



2017-n°1

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

« Jeu vidéo et escapisme dans la littérature allemande actuelle.

Deux facettes d'un même thème : Extraleben (Constantin Gillies) et Das Amulett (Herbert Genzmer) »

Bruno Dupont (Assistant et Doctorant, Université de Liège, Liège Game Lab)



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

Résumé

Cet article s'attache à la représentation du jeu vidéo dans la littérature allemande actuelle et montre, grâce à l'analyse de la trilogie *Extraleben* (parue à partir de 2008) de Constantin Gillies ainsi que du roman *Das Amulett* (1995) de Herbert Genzmer, que, dans les œuvres littéraires, l'utilisation du jeu vidéo est souvent assimilée à une fuite. *Extraleben* suit le parcours de deux amis à la situation sociale et relationnelle peu enviable, qui trouvent leur réconfort dans le retrogaming, leur passion commune. Rejouer à des jeux vidéo anciens constitue pour eux une parenthèse dans ce monde insatisfaisant, l'expérience ritualisée et maîtrisée d'un monde parallèle. Cependant, cette plongée est clairement limitée dans le temps, volontaire et positive. L'on constate ainsi que cet escapisme a des conséquences bénéfiques lors du retour à la réalité : il pousse les protagonistes à l'action, leur permet d'évoluer dans le monde réel, et au final de sortir de leur condition d'adolescents.

Das Amulett présente lui aussi le jeu vidéo comme une échappatoire au monde réel, ennuyeux et frustrant. Toutefois, le personnage principal du roman ne choisit pas ici les modalités de sa fuite, puisqu'il est envoyé à son insu dans un monde virtuel par un rival professionnel. L'échappée est donc involontaire, non définie au préalable ; de plus, elle n'a pas de frontière temporelle, car l'anti-héros se retrouve prisonnier d'un jeu effrayant et incompréhensible, dans lequel il erre jusqu'à la folie. En élargissant les conclusions à d'autres œuvres, l'on constate que le jeu vidéo est fréquemment décrit comme un escapisme pour des personnages en manque de repères dans le monde réel. La virtualité est ici une expérience totale et vraisemblable, un vrai second monde. Au-delà de cette situation de départ commune, ce sont les modalités de la fuite qui diffèrent selon les romans. La valeur idéologique accordée à celle-ci, à savoir son articulation avec le monde réel, est donc variable et signale un questionnement en cours de la littérature sur ce phénomène qu'est le jeu vidéo.

Mots-clés

Littérature allemande, Herbert Genzmer, Constantin Gillies, escapisme, jeu vidéo

Abstract

This article deals with the depiction of video games in contemporary German literature and shows, through the analysis of Constantin Gillies' trilogy *Extraleben* (published from 2008) and Herbert Genzmer's novel *Das Amulet* (1995) that, in literary works, the use of video games is often equated with an escape. *Extraleben* follows two friends with an unenviable social and relationship life, who find comfort in retrogaming, their shared passion. To play old video games constitutes, for them, an interlude in this unsatisfactory world, the ritualised and mastered experience of a parallel universe. However, this dive into gaming is clearly time limited, intentional and positive. This escapism has beneficial consequences when returning to the reality as well: it forces the protagonists to action and enables them to move on in the real world, and finally to leave their condition of "adulterers" behind.

Das Amulett also presents the video game as a way out from the mundane and frustrating real world. Nevertheless, the main character of the novel doesn't choose the modalities of his escape in this case, as he is unwittingly sent to a virtual world by a rival on a professional project. The escape is thus unintentional, and not defined in advance ; in addition, it has no temporal border since the anti-hero finds himself prisoner of an incomprehensible and terrifying game in which he succumbs to insanity. If we extend the conclusions to other works, it appears that video games are frequently described as escapism for characters lacking guidelines in the real world. Virtuality, in this case, is a total and plausible experience, a real second world. Beyond this shared initial situation, the modalities of the escape differ from one novel to another. The ideological value that is given to this evasion, namely its relationship with the real world, is then variable and indicates an ongoing questioning within literature about a still little-known phenomenon called "video game".

L'ordinateur et les technologies associées ont déjà changé notre quotidien. La communication, le travail, le commerce, les relations amicales et amoureuses, la médecine, l'industrie, la recherche et la pensée : tous les domaines de la vie humaine sont touchés par l'informatique et subissent des modifications profondes à son contact. Qu'en est-il dès lors de la littérature ?

L'ordinateur dans la littérature allemande actuelle

L'on serait tenté de penser que, si *tout* change suite à l'utilisation de cette machine, il devrait en être de même pour le fond et la forme de l'art d'écrire. Il s'agirait dès lors de mettre cette intuition à l'épreuve des textes, et surtout de voir comment et en quelle mesure ce(s) changement(s) se produi(sen)t. Notre recherche doctorale porte précisément sur la représentation, dans la littérature allemande actuelle, de l'ordinateur et des technologies et médias qui y sont associés. Le corpus de textes pris en compte se base sur des critères de sélection simples : il s'agit d'œuvres de langue allemande parues au plus tôt en 1990, et où l'ordinateur joue un rôle central dans le développement du propos romanesque, poétique ou théâtral. Par ordinateur, il faut entendre ici non seulement la machine elle-même en tant qu'objet, mais également les technologies qui la nécessitent (Internet, jeu vidéo, forums, réalité virtuelle, etc.) ainsi que les changements sociétaux qu'elle engendre (dichotomie entre réel et virtuel, robotisation de l'être humain, modification de notre rapport à l'écrit, etc.).

