



HAL
open science

Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature de jeunesse. L'exemple d'U4

Virginie Tellier

► **To cite this version:**

Virginie Tellier. Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature de jeunesse. L'exemple d'U4. Romanesques : revue du Cercll : roman & romanesque, 2021, Jeu vidéo et romanesque, dir. Isabelle Hautbout et Sébastien Wit, Hors-série, pp.195-208. 10.48611/isbn.978-2-406-12548-8.p.0195 . hal-03434522

HAL Id: hal-03434522

<https://hal.science/hal-03434522>

Submitted on 3 Jan 2023

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

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

Jeu vidéo et expérimentation romanesque en littérature de jeunesse.

L'exemple d'*U4*

Virginie Tellier, CY Cergy Paris Université

Article paru dans *Romanesques Revue du Cercll / Roman & Romanesque, Hors-série - Jeu vidéo et romanesque*, dir. Isabelle Hautbout et Sébastien Wit, Hors-série, Paris, Classiques Garnier, 2021, p.195-208.

URL :<https://classiques-garnier.com/romanesques-2021-revue-du-cercll-roman-romanesque-hors-serie-jeu-video-et-romanesque-jeu-video-et-experimentation-romanesque-en-litterature-de-jeunesse.html>

Dans un article consacré à la relation entre roman et MMORPG¹, Catherine Margalhaes explore les relations d'influence et de complémentarité entre le jeu vidéo et ses novélisations. L'autrice relève notamment deux différences entre l'expérience du joueur et l'expérience du lecteur. Elle souligne que « jouer à un MMORPG consiste à endosser un rôle dans un univers et dans une communauté de joueurs, deux éléments absents des œuvres littéraires² ». Le principe du MMORPG repose sur la création de son avatar par le joueur lui-même : le joueur définit son sexe, parfois son espèce, son apparence, ses qualités et compétences, sa fonction. Il lui donne un nom. Le joueur, devenu lecteur, ne retrouve pas la relation spécifique qui l'unissait à son avatar dans le jeu et qui, à travers lui, l'unissait à une communauté de joueurs. En outre, le monde des MMORPG est dit « persistant », parce qu'il évolue, qu'il change sans cesse, qu'il n'est plus jamais ce qu'il a été. La lecture permet ainsi de prolonger l'activité vidéoludique en assurant la survie d'un univers destiné à disparaître. Dans un MMORPG, il n'est jamais tout à fait possible de recommencer la partie : le temps y passe, comme dans la vraie vie. Le roman, en revanche, fixe un état du monde, que le joueur, subitement pris de nostalgie, peut retrouver à tout moment.

Un roman ayant pour cadre l'univers d'un MMORPG propose donc une tout autre expérience au lecteur que celle que propose le jeu au joueur. Il existe pourtant, dans la littérature pour la jeunesse, un certain nombre de romans qui relèvent le défi d'interroger, dans la fiction, l'expérience spécifique du joueur. Le mécanisme le plus couramment retenu est de créer des univers dans lesquels les personnages, en tous points semblables à des personnes réelles, sont subitement plongés dans un jeu vidéo, qu'ils découvrent alors sur le mode du « comme si ». Il s'agit de créer un monde possible qui ressemble à un jeu vidéo, mais qui n'est pas un jeu vidéo. Ce faisant, l'auteur crédite l'univers dans lequel se déroule sa fiction d'un degré de réalité plus fort, qui permet l'identification du lecteur et modifie la qualité de son expérience immersive. Les exemples sont nombreux. On peut penser à *The Hunger Games*³, qui brode sur le motif « *panem et circenses* » pour dénoncer

¹ « *massively multiplayer online role-playing game* », soit jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

² MAGALHAES, Catherine, « Romans et MMORPG : influence et complémentarité au travers de l'exemple des séries *World of Warcraft* et *Guild Wars* », in Dozo, Björn-Olav, et Fanny Barnabé (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Liège, Presses universitaires de Liège, 2018, p. 249-269, URL <<http://books.openedition.org/pulg/2749>> (consulté le 11/03/2021)

³ COLLINS, Suzanne, *The Hunger Games*, New York, Scholastic, 3 volumes, 2008-2010.

l'emprise de l'image dans les sociétés modernes. Les héros sont plongés dans un jeu d'arène grandeur nature, en mode « battle royale », mais ceci n'est pas un jeu : ce sont bien les autres joueurs, non leurs avatars, qu'on tue. *L'Attrape-mondes* de Jean Molla met en scène Nina, une jeune fille qui pénètre sans le savoir dans un jeu vidéo où elle rencontre l'avatar d'un joueur qui lui apprend qu'elle est une intelligence artificielle, un personnage non-joué chargé de lui venir en aide. Nina fait alors l'étrange expérience qui consiste à penser sa possible non-existence : « je pense, mais je ne suis pas⁴ ». Christian Lehmann, dans *No pasarán, le jeu*⁵, imagine également, avant la création des jeux en ligne, que les personnages de son roman, des joueurs invétérés, se retrouvent réellement dans le jeu de tir à la première personne auquel ils jouent.

