



Les douze (12) articles du deuxième volume de *Les Cahiers du LABERLIF* (Laboratoire d'Études et de Recherches en Littérature Française et Francophone), sont consacrés, à la fois, à la littérature française et francophone. En tant que creuset de civilisations et d'échanges d'idées, les littératures française et francophone font aujourd'hui partie intégrante des études littéraires dans le monde entier et singulièrement dans l'espace francophone. Les douze (12) articles mettent en évidence la force théorique et critique de ces littératures. Ils mettent également en exergue leur diversité, leur dimension dialogique et transculturelle, intertextuelle et polyphonique. Ce volume est organisé autour de trois grands axes de réflexion.

Le premier axe du volume, avec cinq (05) articles, est consacré aux rapports dialogiques dans le texte littéraire, c'est-à-dire les questions d'intimité, de métissage, d'hybridation. Il est l'œuvre de Manhan Pascal MINDIÉ, professeur de littérature française, Université Alassane Ouattara – Bouaké, des docteurs Yacouba KONÉ de l'Université Peleforo Gon Coulibaly – Korhogo, Gashella Princia Wynith KADIMA-NZUJI de l'Université Marien Ngouabi – Brazzaville, Séraphine GUÉI épse YAHA de l'Université Alassane Ouattara – Bouaké et de Demba LÔ de l'Université Cheikh Anta Diop – Dakar.

Le deuxième axe du volume, comprenant cinq (05) articles, consacré aux savoirs contemporains, met particulièrement l'accent sur des domaines de savoirs peu exploités/explorés dans le champ littéraire actuel. Cette partie débute avec la contribution de docteur Axel Richard EBA de l'Université Alassane Ouattara. Viennent ensuite les analyses des docteurs Afou DEMBÉLÉ de l'Université des Lettres et des Sciences Humaines – Bamako (ULSHB), Hugues Merlin KETCHIAMAIN de l'Université de Yaoundé I. L'on a, enfin, les articles de M. Zié Benjamin SORO et Daouda SYLLA, tous deux doctorants à l'Université Alassane Ouattara.

Les articles de la troisième et dernière partie, au nombre de deux (02) sont liés entre eux par leur altérité dans les territoires migratoires. Ils sont constitués des contributions de docteur Rodrigue Marcel ATEUFACK DONGMO de l'Université de Dschang – Cameroun et de Etienne ANGAMAN, de l'Université Alassane Ouattara – Bouaké.

ISBN : 978-2-491794-01-9 EAN : 9782491794019



LITTÉRATURE, SAVOIRS CONTEMPORAINS ET MIGRATION

Sous la direction de
MINDIÉ Manhan Pascal et KONÉ Yacouba



LITTÉRATURE, SAVOIRS CONTEMPORAINS ET MIGRATION



Les Cahiers du LABERLIF

Sous la direction de
Mindié Manhan Pascal
et
Koné Yacouba

LITTÉRATURE, SAVOIRS CONTEMPORAINS ET MIGRATION



LABERLIF

©Les Cahiers du LABERLIF (Laboratoire d'Études et de Recherches en Littérature Française
et Francophone), N°002 – juin 2022
01 BP V18 BOUAKÉ 01
www.laberlif.org
lescahiersdulaberlif@gmail.com
ISBN 978-2-491794-00-2
EAN 9782491794002
Bouaké

Laboratoire d'Études et de Recherches en Littérature Française et
Francophone (Laberlif)

Université Alassane Ouattara, Bouaké
Laberlif 002/ 1^{er} Semestre – Juin 2022

Directeur de Publication

Prof. MINDIÉ Manhan Pascal (Université A. Ouattara de Bouaké)

Comité scientifique

Prof. POAMÉ Lazare Marcelin (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. ZIGUI Koléa Paulin (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. DIANÉ Badara-Alioune (Université Cheikh Anta Diop de Dakar)

Prof. KOUAKOU Jean-Marie (Université Félix H. Boigny d'Abidjan)

Prof. DADIÉ Djah Célestin (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. TRAORÉ Bruno (Université Félix H. Boigny d'Abidjan)

Prof. TRO Dého Roger (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. MINDIÉ Manhan Pascal (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. KOUAKOU Antoine (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. MASSOUMOU Omer (Université Marien Ngouabi - Brazzaville)

Prof. TOSSOU Okri Pascal (Université Abomey-Calavi)

Prof. KABLAN Adiaba Vincent (Université A. Ouattara de Bouaké)

Prof. DIENG Alioune (Université Cheikh Anta Diop - Dakar)

Dr. MOUMOUNI-AGBOKE Ayaovi Xolali (Maître de Conférences,
Université de Lomé)

Rédacteur en chef

Dr. KONÉ Yacouba (Université Péléforo Gon Coulibaly-Korhogo)

Le Secrétariat

Dr. EBA Axel Richard, (Assistant, Université A. Ouattara de Bouaké)

Dr. TCHÉI Germain (Assistant, Université A. Ouattara de Bouaké)

Les Représentants Extérieurs

Prof. DIANÉ Badara-Alioune (Université Cheikh Anta Diop - Dakar)

Prof. MASSOUMOU Omer (Université Marien Ngouabi - Brazzaville)

Prof. TOSSOU Okri Pascal (Université Abomey-Calavi)

Prof. DIENG Alioune (Université Cheikh Anta Diop - Dakar)

Dr. MOUMOUNI-AGBOKE Ayaovi Xolali (Maître de Conférences,
Université de Lomé)

Introduction

Les Cahiers du Laberlif est la revue scientifique du Laboratoire d'Études et de Recherche en Littératures Française et Francophone (LABERLIF). Instrument de promotion, de diffusion et de vulgarisation des savoirs. *Les Cahiers du LABERLIF* accorde aussi une attention particulière aux réflexions fondamentales sur les questions relatives aux sociétés et à l'imaginaire occidental et francophone. Mise à la disposition de la communauté des chercheurs pour servir de forum, de lieu d'échanges et de circulation de l'information scientifique. Son objectif majeur est d'être un outil pratique adapté aux exigences actuelles de la recherche scientifique, cette revue offre un espace de rencontres et de débats sur l'actualité scientifique et intellectuelle.

Le présent volume (n°2), intitulé *Littérature, savoirs contemporains et migration*, met en exergue des articles inédits structurés en trois (3) parties. Les douze (12) articles réunis dans ce deuxième numéro sont l'œuvre d'enseignants-chercheurs et chercheurs ivoiriens, camerounais, sénégalais et congolais avec lesquels le laboratoire entend développer une collaboration pérenne. Ils mettent tous un accent particulier sur des faits de littérature en rapports avec des domaines de savoir contemporains. Comme indiqué plus haut, ce volume, comporte les contributions organisées suivant trois parties majeures.

La première partie du volume est consacrée aux rapports dialogiques dans le texte littéraire, c'est-à-dire les relations multiples que le texte littéraire entretient avec d'autres formes d'expression extra-littéraire, mettant au goût du jour les questions d'intimité, de métissage, d'hybridation. Manhan Pascal MINDIÉ, professeur de littérature française, Université Alassane Ouattara de Bouaké, ouvre le collectif avec une étude liée aux relations art-littérature dans les œuvres de Louis Ferdinand Céline. Celle-ci est suivie de celles présentées par les docteurs Yacouba KONÉ, Gashella Princia Wynith KADIMA-NZUJI, GUÉI Séraphine épse YAHA, Demba LÔ.