À l'intérieur de ce large corpus, nous avons sélectionné une dizaine de livres qui nous semblaient représentatifs d'un ou plusieurs aspects de l'évolution que subit la littérature lorsqu'elle s'attaque à un sujet nouveau. C'est l'analyse de ce sous-groupe d'œuvres qui constitue le propos d'une thèse en devenir, tandis que les textes non repris lors de cette deuxième sélection servent ponctuellement à illustrer plus amplement les problématiques discutées et à situer les écrits analysés dans le champ de leurs semblables. La question centrale de cette entreprise consiste donc à se demander comment la représentation de l'ordinateur peut-elle changer la littérature. Trois axes principaux de cette modification semblent jusqu'à présent se dégager. Premièrement, dans quelle mesure cette nouvelle thématique appelle-t-elle une langue nouvelle ? L'histoire de la littérature a en effet montré des évolutions similaires lors de l'apparition d'autres technologies : ainsi, la machine à écrire, la radio et la télévision ont-elles par exemple marqué de leur empreinte la forme et le propos de la littérature (pensons au style d'écriture dit « cinématographique »). Si l'ordinateur en tant qu'objet modifie notre langue quotidienne, comme l'ont démontré plusieurs études de sociolinguistique¹, il pose aussi la question de la langue littéraire nécessaire pour en

¹ Notamment Eva Wyss dans ses recherches sur l'évolution de la lettre amoureuse au fil du temps : WYSS E. L., « Metamorphosen des Liebesbriefs im Internet. Eine korpusgestützte textlinguistische und kommunikationswissenschaftliche Bestimmung des Liebesbriefs und seiner Pendanten im Internet », HÖFLICH J. R. (dir.), *Vermittlungskulturen im Wandel : Brief – E-Mail – SMS*. Francfort-sur-le-Main, Peter Lang, 2003, p. 199-232.

parler. Ainsi, par exemple, le poème *Mein mausklickendes Saeculum*² du poète autrichien Robert Schindel peut-il être lu comme une recherche de cette langue de l'ordinateur.

Deuxièmement, il s'agit de démontrer de quelle manière les catégories traditionnelles de la littérature (et donc aussi de l'analyse littéraire) subissent une évolution sous l'effet du traitement de ces nouvelles technologies. Certaines caractéristiques génériques connaissent un traitement nouveau à l'ère du digital (comme l'histoire d'amour dans *Nevena*³ de Burkhard Spinnen), certains genres se trouvent renouvelés : l'on a assisté, avec des œuvres comme *Quand souffle le vent du Nord (Gut gegen Nordwind*⁴, de Daniel Glattauer), à la naissance du roman épistolaire par e-mail. Apparaissent également des genres entièrement nouveaux, comme celui que nous avons appelé le « roman gamer⁵ », dont fait partie la trilogie discutée dans cet article, *Extraleben*.

Enfin, beaucoup d'œuvres essaient de différentes manières de situer idéologiquement ce monde digital, de lui trouver une place dans les grandes théories de la pensée, ce qui passe aussi par une réflexion morale : l'ordinateur est-il bon ou mauvais pour l'humanité ? Peut-il être d'ailleurs jugé selon ces catégories ? Parmi ces œuvres, on peut notamment compter *www-slums* du dramaturge René Pollesch, où sont explorés les liens entre capitalisme de consommation et société digitale, ainsi que, justement, les textes qui seront traités dans la suite de cet article.

Renouvellement du contenu idéologique : le jeu vidéo comme fuite

Parmi les trois voies citées, l'une retiendra particulièrement notre attention ici, à savoir la tentative de placer le digital sur l'échiquier idéologique. Plus précisément, nous allons montrer comment, dans beaucoup de romans allemands actuels, l'usage du jeu vidéo est assimilé à une fuite dans le virtuel.

Une facette : Extraleben

Un premier exemple nous est livré par la trilogie *Extraleben*, publiée par Constantin Gillies entre 2008 et 2012, et composée des romans *Extraleben*, *Der Bug* et *Endboss*⁶. Gillies est journaliste économique de métier, et spécialisé dans le marketing et les nouvelles technologies. Depuis 2003, il publie également des ouvrages qui traitent de la culture geek (*Wie wir waren* et *Die Macht mit uns*) ; *Extraleben* est son premier roman⁷. Il raconte l'histoire de deux amis fans de retrogaming, ce courant du jeu vidéo consistant à redonner vie à des titres anciens et obsolètes. Au

² SCHINDEL R., « Mein mausklickendes Saeculum », *Mein mausklickendes Saeculum*, Francfort-sur-le-Main, Suhrkamp, 2008, p. 15-16.

