



**HAL**  
open science

# Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine

Hélène Sellier

► **To cite this version:**

Hélène Sellier. Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine. *ReS Futuræ - Revue d'études sur la science-fiction*, 2016, 10, 10.4000/resf.1117 . halshs-04613778

**HAL Id: halshs-04613778**

**<https://shs.hal.science/halshs-04613778v1>**

Submitted on 17 Jun 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

---

## Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine

Hélène Sellier

---



### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/resf/1117>

DOI : 10.4000/resf.1117

ISSN : 2264-6949

### Éditeur

Université de Limoges

Ce document vous est offert par Université Paris-Est Marne-la-Vallée



### Référence électronique

Hélène Sellier, « Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine », *ReS Futurae* [En ligne], 10 | 2017, mis en ligne le 29 novembre 2017, consulté le 05 décembre 2019. URL : <http://journals.openedition.org/resf/1117> ; DOI : 10.4000/resf.1117

---

Ce document a été généré automatiquement le 5 décembre 2019.

---

# Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine

Hélène Sellier

---

## Introduction

- 1 Cet article s'inscrit dans une réflexion plus large sur la construction des cultures médiatiques au sein d'œuvres fictionnelles contemporaines et plus particulièrement sur la manière dont la littérature participe à la définition de la culture vidéoludique. Dans ce cadre, les discours stéréotypiques sur le jeu vidéo peuvent constituer une base à laquelle confronter les représentations de ce média dans la littérature. L'un des principaux clichés concernant le jeu vidéo concerne l'addiction : le joueur se plongerait dans le monde virtuel jusqu'à oublier la vie réelle. Un exemple de ce cliché peut être relevé sur un site proposant des applications de contrôle parental :

La dépendance au jeu vidéo désigne un trouble psychologique caractérisant un besoin irrésistible et obsessionnel de jouer à un jeu vidéo. On parle d'addiction quand le jeu vidéo devient le principal, voire l'unique, centre d'intérêt au détriment des autres activités (relationnelle, artistique, scolaire, sportive...) [...] Les jeux les plus à même d'entraîner une telle dépendance seraient les jeux de rôle en ligne massivement multijoueur, où le joueur évolue dans un monde persistant. [...] Cette particularité d'un jeu où l'action continue en votre absence provoque une réelle addiction !<sup>1</sup>

- 2 Dans cette manifestation du stéréotype, l'addiction ne désigne pas seulement une fréquentation importante en termes de volume horaire des mondes vidéoludiques, mais aussi une difficulté du joueur à se définir en dehors du monde virtuel. Par son caractère addictif, le jeu vidéo est accusé de favoriser le repli sur soi et de rendre impossible la construction de son identité en dehors du jeu. La citation précédente témoigne aussi

d'une tendance, repérée par Anne Besson, à penser les fictions contemporaines et notamment les fictions vidéoludiques comme des mondes.<sup>2</sup> Dans les romans contemporains, les jeux vidéo s'inscrivent souvent dans la structure narrative comme des lieux.

- 3 Cependant, il me semble que c'est un autre usage narratif du jeu vidéo qui cristallise les réflexions sur l'effet des jeux vidéo sur le joueur : l'utilisation du jeu vidéo comme personnage au sein du roman est une manière privilégiée d'interroger l'influence de l'expérience vidéoludique dans le développement de soi. L'importance de ce modèle narratif peut s'expliquer simplement par la façon dont sont expérimentés les jeux vidéo. Comme Etienne Armand Amato le souligne, l'avatar constitue le dispositif par lequel le joueur fait l'expérience de l'univers virtuel.<sup>3</sup> De plus, les personnages non joueurs permettent souvent d'organiser l'espace du jeu. Dans les romans, les représentations du jeu vidéo comme personnage correspondent souvent à la représentation des personnages du jeu vidéo : l'avatar et les PNJs du jeu sont plus souvent utilisés qu'une intelligence artificielle du logiciel. Le moyen narratif qu'est le personnage de jeu vidéo inscrit donc l'expérience du joueur au cœur du récit.
- 4 L'étude des personnages de jeu vidéo est alors un exemple précis qui permet d'envisager la manière dont la littérature participe à la construction de l'imaginaire médiatique du jeu vidéo. Puisque ces deux médias sont souvent pensés en opposition, notamment dans des discours adressés aux adolescents, l'un étant soi-disant éducatif et l'autre abrutissant, il est logique de supposer que la littérature de jeunesse au moins, voire la littérature pour les adultes, a tendance à perpétuer le stéréotype du jeu vidéo addictif identifié précédemment. Pourtant, je montrerai que la littérature, quel que soit son public visé ou son genre, ne participe pas nécessairement à la construction d'un imaginaire axiologiquement négatif du jeu vidéo. Au contraire, il existe un spectre de valeurs attribuées aux jeux vidéo concernant leur effet sur l'identité du joueur. Cet article ne tente pas de montrer la prédominance quantitative d'une conception de ce média par rapport à une autre, mais de faire le lien entre les types de personnages vidéoludiques utilisés dans le récit, les stratégies littéraires des romans et l'imaginaire construit du jeu vidéo.
- 5 Pour cela, je choisis d'étudier cinq œuvres qui représentent différentes tendances littéraires dans les représentations du jeu vidéo. D'abord, la littérature de jeunesse s'empare largement du thème des jeux vidéo, ce qui explique mon choix de trois œuvres s'adressant à un public d'enfants et d'adolescents et dont les auteurs bénéficient d'une reconnaissance culturelle et médiatique. *Only You Can Save Mankind* est le premier roman de la série Johnny Maxwell, publié en 1992 et écrit par Terry Pratchett, l'auteur anglais plus connu pour la série de romans de fantasy *Discworld* et figure emblématique de la culture geek. *Golem* est un roman de jeunesse paru en 2002 écrit par Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail dont le travail est reconnu dans le champ de la littérature de jeunesse. *Erebos*, roman de Ursula Poznanski paru en Allemagne en 2010, a été récompensé par un prix littéraire et traduit dans plusieurs langues. Si le jeu vidéo est un thème récurrent dans la littérature de jeunesse, il est aussi présent dans la littérature pour les adultes sous deux formes principales. D'un côté, il existe une tendance au « roman de gamer », c'est-à-dire des œuvres qui s'adressent en priorité à des joueurs expérimentés et adultes. Publié en 2013, *You* de Austin Grossman, écrivain et game designer, s'inscrit dans cette veine. D'un autre côté, le jeu vidéo est aussi parfois l'objet d'expériences artistiques. Le roman