Le professeur Manhan Pascal MINDIE, dans «La dimension interartiale de l'écriture de *Guignol's Band 2* (Le Pont de Londres) et *Féerie pour une autre fois 2* (Normance) de L-F. Céline », dévoile la dimension à la fois hétérogène et hybride du texte célinien. En analysant l'approche picturale dans Normance et le dialogue intersémiotique cinéma roman dans le texte célinien, Pascal Mindié met en évidence les effets de recyclages et de réécriture contenus dans les textes de Céline sous le prisme d'une interartialité littéraire indéniable. Ce faisant, il montre le roman comme un lieu de circulation, de passage, de mobilité, de voyages interdiscursifs, d'interactions, en somme un faisceau de relations. Docteur Yacouba KONÉ de l'Université Péléforo Gon Coulibaly aborde son analyse dans le même sens lorsque, dans son article intitulé « jeu littéraire et jeux vidéo dans le discours romanesque de Garréta », il relève le processus d'insertion transmédiatique dans le roman de Anne Garréta suivant une perspective sémiotico-narrative. De son point de vue, le jeu littéraire de Garréta consiste à inscrire dans la narration des jeux vidéo, soit en les narrativisant, soit en les insérant subtilement dans les interstices de la narration principale. Ainsi, dans ce système complexe, est-il difficile voire illusoire de démêler clairement ce qui relève du vidéoluque ou de l'électronique et de ce qui a trait à la fiction d'autant plus que le personnage romanesque est aussi le principal protagoniste vidéoludique. Dans cette dynamique, docteure KADIMA-NZUJI Gashella Princina Wynith de l'Université Marien NGouabi – Brazzaville, essaye de catégoriser les anthroponymes référentiels dans les romans de Sony Labou Tansi. À cet effet, elle estime que Sony Labou Tansi déploie la stratégie dénomminative en créant un monde où les personnages qui l'habitent présentent toutes les apparences de la vérité. Suivant la capacité intégrative du roman, docteure Séraphine GUÉI présente le dialogue littérature-médecine dans une perspective dialogique. Son analyse met en évidence les relations multiformes qui réunissent la littérature et des sciences médicales, à travers la mise en discours du corps humain et une description des espaces mortuaires. Quant à docteur

Demba Lô de l'Université Cheikh Anta Diop, il fait ressortir les réalités historiques et procédés dramatiques dans *Le Cid* de Pierre Corneille, en s'appuyant sur les marqueurs du modèle poétique dans lequel l'auteur a inscrit son œuvre.

La deuxième partie du volume, consacrée aux savoirs contemporains, est liée à l'actualité dans le domaine des recherches littéraires tout en mettant un accent sur les interconnexions interdisciplinaires. Cette partie débute avec la contribution de docteur Axel Richard ÉBA de l'Université Alassane Ouattara. Viennent ensuite les analyses des docteurs Afou DEMBÉLÉ de l'Université des Lettres et des Sciences Humaines – Bamako (ULSHB) et Hugues Merlin KETCHIAMAIN de l'Université de l'Université de Yaoundé I, et de Messieurs Zié Benjamin SORO et Daouda Sylla, tous deux doctorants à l'Université Alassane Ouattara.

Axel Richard ÉBA, en intitulant sa réflexion comme suit : « Le Kitsch, un mot à la nature complexe », fait du Kitsch un concept polysémique et donc malaisé à cerner. Cette notion, qui qualifie les goûts baroque et provocant, peut prendre, tour à tour, la fonction de nom masculin, d'adjectif qualificatif invariable, d'adverbe de manière et de verbe d'action selon le mode d'emploi. En prenant appui sur les travaux de Hermann Broch, Abraham Moles et Manhan Pascal Mindié, il démontre que le Kitsch est un mot transcodé et flexible qui met au goût du jour la malléabilité et l'ouverture qui caractérisent les sociétés actuelles. Benjamin SORO, quant à lui, met au cœur de sa réflexion la cybernétique dans le roman français en intitulant son article « La cybernétique dans le roman français contemporain : un procédé de cyboorganisation narrative ». Selon SORO, les écrivains comme Dan Brown, Anne Garréta et Alain Fleischer font des humanités numériques le fond de toile de leurs textes en procédant par l'intégration des dispositifs automates et systémiques, conférant à leurs textes une profondeur sémantique et esthétique. En fictionnalisant des protagonistes humanoïdes ou des cyberspaces, ces auteurs cyberorganisent, par voie de conséquence, leurs œuvres romanesques. Afou DEMBÉLÉ, pour sa part, intitule sa contribution «

Savoirs sociologiques et sociétaux locaux dans Kaïdara et l'Éclat de la Grande Etoile : quels apports pour le pouvoir moderne ? » Dans la perspective de la narratologie, de la sociocritique et de la méthode comparative, la critique malienne étudie les articulations entre le pouvoir politique « moderne » et les savoirs endogènes des sociétés africaines, la société peule en particulier. Aussi, met-elle en évidence, d'une part, les fondements du pouvoir à travers l'initiation, le savoir et la sagesse qui contribuent à la construction de l'image d'un homme accompli. D'autre part, elle évoque les pouvoirs temporel et spirituel qui représentent, pour elle, la voie royale d'accès au développement des peuples. Daouda SYLLA, dans son article « L'écriture de l'histoire chez Patrick Deville : une expérience maximaliste », montre comment Patrick Deville met en jeu un discours historique explicite et prééminent qui influence la forme de son écriture romanesque. Selon SYLLA, cette expérience scripturale se révèle pour Deville comme une stratégie susceptible d'évoquer l'état de crise des sociétés afin de comprendre les balbutiements tragiques de l'époque présente. En mettant en rapport l'écriture devillienne et l'expérience maximaliste, le critique permet de comprendre le caractère transtextuelle du corpus et d'explorer les zones de coexistence entre les époques et les savoirs contemporains. Hugues Merlin KETCHIAMAIN de l'Université Yaoundé I analyse, dans la perspective des théories de l'énonciation et de l'argumentation, l'image de femme des zones septentrionales du Cameroun. Pour ce faire, le critique camerounais formule sa contribution comme suit : « Construction stratégique de l'image socio-discursive du personnage féminin dans *La Lame* et *Le Couteau* de Valentin Ateba Abeng ». Son étude met en exergue le caractère duratif du langage phallocratique qui prévaut dans la société, tout en décrivant les conséquences d'un raisonnement prélogique qui trouve ses fondements dans les praxis langagières ayant présidé à l'institutionnalisation de la société africaine. Pour KETCHIAMAIN, il s'agit d'étudier les conflits d'image derrière lesquelles découlent les préjugés qui sont, en réalités, des conflits d'intérêts soutenus différemment par l'homme et la femme.

Ainsi, l'homme lutte-t-il pour conserver les acquis préétabli par les stéréotypes et préjugés tandis que la femme doit combattre, suivant une perspective de déconstruction, la marginalisation qui constitue un frein à l'essor, à son épanouissement dans les sociétés africaines contemporaines.

Les articles de la troisième partie, au nombre de deux (2), sont liés entre eux par les questions de migrations et de mobilité scripturaire. Docteur Rodrigue Marcel ATEUFACK DONGMO de l'Université Detschang se base sur son article « «Migritude »: entre résistance et légitimation de l'orthodoxie coloniale » pour faire de l'écriture migrante migrante une mémoire des théories racialistes dont elle rappelle et légitime parfois, à son corps défendant, les survivances idéologiques, actualisant de fait les pensées négritudiennes. Pour ATEUFACK DONGMO, les auteurs de la « migritude » scénarisent des univers afro-français suivant une perspective qui rappelle les théories de race et le suprématisme blanc. Aussi, la « migritude » vise-t-elle à déconstruire cette idéologie qui prospère par la hiérarchisation des "races" et des cultures, tendant à le reproduire suivant le mécanisme de violence symbolique par des choix esthétiques liés à un champ littéraire francophone trop franco-centré. Etienne ANGAMAN de l'université Alassane Ouattara, fait des territoires naturels dits "underground", un composé de biotope dans l'arrière-plan urbain dans son article intitulé « Du parcours de "l'underground" de la nature de Kafka à la création de la poétique du continuum ». Selon ANGAMAN, nature et création poétique sont intimement liées dans l'écriture romanesque de Kafka. Cette liaison génère ainsi une intelligence poétique d'éternité, née de l'errance des protagonistes dans les territoires labyrinthiques.