³ SPINNEN B., *Nevena*, Francfort-sur-le-Main, Schöffling, 2012.

⁴ GLATTAUER D., *Gut gegen Nordwind*, München, Wilhelm Goldmann, 2008.

⁵ DUPONT B., « Un roman pour la génération Commodore 64 ». Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies », BARNABÉ F. ET DOZO B.-O., *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, 2015.

⁶ GILLIES C., *Extraleben ; Der Bug ; Endboss*, Winnenden, CSW, 2008, 2010 et 2012. Ces romans sont abrégés par la suite en EL, DB et EB. Toutes les traductions de *Extraleben* et *Das Amulett* sont les miennes.

⁷ DUPONT B., *op. cit.*

cours d'une partie d'un jeu vidéo des années 1980, les trentenaires Nick et Kee découvrent un message secret : « WELCOME TO DATACORP⁸ ». Ils partent alors à la recherche de cette mystérieuse Datacorp ; leur parcours les mène à travers les États-Unis et jusqu'au Groenland, d'une énigme vidéoludique à l'autre, tandis qu'ils sont traqués par des inconnus. Ils découvrent à la fin de leur périple que Datacorp est en réalité une entreprise spécialisée dans les problèmes de gestion des ressources informatiques anciennes mais toujours en utilisation. La suite d'indices était pour Datacorp un test de recrutement, que Nick et Kee ont réussi. À la fin du premier volume, ils sont donc engagés.

Dans les deux romans suivants, Nick et Kee travaillent pour Datacorp, et sont confrontés dans ce cadre à de nouveaux défis. Dans *Der Bug*, ils récupèrent l'ordinateur portable d'un spécialiste en anciens systèmes, frappé sous leurs yeux par une mort suspecte. L'analyse de la machine leur révèle le repaire secret de son possesseur, situé en Malaisie. Lorsque l'endroit a livré ses secrets, ils se rendent compte que l'homme récemment décédé s'apprêtait à révéler au monde l'existence d'un bug très ancien, ayant survécu par-delà des générations d'ordinateurs, et menaçant le système informatique mondial.

Dans le dernier volume, *Endboss*, Nick et Kee sont confrontés à des ennemis venus de l'intérieur : leur chef, John, est victime d'un accident d'avion, et eux-mêmes sont pourchassés par d'autres employés de Datacorp. Ayant sondé l'ordinateur de John, ils apprennent que celui-ci est entré en possession du programme régissant un satellite défectueux qui menace d'entrer en collision avec d'autres objets orbitaux. John lui-même tente en fait d'extorquer de l'argent aux services secrets américains, et kidnappe les deux amis qui s'intéressent d'un peu trop près à ses méfaits. Grâce à un ultime hacking, perpétré au moyen d'une Game Boy, Nick et Kee parviennent toutefois à échapper à leur geôlier en dernière minute, tandis que celui-ci est finalement éliminé par les forces de l'ordre.

À travers les personnages de Nick et de Kee, la trilogie brosse le portrait de deux parfaits losers : ils ont abandonné tout espoir d'ascension dans leur travail d'assistants de rédaction, purement alimentaire, et leurs vies sentimentales, à l'entame du premier volume, sont un échec ; d'ailleurs, leur réseau social se limite à leur propre duo de copains. On le voit, leur quotidien n'est pas exaltant. Les seuls moments qui les passionnent sont ceux qu'ils passent sur les vieilles machines, à rejouer inlassablement à des jeux de leur adolescence :

Der uralte Pentium II mit 200 Megahertz, auf dem Doom perfekt läuft, steht noch von unserem letzten Retroanfall spielbereit in der Ecke. [...] Schon nach wenigen Minuten stellen sich heftige Heimatgefühle ein. Für Nichtspieler mag das komisch klingen, aber bei der Refueling Base um die Ecke kommen und zum ersten Mal den runden Innenhof zu sehen – das hat was von Nach-Hause-Kommen⁹.

⁸ GILLIES C., *Extraleben*, op. cit., p. 32.

⁹ GILLIES C., *Extraleben*, *Winninden*, CSW, 2008, p. 24. « L'antédiluvien Pentium II à 200 Mégahertz, sur lequel Doom tourne parfaitement, est encore prêt à l'emploi dans un coin, depuis notre dernière rechute rétro. [...] Après seulement

Le jeu vidéo est dépeint, comme c'est fréquemment le cas, sous la forme d'un monde parallèle, dans lequel il est possible de vivre une existence à part entière, sans contact avec la réalité. Les protagonistes considèrent clairement le virtuel comme un monde plus adapté, puisque qu'ils s'y sentent « à la maison ». Lorsqu'une difficulté se fait jour (comme une dispute entre eux deux¹⁰) ou que le quotidien est simplement difficile à supporter, Nick et Kee s'offrent une fuite dans les jeux de leur jeunesse. La fuite est donc temporelle autant que spatiale : en fans de retrogaming, ils ne s'intéressent par principe pas à tout ce qui est sorti après 1995, et cette attitude tend à s'étendre au-delà du jeu vidéo, vers les autres sphères de leur vie de tous les jours¹¹.