On est en droit de considérer que ces romans sont des fictions d'avertissement. C'est d'ailleurs en ceci qu'ils pourraient se distinguer de la littérature *gamer* pour adulte⁶. Ces fictions mettent en scène des joueurs, reprennent le vocabulaire du jeu, décrivent des expériences de jeu authentiques, mais le font afin de mettre en garde les jeunes contre les dangers de l'intelligence artificielle, du virtuel et de la virtualisation du réel qui guettent les *geeks* connectés à leurs machines. Néanmoins, les études de Christian Chelebourg⁷ et Christian Reyns-Chikuma⁸ montrent que ces romans constituent aussi des laboratoires fictionnels, et non seulement des leçons de morale sur les méfaits du jeu vidéo. Les mécanismes narratifs mis en œuvre interrogent la nature de l'expérience fictionnelle. Il s'agit, comme dans toute littérature pour la jeunesse, d'apprendre en lisant, et précisément d'apprendre à lire, ce qui ne nécessite pas nécessairement de désapprendre à jouer. Le recours au jeu vidéo, comme matrice narrative, contribue au contraire à initier le jeune lecteur au romanesque, envisagé dans une perspective transmédiatique. Les quatre romans de la série *U4*⁹, parus simultanément en 2015, s'inscrivent dans une telle démarche. Le projet d'écriture lui-même emprunte au jeu, ce qui permet de réinterroger les deux différences relevées par Catherine Margalhaes, qui concernent d'une part la construction des personnages et du monde dans lequel ils évoluent, d'autre part le rapport au temps, persistant ou cyclique, qui se construit à la lecture de ces romans.

⁴ MOLLA, Jean, *L'Attrape-mondes*, Paris, Gallimard jeunesse, coll. Hors-piste, 2003, p. 62.

⁵ LEHMANN, Christian, *No pasarán, le jeu*, Paris, L'école des loisirs, 1996.

⁶ Voir DUPONT Bruno, « "Un roman pour la génération Commodore 64". Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies », *Jeu vidéo et livre, op. cit.*, p. 99-121, URL <<https://books.openedition.org/pulg/2733>> (consulté le 11/03/2021)

⁷ CHELEBOURG, Christian, « Poétique des mondes possibles numériques. Virtuel et Intelligence Artificielle dans les fictions de jeunesse », in Anne Besson, Nathalie Prince, Laurent Bazin (dir.), *Mondes fictionnels, mondes numériques, mondes possibles : adolescence et culture médiatique*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Essais », 2016, p. 89-100.

⁸ REYNS-CHIKUMA, Christian, « Du ludisme engagé de certaines fictions sur les jeux vidéo : le cas de la trilogie *No pasarán, le jeu* de Christian Lehmann », in *Ibid.*, p. 173-183.

⁹ GREVET, Yves, *Koridwen*, Paris, Nathan & Syros, 2015 ; HINCKEL, Florence, *Yannis*, Paris, Nathan & Syros, 2015 ; TRÉBOR, Carol, *Jules*, Paris, Nathan & Syros, 2015 ; VILLEMENOT, Vincent, *Stéphane*, Paris, Nathan & Syros, 2015.

L'écriture comme jeu

Le projet d'écriture d'*U4* est suffisamment singulier pour qu'on s'y arrête un moment. À l'origine, quatre auteurs pour la jeunesse, Yves Grevet, Florence Hinckel, Carol Trébor et Vincent Villeminot, forment le projet d'une écriture collective et composent ainsi une communauté d'écriture, comme on forme une communauté de joueurs. L'objectif qu'ils se donnent est d'écrire quatre romans, non pas une série, non pas un cycle, mais quatre romans qui raconteront exactement la même histoire, du 1^e novembre au 24 décembre de la même année. Ils décident collectivement que les quatre romans seront écrits à la première personne et au présent. Ils donneront chacun à lire le point de vue d'un personnage. Les deux auteurs donneront vie à des personnages féminins, les deux autrices à des personnages masculins. Le personnage principal d'un roman deviendra le personnage secondaire des trois autres, de manière comparable à ce qui se produit dans un MMORPG, où l'avatar d'un joueur est amené à croiser les avatars d'autres joueurs, avec lesquels il doit composer, tandis que le moteur de jeu anime les personnages non-joués.