Dr KONÉ Yacouba

Jeu littéraire et jeux vidéo dans le discours romanesque de Garréta

Yacouba KONÉ

Université Peleforo Gon Coulibaly,
Laboratoire de Recherche en Littératures Française et Francophone
(LABERLIF)
koney1@live.fr

Résumé : Ce travail propose d'étudier le processus d'insertion transmédiatique dans le roman de Anne Garréta suivant une perspective sémiotico-narrative. Plus précisément, il s'intéresse à la narrativisation des jeux vidéo dans le corps textuel. L'article met ainsi en lumière les potentiels expressifs de la dissonance et de l'harmonie ludo-narrative, la portée narrative des mécaniques récréatives et l'importance de la corporéité dans la construction du sens du texte. En intégrant le lexique et les protagonistes relevant du vidéoludique, *La Décomposition* et *Sphinx* se donnent à lire comme un creuset de formes liées à une esthétique « d'impureté » sous le sceau d'une hyper-référentialité ludique, de la narrativisation, d'une réappropriation de formes vidéoludiques et d'insertions méta/intertextuelles. Émerge alors une forme romanesque contrariée, défigurée, altérée où la narrativisation des jeux vidéo et du jeu littéraire dévoile un complexe narratif et discursif permettant de saisir le processus de transmédiatisation à l'aune des interactions contemporaines.

Mots-clés : Hyper-référentialité, Jeu vidéo, Transmédiatique, Troubles psychologiques, Vidéoludique.

Abstract: This work proposes to study the process of transmedia insertion in Anne Garréta's novel from a semiotic-narrative perspective. More specifically, he is interested in the narrativization of video games in the textual body. The article thus highlights the expressive potentials of dissonance and ludo-narrative harmony, the narrative scope of ludic mechanics and the importance of corporeality in the construction of the meaning of the text. By integrating the lexicon and the protagonists relating to video games, *La Décomposition* and *Sphinx* can be read as a melting pot of forms linked to an aesthetic "of impurity" under the seal of a playful hyper-referentiality, of narrativization, of a reappropriation of video game forms and meta/intertextual insertions. Then emerges a thwarted, disfigured, altered novelistic form where the narrativization of video games and literary games reveals a narrative and discursive complex allowing us to grasp the process of transmediatization in the light of contemporary interactions.

Keywords: Hyper-referentiality, Psychological disorders, Transmedia, Video games.

Introduction

La littérature contemporaine est marquée par un vaste mouvement d'intégration transmédiatique. Cette dynamique est à l'ordre du jour dans le roman qui, dans une perspective de démocratisation de ses formes, s'ouvre aux jeux et à toutes les formes relevant de « l'hyperculture » (G. Lipovetsky, 2010, p.11). Ainsi, l'exploitation du jeu et de ses appareils deviennent la source d'inspiration pour l'écriture romanesque actuelle. Chez Anne Garréta, le discours sur le jeu et le récit du ludique constitue la trame de fond dans *Sphinx* et *La Décomposition*. Ces romans, intégrant des aspects divertissants, sont des exemples de récits inspirés de l'esthétique hybride et hétérogène ; ils sont riches et forts en manipulation des limitations traditionnelles du système narratif. Cet état de fait entraîne le lecteur dans une expérience interactive dans laquelle le fonctionnement de l'intrigue le conduit dans un univers fantasmatique, fait de chaleur tous azimut et créant une virtualité obsessionnelle à l'activité du jeu vidéo.

Dans cette mouvance de rencontre et de corps-à-corps, animée par une circulation forte d'univers de fiction d'un support à l'autre, « le jeu n'est plus seulement affaire de manipulation d'objets divertissants ou d'application de règles. Jouer, dans ce contexte, c'est aussi faire l'expérience d'un cadre virtuel plus ou moins dense ; c'est explorer un monde connaissable par d'autres biais » (A. Dauphagne, 2011, p.2) En intégrant l'esthétique des jeux vidéo et des appareils électroniques, Garréta brouille les pistes de compréhension et de reconnaissance de son roman qui allie jeu littéraire et jeu vidéo dans le moule langagier de son roman. Cela donne à penser que le roman garrétien est tributaire des pratiques vidéoludiques puisque chez elle, il y a aussi bien une mise en jeu de la fiction qu'une mise en intrigue du jeu vidéo. C'est la raison pour laquelle, l'étude entend mettre en évidence l'importance du facteur fictionnel, tout en le rapportant aux particularités d'une culture ludique transmédiatique que sont les jeux électroniques.

L'analyse, qui se propose d'articuler une réflexion sur la présence des jeux vidéo (électroniques) dans le discours littéraire garrétien, tente de répondre aux interrogations suivantes : comment Garréta a-t-elle représenté le jeu vidéo dans son écriture romanesque ? À quels effets une telle écriture induit-elle ? Les méthodes narratologique et sémiotique narrative permettent de répondre à ces questions. Il s'agit alors d'appréhender les entours et contours théoriques de la notion de jeu (1),

les procédés de mises en texte du jeu vidéo (2) et la littérisation du discours vidéoludique comme une écriture dépersonnalisante (3).

1. Entours et contours théoriques de la notion de jeu (vidéo)

Le mot « jeu » est étymologiquement désigné par deux noms latins distincts. Il y a, d'une part, *jocus* (avec le verbe *jocor*) qui désigne « le jeu, le badinage, la plaisanterie » et, d'autre part, *ludus* qui fait référence à « l'amusement » (M. Casevitz, 2018, p.31). Le jeu peut donc être appréhendé comme « une activité de plaisir, libre, délimitée dans le temps et l'espace, fondée sur la convention ou la fiction, gratuite ou à caractère rémunérateur. » (J. Cazeneuve, 210). À la suite de Cazeneuve, Aarseth (1999) définit le jeu vidéo comme forme de littérature ergodique qui, par sa non-linéarité demande un effort non-trivial au lecteur. Quant à Dominic Arsenault, il tente de définir les modalités particulières du récit vidéoludique. Il soutient qu'il existe ainsi

un récit enchâssé invariable et prédéfini, que l'on peut extraire du jeu-objet pour l'analyser selon une approche formaliste ou structuraliste, et un récit vidéoludique variable à l'intérieur des contraintes de l'algorithme, qui prend vie dans le jeu manifeste et qu'il faut nécessairement observer à travers une approche centrée sur l'expérience. (D. Arsenault, 2006).

Ce propos d'Arsenault permet de lier les pratiques traditionnelles de scénarisation, de construction de monde et de *game design* ⁵(V. Mauger, 2018). Cette perception des choses met en avant certaines problématiques liées à la narrativité vidéoludique. Le critique invite ainsi à penser le jeu vidéo comme un ensemble. Cela dit, le jeu peut constituer un motif de distraction, de divertissement ou d'enjouement. Il permet, par exemple, de passer du temps entre amis tout en permettant au joueur de se soustraire, tant soit peu, de quelques angoisses du moment.

Selon *Quantic Foundry*, un institut américain d'étude de marché pour le ludique, six facteurs déterminent le choix des populations pour les jeux. Il s'agit, entre autres, de l'action, de la convivialité, du contrôle, de la prouesse, de l'immersion et de la créativité. Selon cet institut, l'on doit

⁵ Le *game design* — en français la conception de jeux — est le processus de création et de mise au point des règles et autres éléments constitutifs d'un jeu. L'expression, qui s'applique à tout type de jeu, dont les jeux de société et les jeux de cartes, a connu un regain d'intérêt à la suite de l'apparition et de la popularisation des jeux vidéo.

entendre par action la possibilité pour le joueur de se défouler, de « laisser s'exprimer l'enfant qui sommeille en lui, de s'éloigner de temps à autre des normes et des valeurs qui ont cours. » (M. Thomas, 2019). Ainsi, il s'amuse en se débarrassant de sa charge énigmatique et ennuyeuse en vue de se refaire, le temps de son activité récréative. L'on doit entendre par convivialité, la volonté de jouer, mais surtout de gagner ou de perdre ensemble. La prouesse et l'immersion renverraient respectivement à l'acte de courage permettant d'atteindre un niveau jamais égalé et « d'entrer dans la peau d'un personnage » (Manuel Thomas, 2019). C'est en entrant dans la peau du personnage ludique que le joueur a tendance à 's'identifier à ce dernier. Cela lui fait perdre quelquefois la conscience de soi, car le jeu prend possession de son être. Le joueur est alors assujéti par le jeu ou le jouet au point où il peut en devenir dépendant et esclave.