Dans le meilleur des cas, l'immersion dans le jeu vidéo est décrite comme complète : provisoirement, tout pont vers la réalité extraludique est aboli :

Irgendwann schließlich setzt der Flow ein, diese Zen-mäßige Ruhe, in der Spieler und Spiel verschmelzen: Das Auge beruhigt sich, der Feuerfinger trommelt ganz automatisch auf den Taster, man lässt die Asteroiden auch mal näher rankommen. Kaum hat das Hirn auf Autopilot geschaltet, steigen die Punktzahlen ins Fünfstellige, und der Automat belohnt uns mit dem ersten Bonusschiff¹².

Le « flow » ici décrit correspond à une notion exprimée à l'origine par le psychologue hongrois Mihály Csikszentmihályi, puis transférée dans le domaine du jeu vidéo. Elle désigne la parfaite adéquation entre les défis posés par le gameplay et la réaction du joueur, accompagnée d'une sensation d'oubli de l'environnement¹³. Dans *Extraleben*, cet état mental a son corrélat physique : la rouille due à l'âge et au manque d'entraînement de Nick et Kee¹⁴, dont ils se plaignent régulièrement, disparaît et fait place à une impression de force et de liberté, une sorte de rajeunissement.

Mais cette fuite dans le digital est ponctuelle et limitée dans le temps : ainsi, régulièrement, après la phase du flow survient la « quatrième phase du jeu : l'ennui¹⁵ » (*die letzte Zockphase Phase [...] : die Langeweile*). Même quand il ne se fait pas ressentir, il arrive un moment où le monde réel reprend ses droits, ne fût-ce que parce que le diptyque boulot-dodo est nécessaire pour payer cette passion pour le jeu vidéo.

Le comportement de Nick et Kee relève effectivement de l'escapisme, en tant que

quelques minutes, une impression d'être chez soi s'installe. Cela peut paraître étrange pour des non-joueurs, mais arriver au coin de la Refueling Base et revoir pour la première fois la cour intérieure circulaire, c'est un peu comme rentrer à la maison ».

¹⁰ *Id.*, p. 123.

¹¹ GILLIES C., *Endboss*, Winnenden, CSW, 2012, p. 35.

¹² GILLIES C., *Extraleben*, *op. cit.*, p. 129. « À un certain moment s'instaure enfin le flow, ce sentiment de calme un peu zen dans lequel joueur et jeu se confondent : l'œil s'apaise, le doigt pianote tout à fait automatiquement sur la touche de tir, on n'hésite pas à laisser s'approcher les astéroïdes. Et à peine le cerveau est-il passé en pilote automatique, que les points atteignent des totaux à cinq chiffres, et la machine nous récompense avec le premier vaisseau bonus ».

¹³ COWLEY B. ET AL., « Toward an understanding of flow in video games », *Computers in Entertainment*, n° 6-2, juillet 2008, p.10-11. Accessible sous : <http://doi.acm.org/10.1145/1371216.1371223>.

¹⁴ GILLIES C., *op. cit.*, p. 128.

¹⁵ *Id.*, p. 129.

« détachement de la réalité [...] et fuite de la responsabilité sociale¹⁶ » (*Abwendung der Realität [...] und Flucht aus sozialer Verantwortung*), mais c'est une fuite mesurée, qui correspond à un besoin régulier et accepté comme tel. Le fait même que Kee ait pu établir une division en quatre phases de leurs *trips retrogamers* prouve qu'il sait exactement à quoi s'attendre lorsqu'il entame une fuite dans le monde virtuel : la surprise n'est pas le but recherché, au contraire. On se trouve dans une situation pleinement ritualisée, ayant un début et une fin clairs, supposant des préparatifs et un déroulement, comme le rappelle Nick en parlant de leurs jeux préférés :

Ist ohnehin immer dasselbe: Irgendein Rick, Jim oder Tom, der früher mal bei einer supergeheimen Spezialeinheit war und da wegen Befehlsverweigerung rausgeflogen ist, will sich a) rächen, b) rehabilitieren oder c) die Welt vor einer Invasion von a) Aliens, b) anderen ehemaligen Spezialagenten oder c) einer bösen, ultrageheimen Organisation retten. Blablabla, und so weiter und so fort¹⁷.

