



**CRILJ**

CENTRE DE RECHERCHE ET  
D'INFORMATION SUR LA LITTÉRATURE  
POUR LA JEUNESSE

Actes du Colloque

# LE LIVRE ET LA LECTURE À L'ÈRE NUMÉRIQUE

23-24 juin 2007  
Maison des Sciences de l'Homme Paris-Nord  
Saint - Denis

Jean Clément

Laboratoire Paragraphe

## LA CYBERLITTÉRATURE ENTRE JEU LITTÉRAIRE ET JEU VIDÉO

**Résumé :** *La littérature numérique, plus que toutes autres, relève de façon consubstantielle du domaine du jeu. Elle a ses origines dans le jeu littéraire et atteint ses limites dans le jeu vidéo et la création multi-média. Lire ou jouer? La question n'est pas si simple, tant il est vrai que le jeu est au cœur d'une part essentielle des activités humaines.*

### La cyber littérature, une littérature à jouer?

Depuis quelques années, une nouvelle forme de littérature s'est développée qui utilise l'informatique, non pas seulement comme nouveau support, mais comme un dispositif d'écriture et de lecture aux propriétés originales. Nous l'appellerons ici cyber littérature. Le caractère ludique souvent attribué à l'informatique, notamment à travers les jeux vidéos ou les logiciels ludo-éducatifs, conduit à s'interroger sur les rapports entre cette nouvelle littérature et le jeu. Cette littérature relève-t-elle du jeu, comme certains le pensent, en l'assimilant à un genre mineur ? Et s'il y a jeu, quels en sont les enjeux ?

« L'homme n'est totalement lui-même que quand il joue » écrivait déjà Friedrich von Schiller. Depuis, les anthropologues qui se sont intéressés au jeu, tel Eugen Fink, Johan Huizinga ou Roger Caillois, ont tous noté que la fonction ludique du jeu allait bien au-delà du simple divertissement. Il y a dans le jeu une dimension fictionnelle libératrice, une gratuité de l'action, un ensemble de règles librement acceptées qui relèvent d'une dimension sociale et le rapprochent à bien des égards de la littérature.

Ce rapprochement est au centre de la thèse de Michel Picard développée dans son livre *la Lecture comme jeu*. La cyber littérature, quant à elle, se tient à mi-distance entre la littérature considérée sous l'angle du jeu et le vaste domaine qu'ouvrent aujourd'hui les jeux vidéos.

Un premier rapprochement peut être opéré à l'aide du concept de machine. Apparue avec le structuralisme, l'idée d'une "machine littérature", pour reprendre l'expression d'Italo Calvino, a souvent été reprise pour signifier que le texte se donne à lire à travers un dispositif que le lecteur actionne par sa lecture. Le sens n'y est pas donné, il n'est pas unique, il est pluriel. En contribuant à la production du sens, le lecteur fait partie du dispositif. Son rôle est celui d'un lecteur/scripteur, selon l'expression de Roland Barthes. La cyberlittérature, comme son nom l'indique, est plus qu'une autre, "gouvernée" par ses lecteurs.

Ce jeu entre l'auteur, le texte et le lecteur était déjà patent dans le genre du roman policier à propos duquel l'un de ses premiers auteurs, SS. Van Dine, écrivait: "Le lecteur ne doit pas chercher des analyses trop approfondies, mais un certain stimulant de l'esprit ou une sorte d'activité intellectuelle comme il en trouve en assistant à un match de football ou en se penchant sur les mots croisés. » L'idée que la littérature policière relève d'un jeu réglé se retrouve également chez Umberto Eco qui compare les romans de Ian Fleming à « une partie de basket-ball jouée par les Harlem Globe Trotters contre une petite équipe de province. On sait de façon certaine, et en vertu de quelles règles, les Harlem Globe Trotters l'emporteront. » Dans cette littérature, la frontière avec le jeu est effacée. La finalité de l'action disparaît au profit de l'affrontement violent (dans les romans d'espionnage) ou intellectuel (dans les énigmes policières). Les personnages sont des types assimilés à des pions. L'espace y est réglé, quadrillé (le manoir, le train, l'île, le saloon, la rue, etc.). Les règles du jeu (jeu de cartes, jeu d'échecs, jeu de golf, etc.) y sont mises en abîme. Dans *Cartes sur table* d'Agatha Christie, c'est le jeu de cartes qui permet de découvrir le coupable. Toutes ces caractéristiques se retrouvent dans de nombreuses fictions numériques.