Par ailleurs, les jeux vidéo apparaissent comme des objets électroniques susceptibles de créer des univers de dépendance, de violence et de désocialisation. À ce propos, Laurence Kern (2012, p.32) estime que les « jeux vidéo riment avec violence, abrutissement, obésité, désocialisation, inactivité physique, confusion entre le virtuel, le réel et l'imaginaire (...) » (L. Kern, 2010, p.3). La pratique de ces jeux, est, dans les esprits, d'autant plus problématique qu'elle est « l'objet d'une consommation solitaire, fragmentée, répétée et active, qui favoriserait une imprégnation plus forte et l'induction de comportements agressifs » (Centre d'analyse stratégique, 2010).

Les jeux vidéo sont également associés à une pratique excessive dont la résultante peut être une réelle dépendance. Ce point de vue souligne les effets négatifs des jeux vidéo. Certains chercheurs (Anderson et Bushman, 2001), associent même les jeux vidéo aux tueries qui ont eu lieu sur certains campus ou établissements scolaires (Paducah, Kentucky ; Jonesboro, Arkansas et Littleton, Colorado) aux jeux vidéo. Selon eux, les auteurs de ces tueries étaient tous des joueurs de jeux vidéo violents. Pour ces auteurs « le côté positif de ces tragédies est l'attention portée aux problèmes croissants de la violence des jeux vidéo par la presse » (Anderson et Bushman, 2001, p.353). Ce point de vue s'impose, à bien des égards, dans *La Décomposition* de Garréta qui met en scelle des personnages ludiques émanant des arts du karaté issus de *Mortal*

*Kombat*⁶ ou des ninjas qui, bien souvent, se démarquent par le caractère féroce et sanguinaire des ecchymoses administrés à leurs adversaires.

Toutefois, les jeux ont des vertus aussi bien éducatives, thérapeutiques que divertissantes. Selon Blaise Pascal (1670, p.139), en effet, « tout le malheur des hommes vient d'une seule chose, qui est de ne savoir pas demeurer en repos dans une chambre. » Selon lui, lorsque l'on se retrouve dans une chambre vide, l'on pense à la mort et à l'absurdité de la vie. Pour Pascal, on peut surmonter ce problème de deux façons: soit en se tournant vers Dieu et en se consacrant à la prière, soit en s'abandonnant à un dérivatif, à des distractions amusantes, à des jeux.

Pour Pascal donc, le divertissement rassemble toutes nos tentatives pour fuir l'angoisse de la mort. Les jeux vidéo répondent à cet esprit car, le frisson que l'on y trouve sont des fuites d'une peur bien plus profonde et viscérale : celle de disparaître et, un jour, de n'être plus. Se divertir, c'est donc se détourner des causes premières, des sujets fondamentaux et métaphysiques qui devraient conduire notre existence, comme par exemple réfléchir au sens de notre existence et de nos actions.

Par ailleurs, le jeu vidéo se trouve au cœur d'un nœud reliant les mondes imaginaires d'aujourd'hui : littérature, cinéma, bande dessinée et jeu de rôle sur table. Henry Jenkins utilise la notion de « transmédia » pour aborder le champ des industries culturelles, où un livre peut être porté à l'écran ou un film peut être adapté sous la forme d'un jeu vidéo, d'une série télévisée, d'un dessin animé, d'une bande dessinée (BD). Cela est d'autant plus plausible que dans le récit garrétien, il y a une sorte d'adaptation des narrations des jeux vidéo dans la structure romanesque

⁶ *Mortal Kombat* (communément abrégé MK) est une série de jeux vidéo de combat développée par Midway et publiée par Acclaim. La série se veut concurrente de la franchise *Street Fighter* de Capcom. Le premier jeu est vendu en 1992 sur bornes d'arcade, un an après la sortie de *Street Fighter II: The World Warrior*. Il est suivi par quatorze jeux (onze jeux principaux et trois spin-offs) dont le dernier, *Mortal Kombat 11*, sort en 2019. La série est caractérisée par des graphismes réalistes et une violence brutale et sanglante, dont la marque de fabrique est les *Fatalities*, séquences sanglantes de torture de l'adversaire vaincu. La lettre K est souvent utilisée dans la série pour orthographier des mots normalement écrits avec un « C » dur, par exemple dans le mot Combat devenu Kombat. Le premier jeu *Mortal Kombat* se déroule dans l'EarthRealm, où sept guerriers participent au tournoi. Le gagnant sauvera le royaume de l'invasion par Outworld. Avec l'aide du dieu du tonnerre Raiden, les guerriers de l'EarthRealm gagnent le tournoi et Liu Kang devient le nouveau champion du jeu. Consulté sur le site : https://fr.wikipedia.org/wiki/Mortal_Kombat le 13 novembre 2019.

à travers des jeux de rôle attribués à des protagonistes particuliers. En ce sens, l'écriture de l'écrivaine française dispose d'un système de construction de sens hybrides, visuels, sonores et textuels à travers le langage.

Défini de cette façon, on se rend compte que le langage fait partie du jeu et bon nombre de ses usages ludiques ont acquis un statut littéraire. La présence de jeux dans les écrits littéraires s'explique d'une part, par le fait que le thème de jeu occupe une place importante dans le domaine littéraire et, d'autre part, comme une technique de création ou de manipulation du langage. Il apparaît dès lors comme la finalité principale de certaines productions qui visent la recherche de formes et de structures nouvelles. Cela dit, les expressions relevant du divertissement s'incrudent dans le jeu littéraire de Anne Garréta qui semble s'aligner sur la suite nominale des auteurs inscrivant les activités ludiques, leurs accessoires et leur vocabulaire au cœur de son écriture. Le jeu littéraire de cette écrivaine consiste à inscrire dans sa narration des jeux vidéo, soit en les narrativisant, soit en les insérant subtilement dans les interstices de la narration principale.

1. De la mise en texte des jeux vidéo dans le texte garrétien

Dans l'écriture garrétienne, le ludisme électronique constitue parfois le socle sur lequel repose la diégèse. À la lecture du texte romanesque de Garréta, on a l'impression de se retrouver, non pas dans un roman mais plutôt dans un livre d'apprentissage des jeux vidéo. Pour ce qui est de *La Décomposition*, les activités récréatives sont essentiellement adossées aux appareils méta-médiatiques comme l'ordinateur, formant ainsi un écosystème diégétique dans ce roman. Dès que l'on pénètre l'œuvre, le narrateur semble apprendre au lecteur à user d'un ordinateur ou d'une machine qui devrait permettre plus tard une bonne maîtrise de l'art de jouer. Il décrit, en effet, l'acte de commander une machine de jeu suivant les boutons sur lesquels l'on doit presser/appuyer pour commander telles ou telles options du jeu. Il permet également au lecteur de prendre contact, déjà, avec les personnages des jeux afin qu'il se familiarise avec ces derniers au cours de la partie ludique :

Je pointe donc, et clique, verrouillant le monocle bien centré sur la tête de l'avatar, un cercle inscrit dans un cercle. À ce signal, B.B. trompette dans

les baffles sur l'ordinateur comme au Jugement Dernier, (...) moment sacramental : « Le petit Fezenac ! » Là, une pression sur la gâchette du joystick commande à ma bécane la délivrance dans les circuits, en courtes rafales de bytes fonçant à travers modem, ligne, serveur d'accès, réseau, jusqu'au sur lequel résident les paramètres en quoi se résume ce quartier de l'autre monde, d'un petit programme tueur, sorte de virus kamikaze dont je suis l'auteur, et qui va piquer droit sur le fichier des descriptions des habitants de l'outremonde. (*La Décomposition*, p.236)