Nous avons donc ici affaire à un besoin régulier de « sortir du monde », une sorte de soupape de sécurité qui semble un processus de défense viable et fiable. De telles fuites n'ont d'ailleurs pas d'effets néfastes dans le monde réel. Au contraire, elles contribuent au final à un mieux-être. Au début du premier volume, *Extraleben*, le jeu vidéo est purement un moyen de tenir le coup, de supporter une existence imparfaite : grâce à lui, Nick et Kee continuent à remplir un rôle social et professionnel qui ne leur convient pas. On pourrait craindre dès lors que cet escapisme soit un frein à leur bonheur dans le non-virtuel, une sorte de garantie d'un *statu quo* insatisfaisant. Pourtant, c'est bien le jeu vidéo qui va fournir un moyen d'évoluer : en trouvant un message dans *Raid over Moscow*, les personnages sont poussés à partir en recherche dans le monde réel, à l'affronter et à enfin agir. La réussite des épreuves les amène à un nouvel emploi, qui convient beaucoup mieux à leurs aspirations, à savoir spécialistes en récupération de données chez Datacorp. Dans les livres suivants, c'est aussi en se plongeant dans l'informatique obsolète qu'ils trouveront le moyen d'évoluer à nouveau ; la fin du troisième volume nous présente des quadragénaires ayant finalement abandonné leur condition d'adolescents, et acceptant ce que l'on a coutume d'appeler des responsabilités d'adultes.

Une seconde facette : Das Amulett

Le second livre qui illustrera cette problématique de l'escapisme par le jeu vidéo s'intitule *Das Amulett*, et a été publié en 1993 par Herbert Genzmer. C'est le quatrième roman de cet auteur, traducteur et linguiste allemand né en 1962. Il raconte comment Jens Gassner, concepteur de programmes informatiques, se trouve confronté à la mort étrange de son ami et associé Josef. Au

¹⁶ SCHLÖSSER C., « Eskapismus », BURDOF, D. ET AL., *Metzler Lexikon Literatur : Begriffe und Definitionen*, 3e édition 2007, Stuttgart, Metzler, p. 209.

¹⁷ GILLIES C., *op. cit.*, p. 20. « De toute façon, c'est toujours la même chose : un quelconque Rick, Jim ou Tom, qui faisait auparavant partie d'une unité spéciale super-secrète et s'est fait virer pour insubordination, veut a) se venger, b) se réhabiliter ou c) sauver le monde d'une invasion a) d'aliens, b) d'autres anciens agents des forces spéciales ou c) d'une méchante organisation ultra-secrète. Et cætera et cætera ».

moment précis où il découvre le cadavre, un message s'affiche sur l'ordinateur de Gassner, accusant une amulette de tous les malheurs, et indiquant que la solution se trouverait à Singa... – et c'est ici que s'interrompt la transcription. Peu après, le cadavre de Josef disparaît sans laisser de traces. Gassner s'envole alors pour Singapour, à la recherche de la mystérieuse amulette.

Là-bas, il est orienté vers Istanbul par une ancienne collègue de Josef, puis mis sur la piste d'un nouveau concept nébuleux, le « duende », ou « esprit frappeur » en espagnol, ce qui l'emmène vers l'Espagne. D'indices en indices, il parcourt ensuite la Grèce et la Crète, où il tue un homme qu'il soupçonne d'en vouloir à sa vie. Il fuit à nouveau vers l'Espagne, et un dernier informateur lui suggère que toute la quête pourrait être une illusion. À la fin de l'histoire, Gassner se cache dans un petit village espagnol, proche de la folie, persuadé d'être traqué, et doutant de la réalité de sa propre existence¹⁸.

Parallèlement, les indices s'accumulent pour laisser penser que Gassner s'est en fait laissé enfermer dans un programme de réalité virtuelle créé par Josef. Son collègue aurait simulé sa propre mort et envoyé Gassner sur une fausse piste pour se retrouver seul au contrôle de leur projet commun. Certains passages nous font entendre la voix de Josef, qui dit : « Le programme n'était pas un problème. En fait, Gassner l'avait déjà écrit, ou du moins m'avait-il livré les idées. Sa disparition était donc déjà prête¹⁹ ». Plus loin, il ajoute : « J'avais en effet préparé la voie pour sa disparition. [...] J'ai envoyé Gassner dans le monde d'un jeu vidéo. » (*[Ich] hatte den Weg seines Verschwindens ja verzeichnet. [...] Ich habe Gassner in die Welt eines Videospiele geschickt*²⁰).

Les ressemblances avec la situation de départ d'*Extraleben* sont nombreuses. Ici aussi, le personnage principal est en difficulté avec la réalité. Gassner l'asocial n'a plus de relations sentimentales ni sexuelles et reste sur une « tentative de mariage²¹ » (*Der Versuch einer Ehe*) qui a échoué. Josef dit d'ailleurs de lui : « Son rapport aux femmes était marqué par une structure tellement névrotique que cela en devenait par moments insupportable » (*Sein Verhältnis zu Frauen war von einer so neurotischen Struktur geprägt, daß es streckenweise unterträglich war*²²). Il n'a plus non plus de rapports avec sa famille, dont plusieurs membres sont décédés prématurément. Enfin, ses succès informatiques ne sont qu'une manière d'éviter l'ennui et de gagner assez d'argent pour vivre librement. D'ailleurs, le projet sur lequel il travaillait avec Josef jusqu'à la disparition de celui-ci avait déjà cessé de l'intéresser.

