiques vidéoludiques influencent la manière dont les jeunes consomment des œuvres littéraires. D'abord, de manière générale, le numérique peut encourager la lecture : durant les nombreuses heures que passe un adolescent face à un écran, beaucoup sont dédiées à la lecture (articles en ligne, livres numériques)²³⁶. Il s'agit d'une nouvelle forme de lecture, plus transversale et par intermittences (contrairement à la lecture traditionnelle linéaire et progressive), semblable finalement au zapping²³⁷, ou aux clics rapides d'un site à un autre.

Ensuite, l'augmentation constante des pratiques vidéoludiques a entraîné l'émergence d'une nouvelle figure de lecteur. Les ados sont désormais à la fois lecteurs et créateurs, puisent dans leurs histoires favorites pour les transformer ou les transposer à un nouveau

²³⁴ BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans BAZIN Laurent, CLERMONT Philippe et HENKY Danièle (éds.), *op. cit.*, p. 340.

²³⁵ *Ibid.*, p. 341.

²³⁶ GROFILS Stéphanie, « Mon ado est scotché à son écran... et s'il lisait ? », *Le ligueur*, n°16 (2016), p. 8.

²³⁷ PETRUCCI Armando, *art. cit.*, p. 451.

cadre²³⁸. La notion même d'univers fictionnel, centrale à ce mémoire, suppose une forme d'interactivité : ce type d'univers implique en effet « un ensemble d'éléments non organisés et éventuellement porteurs d'une narrativité latente »²³⁹. C'est le rôle du joueur (dans le cas d'un jeu vidéo) d'organiser ces éléments pour actualiser l'histoire. On peut transposer ce schéma à la lecture : l'univers fictionnel dans la littérature encourage aussi un rôle actif du lecteur, en témoignent les nombreuses fanfictions que l'on voit apparaître sur des plateformes en ligne telles que Wattpad. Le consommateur devient actif, ce qui peut aussi s'expliquer par le fait que la créativité s'est érigée en valeur sociale reconnue dans notre société²⁴⁰. Ce fait découle notamment du capitalisme, qui encourage à adopter une vie toujours plus intense et riche. La création de son propre refuge, de son échappatoire, s'impose comme une solution pour survivre dans un monde considéré comme angoissant, mais aussi pour valoriser son enfant intérieur, et donc son expression individuelle, afin de gagner en assurance et de trouver sa place dans une société profondément individualiste²⁴¹.

Le contexte décrit ci-dessus est donc le contexte de réception actuel de ces œuvres, mais correspond aussi globalement à leur contexte de production. Le culte du divertissement et la valorisation de la créativité étaient déjà présents en 1996, même si le jeu vidéo et la littérature s'influençaient beaucoup moins à l'époque (et nous verrons que ce changement sociétal a son importance pour notre étude).

Mais alors, si jeux vidéo et littérature sont intrinsèquement liés et si les ados, loin de les opposer, créent des ponts entre ces deux médias, pourquoi le jeu vidéo continue-t-il à être présenté comme un élément négatif dans beaucoup de romans du corpus ? Même dans le roman le plus récent, *Le jeu d'Hiroki*, que nous avons classé dans la catégorie des mondes contrastés, l'univers numérique recèle des dangers et une forme de noirceur. Les auteurs pour la jeunesse ont-ils une vision complètement dépassée de ce qu'est le jeu vidéo ? À moins que ce motif du jeu vidéo dangereux ne soit devenu un topos, à l'instar du topos du monde virtuel métadiégétique dans les romans cyberpunk. C'est l'hypothèse avancée dans un article du magazine *InterCDI* : « [...] de la même manière qu'on ne parle pas des trains qui arrivent à l'heure, il est beaucoup plus "romanesque" d'être sur un jeu vidéo qui tourne mal. On assiste

²³⁸ BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans *op. cit.*, p. 342.

²³⁹ BARNABE Fanny, « Univers fictionnel versus récit », dans CENTI Valérie, D'ANNA Vincianne, DELBRASSINE Daniel et DOZO Björn-Olav (dir.), *Comprendre la littérature jeunesse*, Bruxelles, L'école des loisirs (Pastel), 2022, pp. 191-2.

²⁴⁰ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 238.

²⁴¹ *Ibid.*, p. 274.

à la création, comme dans tous les genres, d'un topos, une situation-type²⁴²». De notre côté, nous ferons plutôt l'hypothèse que cette « situation-type » s'insère dans un topos qui a toujours existé, le motif de l'immersion dans un autre monde. Nous avons déjà analysé dans la partie « Contextualisation » le topos sur lequel se base le courant cyberpunk : celui du voyage dans le monde virtuel. Or, ce dernier relève lui-même d'un topos encore plus ancien ; la notion de passage dans un autre monde ne date pas d'hier. De plus, un topos n'est pas anodin : il peut traduire une réalité, en l'occurrence, une profonde tension sociétale que nous nous attacherons à éclairer. N'oublions pas que l'imaginaire se cristallise à l'adolescence, et donc à travers les lectures d'adolescence²⁴³. Un topos relève d'un imaginaire collectif, tout en agissant sur l'imaginaire des lecteurs.

4.2. L'héritage historique : dans la lignée des mythes et contes

Nous l'avons vu au cours de l'analyse du corpus : l'évasion est une notion au cœur de toutes ces histoires, que cet escapisme soit condamné ou célébré par le récit. Il s'agit aussi du moteur de l'intrigue des tout premiers récits fantasy : *Alice au pays des merveilles* (1865), *Peter Pan* (1904), *Le magicien d'Oz* (à partir de 1900)²⁴⁴. Mais aussi les *News from Nowhere* (1890) de William Morris, le pionnier de la fantasy déjà cité. En effet, loin de se laisser écraser par le matérialisme et la morale stricte que l'on associe souvent à leur époque, les lecteurs de l'ère victorienne utilisaient les contes de fées pour échapper à un monde vu comme absurde et cruel²⁴⁵. Les tout premiers univers virtuels créés, pays de l'ailleurs ou pays des merveilles, se présentaient ainsi comme des doubles inversés du monde réel, construits en opposition avec ce dernier²⁴⁶. Au 19^e siècle, les contes connaissent un regain d'intérêt. Les fées, tirées du patrimoine britannique (Shakespeare, Spencer, Milton) et du folklore européen recensé à cette époque par les frères Grimm et par Andersen, envahissent le théâtre, la peinture et la littérature dès les années 1840²⁴⁷. À l'époque de la reine Victoria, le surnaturel, qu'il soit puisé dans le folklore ou la religion, permet de compenser le quotidien mercantile en

²⁴² ZAREMBA Hélène, « Le jeu vidéo dans la littérature pour adolescents », *InterCDI*, n°280-1 (2019).

²⁴³ REVERSEAU Anne, *LR0M2730 Analyse des imaginaires littéraires*, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, année académique 2021-2022, prise de notes par Sarah Saysouk.

²⁴⁴ BESSON Anne, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La revue des livres pour enfants* (2013), pp. 94-5. URL : https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_8907.pdf

²⁴⁵ LAURENT Béatrice, « Nowhere, Neverland, Wonderland : les Ailleurs féériques des Victoriens », dans BERTHET Dominique (dir.), *Visions de l'Ailleurs*, Paris, L'Harmattan, 2009. URL : <https://hal.univ-antilles.fr/hal-00967465/document>

²⁴⁶ *Ibid.*

²⁴⁷ *Ibid.*

introduisant dans cet ici aliénant un peu d'ailleurs enchanteur²⁴⁸. Or, nous avons vu qu'aujourd'hui, dans un monde perçu comme trop cartésien ou comme angoissant, la fantasy connaît un grand succès ! Engouement dont témoignent les livres de notre corpus et leurs univers médiévaux merveilleux.

Le motif de l'évasion est donc commun aux contes de fées victoriens et aux romans de notre corpus. Plusieurs autres arguments permettent de rapprocher les univers fictionnels de ces romans et les mythes et contes de jadis.

D'abord, le contraste se trouve au cœur des contes comme des univers décrits dans la partie précédente de ce mémoire. En effet, les contes viennent du folklore, des mythologies qui sont constituées de symboles, or ceux-ci reposent souvent sur l'opposition. La lutte entre esprit dionysiaque et apollinien (entre plaisir et sagesse, par exemple) est d'ailleurs centrale dans les premiers mythes²⁴⁹. Le conte, avec son élégance mais aussi sa violence, joue sur une esthétique contrastée que l'on retrouve souvent dans les romans contemporains pour adolescents²⁵⁰. Virginie Douglas explore ce contraste inspiré des contes, dans des romans anglo-saxons pour ados qui prennent pour cadre le cirque. Si le thème du cirque est l'héritier des contes, peut-être est-ce aussi le cas du thème du voyage dans l'univers virtuel. Le motif du cirque magique récurrent dans la littérature *young adult* repose sur des oppositions fortes (identité scénique/privée, thème du double) et sur une esthétique oscillant entre lumière/merveilles et obscurité/inquiétude²⁵¹. Il en est de même pour le topos qui nous occupe, celui du voyage au cœur du jeu vidéo ; ce dernier repose sur une dichotomie (monde réel/monde virtuel) et prend pour cadre des mondes à la fois utopiques et dystopiques. D'ailleurs, dans notre section consacrée aux mondes contrastés, on retrouve deux romans anglo-saxons pour ados : *Epic* et *Warcross*.

Ensuite, le schéma narratif des romans que nous avons analysés s'apparente souvent à un voyage initiatique. C'est particulièrement flagrant pour *Le jeu du maître*, dans lequel l'objectif du personnage principal est de progresser vers le cœur du jeu, où il va en apprendre plus sur lui-même après avoir triomphé de multiples épreuves. Le motif du voyage, très lié à

²⁴⁸ *Ibid.*

²⁴⁹ DURAND Gilbert, *art. cit.*, p. 13.

²⁵⁰ DOUGLAS Virginie, « Merveilles du cirque et de la fiction dans quelques récits anglo-saxons contemporains pour adolescents et jeunes adultes », *Strenæ* [En ligne], vol. 8 (2015). URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1370> (consulté le 20 mars 2022).

²⁵¹ *Ibid.*

celui de l'évasion, se retrouve dans les récits mythiques et religieux, et a connu un grand succès dans la littérature occidentale, jusqu'à se retrouver dans la science-fiction mais aussi dans le genre littéraire de l'utopie²⁵². Hélène Greven-Bord a exploré ce motif du voyage dans plusieurs récits de l'autrice de science-fiction Ursula Le Guin. La chercheuse a repéré dans le récit *Threshold* une structure événementielle qui rappelle le schéma des contes étudiés par le folkloriste russe Vladimir Propp (1895-1970). L'une des fonctions que ce dernier releva (la quinzième dans sa liste) correspond d'ailleurs au déplacement du héros d'un royaume à un autre, le lieu visé pouvant se situer très loin, dans le ciel ou même dans les profondeurs²⁵³. Il précise que le héros est transporté malgré lui dans ce royaume lointain, de quoi nous rappeler les romans de notre corpus dans lesquels l'immersion au cœur du jeu se fait par surprise. Une autre fonction (la onzième) correspond à l'éloignement volontaire du héros de sa maison et peut être appliquée aux romans de la seconde catégorie de notre corpus (ceux où la technologie du monde diégétique permet l'immersion du corps dans le cyberspace), où cet éloignement est virtuel.

Revenons-en à l'étude de Greven-Bord. Elle y remarque que l'itinéraire effectué par les personnages adolescents dans *Threshold* reprend un certain nombre d'étapes caractéristiques des mythes et contes : le passage d'une porte étroite, un voyage marqué par des montées et descentes, la découverte d'une caverne, le passage dans une forêt et dans un labyrinthe, l'affrontement d'un monstre²⁵⁴. Or, ces mêmes motifs se retrouvent de manière récurrente dans les romans de notre corpus ! Hélène Greven-Bord souligne combien la forêt est liée aux contes de fées, voire aux romans de chevalerie, et prend souvent l'aspect d'un lieu onirique qui met le héros en contact avec une autre réalité²⁵⁵. Le rôle de la forêt est particulièrement perceptible dans *Crime-City*, où l'affrontement final a lieu au cœur des bois, dans le monde virtuel. À la suite de cet épisode, Corentin reviendra dans son monde, grandi, et en meilleurs termes avec sa réalité. Ce schéma est applicable à tous les livres du corpus : ils se terminent tous par un retour au réel, et montrent l'évolution des personnages adolescents qui en ont appris plus sur eux-mêmes dans l'espace virtuel, ont affronté leurs démons (qui résident parfois précisément dans leur addiction aux jeux vidéo), au terme d'un voyage

²⁵² GREVEN-BORDE Hélène, « Science-fiction et discours didactique : la problématique du voyage dans trois œuvres d'Ursula K. Le Guin », *Caliban*, vol. 22 (1985), p. 30.

²⁵³ PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Points, 1970, p. 63. [éd. originale : 1928]

²⁵⁴ GREVEN-BORDE Hélène, *art. cit.*, p. 40.

²⁵⁵ *Ibid.*

jaloné de symboles, comme nous avons pu l'analyser. Le voyage fait ainsi correspondre l'exploration d'un espace à celle de sa propre intériorité²⁵⁶ !