Ce fragment sonne comme le mode d'emploi d'un passe-temps électronique, un momento d'apprentissage pour le lecteur-joueur. Le narrateur, comme un guide, donne les directives tout en enseignant comment fonctionne son jeu et les circuits à travers lesquels il est perçu. De plus, il fait usage de langage ou de lexique technologiques susceptibles de mieux décrire son activité. On a, entre autres : avatar, monocle, ordinateur, joystick, les circuits, les rafales de bytes, modem, réseau, programme, etc. Les expressions « Jugement dernier », « outremonde », « l'autre monde » situe le lecteur effectivement dans un monde autre que le monde terrestre, le monde habituel. Il s'agit d'un monde fictif ou virtuel dans lequel le joueur est transporté et qui le transforme selon les règles de cette nouvelle existence. Dès le départ donc, le narrateur situe le lecteur dans un « petit programme tueur, sorte de kamikaze ». En outre, l'on perçoit à quelques encablures de cette description un ensemble d'onomatopées et de cris que l'on entend lors de la pratique du jeu électronique : « l'avatar s'évanouit, pfuït ! dans le grand bal corpusculaire... au suivant dans la litanie des noms qu'entonne le délicieux B.B., mon fidèle valet de pied logiciel...le duc de Chartellerault ! pfuïtt... Madame de Villeparisis ! Pfuïtt... Monsieur d'Argencourt ! Pfuïtt... » (*La Décomposition*, pp.236-237)

Ce passage plonge la lecture dans un espace vidéoludique, pour enfant surtout. Les inscriptions phoniques semblables à des onomatopées, des exclamations ou des interjections relèvent des cris, des clapotis, des gazouillements ou du jargon des divertimentos électroniques mais aussi celui des enfants qui y jouent. On remarque également la présence de personnages ou de titre de noblesse comme « mon fidèle valet », « le duc de Chartellerault » ou encore « Madame de villeparisis », « Monsieur d'Argencourt ». Ces noms et titres font étroitement penser à la période des chevaleries pendant laquelle les aventures du chevalier étaient au centre des récits, où la société était

fidèle aux appellations nobles. L'action décrite par le narrateur semble être inspiré par les aventures chevaleresques de la période médiévale.

La narration dans l'œuvre garrétienne sont ainsi souvent inspirés de faits historiques, mettant au goût du jour les grandes batailles et les exploits chevaleresques, au Moyen Âge notamment. Dans le chapitre intitulé « *Mortal K.* » qui pourrait être une abréviation de jeu vidéo notoirement connu sous le nom de « *Mortal Kombat* », l'auteur narrativise des faits de jeu qui évoquent ou font penser le plus souvent à des combats épiques. Les descriptions y sont liées aux espaces historiques avec des personnages anciens :

Parmi les mesures d'un pauvre village au pied de la colline où s'érige le château, Gardana, redoutable combattante vêtue d'une tunique rouge et mine d'un éventail derrière lequel (...) les jumeaux Arthur et Jérémie, à la chevelure de serpents qui leur retombe sur la face et la dissimule, plus loin Momus l'insaisissable, au masque de comédie ; Giza, au masque de chat, aux portes du château, Schwartzer et son masque de fer, brandissant dans son poing énorme le trousseau de clefs dont il se plaît à vous défoncer la figure. (...) Sordini qui ne se présente jamais à vous que de profil ; Klamm ensuite tout de noir vêtu et enturbannée, dont les doigts se prolongent en griffes d'acier coupant comme des rasoirs ; puis Galater dont la mâchoire est de glace ou peut-être de diamant ; Westwest enfin, que peu ont vu, de leurs vu, mais dont on sait qu'il ne possède pas moins de quatre paires de bras (c'est pour mieux vous étreindre, ô mortels !). (*La Décomposition*, pp.66-67)

Ce passage fait le portrait-robot⁷ des protagonistes qui animent le jeu « *Mortal Kombat* ». Avant d'entamer l'action proprement dite, l'auteur plante le décor de ce que représente chaque combattant avec les accessoires leur servant au combat. Ainsi, après avoir enseigné le lecteur-joueur à la manipulation des outils de jeu, le narrateur décrit à présent chaque personnage ludique pour qu'il puisse s'y accoutumer. L'on peut donc relever une dizaine de protagonistes qui devront s'affronter dans un combat sans merci, dans un combat sanglant, chacun avec son arme de prédilection. Toutefois, les combats se font selon le modèle des

⁷ Le portrait-robot est un outil d'enquête en police judiciaire qui représente le portrait le plus ressemblant possible du visage d'une personne recherchée. Il est établi à partir de témoignages. Dans le contexte de notre corpus, il est fait à partir de descriptions minutieuses des protagonistes ludiques

arts martiaux asiatiques. C'est la raison pour laquelle l'on perçoit, à la suite de la description susmentionnée, un ensemble de titres de films relevant des arts martiaux chinois ou japonais et le nom de personnages mythiques comme les ninjas⁸. Ainsi lit-on : « un ninja fabuleux », « kung-fu », « taekwondo », « ju-jitsu », etc. Le passage suivant corrobore un usage régulier des arts martiaux orientaux qui développent des techniques ou des instincts de tueur : « vos réflexes de tueur et de karateka qu'ils contrôlaient doivent se plier maintenant à un kamasutra inconnu dont nul ne connaît les règles d'enchaînement et de composition ». (*La Décomposition*, p.74)

On voit donc que le récit est truffé de langages issus du domaine des arts martiaux qui sont en eux-mêmes une science, des méthodes de développement de soi, des techniques de santé, des systèmes de self-défense et des sports de combat. De plus, le lexique provenant de termes asiatiques comme karateka, kamsutra, kung-fu sont fortement représentés. Avec l'insertion de cet ensemble cosmopolite d'acteurs constitués de Gardana, Arthur, Jérémie, Momus, Sordini, Galater, Schwartz, Klammer, Giza et Westwest, Garréta met en scelle une hyper-référentialité ludique dans le texte. De plus, en renvoyant littéralement son texte à des noms d'arts martiaux emblématiques comme karateka, kamsutra, kung-fu, taekwondo, ju-jitsu, elle émaille également son texte de références intertextuelles ; donnant au texte une véritable épaisseur intersémiotique.

Outre le portrait-robot des protagonistes de « Mortal combat », l'on perçoit la fictionnalisation des combats proprement dits. En fait, ce jeu vidéo consiste à « arracher à vos adversaires le masque qui toujours (...) de soie ou de plume – vous dérobe leur visage. » (*La Décomposition*, pp.67-68) Cela permet de fragiliser l'adversaire car, le masque semble lui donner un pouvoir incantatoire ou une puissance magique. Ainsi le narrateur raconte une partie des actions de l'affrontement, tour à tour,

⁸ *Ninja* est un terme japonais moderne (xxe siècle), servant à désigner une certaine catégorie d'espions ou mercenaires, actifs jusqu'à la période d'Edo (XVIIe siècle), traditionnellement appelés *shinobi*, littéralement « se faufiler ». Il s'agit donc d'une sorte de pirate à qui l'on fait appel pour résoudre certains problèmes de la cité. Ayant en commun le déracinement et la défaite, les ninjas développèrent des techniques de survie dans certaines contrées sauvages, ainsi que des techniques de combat pragmatiques provenant d'origines diverses. Informations lues sur le site : <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ninja> le 13 novembre 2019.

entre Galater, Klamm, Arthur et Jérémie ou encore entre Momus et Giza. Ces affrontements illustrent souvent un aspect épique où le héros, au mépris de la peur et des affres qui l'attendent, combat pour sa dignité et celle de son peuple. Dans le roman, Galater semble représenter ce type de héros :

Galater au fond du puits d'oubliette où il t'attendait de son souffle glacial te congèlera en un bloc de givre translucide, puis, tournoyant, te brisera du coup du tranchant de son pied décoché : tu es le verre et t'éparpilleras en cascade d'éclats dont les arêtes accrochent la lumière. (*La Décomposition*, p.71)

À côté de la dimension épique, l'on note aussi le caractère tragique des actions du jeu. Cet aspect est illustré par les combats entre Momus et Giza, deux des protagonistes de *Mortal Kombat* :

Momus d'un uppercut monstrueux t'enverra valser au ciel pour mieux choir dans le gouffre qu'enjambe le pont aux anciens parapets (...) tu t'empaleras avec un long hurlement, parmi les cadavres grimaçants. (...) Giza dans son antre sordide se métamorphose en un chat énorme qui bondit et de ses griffes lacérant ta poitrine t'écorche et dégouttant de sang et de lymphe, que lambeaux illisibles et chair écarlate. (*La Décomposition*, p.69)

L'auteure narrativise une partie du jeu dans le corps du roman. On y trouve des termes liés à la boxe : uppercut qui est un terme issu du langage de la boxe américaine correspondant à un coup de poing sur la tempe de l'adversaire. Elle montre, à travers ce cours texte, comment les actions de ce jeu aboutissent toujours à une effusion de sang et à une mort certaine du perdant. Cela met un accent sur le caractère tragique et épique de cette activité plongeant ainsi le potentiel joueur ou amateur dans une spirale de violence. Cet aspect dramatique et effroyable des jeux se voit à travers les souffrances et la mort dont est l'objet les personnages. Ce faisant, le lecteur est épris de pitié, de compassion rien qu'en faisant mentalement un parallèle entre la réalité et ces effets virtuels. Et, c'est cette capacité de la distraction à faire des gymnastiques mentales par le joueur qui éloigne ce dernier des réalités, de ses réalités existentielles.