*Corpus Simsi* de Chloé Delaume (nom de plume de Nathalie Dalain) est publié en 2003 et s'inscrit dans un ensemble d'œuvres plus vaste qui explore la notion de fiction de soi.

- 6 Bien que la distinction entre romans de jeunesse et littérature pour adultes parmi ces œuvres permette de comprendre certaines fonctions narratives des personnages de jeu vidéo, je ferai la différence dans cet article entre les usages du personnage vidéoludique au service d'une réflexion sur l'identité en général et ceux qui conduisent une réflexion sur la spécificité du lien entre le joueur et son avatar.

## I- Le personnage non-joueur en littérature de jeunesse : apprendre à se construire dans la tolérance

### Se comprendre, comprendre la différence

- 7 Les œuvres de Terry Pratchett et de Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail font un usage semblable du personnage vidéoludique qui est le moyen pour mettre en place un discours didactique sur l'identité. Dans *Golem* comme dans *Only You Can Save Mankind*, le jeune lecteur assiste, avec le personnage adolescent auquel il peut s'identifier, à la construction d'une identité puisque le personnage vidéoludique devient, au fur et à mesure du roman, un individu. Il s'agit alors pour les auteurs de donner un modèle aux lecteurs. Ce procédé est souvent utilisé par la littérature pour adolescents comme le notent Marie-Claire et Serge Martin (2009, p. 84). Le jeu vidéo est alors un outil fictionnel que les auteurs utilisent pour séduire le jeune lecteur afin de lui apprendre comment se construire et l'inciter à développer une personnalité altruiste.
- 8 Les auteurs ne proposent pas immédiatement au lecteur de s'interroger sur la construction de l'identité de l'adolescent. Au contraire, de manière pédagogique, le questionnement sur l'identité est d'abord un questionnement sur l'altérité : avant de s'interroger sur soi, il faut tâcher de comprendre les autres. Les romanciers font alors du personnage vidéoludique l'incarnation de l'étrangeté au début des romans. Ainsi, le personnage vidéoludique est d'abord représenté comme un monstre. Est particulièrement frappante la description que font Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail de Joke, un des personnages vidéoludiques de *Golem* qui font irruption dans la réalité :

Ce n'était pas un homme. Ce n'était pas une montagne. C'était un monstre. [...] La créature lui coupait le chemin [...] Énorme et palpitante. [...] Sa tête, surtout, était terrifiante, sans expression. Comme morte. À la fois avide et étrangement triste. (2003, p. 91)

- 9 L'altérité du personnage vidéoludique est marquée sémiotiquement dans le texte qui utilise pour le définir certains codes du jeu vidéo, comme la liste de caractéristiques physiques et ludiques et l'imitation du code informatique (dans *Golem*<sup>4</sup>). La monstruosité du personnage est parfois secondée de manifestations interprétées comme surnaturelles par les protagonistes. Dans *Golem*, en particulier, les auteurs utilisent les procédés du fantastique comme l'expression d'une peur graduelle ou l'hésitation du personnage lors de son analyse du phénomène. Le personnage de jeu vidéo incarne donc ce qui est autre. Face à l'étrangeté, le personnage fictionnel du joueur est obligé de recourir à des comparaisons pour comprendre, pour appréhender le personnage vidéoludique. Avec ses références de collégien, Samir décrit Joke ainsi : « Ça tenait de Monsieur propre et de Frankenstein. Plus blanc que Prosper. Plus lumineux que le boîtier Wonder. » (Murail, 2002, p 91)