Le dernier point que nous aborderons concernant cet héritage historique a trait au lien entre littérature jeunesse et contes. Dans la partie « Contextualisation » de ce mémoire, nous avons déjà souligné le lien historique qui existe entre les enfants et les genres de l'imaginaire qui leur étaient destinés. Ici, nous parlerons plus spécifiquement du motif du voyage dans un ailleurs rêvé et enchanteur qui peut se révéler cauchemardesque, motif souvent utilisé pour dispenser une morale. En effet, il se retrouve aux racines de la littérature jeunesse aussi bien que dans les mythes et contes. Il apparaît par exemple dans une histoire de Fénelon, *Voyage dans l'île des plaisirs*, sur le modèle de *L'histoire véritable* de Lucien, qui rappelle le conte *Hänsel et Gretel*²⁵⁷. Ce récit nous transporte sur une île merveilleuse faite de sucreries mais qui finit par fatiguer le jeune héros, saturé par ces rivières bouillonnantes de chocolat vomies par la terre²⁵⁸. Nous pouvons ici faire le lien avec les livres de notre corpus qui passent de l'utopie à la dystopie : *Crime-City* et *La Cité*. Le héros de ce dernier roman est enchanté par la ville virtuelle surréelle, et ses grands centres commerciaux débordants de biens en tous genres. Progressivement, ce rêve va virer au cauchemar... Bien sûr, il nous faut aussi mentionner l'œuvre la plus connue de Fénelon, *Les aventures de Télémaque*, récit basé sur la mythologie grecque et destiné au Dauphin (petit-fils de Louis XIV dont Fénelon fut le précepteur), qui se présente sous la forme d'un voyage initiatique dans un ailleurs sublimé... Il y a une ambiguïté dans ces récits : ils peuvent plaire aux jeunes lecteurs, proposant des scènes propices à éveiller leur imagination, et visent en même temps à dispenser une morale stricte, en montrant l'envers de ces mondes rêvés²⁵⁹. Il s'agit des deux pans du conte, que nous analyserons dans la sous-partie suivante.

Nous avons montré que les romans de notre corpus s'inscrivent dans la continuité des mythes et contes, ainsi que d'œuvres qui en sont inspirées comme les récits victoriens qui donnent à voir des pays des merveilles enchanteurs au 19^e siècle, ou encore comme les contes moraux destinés à la jeunesse dès le 17^e siècle. On retrouve dans ces récits et dans les romans de notre corpus des éléments communs : le goût pour l'évasion de la réalité, une esthétique contrastée, le motif du voyage initiatique (parfois forcé) jaloné d'étapes symboliques, et la

²⁵⁶ *Ibid.*

²⁵⁷ PERROT Jean, *Du jeu, des enfants et des livres à l'heure de la mondialisation*, Paris, Electre, 2011, p. 100.

²⁵⁸ *Ibid.*

²⁵⁹ *Ibid.*, p. 101.

dimension morale associée à ces univers rêvés qui peuvent virer au cauchemar... Le motif du monde virtuel dangereux qui absorbe le joueur n'est donc pas un nouveau topos mais s'inscrit plutôt dans l'héritage historique décrit ci-dessus.

4.3. Deux utilisations différentes du conte

4.3.1. Point historique

Revenons à ce qui nous interroge : il s'agit de cette tendance dans les romans analysés à représenter le monde virtuel comme un espace dangereux pour les jeunes personnages. Tel un conte moral, le récit semble véhiculer un message, bien qu'il revienne au lecteur de construire sa propre interprétation. Toujours est-il que les opinions de l'auteur se font parfois sentir derrière ces histoires, comme nous l'analyserons plus tard. L'effet immersif prêté à la fantasy s'efface alors quelque peu au profit du signifiant, faisant écho à la structure des romans de notre corpus qui se terminent tous par un retour au réel. L'exemple de la fin de *Epic*, où le personnage est tenté d'explorer les possibilités infinies offertes par le jeu mais choisit finalement de le détruire, en est une parfaite illustration. C'est d'ailleurs ce que décrit Hélène Greven-Bord à propos des récits de science-fiction qu'elle a analysés :

Mais l'illusion s'efface lorsque le propos didactique, imposant au texte de trop puissantes contraintes, laisse à l'œuvre le seul mérite d'illustrer quelques grands thèmes : la tyrannie du signifiant réduit le champ du signifié de telle sorte que le roman est aisément circonscrit dans les étroites limites d'une transparente idéologie²⁶⁰.

C'est non seulement dans la diégèse mais aussi à un niveau métadiégétique que « l'illusion s'efface ». Nous verrons dans ce sous-chapitre que cette propension à la morale, ce risque que le propos didactique prenne le pas sur le côté fictionnel immersif, correspond à l'une des utilisations historiques du conte merveilleux, dans la continuité duquel s'inscrit le topos qui nous occupe.

Le chercheur Bruno Duborgel souligne combien le conte merveilleux a été critiqué au cours de l'Histoire et présenté comme dangereux, notamment par Rousseau, madame de Genlis, Montessori ou encore Brauner²⁶¹. Il dégage trois axes principaux autour desquels gravitent ces critiques. Premièrement, les contes enfermeraient l'enfant dans des rêveries

²⁶⁰ GREVEN-BORDE Hélène, *art. cit.*, p. 30.

²⁶¹ DUBORGEL Bruno, *op. cit.*, p. 56.

encourageant le plaisir de la fiction au lieu de le préparer à affronter le monde. Deuxièmement, ils l'empêcheraient de développer sa rationalité en lui fournissant des explications sur son environnement qui ne correspondent pas à une réalité scientifique. Troisièmement, ils comporteraient de la violence, une certaine grossièreté, et des thèmes jugés douteux comme celui de la magie²⁶². Cependant, plutôt que d'être exclu de la pédagogie, le conte merveilleux a été transformé, édulcoré, rationalisé, « scolarisé » pour finalement être intégré à l'éducation de l'enfant²⁶³. Ajoutons à cela la sélection historique des collecteurs comme Perrault ou les frères Grimm, qui ont souvent privilégié dans leurs recueils les récits les plus faciles à utiliser pour éduquer. Nous savons bien que les versions des contes de fées popularisées par Disney notamment, ne correspondent pas aux contes « originels », tirés de la littérature orale – exemple typique de cette série de transformations que l'on a fait subir à ces récits.

On voit apparaître progressivement un double mouvement dans l'appréhension du conte par les institutions pédagogiques. Dans le *Dictionnaire de pédagogie et d'instruction primaire*, Laboulaye distingue trois genres au sein des contes : les contes de fées, les contes moraux et les contes scientifiques²⁶⁴. Il précise que les contes moraux se doivent d'apprendre la vie aux enfants, au contraire des récits imaginaires propres à les dégoûter de la réalité (les contes de fées)²⁶⁵. Cette opposition fait d'ailleurs écho à la dualité bien connue entre imagination et raison. Dans la tradition philosophique classique, l'imagination est considérée comme la « folle du logis » et associée à l'illusion, terme récurrent dans notre analyse. Elle a été dévalorisée par la plupart des philosophes classiques au profit de la perception par les sens et de la conceptualisation²⁶⁶. L'imagination est vue soit comme foisonnante et exaltée (le personnage de la petite fille dans *Le dernier monde* est d'ailleurs décrite comme exaltée), soit comme passive et indolente ; dans les deux cas, elle est critiquée²⁶⁷.

La littérature jeunesse a cette particularité de s'être construite en articulant deux finalités : l'éducation (que nous comprenons comme la transmission de valeurs en vue de la formation des jeunes) et l'évasion, c'est-à-dire la capacité à distraire, à faire rêver, en jouant

²⁶² *Ibid.*, pp. 56-7.

²⁶³ *Ibid.*, p. 57.

²⁶⁴ *Ibid.*, p. 58.

²⁶⁵ *Ibid.*, p. 59.

²⁶⁶ CHELEBOURG Christian, *op. cit.*, p. 10.

²⁶⁷ DUBORGEL Bruno, *op. cit.*, p. 297.

sur le côté ludique des histoires²⁶⁸. Ainsi, ces deux dimensions qui semblent opposées, et qu'on peut rattacher à la dualité entre imagination et raison, sont toutes deux constitutives de l'histoire de la littérature jeunesse. Cependant, la fonction pédagogique a longtemps dominé, elle a même constitué la raison d'être des écrits destinés aux enfants pendant plusieurs siècles. Aujourd'hui, on observe un changement de paradigme, notamment avec la mise en avant de la valeur qu'est la créativité dans notre société individualiste : c'est désormais le divertissement qui règne, ce que regrettent d'ailleurs certains prescripteurs²⁶⁹. Il reste donc malgré tout une certaine forme de tension.

Nous pouvons relier cette tension à l'atmosphère à la fois enchanteresse et sombre de beaucoup de romans pour adolescents aujourd'hui, qui n'est pas sans rappeler l'esthétique contrastée mise au jour dans les livres de notre corpus. Laurent Bazin a analysé cet écartèlement entre un hommage au merveilleux et un ton plus mélancolique reflétant des questionnements post-modernes²⁷⁰. Il suppose que cet écart est en fait inhérent à la condition des adolescents, tiraillés entre la nostalgie de l'enfance et l'attrait que suscite l'âge adulte²⁷¹. Or, une grande partie des livres de notre corpus peuvent être lus par un public adolescent. *Warcross*, *Epic*, *Le jeu du maître* et *Sous haute dépendance* (les quatre romans étrangers du corpus) sont précisément destinés explicitement aux ados. *La Cité*, *No pasarán*, *L'ordinateur* et *Les cavaliers des lumières* semblent également cibler un public qui ne se limite pas qu'aux jeunes enfants. En fait, seuls *L'attaque des cubes*, *Le jeu d'Hiroki*, *L'envol du dragon*, *Le dernier monde*, *L'Attrape-Mondes*, et *Crime-City* visent vraiment un public d'enfants et non d'ados (ces romans sont plus courts, la typographie y est plus grande, le texte est entrecoupé de petits dessins, le vocabulaire est plus simple). D'ailleurs, excepté *Le jeu d'Hiroki*, qui se démarque par une modernité que sa récente date de publication peut expliquer, ces romans pour enfants ont été classés dans notre analyse soit dans les dystopies (*Crime-City*, *Le dernier monde*), soit dans les utopies (*L'attaque des cubes*, *L'envol du dragon*, *L'Attrape-Mondes*). Ils présentent donc des univers virtuels moins ambivalents, plus tranchés. L'ambivalence qu'on retrouve dans les romans classés dans les mondes contrastés, et qui se manifeste sous la forme d'un contraste entre une ambiance sombre et une atmosphère plus lumineuse, pourrait donc être en partie liée au fait que ces romans sont destinés aux ados, lesquels manifestent à la fois

²⁶⁸ BAZIN Laurent, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine », *art. cit.*.

²⁶⁹ *Ibid.*

²⁷⁰ BAZIN Laurent, « Une communauté désenchantée ? Métamorphoses du merveilleux dans le roman contemporain pour adolescents », *art. cit.*.

²⁷¹ *Ibid.*

un attrait pour des univers enfantins et merveilleux et un intérêt pour des questionnements adultes et des univers sombres.

Cette oscillation se trouve au final cristallisée dans l'opposition entre conte de fées et conte moral/scientifique, présente dès l'origine de ces récits qui parlent aux jeunes d'autres mondes. Ce modèle divisé en deux types d'histoires va nous permettre d'analyser ce qu'impliquent « *in real life* » les tensions que nous avons mises au jour dans la représentation de l'univers virtuel au sein du corpus. Que traduit ce contraste ? En quoi reflète-t-il une réalité sociologique ? Servons-nous de l'héritage historique dans lequel s'inscrivent ces histoires pour les analyser à la lueur de la société actuelle.

4.3.2. Le conte de fées : incarner les possibles

4.3.2.1. L'évasion dans l'imaginaire et ses critiques

Nous engloberons donc sous la dénomination « conte de fées », cette capacité de la littérature jeunesse à transporter ses lecteurs dans un ailleurs imaginaire. Cette fonction de la littérature est inséparable historiquement de sa dévaluation et très liée à la pratique de la lecture silencieuse.

Durant le Moyen Âge, on accusait la lecture silencieuse de couper le lecteur de la réalité, de le détacher du monde en le plongeant dans un ailleurs virtuel qui favoriserait le repli sur soi, de la même manière que l'onanisme²⁷². Ce qui dérange donc dès le Moyen Âge dans l'idée de la lecture silencieuse, c'est cette fuite du réel qu'elle permettrait. C'est au 18^e siècle que cette pratique se démocratise réellement. À cette époque, apparaît un nouveau rapport à la lecture, plus individuel et émotionnel²⁷³. La lecture silencieuse permettrait d'intérioriser les émotions et donnerait la possibilité au lecteur « de se retirer bien plus encore dans le monde de l'imaginaire »²⁷⁴. Si certains lecteurs réussissaient à faire la part des choses et à intégrer la lecture dans leur réalité, la plupart fuyaient le réel par un rapport passionnel

²⁷² FRANÇOIS Anne-Isabelle, « Se couper du monde ou y entrer ? Ou les pouvoirs respectifs du codex et de la Playstation. Représentation et légitimation de l'immersion vidéoludique et textuelle » dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 166.

²⁷³ WITTMAN Reinhard, « Une révolution de la lecture à la fin du XVIII^e siècle ? », dans CAVALLO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *op. cit.*, p. 370.