En définitive, l'on peut dire que le jeu électronique et tout le dispositif qui l'entoure constitue, pour Garréta, une donnée cruciale dans la mise

en œuvre de son roman. La clef de ce dispositif réside dans la dématérialisation et dans le décroisement du jeu électronique (A. Dauphagne, p.4) et de ses occurrences. Ainsi, l'activité ludique du narrateur-joueur consiste-t-il à décrire les actions du personnage et à lui donner vie verbalement ; celui-ci peut entreprendre toute action de son choix, dans les limites de vraisemblance du monde fictionnel et des capacités virtuelles du personnage. Ainsi, la conjonction du roman et du jeu électronique prend une nouvelle dimension qui brouille et complexifie les pistes de compréhension du roman en tant que genre uniforme. Dans ce système complexe, il est difficile voire illusoire de distinguer clairement ce qui relève de l'action vidéoludique ou de l'électronique et ce qui a trait à la fiction.

2. Impacts des jeux vidéo : entre dépersonnalisation du personnage et formatage narratif

L'une des innovations de l'écriture garrétienne tient de ce qu'elle met en veilleuse l'ordre générique traditionnel pour faire émerger un genre nouveau : une écriture électronique. L'écrivaine française intègre dans ses textes des jeux vidéo électroniques ainsi que les films, les jeux basés sur les arts du corps, etc. Dans ce contexte, son œuvre se présente comme un « conglomérat de matériaux hétérogènes » (M. Bakhtine, 1970, p.179) mais de façon explicite, ils semblent être un conglomérat de langages électroniques et de styles technologiques. La particularité de ce procédé réside dans le fait que les éléments vidéoludiques, filmiques et technologiques qui sont évoqués impactent le comportement des protagonistes au point de les détourner de leur « être ». Ce faisant, ils deviennent des esclaves, des dépendants notoires des jeux électroniques et des films, perdant ainsi la conscience d'eux-mêmes. L'analyse qui va suivre met, d'une part, l'accent sur l'impact des jeux vidéo sur les protagonistes et, d'autre part, les conséquences d'une telle entreprise sur la production littéraire.

3.1. Les jeux vidéo dans le texte garrétien, expression de l'aliénation des personnages

L'auteure narrativise une partie du jeu dans le corps de son roman. Le ludisme qu'elle propose se caractérise par la violence et l'effroi qui en

découlent. Le lecteur est bien souvent épris de compassion rien qu'en faisant un rapprochement mentale entre la réalité et ces effets virtuels pervers. Cela met en évidence le fait que le jeu n'existe pas sans l'opération mentale adéquate. Cette donnée est fondamentale en ce sens que l'opération mentale absorbe l'esprit du joueur qui se dilate dans l'activité ludique qu'il mène. Et, c'est cela qui lui fait perdre conscience, tant soit peu, de lui-même. À cet égard, le badinage électronique devient une activité de transformation de sens, d'absorption même des sens. Cette capacité du jeu à faire faire des gymnastiques mentales par le joueur soumet ce dernier à la volonté de l'objet récréatif qu'il est pourtant censé dominer.

Pour Garréta, le jeu n'est pas sans rapport avec la vie sociale et la santé mentale. Deux raisons peuvent expliquer cela. D'une part, le jeu parodie bien souvent la vie sociale et, d'autre part, on trouve dans les formes les moins rationnelles de toute culture des éléments de fantaisie qui donnent satisfaction à l'appétit de divertissement. On pourrait dire avec Jean Cazeneuve (2010) que :

L'esprit ludique est présent dans certains processus qui s'imposent à l'attention des sociologues, littéraire, et autres critiques du monde contemporain et il leur fournit des explications et que le jeu apparait comme une sorte de déformation des productions culturelles.

Cet extrait met en évidence l'omniprésence du délassement dans la vie de tous les jours. Ce faisant, Garréta invite le lecteur à la délectation des égayements tout en l'exhortant à ne pas s'y abandonner. Les jeux vidéo, en effet, sont associés à une pratique excessive, problématique qui peut se transformer en une réelle dépendance. Ainsi, l'auteure plonge-t-elle le lecteur dans un jeu vidéo dont l'issue est incertaine, mais qui envoûte en accaparant la presque totalité du temps du joueur.

Les jeux vidéo dans l'écriture de Garréta sont essentiellement des activités de stratégie, d'aventures et de combat. L'écrivaine semble avoir observé avec attention la société de son temps. Elle tente alors de traduire ses plus grands penchants comme les jeux vidéo auxquels s'adonne une part importante de la population. L'écrivaine se donne pour mission de décrire les jeux vidéo qui constituent une nouvelle forme d'opinion pour, non seulement, la jeunesse mais aussi toute la population des sociétés post et hypermodernes. L'objectif recherché est d'avertir ou de prévenir ses lecteurs contre les effets pervers des humanités numériques

auxquelles l'on adjoint les objets vidéoludiques et leurs appareils. L'écriture de cette auteure apparaît ainsi allégoriquement ou, du moins, métaphoriquement comme une critique acerbe contre les jeux nés des technosciences. Laurence Kern (2012) estime qu'au-delà des vertus éducatives et thérapeutiques qu'on lui attribue, l'activité ludique dispose également d'« effets délétères : obésité, enfants dont on ne s'occupe pas mais qu'on occupe, rôle de nounou des jeux vidéo, inactivité physique... », induisant une forme d'ankylose intellectuelle et d'apathie physique. Ces jeux, au-delà de leurs aspects récréatifs indéniables, sont des sources génératrices de plusieurs maux et troubles psychologiques favorisant la perte d'identité de ceux qui s'y adonnent. Cet état de fait est présenté de la façon suivante :

Mais est-ce bien Sordini, qui ainsi à une extrémité de l'écran se dérobe à ta poursuite pour réapparaître dans ton dos à l'autre extrémité ? Non, c'est son double indiscernable, sortini. L'un fait toujours son entrée par la droite et l'autre par la gauche : comme ils ne se présentent jamais à l'écran que de profil, on a imaginé qu'ils ne sont que les deux tessères d'un seul et même adversaire qu'une fatalité ancienne a sagittalement scindé, ... (*La Décomposition*, p.70).