- 10 Si le PNJ est d'abord rangé dans la catégorie monstre, les auteurs cherchent à montrer que la compréhension d'un être n'est pas instantanée, que l'identité n'est pas perceptible immédiatement. Ainsi, la nature du personnage de jeu vidéo est l'objet d'un questionnement, d'hésitations. Les comparaisons sont aussi utilisées pour comprendre les personnages du jeu vidéo de *Only You Can Save Mankind* qui sont des reptiliens. Le capitaine ScreeWee est décrit ainsi par Pratchett pour la première fois : « Elle ressemblait un peu à un triton, mais principalement à un alligator<sup>5</sup>. »
- 11 Dans la logique didactique de la littérature de jeunesse, que remarque Nathalie Prince (2010, p. 25), les auteurs utilisent le PNJ comme moyen pour transmettre un discours sur la tolérance des différentes identités. Il a alors un rôle similaire à d'autres personnages récurrents de la science-fiction, notamment l'extraterrestre dans des œuvres où Gilbert Millet et Denis Labbé notent une tendance à la référence ethnologique (2001, p. 161) : symbolisant la différence, il est à l'origine d'une histoire de découverte de l'autre. Pratchett et les Murail modifient progressivement leurs représentations du personnage vidéoludique pour que, de monstre, il devienne un individu, un être doué de conscience, de parole et doté d'un caractère propre. Si les personnages vidéoludiques sont au départ représentés comme des parties d'un programme informatique avec des variables définies autant que modifiables, ils acquièrent progressivement des caractéristiques qui leur sont propres et qui ne sont pas entièrement régies par la machine.
- 12 Dans *Golem*, Jean-Hugues crée avec une attention particulière son avatar pour qu'il ressemble à la femme dont il rêve, définissant ses mensurations, la couleur de ses yeux, ou encore les formes du nez, de la bouche et du menton. À la fin de cette construction par le joueur, elle est finalisée par le logiciel :
- Clic. Le tas de pixels frémit. Lentement, il se modela, s'évasant vers le haut comme sous la main d'un invisible potier. Lentement, silencieusement, l'écran afficha : Maître, voici ton golem ! (Murail, 2002, p. 59)
- 13 Chaque création d'un personnage dans ce roman est exprimée dans des termes quasi identiques<sup>6</sup> qui, bien que symbolisant la répétitivité du programme informatique, confèrent un caractère rituel à la scène qui, comme l'origine du mot « golem » exposée dans le livre<sup>7</sup>, associe la création d'un personnage à l'action de donner la vie, dans un registre sacré. Cependant, même si le joueur tente de faire de son golem, Natacha, une créature obéissante, cette dernière est de caractère belliqueux. Son éveil à l'individualité se remarque aussi dans son usage particulier du mot « je ». Alors que Natacha apprend à l'employer, le narrateur commente : « Dire “je” quand on comprend le sens de ce petit mot-là, on ne s'en lasse pas. » (Murail, 2002, p. 526) L'humanisation du personnage vidéoludique s'accompagne de la découverte des sentiments et des émotions, depuis la peur et la tristesse à la colère pour la Capitaine ScreeWee. Les personnages vidéoludiques dans *Golem* et dans *Only You Can Save Mankind* en viennent à incarner l'humanité. Dans *Golem*, par exemple, Natacha sacrifie une de ses vies pour sauver un enfant, alors qu'elle était programmée pour assurer sa survie.

## Éthique des personnages vidéoludiques

- 14 Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail et Terry Pratchett utilisent aussi le personnage vidéoludique comme outil didactique. Le PNJ va servir de maître au personnage de l'adolescent, le joueur, auquel s'identifie le jeune lecteur. Par le dialogue avec des personnages vidéoludiques, par leur fréquentation, l'utilisateur va apprendre la

tolérance. L'enjeu de *Only You Can Save Mankind* est de faire comprendre aux jeunes lecteurs ce que signifie être humain. Les ScreeWee définissent les hommes comme des êtres sanguinaires puisqu'ils se contentent de tirer sans réfléchir sur les vaisseaux<sup>8</sup>. Les dialogues entre la capitaine ScreeWee et Johnny poussent ce dernier à reconsidérer le sens de certaines actions qui lui paraissaient normales :

Je crois que je vous ai contrarié il y a quelques temps en suggérant que les hommes sont assoiffés de sang et dangereux. [...] Je voudrais dire que je suis reconnaissante. [...] Que vous soyez de notre côté.  
Oui, mais je ne suis pas assoiffé de sang.  
Quelqu'un d'autre était alors sûrement aux commandes de votre vaisseau il y a quelque temps<sup>9</sup>.

- 15 Dans ce dialogue, le regard extérieur porté sur les hommes permet de formuler une critique sur l'inhumanité des actions et d'aider Johnny à décider qui il est, c'est-à-dire s'il choisit de secourir les ScreeWees ou non. L'adolescent doit apprendre à respecter l'autre tel qu'il est, fondamentalement différent, et doit retenir que la différence fait partie de la construction de l'identité.
- 16 Les romans figurent des adolescents qui ont compris cet enseignement donné par les personnages vidéoludiques puisqu'ils arrivent à affirmer leur personnalité et à trouver leur place au sein d'un groupe. À la fin de *Golem*, que ce soit le jeune professeur qui a su prendre son indépendance auprès de sa mère, l'adolescent qui trouve sa place à l'intérieur d'une grande fratrie ou le garçon abandonné de ses parents qui est recueilli, aucun personnage ne reste en marge. Pratchett fait suivre à Johnny, dans *Only You Can Save Mankind*, la même évolution. Si sa situation dans le monde réel ne change pas entre le début et la fin du roman puisque c'est toujours une période difficile (qu'il appelle « Trying Times »), il accepte après sa rencontre avec le capitaine ScreeWee d'affronter le réel et de s'y construire.
- 17 Si toute représentation d'un personnage vidéoludique ne s'inscrit pas dans une réflexion sur l'effet des jeux vidéo sur le joueur, sa représentation littéraire permet cependant de mener un questionnement sur l'identité. Le personnage de jeu vidéo dans *Golem* et dans *Only You Can Save Mankind* est représenté comme étranger au joueur : même lorsqu'il s'agit d'un avatar, comme Natacha dans *Golem*, il n'est pas le véhicule par lequel le joueur interagit dans le jeu, mais un être à part entière. Le personnage de jeu vidéo sert alors à la fois un discours de tolérance des différences (qui est similaire à celui développé à travers d'autres figures, comme celles de l'extraterrestre) et permet de donner au jeune lecteur un modèle de construction de soi. Dans ce cas, les romans utilisent le personnage vidéoludique sans prendre en compte les particularités médiatiques, dans une stratégie de séduction du jeune lecteur, donc sans prétention a priori à participer aux représentations culturelles du jeu vidéo. Cependant, cet usage participe à la construction d'un imaginaire médiatique opposé à celui du stéréotype du jeu vidéo addictif qui entraînerait l'isolement et la dissolution de son identité. Au contraire, les deux romans véhiculent un imaginaire positif du média puisque le jeu vidéo est associé à l'apprentissage de valeurs morales dans le développement de soi.