²⁷⁴ *Ibid.*, p. 374.

aux livres, et cela fut particulièrement le cas chez les femmes et les jeunes²⁷⁵. Cette « fureur de lire » fut condamnée autant par l'État que par l'Église, ou encore par les penseurs des Lumières²⁷⁶. On craignait que la fiction puisse « exalter l'imagination des femmes » (dont on pointait la faiblesse) et les romans sentimentaux faire naître des attentes irréalistes²⁷⁷. C'est dans ce contexte que s'inscrivent les contes merveilleux du 19^e siècle, décrits en 4.2. Des contes qui, de manière presque transgressive, proposent une échappatoire à la réalité.

Anne-Isabelle François part de cette dévaluation historique de la lecture silencieuse pour comparer deux représentations topiques : celle du geek accro aux jeux vidéo, absorbé par son écran (que l'on a retrouvé dans certains romans au cours de l'analyse du corpus), et celle du rat de bibliothèque à lunettes plongé dans son livre²⁷⁸. Elle décrit cette tension entre plaisir et dépendance, entre escapisme et addiction qui se trouve au cœur de la notion d'immersion commune à la lecture et au jeu²⁷⁹. Dans beaucoup de romans du corpus, les personnages adolescents sont critiqués par leurs parents parce qu'ils joueraient « trop » (c'est le cas par exemple de Thomas dans *La cité* et de Théodora dans *Les cavaliers des lumières*). Cela fait écho à l'image des jeunes lecteurs lisant en douce des romans d'aventure ou sentimentaux, au 19^e siècle ou même au 20^e (en témoigne notamment une scène de lecture interdite dans le récit autobiographique *Enfance* de Nathalie Sarraute²⁸⁰).

On peut relever en fait beaucoup de similitudes entre nos personnages joueurs et un personnage de lectrice comme Emma Bovary. Cette dernière est créée par Flaubert au 19^e siècle, dans le contexte que nous venons de décrire. Emma consomme d'ailleurs des lectures empreintes d'un univers gothique, ce qui fait écho aux romans que nous avons analysés. Ces lectures sont subtilement dévaluées par Flaubert. Il est donc intéressant de voir des romans à l'imaginaire gothique s'emparer aujourd'hui du thème de l'immersion fictionnelle, et critiquer le jeu vidéo tout en proposant une fuite dans un univers que Flaubert aurait considéré comme dangereux !

²⁷⁵ *Ibid.*, p. 376.

²⁷⁶ *Ibid.*

²⁷⁷ LYONS Martyn, « Les nouveaux lecteurs au XIX^e siècle : femmes, enfants, ouvriers », dans CAVALLIO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *op. cit.*, p. 401.

²⁷⁸ FRANÇOIS Anne-Isabelle, *art. cit.*, pp. 159-161.

²⁷⁹ *Ibid.*, p. 167.

²⁸⁰ SARRAUTE Nathalie, *Enfance*, Paris, Gallimard, « Folio », 1983, pp. 265-267.

4.3.2.2. *Emma Bovary et l'oscillation entre mouvement centrifuge et centripète*

Dans le sixième chapitre de la première partie de *Madame Bovary*²⁸¹, une longue scène devenue culte aborde les lectures d'enfance d'Emma et la décrit en train de lire au couvent alors qu'elle a 15 ans, littéralement absorbée par ses ouvrages illustrés. L'immersion d'Emma dans les albums qu'elle lit est présentée dans une scène très métaphorique, où les images semblent défiler devant ses yeux, à la lueur d'une lampe presque magique : cela nous rappelle bien sûr l'immersion fictionnelle théorisée par Jean-Marie Schaeffer. Le lecteur est lui-même plongé dans une description où l'imaginaire gothique est clairement déployé à travers des expressions comme « forêts sombres », « clair de lune », « vieux manoir », « ogives », « petits anges aux ailes d'or », « cage gothique », « cheval noir » ou encore « ladies anglaises ». Un champ lexical en commun avec celui de *L'ordinateur* précédemment analysé. Nous avons vu que cet imaginaire est également présent dans beaucoup d'autres livres du corpus.

Cependant, dans *Madame Bovary*, ces lectures et l'imaginaire qu'elles convoquent sont frappés du sceau de la honte : les nombreuses énumérations de termes appartenant toujours aux mêmes champs lexicaux peuvent en effet conduire à une impression de trop-plein, d'écœurement ; le narrateur dénonce un côté stéréotypé dans ces lectures. Dans les romans de notre corpus, c'est plutôt la narration se terminant systématiquement par un retour au réel et souvent par une condamnation du jeu qui se charge de jouer ce rôle dénonciateur. Les univers virtuels utopiques cachent une face plus sombre : comme le monde de *Crime-City* qui se révélera cauchemardesque. Malgré tout, il y a une tentation d'y plonger, tel que le montre cet extrait où Nina de *L'Attrape-Mondes* conclut qu'elle aime ce voyage virtuel malgré le danger qu'il présente. Cet extrait de *Madame Bovary* permet donc de tisser de nombreux liens avec notre corpus, mais il va aussi nous permettre de mettre au jour un concept important pour notre étude : celui des dynamiques centrifuge et centripète.

Beaucoup de chercheuses contemporaines ont étudié la réception de *Madame Bovary* (notamment auprès des femmes), mais ont aussi cherché à analyser le personnage à la lumière de concepts actuels (féminisme, théories sur la fiction). Aude Volpillac, dans un commentaire des scènes de lecture de *Madame Bovary*, évoque un « fort désir de compensation et

²⁸¹ FLAUBERT Gustave, *Madame Bovary*, Paris, Gallimard, « Folio », 2001. [éd. originale : 1856] (première partie : chapitre VI).

d'évasion »²⁸² chez Emma. Sandrine Aragon explique qu'il s'agit pour Emma de s'identifier totalement aux personnages, d'oublier le texte, pour « croire à la réalité de l'histoire », s'éloigner de sa situation : la lecture jouerait le rôle d'une drogue, permettant l'accès à un paradis artificiel²⁸³. La chercheuse précise qu'Emma utilise les livres pour se créer un espace imaginaire où mener une autre vie²⁸⁴, ce qui n'est pas sans rappeler la notion de monde fictionnel. Serait-ce une forme de fuite de la réalité ? Pas seulement. Aude Volpilhac précise aussi que si nous sommes bien en présence d'un mouvement centrifuge (lire pour fuir le réel décevant), il existe également une dynamique centripète, chaque lecture ramenant la jeune femme à elle-même, lui permettant de s'imaginer autrement²⁸⁵. Le conte merveilleux n'est pas qu'un plaisir absorbant qui détache du réel : il est aussi l'espace de tous les possibles. Emma ne vit pas complètement dans un ailleurs rêvé : elle a conscience de sa réalité et c'est d'ailleurs la frustration engendrée par ce décalage entre ce qu'elle lit et ce qu'elle vit qui va peu à peu la conduire au suicide.

Au vu de cette fin funeste, *Madame Bovary* semble s'inscrire dans la tradition littéraire à la suite de Don Quichotte qui présente le livre comme une tentation et illustre les effets négatifs de la lecture, ici chez les filles²⁸⁶. Pourtant, au niveau de sa réception, le roman de Flaubert fut lui-même considéré comme nocif pour les jeunes filles²⁸⁷ ! Même si *Madame Bovary* reprend toutes les idées reçues sur la lecture féminine, les femmes lisant ce roman ne peuvent que s'identifier au personnage (alors même que l'identification est pointée comme négative au sein du livre). Cette appropriation du roman par les femmes indiquait déjà l'évolution à venir dans les siècles suivants.

Aujourd'hui, l'identification, très liée au mouvement centripète, est un ressort majeur des romans jeunesse, d'autant plus que les jeunes à qui sont destinés ces écrits ont moins tendance à adopter une attitude de lecture distanciée et sont bien plus susceptibles que les adultes de se projeter et de s'identifier²⁸⁸. Ce principe d'identification est à l'œuvre à un niveau diégétique et métadiégétique dans les romans de notre corpus. Par exemple, Valentin,

²⁸² VOLPILHAC Aude, *Scènes de lecture de Saint-Augustin à Proust*, Paris, Gallimard, 1987, p. 387.

²⁸³ ARAGON Sandrine, *Des liseuses en péril. Les images de lectrices dans les textes de fiction de La préteuse de l'abbé de Pure à Madame Bovary de Flaubert (1656-1856)*, Paris, Honoré Champion, 2004, p. 643.

²⁸⁴ *Ibid.*, p. 645.

²⁸⁵ *Ibid.*, p. 386.

²⁸⁶ PICARD Michel, *op. cit.*, p. 271.

²⁸⁷ *Ibid.*

²⁸⁸ DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Paris, CRDP de Créteil, 2006, p. 257.

dans *L'envol du dragon*, s'identifie pleinement à la créature ailée qu'il incarne dans son jeu et qui peine à s'envoler, alors même qu'il est cloué sur son lit d'hôpital. Mais à un niveau métadiégétique, le jeune lecteur ou la jeune lectrice peut aussi s'identifier à Valentin. Quelle est la finalité de ce mouvement de projection à un niveau méta ? Est-on davantage dans une fuite ou dans l'incarnation des possibles ?

4.3.2.3. Les bienfaits de l'évasion dans la fiction

Dans la partie « Contextualisation », nous avons montré que la position anti-mimétique a parfois encore cours mais nous avons aussi prouvé qu'elle a beaucoup perdu de sa légitimité. De plus en plus de chercheurs mettent au jour les bienfaits de l'évasion dans la fiction. En Occident, le philosophe Henry Corbin est le premier à faire état des atouts de l'imagination qui était pourtant si dévaluée au début du 20^e siècle, et notamment de sa puissance créatrice²⁸⁹. L'imagination n'est bientôt plus seulement perçue comme la capacité à créer des images irréelles et dangereuses, mais aussi comme un véritable « véhicule cognitif », qui permet d'accéder à des autres mondes où projeter nos possibles²⁹⁰, y compris lorsqu'on lit des récits aussi simples que des contes de fées. Bruno Bettelheim soulignait déjà que l'enfant ne confond pas le monde des contes avec la réalité : la nature irréaliste de ces histoires fantastiques en est justement une garantie²⁹¹. Les contes de fées offrent l'accès à une vérité à travers cette irréalité : ils représentent de manière symbolique les différentes étapes de la vie, et le parcours nécessaire à la formation d'une vie indépendante²⁹², comme c'est le cas dans les livres de notre corpus.

Mais concrètement, comment cette identification aux personnages des contes a lieu ? Comment l'enfant y « projette-t-il ses possibles » ? Laurent Bazin explique que, plutôt que la fonction mimétique, c'est l'interaction performative par acte de lecture qui permet l'adhésion à l'univers mais aussi la construction de l'identité du lecteur²⁹³. Cette dernière naît de la rencontre entre une imagination, que Bazin décrit comme « un virtuel en recherche

²⁸⁹ CHELEBOURG Christian, *op. cit.*, p. 13.

²⁹⁰ MACE Murielle, *art. cit.*, p. 219.

²⁹¹ BETTELHEIM Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, 1976, p. 38, cité dans DUBORGEL Bruno, *op. cit.*, p. 62.

²⁹² *Ibid.*, pp. 100-101.

²⁹³ BAZIN Laurent, « De théodicée en théorie de la fiction : le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine », *Publize*, n°1, 2011. URL : <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publize/article/view/117/119>

d'actualisation » et un imaginaire, constitué de possibles actualisés²⁹⁴. Il s'agit donc d'un mouvement centripète (incarner les possibles) plutôt que centrifuge (fuir la réalité). Alexandre Gefen, s'ancrant dans la tradition pragmatique qui voit la lecture comme une action concrète, va jusqu'à dire que les mondes possibles sont des espaces expérimentaux nécessaires à nos besoins affectifs et cognitifs²⁹⁵. L'interaction qu'implique le jeu de faire-semblant, commun aux romans et aux jeux, permettrait une meilleure appréhension affective ou conceptuelle du monde réel²⁹⁶. Alors que l'art ancien serait mimétique, l'art moderne (toutes disciplines artistiques confondues) se montrerait plus ouvert, rendrait central le rôle du récepteur en dénudant ses procédés. Selon Gefen, ce sont désormais les mondes qui voyagent en nous : ils sont des outils pragmatiques qui ont un réel impact sur les représentations des lecteurs²⁹⁷. Nous vivons nos lectures via la participation de la fiction à nos mouvements émotionnels et à nos processus décisionnels²⁹⁸. Les contes de fées nous construisent et nous construisons notre vie en conséquence... L'évasion dans l'imaginaire propre aux contes de fées et aux romans mettant en scène un voyage dans un monde virtuel se double finalement, comme le conte moral, d'une fonction pédagogique !

Les romans de notre corpus que nous avons classés dans la partie « Utopies » célèbrent ces pouvoirs merveilleux de la fiction et mettent en scène la manière dont elle permet d'incarner les possibles, à travers un récit métatextuel dans l'héritage des contes de fées. Dans les plus récents, comme *L'attaque des cubes*, le merveilleux émerge non seulement à travers l'univers fantasy mais aussi à travers la place de l'image, le jeu sur la forme, qui vient brouiller les frontières entre les médias dans un grand hommage à l'immersion fictionnelle. Si la dimension morale est toujours perceptible, elle est désormais porteuse de valeurs plus actuelles, comme la créativité, qui invite à l'interaction, à une certaine forme de ludisme et de transgression des frontières des différents médias...

4.3.3. Le conte moral : prévenir la violence

Qu'en est-il des romans que nous n'avons pas classés dans la partie « Utopies » ? En réalité, au niveau de la réception, comme le prouvaient les commentaires de lecteurs à propos

²⁹⁴ *Ibid.*

²⁹⁵ GEFEN Alexandre, *art. cit.*, p. 293.