De cet extrait, on pourrait retenir que les jeux vidéo comportent un risque de déréalisation qui se décline en une confusion du réel d'avec le virtuel. Ainsi, les jeux vidéo induisent-ils, au regard des clignotements des images et des stimulations lumineuses, des crises d'épilepsie ou des troubles visuels. Garréta montre cet aspect des choses dans son récit. Elle montre notamment que l'excès de la pratique de ce type de jeu moderne est nocif pour la santé mentale :

mais ce qui fait pour les simples mortels que nous sommes une grande part de l'attrait de ces duels successifs, font le plaisir de rouer les félons de coups bas, la morgue de les défaire, et la souffrance d'un combat qui vous arrache (cela est visible à l'écran) des grimaces et des larmes de sang, c'est la terreur et la pitié qu'inspirent les fins si singulières que chacun nous inflige. (*La Décomposition*, p.68)

À travers ce passage, le constat de la nocuité du jeu vidéo est exprimée car une telle activité favorise l'agressivité, la violence et dénature progressivement l'individu. Cette capacité à transformer le joueur est confirmée dans les travaux du médecin psychiatre viennois Jacob Levy

Moreno⁹ qui démontre, dans sa technique de psychothérapie de groupe, que des comportements peuvent être modifiés simplement en jouant dans certaines situations. De la même manière que le jeu vidéo dans les récits garrétiens récrée des situations de conflits pour le ludique plaisir des joueurs, de même, le psychothérapeute récrée les conditions d'une situation conflictuelle et agit sur la spontanéité des comportements par le principe même de l'interactivité qu'il établit avec son patient. De cette méthode au cœur de laquelle se trouve l'interactivité, émerge un changement de comportement dépendant du contenu fonctionnel du principe même de cette interactivité. D'une autre manière, la ludisation poussée à l'extrême devient aussi un refuge possible pour les personnes qui fréquentent les *game space*¹⁰. Plus qu'un refuge, les *game space* deviennent même des lieux d'exaltation, de transe, d'agitations multiformes qui finissent par assujettir, par envouter les protagonistes.

Par ailleurs, les jeux vidéo sont souvent accompagnés de bruits et de luminosité dont l'omniprésence impacte considérablement la psychologie des protagonistes, prenant parfois possession de leur être. C'est ce que semble signifier la narratrice-joueuse de *Sphinx* lorsqu'au son du jeu, « passant les étapes de cette succession, (...) je débouchais enfin dans la salle de jeu [qui] n'avait laissé de moi que la dépouille charnelle, animée par la seule pulsation rythmique de la musique. » Cela dénote de la dépossession des personnages de leur être. Ils sont semblables à des aliénés mentaux et physiques. Ils agissent, sous l'effet endocrinant du fond sonore des jeux, comme des névrosés dont les seuls soubassements existentiels est la drogue. Cela dénote également du caractère toxique du bruit dans les sociétés modernes. Selon Jacques Ellul, les effets nocifs du bruit sont inévitables dans la société contemporaine :

[Le bruit] nous entoure partout, il est seulement aggravé par le rock. Le bruit est méconnu en tant que danger grave. Dans une bruyance durable, les effets différés sont dus à la dose cumulative du bruit. Or dès que l'on dépasse 80 décibels il y a altération de toute la physiologie. [...] En outre, on a vérifié que l'excès constant du bruit

⁹ Pionnier de Psychothérapie de groupe, de la sociométrie et du psychodrame, médecin et philosophe, il démontre dans ses travaux que les comportements peuvent être modifiés simplement en jouant les situations.

¹⁰ Il s'agit des espaces de la pratique des jeux vidéo.

entraîne un affaiblissement général des facultés cérébrales, mais en même temps l'organisme s'accoutume au bruit et finit par en éprouver le besoin. Le bruit, à ce moment, devient une véritable drogue. (J. Ellul, 1987, p.445)

L'intérêt de l'argumentation d'Ellul réside dans le fait que les occupants des sociétés actuelles et, plus particulièrement des *gamers*,¹¹ sont affectés directement et physiquement par l'omniprésence du bruit et des sons en général. Dans leur vie quotidienne, le bruit agit comme une forme de rythme incontrôlable qui couvre toutes les voix et finit par aliéner le commun des mortels. Cet environnement acoustique exaspérant et incommodant, émanant des sources ludiques, atteste du pouvoir que détiennent les machines à sons comme les baffles, les micros et autres haut-parleurs dans le texte Garrétien. Avec ces appareils, les salles de jeu deviennent des lieux d'exaltation, des discothèques surpuissantes qui aliènent constamment ses occupants.

En somme, il apparaît que le jeu vidéo narrativisé dans le récit garrétien est une critique de l'envahissement des objets vidéoludiques et de leurs conséquences sur les contemporains, attachés à l'hypermodernité. Avec cette écriture nourrie à la ludisation à outrance, l'une des possibles tragédies du monde contemporain est poétisée à travers cette mise en scène des jeux vidéo violents, surtout. Garréta veut ainsi montrer, en critiquant, la recrudescence des violences matérialisées par les meurtres, conséquences des diffusions intermédiaires de sujets excessifs. D'une certaine façon, ces jeux vidéo allégorisent et soulignent à quel point la terre demeure un vaste champ de bataille. L'écrivaine exprime cette réalité de manière symbolique ainsi « sur les réseaux cependant où s'entreglosent les mortels fanatiques, parmi les enseignements des maîtres, les listes de bottes secrètes, la généalogie de tous les démons, dragons et donjons virtuels... » (*La Décomposition*, p.72). Cet extrait montre que les jeux vidéo mettent en scène tous les démons, les dragons, les maîtres du chaos, les bottes secrètes et leur généalogie. La littérarisation de ces objets vidéoludiques apparaissent comme une métaphore réaliste de l'état du monde contemporain plongé dans l'orgueil des technosciences. Toutefois, leur conséquence sur la

¹¹ Il s'agit là d'un anglicisme qui signifie « joueur de jeux vidéo ». À cet effet, on distingue le joueur occasionnel (*casual gamer*), le joueur passionné (*hardcore gamer*) et le joueur professionnel (*pro gamer*).

littérature contemporaine est sans commune mesure avec la narration d'autrefois.

3.2. Jeu vidéo et formatage narratif chez Garréta

Le jeu vidéo est en soit une forme narrative. En tant que tel, il emprunte une grande partie de son imaginaire aux productions fictionnelles qui l'ont précédé. De ce point de vue, il vit sous l'influence intertextuelle de la littérature et du cinéma (Chevaldonné, 2012, p.115). On sait que la notion de "romanesque" est, au sens premier, ce qui relève du roman et donc de la littérature. On sait également, depuis un moment, que le romanesque constitue un type de modélisation du réel, qui s'est exporté d'un medium à un autre. Le romanesque, compris comme catégorie esthétique transgénérique, correspond à une réalité poreuse, friable, dont la dimension qualitative facilite les processus de transferts médiatiques.

Dans le roman garrétien, l'on rencontre les jeux vidéo et leurs variantes. Ce mélange structure méta-médiatique/roman donne l'impression de se retrouver dans une sorte de mosaïque, dans un décor multicolore, dans un espace hybride. La romancière transpose les appareils ludiques dans son texte en en faisant un objet de littérisation. Ce faisant, elle expérimente un nouveau dispositif narratif : la narration par le jeu. Par ce processus de révision et de narrativisation, la romancière « fait exploser les limites esthétiques et formelles de la narration. » (C. Djéké, 2015, p.199). La fiction devient un discours sur le jeu. Les personnages deviennent des acteurs vidéoludiques tout comme les acteurs de jeu se confondent aux protagonistes du roman. Il est, par exemple, difficile pour le lecteur de délier Gardana, Arthur, Jérémie, Momus, Sordini, Galater, Schwartzer, Klamm, Giza et Westwest de leur statut de personnages vidéoludiques de leur rôle de protagonistes romanesques. On débouche alors sur une mise en œuvre du récit liée à l'expérimentation de nouvelles perspectives narratives visant à la création d'une atmosphère vidéoludique dans le récit.

Par ailleurs, l'usage de lexique du ludique transforme le texte en livret d'apprentissage des techniques de jeu. Tout se passe comme si l'objectif de l'auteur est d'apprendre son lecteur à la pratique de jeu mais surtout à l'usage d'un ordinateur, méta-média support des jeux électroniques. En truffant, en effet, son roman de termes et expressions relevant des

accessoires des jeux: avatar, monocle, ordinateur, joystick, les circuits, les rafales de bytes, modem, réseau, programme, etc., l'auteure invite le lecteur à s'accommoder avec ses nouveaux gadgets technologiques et électroniques qui ont envahi l'espace physique et virtuel. Avec cet amoncellement de lexique de jeu, l'on fait surtout face à un brouillage entre roman et jeu vidéo, interaction ou interconnexion possible grâce à l'usage tous azimuts de protagonistes et de bréviaire du ludique. Cette stratégie d'hybridation démembre le texte et entraîne une réécriture du roman qui passe par la capture de séquences du méta-média qui met le jeu en scelle. Elle donne à voir, en définitive, un récit émietté ou se mêlent des fragments de jeu vidéo et des morceaux de narration qui s'encastrent parfaitement au sein de la diégèse.