Ici aussi, le jeu vidéo fait figure de lieu de refuge, de refus face à une réalité insatisfaisante, voire blessante. De façon générale, Gassner est ennuyé par le monde et effrayé, voire dégoûté par le contact avec ses semblables²³. L'événement traumatisant de la disparition de Josef est la goutte

18. Pour une discussion de la trame narrative du livre, voir Röders S., *Literatur und Computerspiele : Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken, Akademiker, 2012, p. 86.

19. Genzmer H., *Das Amulett*, Francfort-sur-le-Main, Insel, 1996, p. 175. Ce roman est abrégé par la suite en DA.

20 *Id.*, p. 272.

21 *Id.*, p. 25.

22 *Id.*, p. 33.

23 *Id.*, p. 28.

qui fait déborder le vase, poussant Gassner à la fuite. On retrouve également dans *Das Amulett* la parallélisation de la virtualité et du voyage : comme dans *Extraleben*, les indices contenus dans le « jeu » auquel participe Gassner pointent vers diverses parties du globe.

Cela étant dit, il faut également s'intéresser aux différentes modalités de la fuite dans le jeu vidéo. Un point décisif est qu'ici, un autre personnage tire les ficelles : Josef utilise diverses tromperies pour manipuler son collègue et le pousser à délaisser le monde réel. En ce sens, la fuite dans le virtuel n'est pas volontaire, mais bien imposée ; elle n'est d'ailleurs pas consciente, puisque Gassner croit jusqu'au bout (suivi pendant longtemps par le lecteur) qu'il se trouve toujours dans la réalité. Cependant, au niveau de l'inconscient, il semble que Gassner refoule tous les indices et refuse de suivre toutes les réflexions qui pourraient l'amener à sortir de son monde de chimères ; à de nombreux moments, il constate les parallèles étranges existant entre son ressenti et un programme informatique, mais n'en tient pas compte, comme dans l'extrait suivant :

Der spätnachmittägliche Glast machte alles unwirklich. Mein Bild rasterte sich auf. Das Rund der Arena flirtete wie ein Bildschirm. Meine Wahrnehmung zog sich zu einer zweidimensionalen Fläche zusammen. Ich schaute auf einen Computermonitor. So schien es. Ich schüttelte den Kopf, preßte die Augen zusammen, öffnete sie, und die Bildpunkte hatten sich wieder zu dem verdichtet, was ich für Realität hielt²⁴.

L'escapisme est dépeint, dans le roman de Genzmer, comme imprévu – Gassner prend la décision de suivre l'amulette suite à un traumatisme, en étant sans doute toujours hébété par l'apparente mort de son ami. La fuite ne peut dès lors ni être ritualisée, ni scénarisée par celui qui s'échappe. De même, sans conscience de son passage dans un autre monde, impossible de mettre fin soi-même à l'échappée, ni de l'utiliser consciemment et ponctuellement comme remède temporaire à la réalité.

Il est également intéressant de noter le déplacement temporel effectué par le protagoniste. Le jeu vidéo – en tant que *retrogaming* – emmenait Nick et Kee dans un passé confortable car connu et lié à des souvenirs agréables. Gassner, lui, est transporté vers l'inconnu le plus complet. Il voyage vers un futur encore non exploré, au fil d'une technologie mystérieuse, la réalité virtuelle, dont il ne comprend ni les fondements, ni l'extension, ni l'aboutissement²⁵. Tandis que Nick et Kee répètent incessamment ce qui est déjà arrivé, Gassner est sur la piste d'expériences toujours nouvelles et toujours incertaines.

En conséquence, l'effet de l'escapisme informatique chez Genzmer s'oppose à la version de Gillies. D'un point de vue immédiat d'abord, pas de satisfaction physique et intellectuelle, de bien-être liés à l'expérience du flow : le monde dans lequel se retrouve Gassner est effectivement

²⁴ *Id.*, p. 245 : « La luminosité crue de l'après-midi rendait tout irréel. Une trame de fond marquait mon image. Le cercle de l'arène vibrat comme un écran. Ma perception se rétracta en une surface à deux dimensions. Je regardais un écran d'ordinateur. Semblait-il. Je secouai la tête, plissai les yeux, les rouvris, et les points de l'image s'étaient à nouveaux agglomérés en ce que je prenais pour la réalité ».

²⁵ *Id.*, p. 243.

captivant car plein d'énigmes, mais surtout effrayant et malsain. Bien qu'il ait l'impression paradoxale et grisante d'enfin ne plus vivre une illusion²⁶, Gassner ressent constamment de la peur²⁷ et son état physique se détériore²⁸.

Sur la durée, la fuite en avant à la recherche de l'amulette s'avère destructrice pour le personnage principal : il devient un errant, violent et meurtrier, poursuivant une idée fixe, se fiant à des indices de plus en plus vagues, jusqu'à la folie pure et simple. Ainsi apprend-on à la fin de l'histoire qu'il vagabonde depuis quatre ans déjà, et qu'il a même quitté les jalons de l'aventure posés par Josef, qui « perdi[t] définitivement sa trace à Istanbul²⁹ » (*In Istanbul verlor ich seine Spur endgültig*). Le narrateur Gassner s'exprime ainsi :

Ich verließ Pamplona und ging in ein kleines Dorf, El Barco de Valdeorras, in den Bergen zwischen Galizien und Asturien. Warum? Der Name gefiel mir. [...] Zufall? Es gibt keinen Zufall. Nichts geschieht einfach so³⁰.