²⁹⁶ *Ibid.*, p. 297.

²⁹⁷ *Ibid.*, p. 298.

²⁹⁸ *Ibid.*, p. 305.

de *Sous haute dépendance* sur le site Babelio, ils permettent aussi aux plus jeunes l'identification et la projection, même s'ils dépeignent de manière négative l'immersion fictionnelle. Tout comme *Madame Bovary* a été prisé des jeunes femmes rêveuses alors même que ce livre condamnait le fait que ces dernières lisent des romans sentimentaux. On ne peut cependant ignorer la dimension morale qui est présente et programmée par les auteurs, et les valeurs, parfois rétrogrades, sur lesquelles cette morale repose. La dystopie joue un rôle propédeutique, et peut de ce fait être rapprochée du conte moral (elle découle d'ailleurs du genre de l'utopie, qui vient lui-même de la tradition des contes merveilleux). Comment la morale entre-t-elle en jeu concrètement dans les romans jeunesse de notre corpus et comment analyser cette critique du virtuel ?

4.3.3.1. Comment le message est-il transmis ?

Tout texte programme la réception de ses personnages par le lecteur, et peut par exemple utiliser la narration ou la focalisation interne pour livrer des informations privées sur le protagoniste qui vont inciter le lecteur à éprouver de la sympathie pour celui-ci²⁹⁹. Cela participe du processus d'identification. Celui-ci peut autant être utilisé dans les contes de fées que dans les contes moraux. En effet, il s'agit d'un des moyens utilisés par le roman jeunesse pour transmettre des valeurs, la fonction de la transmission étant celle que l'on associe au conte moral (à l'inverse de la fonction d'évasion). Le jeune lecteur contemporain ne supporte pas le didactisme explicite, ce qui contraint les auteurs à déployer d'autres stratégies pour transmettre les valeurs qu'ils souhaitent véhiculer : c'est ce qu'on appelle la pédagogie invisible, qui passe par l'apprentissage exemplaire et par la narrativisation du sens. En fait, si le sujet de la narration atteint un état de bonheur, le sujet lisant va être tenté de le suivre, et à l'inverse, si le personnage finit mal, son sort servira de leçon pour le lecteur : c'est l'apprentissage exemplaire³⁰⁰.

Prenons l'exemple du roman *Le dernier monde* : les nombreuses questions rhétoriques, qui marquent l'incertitude du protagoniste qu'on suit en focalisation interne, le rendent proches du lecteur. Or, ses péripéties négatives au sein du jeu, et le fait qu'il préfère à la fin recevoir un livre plutôt qu'un nouveau jeu, servent d'apprentissage exemplaire. Autre exemple : dans *Crime-City*, le lecteur peut s'identifier au joueur de l'histoire parce qu'il joue

²⁹⁹ DELBRASSINE Daniel, *op. cit.*, p. 253.

³⁰⁰ *Ibid.*, p. 368.

à un jeu qui fait explicitement référence à un jeu vidéo existant. Cela peut l'inciter à s'en méfier. À l'inverse, dans *L'attaque des cubes*, la référence à *Minecraft* et l'identification qu'elle permet s'inscrivent dans un but ludique et une valorisation du jeu.

Quant à la narrativisation du sens, elle constitue un processus typique des contes mais que l'on peut aussi voir à l'œuvre dans les romans de notre corpus : il s'agit d'une mise en scène symbolique du propos³⁰¹. C'est pourquoi l'analyse des imaginaires présents dans la description des univers virtuels est si cruciale. Dans les romans classés en « Dystopies », le virtuel est symbolisé par un univers parfois cauchemardesque, étouffant, et les aventures malencontreuses qu'y vivent les protagonistes peuvent pousser les jeunes lecteurs à se méfier des jeux vidéo. Le parcours du personnage principal du *Jeu du maître*, qui se fait massacrer sur un champ de bataille, tourne en rond dans une demeure hantée jusqu'à en devenir fou et manque de s'étouffer dans un conduit étroit, est particulièrement significatif à cet égard...

4.3.3.2. Comment analyser ce message de mise en garde ?

Toutefois, l'exemple de *Madame Bovary* que les lectrices ont fini par s'approprier malgré le message de mise en garde montre bien que ce didactisme caché ne fait finalement pas tant effet, car l'identification permet aussi de s'imaginer autrement, au-delà du message de mise en garde. De plus, pourquoi vouloir décourager les jeunes à se plonger dans le jeu vidéo à travers des romans qui permettent l'immersion fictionnelle au même titre que les jeux vidéo tant critiqués ? Cela semble d'autant plus absurde lorsqu'on constate les bienfaits de l'évasion dans la fiction listés dans la sous-partie précédente : les auteurs qui continuent de privilégier la position anti-mimétique seraient-ils vieux jeu ? Nous allons tenter d'expliquer ce phénomène en trois points.

Nous avons vu que la date de publication des ouvrages n'était pas un argument déterminant : les plus anciens ne sont pas spécialement les plus stéréotypés quant à la description du virtuel, et vice-versa (même si la date de parution explique la manière de plus en plus visuelle dont la métatextualité se manifeste dans les romans de notre corpus, et la vision plus nuancée que l'on ressent dans les titres les plus récents). En revanche, l'âge des auteurs est une piste intéressante. En moyenne, les auteurs des livres de notre corpus ont écrit

³⁰¹ *Ibid.*

leur œuvre à 46 ans (on ne peut donc pas dire que ces romans aient été écrits par des jeunes). Ils ont aujourd'hui en moyenne 58 ans.

Selon Olivier Donnat, chaque génération se voit transmettre les valeurs des générations précédentes, bien que dans les dernières générations, les jeunes tendent à apprendre davantage de leurs pairs que de leurs pères : c'est ce qu'on appelle le mimétisme générationnel³⁰². Il distingue les générations pionnières, qui initient les changements, les générations mutantes, qui vivent d'importantes ruptures au niveau des pratiques culturelles notamment, et les générations suiveuses, qui ne font que diffuser les valeurs de la génération précédente³⁰³. Or, l'auteur-type des livres de notre corpus, qui a 58 ans, a eu 20 ans en 1984 et appartient donc à la fin de la génération 1955-1964 que Donnat désigne comme une génération de suiveurs³⁰⁴. Cette approche générationnelle est pertinente pour l'étude des représentations des jeux vidéo, car les habitudes culturelles (dont la pratique de jeux vidéo fait désormais partie) sont conditionnées non seulement par l'offre culturelle existante à une époque donnée mais aussi par les pratiques culturelles de nos pères et pairs. Olivier Donnat explique ainsi que certaines ruptures culturelles sont en fait générationnelles : on les pense liées à l'âge alors qu'elles s'expliquent par l'histoire commune (et donc les valeurs communes) d'un groupe d'individus ayant eu à peu près les mêmes âges à la même période³⁰⁵. Cependant, on ne peut prévoir tous les comportements et valeurs d'un individu uniquement sur la base de sa génération, étant donné que d'autres critères entrent aussi en compte³⁰⁶ : c'est ce que vient d'ailleurs prouver le cas de Florence Jenner-Metz qui est âgée de 50 ans aujourd'hui et appartient donc à une génération qui fut pionnière, mais dont le roman *Le dernier monde* est l'un des plus stéréotypés sur la question.

Le fait que nos auteurs soient à cheval entre la vague dite culturelle qui s'achève en 1964 et la vague technologique qui débute en 1965³⁰⁷ peut aussi expliquer le tiraillement dans la représentation du virtuel. Ces auteurs n'appartiennent pas aux générations baignées dans le numérique depuis leur naissance mais ils sont répartis sur deux générations très différentes, la seconde étant marquée par l'apparition des technologies. Cela explique leur intérêt pour le jeu

³⁰² DONNAT Olivier, et LÉVY Florence, « Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques », *Culture prospective*, vol. 3, n°3 (2007), p. 1.

³⁰³ *Ibid.*

³⁰⁴ *Ibid.*, p. 2

³⁰⁵ *Ibid.*, p. 3.

³⁰⁶ *Ibid.*, p. 7.

³⁰⁷ *Ibid.*, p. 2.

vidéo sur lequel ils écrivent tous, et en même temps, les valeurs anciennes (en l'occurrence, héritées de la position anti-mimétique et de l'École de Francfort) qu'ils cherchent à transmettre. Néanmoins, le fait que les générations les plus récentes auxquelles ces écrits s'adressent ont moins tendance à écouter les générations plus anciennes rend d'autant plus obsolète le didactisme caché de ces histoires !

La deuxième explication réside dans la propagande médiatique à l'encontre des jeux vidéo qui a sans doute imprégné nos auteurs... La culture ludique, qui voit émerger la figure de l'enfant consommateur et érige l'amusement en valeur, apparaît dès les années 1960³⁰⁸. Dans les années 1980, le jeu vidéo existe déjà mais les journalistes n'en parlent pas. C'est dans les années 1990 qu'une très vive critique apparaît³⁰⁹. Le jeu vidéo allait cependant vers une légitimation, jusque l'apparition des MMORPG (jeux de rôle en ligne multijoueur) dans les années 2000, qui ont ravivé des critiques sur le risque d'addiction, ainsi que, aux États-Unis, des histoires de tuerie qui ont fait jouer un mauvais rôle aux jeux vidéo et pointé leur violence. Globalement, les jeux vidéo sont critiqués selon quatre axes : le risque qu'ils rendent leurs utilisateurs violents, la désocialisation qu'ils provoqueraient, l'addiction qui serait générée et la confusion qu'ils rendraient possible entre le réel et le virtuel³¹⁰. Ces aspects se retrouvent dans la description des univers virtuels au sein de notre corpus. En effet, nous avons vu que le monde virtuel était souvent présenté comme dangereux, voire violent (notamment dans *No pasaràn* et *Le jeu du maître*), étouffant (ce qui peut faire écho à la désocialisation et à l'addiction : le monde virtuel enfermerait le joueur) et pouvant générer une confusion entre les niveaux de réalité (comme dans *L'Attrape-Mondes*, *Le jeu du maître* ou *La cité*).

En ce qui concerne la violence des jeux vidéo, et la manière dont elle est médiatisée, c'est le massacre de Littleton aux États-Unis le 20 avril 1999 qui change réellement la donne. Le jeu vidéo s'inscrit alors dans le discours social et politique. En effet, au domicile de l'un des tueurs, on retrouve des jeux vidéo (parmi d'autres produits culturels) et la focalisation des

³⁰⁸ BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, « Paideia », 2012, p. 46.

³⁰⁹ *Ibid.*, p. 44.

³¹⁰ ARNOULT Audrey, « Les représentations des pratiques vidéoludiques dans *Le Monde* : entre loisir et problème de santé publique », *Sciences du jeu* [En ligne], n°13 (2020). URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2637> (consulté le 19 février 2021).

MAUCO Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni* [En ligne], n°67 (2008). URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/190> (consulté le 19 février 2021).

médias va glisser des moyens utilisés pour perpétrer le massacre (la question de l'accès aux armes) à la cause, qui serait en lien avec la culture populaire « violente et nihiliste » répandue par les jeux vidéo chez les jeunes³¹¹. Bill Clinton va même jusqu'à accuser les industries du loisir... On observe alors un glissement sémantique : les jeux vidéo étaient déjà pointés comme violents dès les années 1990 (notamment depuis la sortie du jeu de tir *Doom*) mais ils sont désormais accusés de rendre violent³¹² ! Le contexte social est totalement nié, seul le récepteur est mis en avant, mais de façon paradoxale, on se le figure sans libre arbitre, totalement soumis aux jeux vidéo, comme les prisonniers de la caverne de Platon... Olivier Mauco explique qu'il s'agit d'un processus de personnification de l'objet (le jeu vidéo) et de réification de l'individu (le joueur)³¹³. D'ailleurs, dans notre corpus, le fait que le jeu vidéo soit représenté comme un monde à part entière, qui a forcément une action sur le protagoniste (contrairement à une simple représentation pixellisée), relève sans doute de cet imaginaire du jeu vidéo personnifié.

Quant aux thématiques de l'addiction et de la désocialisation, elles apparaissent dans les médias avec la popularisation des MMORPG mais aussi avec l'analyse de Marc Valleur sur le jeu *Counter Strike* en 2001 en France³¹⁴. On assiste alors à un phénomène d'externalisation : les plateaux de télévision vont chercher des experts externes (surtout des psychiatres) pour parler des jeux vidéo, alors même que ces professionnels ne sont pas spécialisés dans ce domaine : ils se contentent de transférer leurs analyses en matière de dépendances susceptibles d'être développées par les ados sur un nouvel objet³¹⁵. Les invités sont d'ailleurs souvent les mêmes pys, qui profitent de l'occasion pour proposer leurs services et vendre des ouvrages consacrés à l'addiction³¹⁶. En plus de cet aspect économique, un aspect politique entre aussi en jeu : pour l'État, il s'agit de sauver le citoyen des vices des jeux vidéo, et de le responsabiliser en cas de drame comme aux États-Unis. Face à ce discours, un courant inverse s'est développé, celui des *serious games*. On voit peu à peu fleurir des articles d'experts comme Vincent Berry ou Serge Tisseron, qui entendent contrebalancer le discours médiatique et montrer en quoi il est infondé. Selon ces experts,

³¹¹ MAUCO Olivier, *art. cit.*

³¹² *Ibid.*

³¹³ *Ibid.*

³¹⁴ *Ibid.*

³¹⁵ *Ibid.*

³¹⁶ *Ibid.*

l'addiction est rare. Il faudrait plutôt utiliser l'expression « pratique excessive » (en sachant que l'excès est possible pour toute pratique culturelle, y compris la lecture, par exemple !)³¹⁷.