## II- Projection de soi dans l'avatar

- 18 Dans les deux romans étudiés précédemment, la représentation d'un personnage vidéoludique que le joueur ne contrôle pas (donc un personnage non-joueur selon la

définition communément admise de l'expression) est liée à un discours d'ordre général sur l'identité et l'altérité. Au contraire, les trois autres œuvres retenues dans cet article, *Erebos*, *Corpus Simsi* et *You*, mettent en scène l'avatar du joueur. Il est alors possible de supposer que cette figure permet une réflexion sur la réception des jeux vidéo et plus particulièrement sur l'identité du joueur à l'épreuve du virtuel vidéoludique. En ce sens, l'avatar vidéoludique dans le roman joue un rôle similaire à celui de la machine personnifiée, et notamment son avatar moderne, le personnage ordinateur, puisque l'humanisation de la machine est une « pensée médiante » plus qu'une « pensée de la technique » qui permet d'abord de réfléchir sur « les relations de l'homme et des techniques » selon Isabelle Krzykowski (2010, p.134). Pourtant, l'avatar a la particularité d'être moins représenté comme une mécanique du jeu que comme un espace de projection de soi, que cette caractéristique soit jugée bénéfique ou néfaste.

### ***Erebos* ou la perte de soi dans l'univers vidéoludique**

- 19 La littérature de jeunesse représente souvent la façon dont le joueur adolescent se projette dans son avatar pour montrer les dangers d'une identification totale dans la construction de l'identité. Dans *Erebos*, Ursula Poznanski cherche à montrer aux jeunes lecteurs qu'il ne faut pas se perdre dans le virtuel ou le laisser influencer la vie réelle. Le roman raconte la manière dont un jeu, *Erebos*, devient la passion de nombreux adolescents. Le jeu, qui est distribué de façon secrète au sein du collège, nécessite que les joueurs passent de longues heures connectés et qu'ils mènent des actions dans la réalité qui sont de plus en plus dangereuses et illégales, comme empoisonner un professeur qui cherche à découvrir ce qui perturbe les élèves. Le lecteur suit l'expérience de Nick qui abandonne ce qui lui tient à cœur dans la réalité (le sport, sa famille, son meilleur ami ...) pour progresser dans le jeu avant que son expulsion du monde ludique ne l'entraîne à mener une enquête sur ce jeu. Ursula Poznanski montre comment Nick devient dépendant au jeu et associe cet état à l'identification de Nick à son personnage Sarius. Cela est marqué par la disparition progressive des références à l'interface, dans les descriptions, et par l'emploi systématique du nom du personnage. Lorsqu'à la fin du roman, les joueurs discutent du jeu, ils se présentent par le nom de leur ancien personnage et leur niveau : « J'étais Sarius, un elfe noir, et j'ai été exclu quand j'étais Huit<sup>10</sup>. » Aucune différence n'est faite entre l'identité réelle (« je ») et l'identité ludique (« Sarius »). L'avatar, en tant que création du joueur, permet au joueur de se réinventer, mais Ursula Poznanski cherche à montrer aux jeunes lecteurs qu'accorder trop d'importance à son double virtuel, c'est nécessairement perdre son identité réelle. Le joueur ne peut accéder au jeu qu'en donnant son identité réelle et le logiciel s'en sert pour que les joueurs s'infligent entre eux punitions et récompenses réelles. Cependant, la règle la plus importante du jeu est de ne pas parler du jeu dans la réalité et surtout, de la part du joueur, de ne pas révéler son identité afin que le système de conséquences réelles soit maintenu. L'identité numérique est alors un jeu de masques. Lorsque Nick découvre qu'un personnage lui ressemble et a pris son nom, un sentiment de malaise l'envahit :

La vue de son concurrent donne à Sarius un sentiment étrange : il y a quelque chose qui ne tourne pas rond chez lui. À qui lui fait-il penser ? Un frisson court le long de sa colonne vertébrale alors qu'il comprend enfin : le guerrier inconnu ressemble à Nick Dunmore dans une dizaine d'années. [...] Le nom du combattant est LordNick<sup>11</sup>.

- 20 Ursula Poznanski utilise les pensées et les émotions du personnage auquel le jeune lecteur est invité à s'identifier pour dépeindre le jeu vidéo comme un espace social dangereux où les jeux de masque mettent à mal l'identité des joueurs.
- 21 Le roman *Erebos* représente un usage fréquent du personnage vidéoludique dans la littérature de jeunesse qui diffère radicalement de celui de *Golem* et *Only You Can Save Mankind*. Bien que les deux utilisations servent un discours didactique, celui de *Erebos* porte sur les dangers du jeu vidéo en ce qui concerne le développement de soi et participe à l'imaginaire négatif du jeu vidéo en renforçant le stéréotype du média addictif décrit dans l'introduction. Si l'avatar est un espace de projection pour le joueur, il est aussi la cause de la dislocation de son identité dans *Erebos*.