Si un doute restait encore après cette preuve de sa désorientation, les dernières lignes sont univoques quant à l'état mental de Gassner :

Ich fliege von Ort zu Ort und spinne ein Netz aus Fäden um die Welt. Verbannt. Verflucht. Schuldig – vielleicht. Unstet und flüchtig. Vielleicht wird mich der erste beste erschlagen, dem ich begegne³¹.

Une boule à facettes : éléments de conclusion

A travers *Das Amulett* et *Extraleben*, nous avons esquissé deux points de vue sur le jeu vidéo comme escapisme dans la littérature allemande actuelle. Ce thème n'est nullement spécifique à ces deux œuvres, ni au domaine germanophone. Les nombreux autres exemples issus de la littérature mondiale montreront d'autres variations de ce thème. Citons entre autres, en littérature américaine, *Ready Player One*³² de Ernest Cline ; en littérature française, de nombreux titres pour la jeunesse déclinent cette thématique, comme *l'Envol du dragon*³³ de Jeanne-A. Debats ou *Un hiver en enfer*³⁴ de Jo Witek. Entre tous ces romans, les inévitables différences de traitement de la fuite dans le virtuel n'empêchent pas cependant qu'il existe des invariants.

En fait partie la situation de départ : un personnage en conflit avec la réalité, et mal armé pour l'emporter. Il souffre aussi d'un réseau social réduit et d'un manque de perspectives d'épanouissement dans le monde réel. Ce personnage est dépeint d'emblée comme familier avec

²⁶ *Id.*, p. 242.

²⁷ *Id.*, p. 278.

²⁸ *Id.*, p. 188-189.

²⁹ *Id.*, p. 272.

³⁰ *Id.*, p. 275 : « Je quittai Pamplona et allais dans un petit village, El Barco de Valdeorras, dans les montagnes entre la Galice et les Asturies. Pourquoi ? Le nom me plaisait, tout simplement [...]. Un hasard ? Il n'y a pas de hasard ».

³¹ *Id.*, p. 279 : « Je fuis de lieu en lieu, et tisse un réseau de fils tout autour du monde. Condamné. Maudit. Coupable – peut-être. Erratique et fuyant. Peut-être que la première personne que je rencontrerai me tuera ».

³² CLINE E., *Ready Player One*, New York, Random House, 2011.

³³ DEBATS J.-A., *L'Envol du dragon*, Paris, Syros, 2011.

³⁴ WITEK J., *Un hiver en enfer*, Arles, Actes Sud, 2014.

l'ordinateur, ce qui conditionne le choix du virtuel comme espace de fuite. La représentation de la réalité et de la virtualité comme deux mondes parallèles, où la présence dans l'un exclut l'autre, est aussi très courante. La virtualité est décrite comme une expérience totale et vraisemblable. La fuite dans le monde virtuel suppose donc, pour un moment au moins, le *flow*, l'accaparement de toutes les ressources sensorielles et intellectuelles par le jeu.

Hors ces invariants, l'on constate que c'est surtout la manière pour les personnages d'utiliser l'escapisme que chaque roman représente différemment, ainsi que les effets de la fuite sur les protagonistes et leur environnement. Ainsi le monde virtuel dans *Extraleben* est-il situé idéologiquement comme complément au monde réel, comme contrepoint positif nécessaire permettant de négocier son intégration dans la réalité et de la quitter quand c'est nécessaire. On reconnaîtra dans ces dispositions l'« hétérotopie de crise³⁵ » mentionnée parmi les « espaces autres » par Michel Foucault lors de sa célèbre conférence du même nom en 1967 :

Dans les sociétés dites primitives, il y a une certaine forme d'hétérotopie que j'appellerais hétérotopie de crise, c'est-à-dire qu'il y a des lieux privilégiés, ou sacrés, ou interdits, réservés aux individus qui se trouvent, par rapport à la société et au milieu humain à l'intérieur duquel ils vivent, en état de crise. Les adolescents, les femmes à l'époque des règles, les femmes en couches, les vieillards, etc³⁶.