Ainsi, la question de la règle du jeu est-elle au centre de la cyberlittérature. Car à la différence de la littérature classique, le pacte générique y est absent ou détourné. C'est donc dans le paratexte, - mode d'emploi, règles de lecture, fichier d'aide - que l'auteur s'explique avec son lecteur. Il peut même arriver que la fiction soit déplacée dans le paratexte ou que ce dernier soit « fictionnalisé », comme dans les "livres dont vous êtes le héros" ou *Sale Temps* de Franck Dufour. Dans le jeu Little Big Adventure, ce sont les personnages qui informent le joueur sur la manière d'utiliser les touches du clavier. Dans de nombreuses hyperfictions, la lecture consiste à découvrir les règles du jeu. Tout se passe comme si l'auteur et le lecteur étaient engagés dans un affrontement dont l'issue est incertaine. Le lecteur de cyberlittérature manipule un dispo-

sitif, mais il est aussi manipulé par l'auteur qui se joue de lui à travers un programme informatique. La cyberlittérature exacerbe ainsi, en transposant du côté du lecteur les contraintes qui relèvent habituellement de l'écriture, une pratique typique de certains auteurs ou courants littéraires, tel l'Oulipo, qui ont fait des règles d'écritures le moteur de leur création.

Pour aller plus avant dans ce rapprochement pressenti entre cyberlittérature et jeu, il peut être intéressant de reprendre la typologie des jeux proposée par Roger Caillois.

La première catégorie est celle du hasard (alea). Elle concerne les jeux comme le baccara, la roulette, le loto ou les dés. Le hasard est la composante de toute littérature numérique. Dans les hyperfictions il est souvent l'expression de la destinée, sur le modèle des "livres dont vous êtes le héros" qui se lisent en lançant les dés. Dans *Afternoon, a story*, par exemple, le lecteur clique sur les liens hypertextuels sans bien savoir où il va. Dans la génération automatique de textes, la variabilité des textes produits repose sur les choix aléatoires de la machine.

Le hasard est souvent associé au vertige (ilinx) dans la littérature combinatoire. Non pas celui que décrit Roger Caillois, éprouvé dans les attractions foraines ou les sports comme l'escalade ou le parachutisme, mais plutôt un vertige intellectuel. Les Cent mille milliards de poèmes de Raymond Queneau, la production ad libitum de textes par la machine, l'absence de clôture des hyperfictions, l'infini des lectures possibles sont propres à provoquer des jeux vertigineux.

*Agon, le combat*, est la troisième catégorie de jeu dont relève la cyberlittérature. Le lecteur doit lutter pour réussir à lire, comme dans *Ceremony of innocence*, pour comprendre la règle du jeu, pour en finir avec le récit, comme dans *Trajectoires*. Il doit lutter pour déjouer les pièges tendus par l'auteur. La lecture des œuvres interactives est un jeu à trois entre le lecteur, l'auteur et la machine.

Mimicry, enfin, est le jeu des masques, du simulacre, de l'avatar. Le lecteur se fait acteur, héros de sa propre histoire, personnage de la fiction, comme dans *20% d'amour en plus* ou *Sale Temps*. La narration cède la place au jeu dramatique. L'histoire est à écrire par le lecteur, dans son interaction avec l'auteur. La trajectoire de sa lecture n'appartient qu'à lui, elle dessine les contours d'une véritable énonciation narrative.

Considérée sous cet angle, la littérature numérique, plus que tout autre littérature, relève bien du jeu. Mais à céder ainsi une partie de ses prérogatives à la machine ou au lecteur, elle tend à affaiblir la voix de l'auteur au profit d'un dispositif d'écriture/lecture qui fonctionne sur un modèle assez éloigné de celui du livre. Dès lors, plusieurs perspectives de développement semblent se dessiner. Du côté de la fiction, elle s'apparente à une paralittérature instrumentée dont l'avenir est plutôt du côté des jeux vidéo. Sur un mode plus sérieux, en poésie notamment, elle relève de la littérature expérimentale. Enfin, dans l'environnement multimédia où elle se produit et où elle se mêle aux images et aux sons, elle tend à se fondre dans les arts numériques. Dans tous les cas, elle contribue à étendre les frontières de la littérature, sinon à en franchir les limites.