### **Corpus Simsi, dissolution et recomposition de l'identité à travers la fiction vidéoludique**

- 22 Dans *Corpus Simsi*, Chloé Delaume repense les propriétés désindividualisantes qui font partie du stéréotype du jeu vidéo addictif dans le cadre d'une réflexion sur son identité qui est au cœur de son travail d'artiste. Ses œuvres précédentes sont essentiellement autofictionnelles et thérapeutiques, notamment car l'auteur est marquée par le meurtre de sa mère par son père et le suicide de ce dernier. La romancière crée un personnage de fiction auquel elle donne son pseudonyme, Chloé Delaume, dans *La Vanité des Somnambules* (2003). Ce roman est le récit de l'installation du personnage de fiction Chloé Delaume dans un corps humain et *Corpus Simsi* en est la suite puisqu'il raconte la migration de ce personnage dans le jeu *Les Sims*. Le livre est l'aboutissement d'un projet qui a pris plusieurs formes médiatiques. Chloé Delaume utilisait un blog pour raconter les péripéties de son avatar et jouait ce dernier lors de performances accompagnées de musique.
- 23 Bien que la voix dans le texte soit celle de l'avatar du jeu vidéo, qui est autonome par rapport au joueur, l'auteur qualifie son œuvre d'autofiction.<sup>12</sup> Par ce terme dont la création est attribuée à Doubrovski (sur la quatrième de couverture de son livre *Fils*, paru en 1977)<sup>13</sup> et qui a été l'objet de nombreuses théorisations, rappelées par Philippe Gasparini dans *L'Autofiction : Une aventure du langage* (2008), Chloé Delaume désigne une démarche de fictionnalisation de soi afin de se découvrir. Puisque l'avatar vidéoludique est le double fictionnel de Chloé Delaume, il partage certaines caractéristiques avec l'auteur, comme le signe astrologique : « je suis née le 10 mars 1973. J'ai donc en premier lieu exigé d'être Poissons » (Delaume, 2003, p 15). Le verbe « exiger » montre que la fictionnalisation vidéoludique permet d'abord à l'auteur de se réapproprier ce qu'elle ne peut maîtriser de son identité et de créer une version de soi dans un univers stable. On retrouve l'usage de l'avatar décrit par Frank Beau, qui explique que « l'écriture d'un soi dans un monde virtuel touche très vite le besoin de réconfort narcissique de chaque individu » (Beau, 2015, p 88.) puisque les mondes virtuels encouragent les utilisateurs à être spectateurs de leurs actions et à en être impressionnés. D'ailleurs, lors des performances, l'auteur avait une attitude observatrice dans la mesure où sa posture assise permettait une mise en avant non de son corps, mais de celui de son avatar, visible sur un écran par le public, comme le remarque Anaïs Guilet (2010, p 226). Dans *Corpus Simsi*, le jeu vidéo permet de donner de soi une version compréhensible. Le personnage dit d'elle même qu'elle est « définissable [...] un être lisible, intelligible jusqu'à la lie » (Delaume,

2003, p 15.) En effet, elle se décrit comme un ensemble de caractéristiques ludiques, par exemple :

Six aptitudes nous sont données, chacune pouvant être améliorée à concurrence de dix points maximum. Tous les Sims, s'ils le souhaitent et s'y consacrent le temps nécessaire, peuvent atteindre la perfection. Une perfection calibrée et restreinte. Les Sims ont du talent, mais jamais de génie. (Delaume, 2003, p 62.)

- 24 Ces particularités du personnage vidéoludique permettent de penser en creux ce qu'est l'humain : un être indéfinissable, mais génial. L'identité du joueur ainsi que le monde réel sont complètement rejetés et dénigrés par l'avatar. Cette revendication trouve son expression la plus claire dans le jeu de mots « jeu est un autre » (Delaume, 2003, p 8.) Alors que la phrase de Rimbaud souligne qu'un individu n'est pas réductible à une identité unique et fixe, la déformation par le personnage vidéoludique signifie que l'identité dans le jeu l'est. La description du sims en fonction de ses mécanismes favorise paradoxalement une représentation du jeu comme espace de projection. Ainsi, l'avatar n'est pas seulement le moyen de repenser son identité, mais aussi celui de s'échapper provisoirement du monde réel incertain. L'autonomie des personnages vidéoludiques débouche sur une inversion de la priorité entre réel et fiction. L'être vidéoludique affirme sa précellence sur les êtres humains : « Regardez-vous et acceptez : vous verrez, vous n'existez pas. Regardez-nous et comprenez : nous sommes la solution. Nous sommes les Sims. Et vous êtes notre enjeu » (Delaume, 2003, p. 116). Les impératifs et les asyndètes de cette citation sont des exemples du ton autoritaire du personnage qui cherche à convaincre le lecteur que le réel est annexé à la fiction. Le personnage Chloé Delaume peint ainsi les sims comme fondamentalement meilleurs que les hommes, notamment parce qu'ils sont libres<sup>14</sup> et égaux<sup>15</sup>.
- 25 La division schizophrénique des identités chez Chloé Delaume permet de mettre à distance la réalité qui est blessante et imparfaite. Le questionnement identitaire va de pair avec une critique du monde réel qui est présenté dans *Corpus Simsi* comme tout aussi illusoire que les mondes vidéoludiques. Par exemple, le livre se retourne et dans cette partie, à l'envers, se trouvent des photos du monde réel qui sont présentées de la même manière que les images du jeu. La recherche identitaire de l'auteure Nathalie Dalain passe dans *Corpus Simsi* par la dissolution du moi dans la fiction vidéoludique. L'œuvre montre que la fictionnalisation de soi est à la fois un danger, puisque le joueur, l'humain, devient secondaire par rapport à l'avatar, et la condition de possibilité d'un questionnement identitaire. Contrairement à *Erebos* où la perte de soi dans le monde du jeu à travers l'avatar est fondamentalement néfaste, la projection permise par le jeu vidéo offre dans *Corpus Simsi* une salvatrice distanciation de soi pour mieux se comprendre et se définir. Bien que le jeu vidéo ne soit pas représenté négativement dans l'œuvre de Chloé Delaume, le bénéfice qu'apporte l'expérience vidéoludique dans la construction de l'identité dépend plus de la démarche artistique qui donne du sens aux moments de jeu que de propriétés du média.