Par ailleurs, des études ont prouvé qu'il n'était pas possible que des joueurs confondent le virtuel et la réalité, sauf dans quelques cas rarissimes³¹⁸. Le chercheur Michael Stora souligne que les ados ne sont pas toujours soumis aux images : ils peuvent, au contraire, les utiliser. Les espaces virtuels peuvent en effet s'avérer un moyen positif pour eux de bâtir leur identité et d'exister aux yeux des autres³¹⁹. Il compare le jeu vidéo à un *pharmakon*, qui serait plus souvent remède que poison, contrairement aux idées reçues³²⁰. Dans la même lignée, Serge Tisseron rappelle que, si les images ont un « pouvoir d'enveloppement » (c'est-à-dire, la capacité de nous immerger en elles), elles ont aussi un « pouvoir de transformation » : elles nous permettent également de construire et ont le pouvoir de nous changer³²¹. Comme les contes qui présentent un voyage initiatique, les jeux vidéo constitueraient une sorte d'initiation au monde, permettant aux jeunes de se découvrir dans une sorte de monde miniature qui les préparerait au monde réel³²². Ces réflexions émises par quelques psychologues et psychiatres ne sont pourtant pas les plus médiatisées, contrairement au discours de mise en garde décrit plus haut.

Vu leurs âges, les auteurs des romans de notre corpus ont dû baigner dans ce matraquage médiatique qui ne s'est que progressivement nuancé. Ces discours n'ont pas été tenus qu'aux États-Unis. Audrey Arnoult a analysé la représentation des jeux vidéo dans seize articles du journal *Le Monde*, publiés entre 1998 et 2018, soit quasiment exactement à la même période que celle couverte par tous les romans de notre corpus (dont le plus ancien a été publié en 1996 et le plus récent en 2020). Sur ces seize articles, neuf dépeignent les jeux vidéo négativement³²³. Au final, on retrouve un ratio similaire à celui que nous avons constaté pour l'analyse des mondes virtuels dans notre corpus. Le problème réside dans les termes

³¹⁷ ARNOULT Audrey, *art. cit.*

³¹⁸ PLUSQUELLEC M., « Les mondes virtuels menacent-ils la santé mentale des enfants et adolescents ? », *Archives de Pédiatrie*, vol. 7, n°2, 2000, pp. 209-210.

VIROLE Benoît, « Du bon usage des jeux vidéo », *Enfances et psy*, vol. 26, n°1 (2005), pp. 67-72. URL : <https://www.cairn.info/journal-enfances-et-psy-2005-1-page-67.htm>

³¹⁹ STORA Michael, « Le chat et la souris : les adolescents à la conquête de nouveaux mondes virtuels », *L'évolution psychiatrique*, vol. 83, n°3, 2018, pp. 435-442. URL :

<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/S0014385518300112?via%3Dihub>

³²⁰ *Ibid.*

³²¹ TISSERON Serge, « L'ado et ses avatars », *Adolescence*, vol. 27, n°3 (2009), pp. 591-600.

³²² VIROLE Benoît, *art. cit.*

³²³ ARNOULT Audrey, *art. cit.*

utilisés : on parle de joueurs « accros », « drogués » (des termes pathologiques), on insiste sur leur souffrance et sur la perte de liberté qu'engendre la pratique excessive du jeu vidéo³²⁴. En fait, les joueurs sont pointés comme ne maîtrisant pas leur pratique. C'est la dynamique centrifuge : le joueur est décrit comme absorbé. Il n'aurait pas de pouvoir sur le jeu vidéo qui l'aspire.

Enfin, on peut se demander si cet aspect critique envers les jeux vidéo que l'on retrouve dans les romans jeunesse analysés n'est pas lié à une crainte que la lecture se fasse remplacer par les loisirs numériques. C'était d'ailleurs l'hypothèse avancée par Carole Guesse et Bruno Dupont dont nous avons cité l'article sur les jeux vidéo en littérature jeunesse dans la partie « Contextualisation ». Ces deux chercheurs supposent que jeu vidéo et monde virtuel sont confondus dans les romans jeunesse afin de mettre en avant le côté immersif du jeu vidéo, qui est justement craint par leurs détracteurs³²⁵. En effet, l'image animée, le son et l'interactivité manquent à l'écrit, même si l'on a vu que l'immersion fictionnelle était malgré tout possible avec la lecture. On pourrait donc déceler dans ces histoires l'angoisse de voir le jeu vidéo remplacer la lecture³²⁶. D'ailleurs, Christian Grenier, auteur de *L'ordinateur*, a écrit en 1998 *Virus L.I.V.3 ou la mort des livres*, dans lequel un virus transforme les livres en jeux avant de les faire disparaître...

Laurent Bazin résume bien la situation qui fait naître ces craintes :

On est passé d'une civilisation de l'imprimé à la prépondérance des écrans ; il en résulte la mise en œuvre de nouveaux cadres de référence et de réception dont la montée en puissance pourrait sembler reléguer l'écrit en général, et le texte littéraire en particulier, en marge de la conscience contemporaine au profit de l'immédiateté des médias, de la fascination des images et du prestige du Web³²⁷.

Il précise que les textes romanesques sont d'autant plus victimes de cette désaffection étant donné les divergences dont ils font l'objet selon les différents systèmes de prescription (l'institution littéraire qui gère la diffusion éditoriale, le milieu universitaire qui consacre les œuvres à un niveau critique et le monde scolaire qui se charge de la transmission

³²⁴ *Ibid.*

³²⁵ DUPONT Bruno et GUESSE Carole, *art. cit.*

³²⁶ *Ibid.*

³²⁷ BAZIN Laurent, « De l'impossibilité des mondes (conclure... ou pas), dans BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *op. cit.*, p. 203.

didactique)³²⁸. Ce modèle de l'écrit s'oppose aux mondes technologique, économique et médiatique, qui fonctionnent de concert et instituent de nouveaux schémas à des jeunes qui restent pourtant les héritiers de cette culture de l'écrit³²⁹. Cette crainte de voir s'amenuiser la lecture chez les jeunes n'est donc pas totalement infondée au vu de ce contexte et de plusieurs autres raisons. Analysons plus précisément les raisons pour lesquelles la lecture devient un loisir de moins en moins prisé.

Premièrement, nous avons déjà vu que les générations actuelles se construisent souvent en opposition avec les précédentes. Il s'agit en quelque sorte d'une accentuation du développement normal de l'enfant : pour former son identité, celui-ci doit se détacher de ses parents (et donc de la culture qu'ils représentent) et se reposer sur d'autres codes et valeurs³³⁰. Ainsi, certains titres *young adult* contemporains (surtout dans la SFFF – science-fiction, fantasy, fantastique) ou certains mangas parviennent encore à rassembler les jeunes, mais on ne peut plus en dire autant de la lecture en général³³¹. Le sociologue Claude Poissenot constate une érosion de la lecture dans toutes les catégories sociales entre 1973 et 2008 : l'ascétisme propre à ce loisir s'est transféré au sport³³².

Deuxièmement, cela s'explique aussi par le fait que la culture littéraire n'est plus valorisée dans notre société, au profit de la culture scientifique³³³ (d'ailleurs, à la fin de *Le dernier monde*, le personnage principal reçoit en cadeau un manuel scientifique).

Troisièmement, la scolarisation massive et l'injonction à la lecture qui l'accompagne ont fait passer son statut de loisir à celui de corvée. Les jeunes ont donc du mal à constituer leur identité sur la base de la lecture alors que l'individualisme présent depuis les années 1960 incite à exprimer une identité propre³³⁴. Nous avons d'ailleurs vu que trois des livres de notre corpus figurent encore régulièrement sur les listes de lectures obligatoires de certaines écoles : *No pasaràn*, *L'ordinateur* et *Crime-City*. Or, *No pasaràn* et *Crime-City* font partie des romans dont la dimension morale est particulièrement forte. *No pasaràn* valorise d'ailleurs l'utilisation des jeux uniquement dans un contexte pédagogique. L'instance éducative qu'est

³²⁸ BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans CLERMONT Philippe, BAZIN Laurent et HENKY Danièle (éds.), *op. cit.*, p. 333.

³²⁹ *Ibid.*

³³⁰ POISSENOT Claude, *op. cit.*, p. 45, p. 76.

³³¹ *Ibid.*, p. 46.

³³² *Ibid.*, p. 48.

³³³ *Ibid.*, pp. 42-3.

³³⁴ *Ibid.*, pp. 44-5.

l'école tend donc à véhiculer une image négative des jeux vidéo (lorsque ceux-ci servent uniquement à s'amuser) à travers des lectures obligatoires dans la lignée des contes moraux, alors même que les lectures imposées transforment cette activité en corvée aux yeux des élèves...

Quatrièmement, il y a bien sûr la mise en concurrence de la lecture avec de nouveaux loisirs comme les jeux vidéo, due au contexte décrit ci-dessus. Le numérique a en fait permis à l'audiovisuel (présent depuis bien plus longtemps via la télévision) d'accéder à des caractéristiques qui étaient propres à l'écrit : la transportabilité, la désynchronisation entre production et réception et la possibilité d'échanger³³⁵.

Cependant, ce contexte appelle aussi le développement de nouveaux imprimés comme les mangas ou les BD, et l'on a d'ailleurs vu que les livres les plus récents du corpus jouent sur l'image. Les romans que nous avons lus et analysés appartiennent tous à la SFFF, qui continue à rassembler les jeunes et à leur permettre de construire leur identité. Ainsi, notre corpus se situe dans le renouveau du genre littéraire influencé par la culture médiatique, mais continue (pour certains romans) de défendre une position plus ancienne et une culture de l'écrit traditionnelle, face à la culture numérique. Ces deux cultures sont à la fois opposées et proches, ce qu'analyse très justement Laurent Bazin :

[...] la littérature de jeunesse étant à la littérature dite générale ce que le jeu vidéo est au cinéma, soit deux mauvais genres accusés de subvertir l'art noble censé en constituer la plus pure origine mais l'ayant dépassé dans le cœur de ses publics cibles. On comprend mieux alors la propension au dénigrement (on prend toujours soin de se distinguer de ce qui vous ressemble par trop) mais aussi, au même moment, la permanence d'une indéniable proximité de comportement et même de représentations³³⁶.

On peut émettre l'hypothèse que si le roman permet, comme le jeu vidéo, une identification et une vraie projection dans l'histoire, il pourrait reconquérir la jeunesse.

La génération de suiveurs à laquelle appartiennent majoritairement les auteurs de notre corpus, le discours médiatique contre les jeux vidéo qu'ils ont sans doute assimilé et la peur assez fondée de voir la lecture remplacée par le numérique peuvent sans doute expliquer la dimension morale porteuse de valeurs dépassées que l'on retrouve dans les histoires

³³⁵ *Ibid.*, pp. 60-64.

³³⁶ BAZIN Laurent, *art. cit.*, p. 334.

analysées. Cette dernière apparaît par le biais d'une narrativisation du sens, et selon le principe d'apprentissage exemplaire. Toutefois, les notions de contraste et d'ambivalence sont présentes dans tous nos arguments : les auteurs se situent à la limite entre une génération de suiveurs et une génération pionnière, les discours critiques sur les jeux vidéo se sont vus peu à peu contrebalancés par le courant des *serious games*, et la culture littéraire propose de nouveaux produits influencés par la culture médiatique. Ainsi, les histoires dystopiques (comme les plus utopiques) dont nous avons fait l'analyse, héritières des contes moraux, jouent un rôle pédagogique tout en permettant malgré tout l'identification et la projection parfois dénoncées pour le jeu vidéo.

4.3.4. La littérature jeunesse aujourd'hui : industrie ou institution pédagogique ?

Il nous reste un dernier point à aborder. Nous avons vu que la représentation des jeux vidéo soulevait des enjeux politiques et économiques. Nous avons aussi pu constater que l'essor du jeu vidéo était lié au capitalisme et à la valorisation sociale de la créativité, qui invite à exprimer sa propre identité (à l'encontre de la lecture, associée au monde scolaire pour les jeunes). Cependant, selon Baudrillard, si le jeu permet effectivement d'exorciser l'angoisse provoquée par un monde trop sérieux, le droit de jouer serait en réalité illusoire et servirait simplement à masquer notre asservissement³³⁷. Ainsi, l'ouverture au possible, le triomphe de la fiction, que nous avons mis en avant dans la sous-partie « Conte de fées », ne seraient au fond qu'un leurre qui dupe les consommateurs, soumis aux industries. L'histoire des *cultural* et *media studies* est traversée par de vifs débats autour de cette question : le fan est-il ou non exploité par les industries culturelles³³⁸ ? D'aucuns pensent qu'il est actif, d'autres qu'il est passif et manipulé (c'est notamment l'avis de l'École de Francfort, qui soutenait aussi un positionnement anti-mimétique). Il s'agit de l'opposition classique entre manipulation et *empowerment* qui a contribué au dynamisme des recherches autour de la culture de masse. Ne pourrait-on pas relier cela à notre oscillation centrale ?