Avec la fusion de structures de jeu vidéo dans le récit, on peut donc dire que le roman migre vers les médias. Ce déferlement médiatique devient ainsi un paramètre important de lisibilité du récit de Garréta, un paradigme d'écriture qui engage le roman dans une atypie voulue, faisant de l'hybridation, « du phagocytage médiatique » (C. Djéké, 2015, p.201) et de l'hétérogénéité un leitmotiv de construction du texte romanesque. Le lecteur a affaire à un moule textuel mouvant, susceptible de convertir d'autres productions artistiques/médiatiques pour pouvoir les fondre dans son moule linguistique.

Conclusion

L'étude a mis en exergue la nature transmédiatique, dialogique et surtout vidéoludique de l'écriture d'Anne Garréta. Son récit, émaillé de bout en bout par les expressions des jeux vidéo, est partagé entre structures narratives et transmédia. Cet article a voulu, dans une perspective descriptive, interroger les implications narratives et fonctionnelles de cette catégorie récréative dans le corps textuel. Il en ressort que, dans *La Décomposition* et *Sphinx*, il y a une sorte d'adaptation des narrations des jeux vidéo dans la structure romanesque à travers des jeux de rôle attribués à des protagonistes particuliers, se démarquant par leur caractère bi-statutaire : entre personnages ludiques et protagonistes romanesques. En ce sens, l'écriture de l'écrivaine française dispose d'un système de codes et de construction de sens hybrides, visuels, sonores et textuels. Ces romans se donnent donc à lire comme un creuset de forme lié à une esthétique « d'impureté ». Sous la

forme d'hyper-référentialité, de narrativisation, de réappropriation de formes, d'insertions méta/intertextuelles, des structures du ludique s'invitent et se construisent librement dans le tissu narratif. Ce faisant, elles déconstruisent en profondeur la forme de base du roman. Émerge alors une forme romanesque contrariée, défigurée, altérée où la combinaison des jeux vidéo et du jeu littéraire dévoile un complexe narratif et discursif permettant de « saisir le processus de [transmédiation] comme une construction à la fois sociale et sémiotique ». (T. Lattro, 2015, p.166)

Références bibliographiques

- ARSENAULT Dominic, 2006, « Jeux et enjeux du récit vidéoludique : la narration dans le jeu vidéo » [En ligne], Mémoire de master en études cinématographiques, sous la direction de Bernard Perron, université de Montréal, URL : <http://www.le-ludophile.com/Files/Dominic%20Arsenault%20-%20Memoire.pdf> (consulté le 11/08/2022)
- BAKHTINE Mikhaïl, 1970, *La Poétique de Dostoïevski*, Paris, Seuil.
- BLAISE Pascal, 1670, *Les Pensées*, p.139
- CAILLOIS Roger, 1967, *Les Jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, (1ère édition 1958).
- CASEVITZ Michel, 2018, « Les noms du jeu et du jouet en grec », *Kentron* [En ligne], n°34, mis en ligne le 20 décembre 2018, consulté le 12 juillet 2021. URL : <http://journals.openedition.org/kentron/2545> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/kentron.2545>, pp.51-60.
- CAZENEUVE Jean, 2010, « Jeu dans la société » in *Encyclopaedia Universalis* sur le site <https://www.universalis.fr/encyclopedie/jeu-le-jeu-dans-la-societe/3-le-jeu-et-l-engagement-social/>
- DAUPHRAGNE Antoine, 2011, « Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde », *Strenæ* [En ligne], 2 |, mis en ligne le 21 juin 2011, consulté le 12 novembre 2019. <http://journals.openedition.org/strenae/312> ; DOI : 10.4000/strenae.312.
- DJÉKÉ Coulibaly, 2015, « Intermédialité, intergénéricité, interartialité et migration : les voix de l'informe dans Les Taches d'encre de

- Sandrine Bessora » dans Roger Tro Dého et YAO Louis KONAN, (Dir.), *L'Informe dans le roman africain*, Paris, L'Harmattan, pp.191-220.
- ELLUL Jacques, 1987, *Le Bluff technologique*, Paris, Hachette.
- GARRÉTA Anne, 1999, *La Composition*, Paris, Grasset.
- HUIZINGA Johan, LUDENS Homo, 1951, *Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard.
- KERN Laurence, 2012, « Chapitre 3. Effets des jeux vidéo sur les individus », Lucia Romo éd., *La dépendance aux jeux vidéo et à l'Internet*. Dunod, pp. 31-66.
- L'Atelier Études et Conseil pour le Forum d'Avignon, *Impact des technologies numériques sur le monde de la culture. Bilan de nos 10 premières années au 21^e siècle*. L'Atelier BNP Paribas pour le Forum d'Avignon - Novembre 2010, P.103.
- LATTRO, Tite, 2015, « Preuves et épreuve d'une narration radiophonique chez Ken Bugul » dans TRO Roger Dého et YAO Louis KONAN, (Dir.), *L'Informe dans le roman africain*, Paris, L'Harmattan, pp.139-168.
- LIPOVETSKY Gilles, 2010, « Le règne de l'hyperculture : cosmopolitisme et civilisation occidentale », dans *L'Occident mondialisé. Controverse sur la culture planétaire*, Paris, Grasset.
- LIPOVETSKY Gilles, 2004, *Les Temps hypermodernes*, Paris, Grasset.
- THOMAS Manuel, 2019, <https://www.baloise.com/fr/home/actualites-et-stories/actualites/blog/2019/pourquoi-jouons-nous-a-des-jeux-video.html>
- MAUGER Vincent, 2018, « Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST », *Sciences du jeu* [En ligne], n° 9.URL: <http://journals.openedition.org/sdj/985> (consulté le 11/08/2022)

Table des matières

Introduction.....	7
Première partie	
Rapports dialogiques dans le texte littéraire.....	13
MINDIÉ Manhan Pascal	
La dimension interartiale de l'écriture de <i>Guignol's Band 2</i> (Le Pont de Londres) et <i>Féerie pour une autre fois 2</i> (Normance) de L-F. Céline	15
KONÉ Yacouba	
Jeu littéraire et jeux vidéo dans le discours romanesque de Garréta	29
KADIMA-NZUJI Gashella Princia Wynith	
Essai de catégorisation des anthroponymes référentiels dans les romans de Sony Labou Tansi.....	49
GUÉI Séraphine épse YAHA	
Dialogue littérature et médecine dans le roman d'Anne F. Garréta ..	67
LÔ Demba	
Réalités historiques et procédés dramatiques dans le <i>Cid</i> de Pierre Corneille	83
Deuxième partie	
Littérature et savoirs contemporains	99
EBA Axel Richard	
Le <i>Kitsch</i> , un mot à la nature complexe	101
SORO Zié Benjamin	
La cybernétique dans le roman français contemporain : un procédé de cyborganisation narrative	117

DEMBÉLÉ Afou

Savoirs sociologiques et sociétaux locaux dans *Kaïdara* et *l'Éclat de la Grande Etoile* : quels apports pour le pouvoir moderne ? 135

SYLLA Daouda

L'écriture de l'histoire chez Patrick Deville : une expérience
maximaliste 151

KETCHIAMAIN Hugues Merlin

Construction stratégique de l'image socio-discursive du personnage
féminin dans *La Lame et le couteau* de Valentin Ateba Abeng 167

Troisième partie

Littérature et migration 191

ATEUFACK DONGMO Rodrigue Marcel

«Migritude » : entre résistance et légitimation de l'orthodoxie
coloniale 193

ANGAMAN Etienne

Du parcours de "l'underground" de la nature de Kafka à la création de
la poétique du continuum 217