## **You, construction de soi dans l'espace vidéoludique**

- 26 Au contraire, Austin Grossman donne une image positive du jeu vidéo dans son expérience courante puisque *You* est l'histoire d'un homme qui se construit grâce à son expérience des jeux vidéo, à la fois en tant que joueur et que game designer. Lorsque le roman commence, Russell renonce à l'école de droit dans laquelle il est, comme il a abandonné précédemment plusieurs filières, et cherche à se définir. C'est cette quête

d'identité qui le pousse à postuler à un poste de game designer. Grossman raconte alors la manière dont Russell arrive à se construire professionnellement et à s'affirmer en tant qu'individu dans le studio Black Arts Games. Les personnages des jeux vidéo jouent un rôle particulier dans cette évolution identitaire. Leur fréquentation n'est pas anodine, comme le remarque Russell :

Mais qu'en est-il du dieu qui les possède ? Il y a un petit quelque chose qui va dans l'autre sens. L'impression fugace de vivre dans leur monde, de jouer selon leurs règles<sup>16</sup>.

- 27 Grossman sous-entend alors que l'expérience du virtuel influence notre compréhension du réel, mais insiste au cours du roman sur ses effets positifs. D'abord, les personnages vidéoludiques permettent à Russell de perdre son insécurité hésitante. Humanisés par des gestes et des paroles ordinaires comme le fait de fumer une cigarette, ils lui donnent (dans une sorte de rêve) des conseils sur ses relations avec ses collègues ou sur ce qu'il doit faire. Grossman caractérise le virtuel comme un espace sécurisé où le joueur peut tester ses convictions et ses sentiments sans qu'il y ait de répercussion. Lorsque Russell tombe amoureux d'un des personnages du jeu auquel il joue, inventant un rendez-vous au restaurant, il utilise le personnage virtuel pour s'entraîner avant de s'avouer qu'il aime une de ses collègues. Par ailleurs, Grossman représente les personnages vidéoludiques comme les supports d'une projection qui permet au joueur de se définir. Ainsi, lorsque Russell cherche à plusieurs moments à comprendre la nature des personnages vidéoludiques, on trouve une dichotomie entre leur statut logique d'élément ludique défini et le sentiment qu'ils sont humains : « Je ne les ai jamais envisagés autrement que comme des pièces du jeu, comme des tuiles sur une carte : épée, bâton, flèche, dague. Dans le nouveau moteur, ce sont des personnes<sup>17</sup>. » Le conflit entre ces deux façons d'envisager les personnages vidéoludiques est résolu par Russell qui explique l'humanité des personnages par la projection du joueur :

Je peux les ressentir alors qu'ils ne sont pas réels, qu'ils ne sont même pas des personnages fictifs. [...] Ils sont simplement un amas de nombres. Ils sont des véhicules ou des outils que les joueurs utilisent. Ils sont des masques. Mais ils sont aussi davantage parce qu'une partie d'eux-mêmes n'est pas du tout fictionnelle, elle est humaine – c'est leur moitié constituée par le joueur. C'est toi. Ou Simon, ou Darren, ou Lisa, ou Matt<sup>18</sup>.

- 28 Dans ce cas, l'humanisation ne sert pas un discours sur la tolérance des différences identitaires, comme dans certaines œuvres de la littérature jeunesse, mais permet d'insister sur le rôle du joueur dans la construction du personnage. Dans *You*, l'évolution du statut d'outil au statut de personne pour les personnages vidéoludiques est due non pas à un changement inhérent, mais à une modification de la perception du joueur. En insufflant la vie aux personnages vidéoludiques, Russell utilise les personnages pour se construire une identité. C'est pourquoi il interprète l'histoire des quatre héros récurrents du studio dans lequel il travaille comme un modèle pour penser ses choix de vie et sa relation avec ses amis :

Je l'imaginai ainsi : le Premier Âge était comme l'enfance. [...] Le Second Âge était le lycée. [...] Et le Troisième Âge était tout ce qui était après, quand nous sommes allés chacun de notre côté et que l'ordre a été restauré, mais que rien n'a vraiment été pardonné ou oublié. Il y avait un Quatrième Âge dont personne n'avait rien à faire<sup>19</sup>.

- 29 L'auteur fait ici une représentation positive de la relation du joueur aux personnages. Contrairement à *Erebos*, *You* montre en quoi l'identification aux personnages vidéoludiques et la projection de caractéristiques humaines sur des entités fictives peut

être bénéfique dans la construction identitaire d'une personne. La construction d'un imaginaire positif du jeu vidéo dans la narration du roman correspond au projet littéraire de Austin Grossman, qui s'adresse essentiellement à des joueurs et dédie son livre aux créateurs de jeux vidéo.

- 30 Par rapport aux personnages de la machine et leur avatar moderne, les personnages de l'ordinateur (comme Hal 9000 dans *2001, L'Odyssée de l'espace* [Stanley Kubrick, 1968]), la représentation de l'avatar vidéoludique permet aux auteurs littéraires de penser la technologie comme extension de l'utilisateur plutôt que comme élément étranger.