Foucault remarque que de telles hétérotopies disparaissent à son époque. Le virtuel en tant que solution temporaire à la crise (ici d'adulcescence, et non d'adolescence) semble pourtant bien en être une résurgence actuelle, qui nous rappelle aussi, comme l'a déjà souligné Eddie Piñuelas³⁷, la fonction singulière, entre utopie et hétérotopie, attribuée par Foucault au miroir. D'un côté, le miroir est un « lieu sans lieu, puisque [...] je me vois là où je ne suis pas³⁸ », constate Foucault. Parallèlement, c'est « une hétérotopie, dans la mesure où le miroir existe réellement, et où il a, sur la place que j'occupe, une sorte d'effet en retour : c'est à partir du miroir que je me découvre absent à la place où je suis puisque je me vois là-bas³⁹ », poursuit-il. En nommant « point virtuel⁴⁰ » l'espace compris dans le miroir, Foucault ne visait sans doute pas la virtualité vidéoludique, mais force est de constater que le miroir partage avec l'écran d'ordinateur ou de console ce pouvoir de séparer deux présences d'un même sujet : le joueur physique devant la machine, et son avatar à l'intérieur de celle-ci, avatar dont les actions répondent aux instructions motrices données le joueur.

Si le virtuel est bien un refuge dans *Extraleben*, il ne l'est par contre qu'en apparence dans *Das Amulett* : il s'agit d'un monde d'illusion qui tend à se placer en écran devant le réel, qui singe ses causalités, et piège celui qui y pénètre – sans espoir de retour.

³⁵FOUCAULT M., « Des espaces autres », p. 15, *Empan* n°54, 2004, p. 12-19. Accessible sous : www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm.

³⁶ *Ibid.*

³⁷ PIÑUELAS, Eddie, « Cyber-heterotopia : Figurations of space and subjectivity in the virtual domain », *Watermark* 2-2008, p. 152-167, p. 160-161.

³⁸FOUCAULT M., *op. cit.*, p. 15.

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ *Ibid.*

Ce qui change, ce n'est donc pas la valeur ontologique accordée à l'immersion virtuelle, mais bien sa valeur idéologique, c'est-à-dire la position dans laquelle on la place par rapport au monde du réel. C'est l'articulation entre ces deux mondes, ainsi que la priorité morale que l'on accorde – ou non – à l'un ou l'autre qui est responsable de la variabilité des expériences escapistes vidéoludiques. Et cette variété est un signe d'un questionnement en cours de la littérature, qui jauge et tente de classer cette inconnue qu'est le jeu vidéo.

Bibliographie

- COWLEY B. et al., « Toward an understanding of flow in video games », *Computers in Entertainment*, n° 6-2, juillet 2008. Accessible sous : <http://doi.acm.org/10.1145/1371216.1371223> (dernière consultation 14/09/2015).
- Debats J-A., *L'Envol du dragon*, Paris, Syros, 2011.
- DUPONT B., « Un roman pour la génération Commodore 64". Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies », Barnabé F. et Dozo B.-O., *Jeu vidéo et livre*, Liège, Bebooks, 2015.
- CLINE E., *Ready player one*, New York, Random House, 2011.
- FOUCAULT M., « Des espaces autres », *Empan* n°54, 2004, p. 12-19. Accessible sous : www.cairn.info/revue-empan-2004-2-page-12.htm (dernière consultation 14/09/2015).
- GILLIES C., *Extraleben*, Winnenden, CSW, 2008.
- GILLIES C., *Der Bug*, Winnenden, CSW, 2010.
- GILLIES C., *Endboss*, Winnenden, CSW, 2012.
- GENZMER H., *Das Amulett*, Francfort-sur-le-Main, Insel, 1996.
- GLATTAUER D., *Gut gegen Nordwind*, München, Wilhelm Goldmann, 2008.
- PIÑUELAS E., « Cyber-heterotopia : Figurations of space and subjectivity in the virtual domain », *Watermark* n°2-2008, p. 152-167. Accessible sous : <http://web.csulb.edu/journals/watermark/pdf/Watermark%20vol2%202008.pdf> (dernière consultation 01/06/2015).
- POLLESCH R. et Brocher C. (dir.), *World wide web slums*, Reinbeck, Rowohlt, 2003, p. 103-328.
- RÖDERS S., *Literatur und Computerspiele : Analogien zwischen Detektivromanen und Adventure Games*, Saarbrücken, Akademiker, 2012.
- SCHINDEL R., « Mein mausklickendes Saeculum », *Mein mausklickendes Saeculum*, Francfort-sur-le-Main et Berlin, 2008, p.15-16.
- Schlösser C., « Eskapismus », Burdorf, D. et al., *Metzler Lexikon Literatur : Begriffe und Definitionen*, 3e édition 2007, Stuttgart, Metzler, p. 209.
- SPINNEN B., *Nevena*, Francfort-sur-le-Main, Schöffling, 2012.
- WITEK J., *Un hiver en enfer*, Arles, Actes Sud, 2014.
- WYSS E. L., « Metamorphosen des Liebesbriefs im Internet. Eine korpusgestützte textlinguistische und kommunikationswissenschaftliche Bestimmung des Liebesbriefs und seiner Pendanten im Internet », Höflich J. R. (dir.), *Vermittlungskulturen im Wandel : Brief – E-Mail – SMS*. Francfort-sur-le-Main, Peter Lang, 2003, p. 199-232. Accessible sous : <http://publikationen.uni-frankfurt.de/frontdoor/index/index/docId/11568> (dernière consultation 14/09/2015).