En tout cas, cela renvoie aussi à une oscillation présente en amont de la production en littérature jeunesse : certains auteurs répondent aux commandes du marché et surfent sur ce qui séduit les jeunes (comme le jeu *Minecraft*, dans le cas de *L'attaque des cubes*) tandis que

³³⁷ BESSON Anne, *op. cit.*, pp. 382-3.

³³⁸ *Ibid.*, p. 383.

d'autres prennent la plume dans un but politique, pour dénoncer et éduquer³³⁹. On pourrait penser que dans le premier cas, les auteurs considèrent les lecteurs comme des consommateurs passifs, et que dans le deuxième cas, ils les prennent pour des citoyens actifs et cherchent à les conscientiser. Au final, on peut lier cela à la double fonction de la littérature jeunesse : divertissement et pédagogie. Cependant, nous avons vu que la frontière entre les deux n'est pas aussi nette que cela, et que même les textes héritiers des contes de fées pouvaient éduquer en offrant une évasion dans l'imaginaire, tandis que les contes moraux n'empêchent pas l'appropriation du texte par le lecteur, l'identification de ce dernier au personnage et la projection.

Aussi, un paradoxe apparaît rapidement. Les industries du loisir sont critiquées de manière très claire dans *Warcross* et dans *Le jeu du maître*, deux romans inspirés du courant cyberpunk qui, comme on l'a vu, s'ancre dans un contexte social décadent. *Le jeu du maître* se catégorise très clairement dans le camp des dystopies. Le jeu vidéo y est amèrement critiqué et le lecteur mis en garde contre une immersion fictionnelle dangereuse. On pourrait donc penser que l'auteur appartient à ce groupe de braves « écrivains » qui cherchent à éduquer. Cependant, recourir à cette mise en garde ne revient-t-il pas aussi à considérer le joueur et le lecteur comme passifs et susceptibles de se faire manipuler ? À l'image des détracteurs des jeux vidéo qui considèrent qu'un jeu peut rendre violent un enfant, sans prendre en considération le contexte social qui l'entoure, son libre arbitre et sa capacité à distinguer le réel du fictionnel... De plus, ce roman a été écrit après le best-seller *Le labyrinthe* du même auteur, qui a été adapté sur grand écran et a séduit des milliers d'adolescents... On peut donc penser que la logique commerciale joue donc également. Dans sa version française, ce roman a été publié par Pocket Jeunesse (tout comme *Warcross*), maison d'édition qui se situe aux antipodes d'une maison indépendante comme Rouergue, laquelle appartient au champ de la production restreinte. Et pourtant, Rouergue a publié *L'attaque des cubes*, qui semble surfer sur la mode de *Minecraft*, un jeu vidéo qui rencontre toujours beaucoup de succès auprès des enfants. Le lecteur est-il considéré pour autant par l'autrice de *L'attaque des cubes* comme un être passif que l'on peut manipuler et inciter à pousser ses parents à l'achat en jouant sur des tendances ? Non, car la dimension métatextuelle de cette œuvre, très présente comme on l'a vu, implique que le lecteur soit considéré comme actif : la métafiction joue beaucoup sur le rôle du récepteur. Sans doute le

³³⁹ PERROT Jean, *op. cit.*, p. 20.

thème de *Minecraft* a-t-il été choisi en raison de l'attrait des enfants pour ce jeu vidéo. Cela n'empêche pas le roman d'être intéressant d'un point de vue littéraire et de permettre aux jeunes lecteurs d'exercer leur esprit critique.

Cette réflexion démontre bien qu'il n'est pas pertinent d'associer à une logique commerciale les romans célébrant les pouvoirs de la fiction, et à une logique politique ceux qui mettent en garde. Il y a au final plus de sensibilité au contexte de convergence des médias que connaissent actuellement les ados dans le roman de Marine Carteron que dans celui de James Dashner, qui reste coincé dans un schéma typique et un message anti-mimétique et anti-technologique. En outre, dans notre corpus, les dystopies, traduites de l'anglais, sont plutôt des best-sellers et s'inscrivent donc davantage dans la logique commerciale (*Warcross*, *Le jeu du maître* et *Epic* sont des traductions publiées par Pocket et Bayard, de grands groupes). À l'inverse, les romans « utopiques » comme *L'attaque des cubes*, *L'Attrape-Mondes* et *L'envol du dragon* sont publiés respectivement par Rouergue (production restreinte), Gallimard (maison d'édition prestigieuse et exigeante) et Syros (maison d'édition socialiste à l'origine, qui adopte souvent un positionnement critique à l'égard de la société).

Anne Besson résume bien les véritables enjeux qui se cachent derrière ces réflexions à travers les questions suivantes : « [...] change-t-on les choses en les imaginant, crée-t-on les choses en jouant avec ? Ou, au contraire, sommes-nous prisonniers de nos vies comme de nos rêves ?³⁴⁰ ». Comme nous l'avons vu, de plus en plus de chercheurs penchent pour la première option, et les romans de notre corpus, qu'ils dénoncent ou non le jeu vidéo, permettent au final aux jeunes d'incarner tous les possibles à travers ces récits métafictionnels héritiers des contes...

4.4. Pour conclure

L'essentiel de ce travail peut être résumé par l'oscillation centrale que nous avons mise au jour. Nous avons pu enrichir celle-ci grâce à cette dernière partie, en analysant ce que traduisait concrètement ce contraste à un niveau sociétal et les raisons qui peuvent expliquer une telle oscillation au niveau des représentations de l'univers virtuel.

³⁴⁰ BESSON Anne, *op. cit.*, p. 387.

Ainsi, nous avons d'un côté des récits qui présentent le monde virtuel comme un espace utopique de tous les possibles, mettant en avant, à un niveau diégétique et métadiégétique, le mouvement centripète (incarner les possibles). Ces récits semblent les héritiers des contes de fées qui furent redoutés pour leur capacité à exalter l'imagination : on est ici dans une vision positive de l'immersion fictionnelle, qui fait écho à de récentes études mettant en avant les bienfaits de ces récits où l'identification permet la projection.

De l'autre côté, nous avons des histoires qui empruntent les codes de la dystopie, qui mettent en garde et symbolisent le mouvement centrifuge (l'escapisme, la fuite de la réalité) dans une perspective proche de celle des contes moraux. Le ressort de l'identification est également utilisé, mais plutôt pour que le lecteur se sente proche du personnage et partage ainsi ses craintes. Il s'agit alors du reliquat de la position anti-mimétique, qui continue de perdurer en ce qui concerne les jeux vidéo, au sein d'une génération d'auteurs jeunesse quadragénaires ou quinquagénaires inquiets de l'avenir de la lecture.

Tous ces titres, avec leurs univers merveilleux et leur mise en scène de l'immersion fictionnelle, permettent néanmoins aux jeunes de s'évader et de comprendre les bienfaits de l'évasion (celle-ci pouvant autant passer par la lecture que par le jeu). De plus, une grande partie des romans du corpus se situent à mi-chemin entre l'utopie et la dystopie, oscillant entre ces deux pôles : il s'agit alors majoritairement de romans qui englobent les adolescents dans leur public (ceux destinés aux enfants se montrent plus tranchés). Quant à l'opposition entre fonction d'éducation et de divertissement, et celle entre la logique commerciale et la logique politique/dénonciatrice, elle est largement dépassée par notre corpus. Les romans « utopiques » peuvent éduquer les jeunes lecteurs tout en leur permettant de s'évader, tout comme les romans dystopiques. Le lecteur est actif puisqu'il ne cesse de se projeter, son imagination épousant l'imaginaire de ses lectures. Il n'en reste pas moins qu'il peut être considéré comme un consommateur passif susceptible de tomber dans tous les pièges, par des auteurs dont les romans visent paradoxalement à le conscientiser.

Cette oscillation révèle à quel point le jeu vidéo est encore en cours de légitimation, comme le furent d'ailleurs en leur temps la lecture silencieuse ou la lecture de romans. L'immersion fictionnelle est commune à ces deux pratiques et démontre encore une fois son statut de *pharmakon*, à la fois poison et remède. Pourtant, d'un point de vue pragmatique, cette immersion peut être bénéfique pour les jeunes. L'idée du « poison » est attribuable à une

génération baignée dans un discours médiatique négatif sur les jeux vidéo. Un discours que sous-tendent des enjeux économiques et politiques, qui réactive la position anti-mimétique et fait de la console l'ennemie du livre, avec lequel elle partage pourtant beaucoup. C'est aussi le côté populaire du jeu vidéo, le fait que celui-ci tende à se répandre dans une population de plus en plus large (tel que décrit dans la partie « Contextualisation ») qui aiguise la crainte des moralistes et prescripteurs. Encore une fois, cette crainte peut être rapprochée de ce qu'ont pu susciter certains genres littéraires et notamment la littérature dite populaire, comme l'a analysé Jean-Yves Mollier :

Venu de la droite de l'échiquier politique, mais parfois aussi de la gauche qui s'effrayait d'une possible « aliénation » des prolétaires par le roman d'aventures ou sentimental, les attaques furent nombreuses contre ce fléau du monde moderne. Pour une très large part, les philippiques plus récentes contre le cinéma, la télévision ou l'ordinateur et les jeux vidéo s'inspirent des mêmes arguments, ce qui rend la relecture de ces diatribes ou de ces polémiques plus actuelle qu'on aurait pu le penser³⁴¹.

Plus la pratique du jeu vidéo se démocratise, plus elle cristallise les critiques. En effet, pour les classes dominantes, la mondialisation rime avec l'industrialisation, la diffusion de produits bas de gamme auprès du peuple dans le seul but d'en tirer du profit³⁴². La même mécanique était déjà à l'œuvre lorsque la jeune Nathalie Sarraute se faisait réprimander car elle lisait dans sa chambre un roman d'aventures, ou quand Flaubert prenait la plume pour montrer le désastre que provoquent les lectures sentimentales chez les jeunes filles³⁴³.

L'oscillation que nous avons mise au jour fait écho à toutes celles que la société humaine a connues lors de l'apparition de nouveaux courants et pratiques culturels et artistiques, qu'ils s'accompagnent ou non de révolutions techniques. Tout comme les générations suiveuses, mutantes et pionnières se succèdent, un champ, comme l'est le champ littéraire, est dynamisé par la volonté de la part des dominants de maintenir leur position et la volonté d'autres acteurs d'innover pour se hisser en position dominante³⁴⁴. De la même manière, émergent aujourd'hui des romans innovants (surtout issus du champ de la production restreinte), inspirés dans le fond comme dans la forme par le jeu vidéo, véritables témoins de

³⁴¹ MOLLIER Jean-Yves, *op. cit.*, p. 4.

³⁴² PASSERON Jean-Claude, « Quel regard sur le populaire ? », *Esprit*, 2002, pp. 160-161.

³⁴³ Dans ce cas précis, des mécaniques sexistes sont aussi à l'œuvre. Cet aspect est développé dans l'ouvrage de Sandrine Aragon référencé dans la bibliographie de ce travail et déjà mentionné précédemment.

³⁴⁴ TILLEUIL Jean-Louis, *LCLIB2121 Problème de sociologie du livre, y compris le livre de jeunesse*, Université Catholique de Louvain, Louvain-la-Neuve, année académique 2020-2021, prise de notes par Sarah Saysouk.

l'époque actuelle où l'on va vers une convergence des médias et une légitimation globale de la fiction sous toutes ses formes.

5. Conclusion

Il est temps désormais de répondre concrètement aux questions que nous avons posées en synthétisant le résultat de nos recherches. Pour rappel, notre problématique s'articulait en deux temps. Nous nous sommes demandé quelle était la vision des jeux vidéo et de l'immersion fictionnelle véhiculée dans les livres de notre corpus, mais aussi comment expliquer cette représentation d'un point de vue sociologique. Tâchons de réunir cet aspect littéraire et cette approche sociologique, qui sont en fait étroitement liés : la fiction, notion au cœur de notre étude, ne peut manquer de s'inspirer de la société mais de l'influencer aussi.

L'oscillation entre un univers virtuel merveilleux où tout est possible et où chacun peut devenir la meilleure version de soi-même et un cyberspace dangereux, clos, violent et obscur où l'on perd son identité s'observe bien souvent au sein d'un même roman (surtout dans le cas des romans pour adolescents, plus contrastés et moins tranchés) mais aussi au sein du corpus. Cette oscillation traduit non seulement différentes visions du virtuel que nous avons déjà mises en évidence (le virtuel comme possible ou le virtuel comme intangible, trompeur et illusoire) mais aussi et surtout différentes valeurs, certaines héritées d'une société ancienne, d'autres plus actuelles. Cette notion de valeur permet de relier les représentations littéraires et leur explication sociologique. En effet, les imaginaires littéraires, comme mentionné dans l'introduction, dépendent d'idées collectives et véhiculent donc invariablement des valeurs.