## Conclusion

- 31 Les romans étudiés montrent que les personnages de jeu vidéo sont souvent des outils narratifs qui permettent de penser l'identité. Leur étude permet de supposer un lien entre le type de personnage vidéoludique représenté, personnage non-joueur ou avatar, et son utilisation au sein du récit. Le personnage qui n'est pas sous le contrôle du joueur serait le symbole d'une altérité et servirait donc un discours sur la tolérance et la construction d'individualités. Au contraire, le personnage dirigé par le joueur et représenté comme son espace de projection faciliterait une réflexion sur l'effet des jeux vidéo sur la construction de l'identité de l'utilisateur. Ce modèle mériterait d'être vérifié dans un corpus plus large.
- 32 Cependant, le fonctionnement des cinq œuvres littéraires permet de conclure que la représentation du personnage vidéoludique se fait au sein de stratégies littéraires. Dans les romans de jeunesse, le personnage de jeu vidéo sert un discours didactique, que celui-ci l'utilise comme modèle ou comme contre-exemple. Dans la littérature pour les adultes, alors qu'il est outil d'expérimentation au sein d'un projet artistique comme *Corpus Simsi*, il participe aux tentatives d'explications et de légitimation de l'expérience vidéoludique dans les « romans de gamer » comme *You*.
- 33 Que le personnage de jeu vidéo s'inscrive dans un projet littéraire d'autonomisation de la culture vidéoludique ou qu'il soit une mécanique au service d'une entreprise autre, sa représentation au sein d'un roman participe à la construction d'une culture médiatique. Les différentes utilisations de cette figure dans les romans du corpus montrent que la littérature ne fait pas que propager une image stéréotypée et négative du média, mais au contraire récupère et engendre différents imaginaires du média en fonction des caractéristiques positives ou négatives qui lui sont attribuées. En ce qui concerne la problématique de l'identité, les représentations du jeu vidéo via ses personnages en font, à un extrême du spectre, un média favorisant l'addiction et la désindividuation et, à l'autre extrême, un espace sécurisé de développement de soi. David Le Breton résume la dualité du personnage vidéoludique ainsi : « [...] l'avatar est à double tranchant, pour les uns il est lieu d'expérimentation, de découverte, un simple outil de divertissement, mais pour d'autres il est une diversion, un refuge, un enfermement en soi dans la crainte de l'épreuve du monde environnant. » (Le Breton, 2015, p. 98-99)

---

## BIBLIOGRAPHIE

- Amato Etienne Armand, *Le jeu vidéo comme dispositif d'instanciation : du phénomène ludique aux avatars en réseau*, thèse de doctorat dirigée par Jean-Louis Weissberg, soutenue publiquement le 25 novembre 2008 à l'université Paris 8, disponible en ligne à l'adresse suivante : [http://www.omnsh.org/sites/default/files/amato\\_these\\_video\\_2008.pdf](http://www.omnsh.org/sites/default/files/amato_these_video_2008.pdf)
- Beau Frank, « Une figure du double numérique : l'avatar », entretien avec Oriane Deseilligny, in *Identités numériques. Expressions et traçabilité*, Jean-Paul Fourmentaux (dir.), Paris : CNRS Éditions, 2015.
- Besson Anne, *Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Éditions, 2015.
- Delaume Chloé, *Corpus Simsi*, Montreuil : éditions Léo Scheer, 2003.
- Delaume Chloé, Article « Corpus Simsi » sur le site internet [chloedelaume.net](http://www.chloedelaume.net), disponible à l'adresse suivante : [http://www.chloedelaume.net/?page\\_id=294](http://www.chloedelaume.net/?page_id=294) (consultée le 23/01/2017)
- Gasparini Philippe, *Autofiction : Une aventure du langage*, Paris : Seuil, 2008, coll. « Poétique ».
- Grossman Austin, *You*, London : Mulholland Books, 2013.
- Guilet Anaïs, « Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : Corpus Simsi de Chloé Delaume », dans *Les jeux vidéos au croisement du social, de l'art et de la culture*, Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot (dir.), Nancy : Presses universitaires de Nancy, 2010.
- Jenny Laurent, cours « L'autofiction », université de Genève, 2003, disponible en ligne à l'adresse suivante : <https://www.unige.ch/lettres/framo/enseignements/methodes/autofiction/afintegr.html> (consultée le 23/01/2017)
- Krzyzkowski Isabelle, *Machines à écrire. Littérature et technologies du XIX<sup>e</sup> au XXI<sup>e</sup> siècle*, Grenoble : ELLUG, 2010, « coll. Savoirs littéraires et imaginaires scientifiques ».
- Le Breton David, *Disparaître de soi : Une tentation contemporaine*, Paris : Editions Métailié, 2015.
- Martin, Marie-Claire, et Martin Serge, *Quelle littérature pour la jeunesse ?*, Paris : Klincksieck, 2009.
- Millet Gilbert, et Labbé Denis, *La Science-Fiction*, Paris : Belin, 2001.
- Murail Elvire, Murail Lorris, Murail et Marie-Aude, *Golem*, Paris : Pocket jeunesse, 2003, coll. « Pocket Junior ».
- Poznanski Ursula, *Erebos (Erebos, 2010)*, traduit de l'allemand en anglais (Australie) par Judith Pattinson, Crows Nest : Allen & Unwin, 2012.
- Pratchett Terry, *Le Sauveur de l'humanité (Only You Can Save Mankind, 1992)*, (*Johnny Maxweel Trilogy*, tome 1), traduit de l'anglais (Royaume-Uni) par Patrick Couton, Nantes, L'Atalante, 1994. London : Random -House Children's Publisher, 2013.
- Prince Nathalie, *La Littérature de Jeunesse*, Paris : Armand Colin, 2010.

## NOTES

1. Page « Mon enfant est-il accro », sur le site [parentsdanslesparages.com](https://www.parentsdanslesparages.com/mon-enfant-est-il-accro.html), consultée le 27/04/2017, disponible à l'adresse suivante : <https://www.parentsdanslesparages.com/mon-enfant-est-il-accro.html>
2. Selon Anne Besson, le fait que les constructions imaginaires soient « conçues comme manipulables via leurs univers fictionnels » n'est pas un phénomène nouveau, mais « une modalité fondamentale d'appréhension des fictions » et que c'est un phénomène de grande ampleur aujourd'hui (*Constellations : Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris : CNRS Éditions, 2015, p 10).
3. « Le sentiment d'existence et d'appartenance à l'univers du jeu semble accru par cette identification à un signe visuel animé et réactif, phénomène identificatoire repéré dès l'apparition du premier jeu vidéo informatique *Spacewar!* » (Etienne Armand Amato, 2008, p 303.)
4. « JLD.DOC/FTC12478  
EMHX/@DE468597-125XXXXNBFAI2835  
SJOED: VTH2579845  
[...] » (Murail, 2003, p. 462)
5. « She looked slightly like a newt but mainly like an alligator. » (Pratchett, 1992, p 8). Dans cet article, les traductions en français sont de mon fait.
6. « Clic sur le bouton de droite. Le tas de pixel frémit. Lentement, il se modela, s'évasant vers le haut comme sous la main d'un invisible potier. Lentement, silencieusement, l'écran afficha : Maître, voici ton golem. » (Murail, 2002, p. 59)
7. « Le mot EMET, c'est-à-dire "vérité" en hébreu, devait être écrit sur le front du golem pour lui donner la vie. » (Murail, 2002, p. 55).
8. « They're humans ! You can't trust a human. They shoot everything. » (Pratchett, 1992, p. 20)
9. « - I believe I upset you some time ago by suggesting that humans are bloodthirsty and dangerous. [...] I would like to say I am grateful. [...] That you are on our side.  
- Yes, but I'm not bloodthirsty.  
- Then perhaps a little while ago someone else must have been flying your ship. » (Pratchett, 1992, p. 98)
10. Je traduis : « I was Sarius, a dark elf, and I was thrown out as an Eight. » (Poznanski, 2012, p 405)
11. Je traduis : « The sight of his challenger gives Sarius a weird feeling : there's something about him that's not right. Who does he remind him of ? A shiver runs down his spine as the realisation finally draws : The unkown warrior looks like Nick Dunmore in ten year's time. [...] The name of the fighter is LordNick. » (Poznanski, 2012, p. 111)
12. « Le projet *Corpus Simsi* est une variation autour de la notion d'autofiction. », Chloé Delaume, Article « *Corpus Simsi* » sur le site internet [chloedelaume.net](http://chloedelaume.net).
13. Notamment par Laurent Jenny dans son cours « L'autofiction » (2003).
14. « Simulation de vie virtuelle, nous vivons plus, bien plus que vous. [...] Le déroulement temporel est adapté à nous. Chez vous, c'est le contraire. Nous, nous sommes libres. » (Delaume, 2003, p. 28-29)

15. « [...] notre civilisation est plus égalitaire que toutes vos utopies. Nous savons que l'apparence physique n'est qu'une simple interface. Sans aucune importance. » (Delaume, 2003, p. 62)
16. Je traduis : « But what's it like for the god that possesses them? There's a little bit that goes the other way. The fleeting impression of living in their world, playing by their rules. » (Grossman, 2013, p. 199)
17. Je traduis : « I'd never thought of them except as game pieces, as tiles on a map : sword, staff, arrow, dagger. In the new engine, they're people. » (Grossman A., 2013, p. 195)
18. Je traduis : « I can feel them even though they're not real, they're not even fictional characters. [...] They're just a bunch of numbers. They're vehicles or tools players use. They're masks. But more because part of them isn't fiction at all, it's human – it's their player half. It's you. Or Simon, or Darren, or Lisa, or Matt. » (*ibid.*, p. 199)
19. Je traduis : « As I thought of it, the First Age was like childhood, [...]. The Second Age was High School. [...] And the Third Age was everything after, when we went our separate ways and order was restored but nothing quite forgiven or forgotten. There was a fourth Age no one much bothered with [...]. » (*ibid.*, p. 59)
- 

## RÉSUMÉS

La littérature contemporaine qui représente les jeux vidéo utilise les personnages de ce média pour proposer une réflexion sur l'identité à l'heure où le numérique prend de plus en plus de place dans nos vies. D'un côté, le jeu vidéo est un prétexte pour certains auteurs de littérature de jeunesse pour aborder la question plus générale de la construction de l'identité. D'un autre côté, une part de la littérature contemporaine se sert du personnage de jeu vidéo pour comprendre l'influence (positive ou négative) du virtuel sur notre identité, notamment en interrogeant le phénomène de l'identification.

Video game characters are used as protagonists in contemporary literature to allow the authors to raise the issue of individual and social identities in today's world, where virtual communications are more and more important. On one hand, video game is only a pretext for some authors of youth literature to talk about how identity is constructed and why we need to respect each other's differences. On the other hand, some contemporary authors represent video game characters to question the positive or negative influence virtual worlds have on the identity by linking it to immersion and identification.

## INDEX

**Index géographique** : France

**Keywords** : Digital Identity ; Identification ; Young Adult Literature ; autofiction ; Terry Pratchett, Elvire Murail ; Lorris Murail ; Marie-Aude Murail, Austin Grossman, Ursula Poznanski, Chloé Delaume

**Mots-clés** : Identité numérique, identification, Littérature de jeunesse, autofiction, Terry Pratchett, Elvire, Lorris et Marie-Aude Murail, Austin Grossman, Ursula Poznanski, Chloé Delaume

**Index chronologique** : XXe siècle

## AUTEUR

### HÉLÈNE SELLIER

Doctorante à l'université de Limoges depuis 2013 sous la direction d'Irène Langlet au sein de l'équipe d'accueil EHIC. Thèse sur les représentations réciproques des jeux vidéo et de la littérature contemporaine.