Certains romans sont assimilables à des contes de fées transgressifs, qui célèbrent les pouvoirs de la fiction à travers un récit métatextuel où jeu vidéo et livre se rapprochent finalement en ce qu'ils permettent l'identification et la projection de l'imaginaire. C'est particulièrement le cas de *L'attrape-Mondes* (2003), *L'envol du dragon* (2011), *L'attaque des cubes* (2018). On prend plaisir à incarner un avatar comme on aime s'imaginer dans la peau d'un personnage romanesque... C'est ici la fonction de divertissement de la littérature jeunesse qui s'exprime (en particulier dans *L'attaque des cubes* dont le côté ludique se matérialise littéralement dans l'objet-livre) mais le divertissement n'empêche pas la transmission de valeurs. En l'occurrence, ces livres aux univers utopiques se font le chantre de la créativité, mise en avant depuis les années 1960 (et plus que jamais aujourd'hui). Le lecteur devient actif et créateur, au même titre que le joueur. Nous sommes loin d'une conception passive du consommateur, manipulé par les mass médias ! Une deuxième valeur,

liée à la créativité, est le plaisir du jeu au sens large dans notre société actuelle. Les médias se mélangent et s'influencent de plus en plus, mettant en avant leurs points communs, qui résident pour une bonne part dans la dimension ludique inhérente au processus de faire-semblant, de projection de soi. Nous avons vu au cours de ce mémoire combien la culture ludique était présente même dans la littérature. Enfin, une troisième valeur très actuelle est l'importance accordée à l'imaginaire. Nous avons étudié son lien avec l'enfance et le jeu. Le jeu vidéo en particulier, qui repose sur l'image, laisse forcément une grande place à l'imaginaire, tout comme les romans jeunesse de science-fiction et fantasy qui constituent notre corpus.

La part obscure que recèle le monde virtuel du jeu vidéo dans la majorité des œuvres du corpus s'explique par une autre fonction historique de la littérature jeunesse : l'éducation, qui passait autrefois par des contes moraux narrant des périples initiatiques. C'est surtout le cas dans les romans *No pasaràn* (1996), *Crime-City* (2004), *La Cité* (2011), *Le jeu du maître* (2013) et *Le dernier monde* (2014). La morale véhiculée prend appui sur des valeurs plus anciennes héritées du positionnement anti-mimétique de Platon mais aussi, paradoxalement, de la catharsis d'Aristote : par la narrativisation du sens et le principe d'apprentissage exemplaire, ces récits mettent en garde contre les dangers du virtuel et l'immersion dans la fiction lorsqu'elle ne se fait pas dans un but pédagogique. Ainsi, le livre est ici dissocié du jeu vidéo, en ce qu'il permet justement de mettre en garde, d'enseigner (alors que le jeu vidéo, considéré comme une illusion de la caverne de Platon, n'aurait pas ce pouvoir, à moins d'être utilisé de manière très encadrée par les adultes et non comme un « vulgaire » loisir). La culture ludique est présente dans ces œuvres, mais c'est alors davantage l'utilisation du jeu comme processus pédagogique qui est mise en avant.

Au final, beaucoup de romans du corpus reprennent ces deux dimensions : c'est le cas de *L'ordinateur* (1997), *Les cavaliers des lumières* (2008), *Epic* (2011), *Sous haute dépendance* (2013), *Warcross* (2018) et *Le jeu d'Hiroki* (2020). Dans ces livres, la caverne aux illusions que constitue le monde virtuel peut aussi se révéler un refuge. Cette vision nuancée, qui s'exprime à travers des univers fictionnels ambigus, fait écho à l'état d'hybridation qu'est l'adolescence (public précisément visé par la plupart de ces titres).

L'évolution des valeurs mises en avant dans la société s'observe-t-elle selon la date de publication des livres du corpus ? En d'autres termes, les titres les plus récents représentent-

ils mieux le contexte dans lequel évoluent les jeunes lecteurs actuels – soit des enfants et adolescents qui appartiennent à une génération baignée dans la technologie ? La réponse est oui. Ce jeune lectorat fait partie d'un monde où le jeu vidéo s'est démocratisé et est devenu un loisir à part entière. C'est sur ce bouleversement des pratiques culturelles que nous avons ouvert notre mémoire. Il s'est vu accompagné d'une modification des valeurs mises en avant dans la société et dont témoigne bel et bien la date de publication des ouvrages – surtout au niveau de la forme de ceux-ci. Dans *Warcross* et *L'attaque des cubes* par exemple, le monde virtuel se manifeste sous la forme de dessins et hors-textes. Le jeu vidéo impose ses codes au livre, et cette hybridation est en elle-même porteuse de valeurs modernes : elle rend ainsi le message plus nuancé.

Quant à la narration, elle continue souvent de véhiculer des valeurs anciennes y compris dans certains titres récents – des valeurs encouragées par les discours médiatiques à l'encontre des jeux vidéo, soutenus par des psychologues invités sur les plateaux de télévision et par la hausse de la pratique vidéoludique face à la lecture. Les auteurs appartiennent à une génération différente de celle des jeunes lecteurs actuels, une génération d'écrivains qui craint pour la littérature et voit d'un mauvais œil la pratique des jeux vidéo lorsqu'elle est uniquement ludique. Cette dernière n'a pas encore acquis ses lettres de noblesse, comme ce fut le cas pour la lecture de romans d'aventure ou sentimentaux au siècle dernier... Pourtant, même dans la narration, une évolution est perceptible dans les valeurs véhiculées par les livres de notre corpus. En effet, les titres publiés depuis 2018 se montrent beaucoup plus nuancés, autant dans le discours explicite tenu sur les jeux vidéo que dans celui, implicite, véhiculé via les représentations de l'univers virtuel. Tout comme de plus en plus de recherches universitaires prennent pour objet le jeu vidéo, avec le courant des *serious games*, de plus en plus de fictions tendent à le dépeindre de manière moins cliché, et surtout en se montrant plus sensibles au contexte actuel de convergence de médias. Notre recherche montre bien que les dynamiques de résistance au changement et d'innovation ne sont pas l'apanage des discours pédagogiques ou d'hommes d'État. Elles se jouent dans la fiction, et notre corpus à mi-chemin entre utopie et dystopie représente bien ces tensions.

Par ailleurs, l'analyse que nous avons menée montre précisément les limites d'une logique binaire. En réalité, le jeu vidéo et le virtuel ne sauraient être enfermés dans une case, celle de l'utopie ou celle de la dystopie. Et si certains récits se montrent trop tranchés par rapport à une réalité beaucoup plus nuancée, il ne faut pas penser que le lecteur, aussi jeune

soit-il, n'a pas de libre arbitre et assimile exactement les valeurs qu'on veut lui inculquer. Tout comme le joueur est bien moins passif que les médias ont tendance à le dépeindre, le jeune lecteur est capable de discerner le réel du fictionnel, et de construire sa propre vision des choses. Loin de se laisser aspirer par une dynamique centrifuge, il est actif, peut se projeter, réfléchir, ce qui est justement mis en avant dans ces récits métatextuels impliquant un rôle actif de la part du lecteur.

Notre société, depuis quelques dizaines d'années, a vu son système de valeurs changer. Le consommateur se fait actif (il peut notamment diffuser largement sa voix sur les réseaux sociaux), le public populaire est moins pris qu'auparavant pour une masse passive susceptible de se faire manipuler par des médias tout puissants. Les théories de l'École de Francfort sont depuis longtemps dépassées. Ce changement se fait sentir progressivement dans la fiction. Cette dernière prend une place cruciale dans une société où chacun est encouragé à se réinventer, à exprimer son identité propre, à faire preuve de créativité à travers des histoires qui font office d'échappatoire face à un monde trop cartésien et angoissant. Des fictions qui parlent d'autres mondes, et d'immersion dans ceux-ci. Cet éloge de la fiction et de l'imaginaire se manifeste notamment à la croisée des genres. Littérature et jeux vidéo convergent pour aborder le sujet du virtuel, numérique mais aussi philosophique : il est question d'incarner un avatar, un personnage romanesque, mais aussi plus largement d'incarner les possibles. L'image s'impose de plus en plus face au texte, et si une nouvelle génération de jeunes lecteurs biberonnés au numérique fait son apparition, de nouveaux auteurs jeunesse vont aussi immanquablement émerger dans les prochaines années. Le changement ne fait que s'amorcer concernant la représentation des mondes virtuels dans la littérature jeunesse. Il serait intéressant de continuer à étudier le sujet, et en particulier de se pencher sur la manière dont l'image s'immisce peu à peu dans le texte, sur la façon dont différents médias convergent dans un éloge global de la fiction³⁴⁵, balayant peu à peu toutes les mises en garde...

³⁴⁵ Nous pensons par exemple au roman jeunesse *Start game : ma vie est un jeu* de Christine Saba et Miss Paty, déjà mentionné précédemment dans notre mémoire. Ce roman illustré sorti en 2021 aborde le sujet de l'immersion dans le virtuel, en proposant à toutes les pages des dessins inspirés des codes des jeux vidéo, et très fortement influencés par la BD (le texte du roman fait intervenir notamment des phylactères). Nous voyons donc comment les médias (illustration, roman, BD, jeu vidéo) convergent progressivement. *Warcross, L'attaque des cubes, Le jeu d'Hiroki, Start Game*,... Il ne fait aucun doute que d'autres romans jeunesse illustrés du même type feront leur apparition dans les prochaines années.

6. Bibliographie

6.1. Bibliographie primaire

6.1.1. Romans du corpus

AUBERT Brigitte et CAVALI Gisèle, *Les cavaliers des lumières, tome 1 : le règne de la barbarie*, Paris, Plon Jeunesse, 2008.

CARTERON Marine, *L'attaque des cubes*, Arles, Rouergue Jeunesse, « dacodac », 2018.

DASHNER James, *Le jeu du maître*, Paris, Pocket Jeunesse, 2013.

DEBATS Jeanne-A, *L'envol du dragon*, Paris, Syros, « Mini Syros soon », 2011.

GRENIER Christian, *Les enquêtes de Logicielle : l'ordinateur*, Paris, Rageot, « Heure noire », 2014 [éd. originale : 1997].

GUDULE, *Crime-City*, Namur, Mijade, « Zone J », 2019 [éd. originale : 2004].

JENNER METZ Florence, *Le dernier monde*, Bruxelles, Alice Jeunesse, « Deuzio », 2014.

KOSTICK Conor, *Epic*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2011.

LU Marie, *Warcross*, Paris, Pocket jeunesse, 2018.

LEHMANN Christian, *No pasaràn : le jeu*, Paris, L'école des loisirs, 1996.

MOLLA Jean, *L'Attrape-Mondes*, Paris, Gallimard jeunesse, 2003.

POZNANSKI Ursula, *Sous haute dépendance*, Montrouge, Bayard jeunesse, 2013.

RESSOUNI-DEMIGNEUX Karim, *La Cité, tome 1 : la lumière blanche*, Voisins-le-Bretonneux, Rue du Monde, 2011.

SENABRE Éric, *Le jeu d'Hiroki*, Paris, Didier Jeunesse, 2020.

6.1.2. Autres ouvrages littéraires évoqués

FLAUBERT Gustave, *Madame Bovary*, Paris, Gallimard, « Folio », 2001 [éd. originale : 1856]. (première partie : chapitre VI).

SABA Christine et PATY Miss, *Start game : ma vie est un jeu*, Paris, Magnard jeunesse, 2021.

SARRAUTE Nathalie, *Enfance*, Paris, Gallimard, « Folio », 1983, pp. 265-267.

6.2. Bibliographie secondaire

6.2.1. Général : sociologie, études des symboles et des imaginaires et littérature jeunesse

BERTHELOT Jean-Michel (dir.), *La sociologie française contemporaine*, Paris, Presses Universitaires de France, 2000.

BESSON Anne, *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS Éditions, 2015.

DELBRASSINE Daniel, *Le roman pour adolescents aujourd'hui : écriture, thématiques et réception*, Paris, CRDP de Créteil, 2006.

DONNAT Olivier, LEVY Florence, « Approche générationnelle des pratiques culturelles et médiatiques », *Culture prospective*, vol. 3, n°3 (2007), pp. 1-31.

DUBORGEL Bruno, *Imaginaire et pédagogie : de l'iconoclasme scolaire à la culture des songes*, Paris, Le sourire qui mord, 1983.

DURAND Gilbert, « L'Univers du symbole », *Revue des sciences religieuses*, vol. 49 (1975), pp. 7-23.

CHELEBOURG Christian, *L'imaginaire littéraire*, Paris, Armand Colin, 2000.

CHEVALIER Jean, GHEERBRANT Alain, *Dictionnaire des symboles : mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Robert Laffont, « Bouquins », 1997.

LETOURNEUX Matthieu, « Littérature de jeunesse et culture médiatique », dans PRINCE Nathalie (dir.), *La littérature de jeunesse en question(s)*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2009, pp. 185-235.

PERROT Jean, *Du jeu, des enfants et des livres à l'heure de la mondialisation*, Paris, Electre, 2011.

PRINCE Nathalie, *La littérature de jeunesse*, Paris, Armand Colin, 2010.

PROPP Vladimir, *Morphologie du conte*, Paris, Points, 1970. [éd. originale : 1928]

TILLEUIL Jean-Louis, « Comment aborder l'étude du couple texte-image ? Epistémologie et sociopragmatique d'une relation problématique », dans TILLEUIL Jean-Louis (dir.), *Théories et lectures de la relation texte-image*, Louvain-la-Neuve, Academia, 2015, pp. 61-118.

6.2.2. Sur les genres de l'imaginaire

BAZIN Laurent, « Une communauté désenchantée ? Métamorphoses du merveilleux dans le roman contemporain pour adolescents », *Strenæ* [En ligne], n°8 (2015), consulté le 4 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1351>

BESSON Anne, « Le nouveau pays des merveilles », *Strenæ* [En ligne], vol. 8 (2015), consulté le 20 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1410>

_____, « Aux frontières du réel : les genres de l'imaginaire », *La revue des livres pour enfants* (2013), pp. 90-7.

URL : https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/revues_document_joint/PUBLICATION_8907.pdf

BOGDANOFF Igor et Grichka, *Clefs pour la science-fiction*, Paris, Seghers, 1976.

DAUPHRAGNE Antoine, « Dynamique ludique et logiques de genre : les univers de la fantasy », dans BROUGERE Gilles (dir.), *La ronde des jeux et des jouets*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008.

DOUGLAS Virginie, « Merveilles du cirque et de la fiction dans quelques récits anglo-saxons contemporains pour adolescents et jeunes adultes », *Strenæ* [En ligne], vol. 8 (2015), consulté le 20 mars 2022. URL : <http://journals.openedition.org/strenae/1370>

GREVEN-BORDE Hélène, « Science-fiction et discours didactique : la problématique du voyage dans trois œuvres d'Ursula K. Le Guin », *Caliban*, vol. 22 (1985), pp. 29-41. URL : https://www.persee.fr/doc/calib_0575-2124_1985_num_22_1_1175

KRZYWKOWSKI Isabelle, *Machines à écrire. Littérature et technologies du xix^e au xxi^e siècle*, Grenoble, ELLUG, « Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques », 2010.

LAURENT Béatrice, « Nowhere, Neverland, Wonderland : les Ailleurs féériques des Victoriens », dans BERTHET Dominique (dir.), *Visions de l'Ailleurs*, Paris, L'Harmattan, 2009. pp. 195-209. URL : <https://hal.univ-antilles.fr/hal-00967465/document>

MURAIL Lorris, GAUMER Patric, PETIT Christophe, WINCKLER Martin, *La science-fiction*, Paris, Larousse, « Guide Totem », 1999.

PRUGNAUD Joëlle, « Le gothique entre esthétique et littérature », *MaLiCe*, vol. 3 (2012). URL : <https://cielam.univ-amu.fr/malice/articles/gothique-entre-esthetique-litterature>

ROCHEBOUET Anne et SALAMON Anne, « Les réminiscences médiévales dans la *fantasy* », *Cahiers de recherches médiévales*, vol. 16 (2008), p. 339.

6.2.3. Sur les dystopies et utopies en littérature

BAZIN Laurent, *La dystopie*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise Pascal, « L'opportune », 2019.

_____, « Mondes possibles, lendemains qui chantent ? Projections utopiques dans la littérature de jeunesse contemporaine », *TRANS-* [En ligne], n°14 (2012), consulté le 20 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/trans/567>

BOZETTO Roger, « Utopie et dystopie », *Raison présente*, vol. 36 (1975), pp. 69-78. URL : https://www.persee.fr/doc/raipr_0033-9075_1975_num_36_1_1773

GOMEL Elena, « Recycled Dystopias: Cyberpunk and the End of History », *Arts*, vol. 7, n°31 (2018).

TAILLEFER Hélène, « L'utopie moderne ou le rêve devenu cauchemar, portrait de la transformation d'un genre », *Postures*, n°9 (2007), pp. 113-128.

VINCENTI Chloé, « La littérature dystopique pour les jeunes adultes : un genre entre divertissement, réflexions philosophiques et construction de soi », Mémoire sous la direction de Dominique Auzel, Toulouse, Université Jean Jaurès, 2016.

6.2.4. Sur le virtuel et le cyberspace en général

DESBOIS Henri, « Présence du futur : le cyberspace et les imaginaires urbains de SF », *Géographie et cultures*, n°61 (2007), consulté le 20 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/gc/2684>

DESBOIS Henri, « Des cités hallucinées à la grille invisible, William Gibson et les métamorphoses du cyberspace », *ReS Futurae* [En ligne], n°10 (2017), consulté le 20 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1043>

HUYGHE François-Bernard, « Cyberspace », *Inflexions*, n° 43 (2020), p. 89-98.

LEVY Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La découverte, 1995.

MABUYA, Frédérick, *Les mondes virtuels dans la science-fiction*, Paris, Publibook, 2010.

MICHAUD Thomas, « Science-fiction cyber punk et science politique », *Quaderni*, n°63 (2007), pp. 119-124.

MUSSO Pierre, « Le cyberspace, figure de l'utopie technologique réticulaire », *Sociologie et sociétés*, vol. 32, n°2 (2000), pp. 31-56.

RUMPALA Yannick, « Entre désenchantement et problématisation : le cyberpunk comme panorama d'un devenir dystopique du technocapitalisme ? », *Quaderni*, n° 102 (2021), p. 25-38. URL : <https://www-cairn-info.proxy.bib.ucl.ac.be:2443/revue-quaderni-2021-1-page-25.htm>

SIEGEL Claire, JACQUES Emmanuelle, « Les jeux vidéo utopies contemporaines ? », *Colloque Ludovia 2013 "Imaginaire(s) du numérique"*, Culture numérique, Ax-Les-Thermes, 26-29 août 2013, Ax-les-Thermes, France, 2013.

THUILLIER Guy, « Entre fiction, simulacre et réalité : les avatars de l'espace virtuel », *Carnets de géographes* [En ligne], n°2 (2011), consulté le 20 novembre 2020. URL : <http://journals.openedition.org/cdg/2674>

VITALI ROSATI Marcello, *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012.

YOUNGQUIST Paul, *Cyberfiction : after the future*, New York, Palgrave Macmillan, 2010.

6.2.5. Sur les jeux vidéo dans la littérature de jeunesse

BAZIN Laurent, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », dans BAZIN Laurent, CLERMONT Philippe et HENKY Danièle (éds.), *Esthétiques de la distinction : gender et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Berne, Peter Lang, 2013.

BESSON Anne, PRINCE Nathalie et BAZIN Laurent (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, « Essais », 2016.

DEL MONTE Isabella, « Alice au pays de Matrix. Rêve et virtualité dans le roman contemporain pour adolescents. », *Publije*, n°1 (2017).

DUPONT Bruno et GUESSE Carole, « Littérature et jeu vidéo », *Arts & Sciences humaines* (2019).

URL : <https://orbi.uliege.be/bitstream/2268/233603/1/littérature%20et%20jeu%20vidéo%20dupont%20guesse.pdf>

SELLIER Hélène, « Représentation de l'espace ludique dans la littérature contemporaine », dans *Publije*, n°1 (2016).

6.2.6. Sur les théories de la lecture et de la littérature (métatextualité, etc.)

ARAGON Sandrine, *Des liseuses en péril. Les images de lectrices dans les textes de fiction de La prétieuse de l'abbé de Pure à Madame Bovary de Flaubert (1656-1856)*, Paris, Honoré Champion, 2003.

BARNABÉ Fanny, « Univers fictionnel versus récit », dans CENTI Valérie, D'ANNA Vincianne, DELBRASSINE Daniel et DOZO Björn-Olav (dir.), *Comprendre la littérature jeunesse*, Bruxelles, L'école des loisirs (Pastel), 2022.

BAZIN Laurent, « A la croisée des possibles: métatextualité et métafictionnalité dans le roman contemporain pour adolescents », *Revue critique de fixxion française contemporaine*, n°9 (2014), pp. 34-46.

_____, « De théodicée en théorie de la fiction : le paradigme des mondes possibles dans la littérature de jeunesse contemporaine », *Publije*, n°1 (2011).

URL : <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/117/119>

BEGUE Anne-Lise, « De possibles espaces et immersion fictionnelle à la création de mondes », *Publije*, n°1 (2017).

URL : <http://revues.univ-lemans.fr/index.php/publije/article/view/6/13>

CAVALLO Guglielmo et CHARTIER Roger (dir.), *Histoire de la lecture dans le monde occidental*, Paris, Seuil, 2001.

DALLENBACH Lucien, *Le récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.

DESTREE Pierre, « Éducation morale et catharsis tragique », *Les Études philosophiques* (2004), n° 67. DOI : 10.3917/leph.034.0518. URL : <https://www.cairn.info/revue-les-etudes-philosophiques-2003-4-page-518.htm>

GROFILS Stéphanie, « Mon ado est scotché à son écran... et s'il lisait ? », *Le ligueur*, n°16 (2016), pp. 8-9.

LAVOCAT Françoise, *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010.

LEPALUDIER Laurent (dir.), *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002.

MARX William, « La véritable catharsis aristotélicienne. Pour une lecture philologique et physiologique de la *Poétique* », *Poétique*, n° 166 (2011). URL : <https://www.cairn.info/revue-poetique-2011-2-page-131.htm>

MOLLIER Jean-Yves, *La lecture et ses publics à l'époque contemporaine : essais d'histoire culturelle*, Paris, Presses Universitaires de France, 2001.

PICARD Michel, *La lecture comme jeu*, Paris, Les éditions de Minuit, 1986.

POISSENOT Claude, *Sociologie de la lecture*, Paris, Armand Colin, 2019.

SCHAEFFER Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, 1999.

TAUVERON Catherine, « Voyages transgressifs au-delà des frontières et autres métalepses dans la littérature de jeunesse », *Repères*, n°33, 2006, pp. 177-196.
URL : https://www.persee.fr/doc/reper_1157-1330_2006_num_33_1_2712

VOLPILHAC Aude, *Scènes de lecture de Saint-Augustin à Proust*, Paris, Gallimard, 1987.

6.2.7. Sur les jeux vidéo et autres usages numériques d'un point de vue sociologique et anthropologique

BAYAM, « Enfants, écrans et (dé)-confinement, une enquête réalisée auprès de 365 enfants âgés entre 4 et 13 ans », 2020.
URL : https://bayam.tv/wp-content/uploads/2020/06/BAYAM_Resultats_Sondage_Confinement_Juin2020.pdf

ARNOULT Audrey, « Les représentations des pratiques vidéoludiques dans *Le Monde* : entre loisir et problème de santé publique », *Sciences du jeu* [En ligne], n°13 (2020), consulté le 19 février 2021. URL : <http://journals.openedition.org/sdj/2637>

BERRY Vincent, *L'expérience virtuelle. Jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, « Paideia », 2012.

BERRY Vincent, ANDLAUER Leticia (dir.), *Jeu vidéo et adolescence*, Paris, Hermann, 2019.

COULOMBE Maxime, « Adolescence et jeux vidéo » dans JEFFREY Denis, LACHANCE Jocelyn et LE BRETON David (dir.), *Penser l'adolescence*, Paris, Presses Universitaires de France, 2016, pp. 191-201. URL : <https://www-cairn-info.proxy.bib.ucl.ac.be:2443/penser-l-adolescence--9782130736301-page-191.htm>

LARDELLIER Pascal, « Les ados pris dans la toile », dans LE BRETON David (dir.), *Cultures adolescentes*, Paris, Autrement, « Mutations », 2008, pp. 112-125. URL : <https://www.cairn.info/cultures-adolescentes--9782746711860-page-112.htm>

LOMBARDO Philippe et WOLFF Loup, « Cinquante ans de pratiques culturelles en France », *Culture Etudes*, n°2 (2020), pp. 1-92.

MAUCO Olivier, « La médiatisation des problématiques de la violence et de l'addiction aux jeux vidéo », *Quaderni* [En ligne], n°67 (2008), consulté le 19 février 2021. URL : <http://journals.openedition.org/quaderni/190>

SERVAIS Olivier - Podcast UCLouvain-Le Vif – « Capito ! Comprendre les jeux vidéo ». URL : <https://uclouvain.be/fr/decouvrir/capito-le-podcast-qui-aide-a-comprendre.html>

TREMEL Laurent, *Jeux de rôle, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de monde*, Paris, Presses Universitaires de France, « Sociologie d'aujourd'hui », 2001.

6.2.8. Sur les jeux vidéo et les jeunes d'un point de vue psychologique

PLUSQUELLEC M., « Les mondes virtuels menacent-ils la santé mentale des enfants et adolescents ? », *Archives de Pédiatrie*, vol. 7, n°2 (2000), pp. 209-210.

STORA Michael, « Le chat et la souris : les adolescents à la conquête de nouveaux mondes virtuels », *L'évolution psychiatrique*, vol. 83, n°3 (2018), pp. 435-442.

URL : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0014385518300112?via%3Dihub>

TISSERON Serge, « L'ado et ses avatars », *Adolescence*, vol. 27, n°3 (2009), pp. 591-600.

VIROLE Benoît, « Du bon usage des jeux vidéo », *Enfances et psy*, vol. 26, n°1 (2005), pp. 67-72. URL : <https://www.cairn.info/journal-enfances-et-psy-2005-1-page-67.htm>

6.2.9. Sur la description de l'espace en littérature

BACHELARD Gaston, *La poétique de l'espace*, Paris, Presses Universitaires de France, 1957.

LAMBERT Fernand, « Espace et narration : théorie et pratique », *Etudes littéraires*, vol. 30, n°2 (1998), pp. 111-121.

URL : <https://www.erudit.org/en/journals/etudlitt/1998-v30-n2-etudlitt2262/501206ar/>

TIBLOUX Emmanuel, « Les enjeux littéraires de la description de l'espace », *Espaces Temps*, vol. 63-3 (1996), pp. 116-129.

URL : https://www.persee.fr/doc/espat_0339-3267_1996_num_62_1_3995

ZIETHEN Antje, « La littérature et l'espace », *Arborescences*, vol. 3 (2013). URL : <https://www.erudit.org/en/journals/arbo/2013-n3-arbo0733/1017363ar/>

UNIVERSITÉ CATHOLIQUE DE LOUVAIN
Faculté de philosophie, arts et lettres

Place Blaise Pascal, 1 bte L3.03.11, 1348 Louvain-la-Neuve, Belgique | www.uclouvain.be/fial