Ce travail de coécriture est nettement perceptible dans les dialogues, dont on ne sait pas qui est l'auteur :

Je me relève et lui demande sur un ton de reproche :

– C'est comme ça que tu as neutralisé le planton ?

– Je ne pouvais pas le tuer ! On n'est pas dans un jeu.

– Ferme-la et suis-moi.

Ce gars m'énerve. Il manque totalement de rigueur. (*Koridwen*, p. 218)

Elle se relève, me libérant de son étreinte, je me redresse aussi, un peu ankylosé.

– C'est comme ça que tu as neutralisé le planton ?

– Je ne pouvais pas le tuer ! On n'est pas dans un jeu.

– Ferme-la et suis-moi.

Cette fille me gonfle. Elle n'est pas obligée de me parler de façon aussi péremptoire, mais je suis bien forcé de la suivre, manifestement elle connaît un moyen de nous sortir de là. (*Jules*, p. 191)

Le dispositif retenu contraint très largement la structure même des romans : chaque roman est composé de trois parties, intitulée « un » ou « une », « deux » puis « quatre ». La première partie met en scène le héros solitaire, et permet à chaque auteur de créer son personnage, de le doter d'une identité, de lui assigner une fonction et de le pourvoir en accessoires. La phase « deux » met en scène la rencontre des personnages deux à deux : Koridwen rencontre Jules à Paris, tandis que Yannis fait la connaissance de Stéphane à Lyon. La troisième partie réunit les quatre héros à Paris.

Les auteurs choisissent d'élaborer leur fiction dans une France qui ressemble beaucoup à celle de 2015, si ce n'est que, au moment où s'ouvrent les romans, un virus y fait rage depuis une dizaine de jours. Ce virus, appelé U4, tue tout le monde, à une vitesse prodigieuse, excepté les adolescents de 15 à 18 ans et quelques rares adultes, des militaires principalement, qui vivent protégés par des combinaisons spéciales. Les quatre romans s'ouvrent sur le même prologue, qui constitue en quelque sorte le pitch de la partie qui va amener les quatre personnages principaux à collaborer pour résoudre la quête. Or le seul point commun, au départ, entre les protagonistes, est qu'ils sont tous Experts du même jeu vidéo, dont le nom, *Warriors of Time*, abrégé *WOT*, rappelle *World of Warcraft*, abrégé *WoW*. Un message laissé par le maître de jeu, Khronos, constitue le point de départ de l'intrigue :

Ceci est sans doute mon dernier message. Les connexions s'éteignent peu à peu dans le monde entier. Gardez espoir. Nous sommes toujours les Guerriers du temps. Je connais le moyen de remonter le temps. Je l'ai toujours connu. Mais seul, je ne peux rien faire. Rejoignez-moi. Ensemble, nous pourrions éviter la catastrophe en réécrivant le passé. Croyez en moi, croyez en vous, et nous gagnerons contre notre ennemi le plus puissant : le virus. Rendez-vous le 24 décembre à minuit sous la plus vieille horloge de Paris. (*Koridwen*, p. 10-11)

Les romans s'ouvrent ainsi sur une syllepse : le « virus » est à la fois le virus biologique responsable de l'épidémie qui dévaste le monde et le virus informatique responsable d'un bug dans le jeu vidéo qui fait le lien entre les personnages. Cette syllepse se double d'une autre figure, la métaphore de l'écriture, ou de la réécriture, qui désigne simultanément le monde de la fiction et le monde du jeu : il s'agit de tenter de réécrire le passé.

Le rôle que le jeu vidéo joue dans la socialisation des adolescents est évoqué à plusieurs reprises : Koridwen avoue s'être mise à jouer pour échapper à la dépression de ses parents et à l'alcoolisme de son père. Jules évoque à plusieurs reprises la condamnation de sa mère, la perte de ses amis, son manque d'activité physique. Yannis reconnaît s'être réfugié dans les jeux vidéo pour échapper à son statut social de fils d'immigrés pas très doué à l'école. Les quatre personnages disent avoir été des « *geeks* », des « *no-life* », des « *gamers* » « accro » au jeu. Mais le jeu est aussi décrit comme un espace de valeurs partagées, susceptibles de fonder une société. Dans le jeu, il y a des règles. Alors même que des bandes rivales d'adolescents se déchirent dans toutes les villes de France, pillent et tuent, alors que la plupart de ceux qui refusent la violence sont obligés de se placer sous la protection des adultes, dans des centres fermés appelés R-Points, les joueurs et joueuses de *WOT* font preuve de rares capacités d'autonomie : ils savent se donner leurs propres règles du jeu. Les romans s'ouvrent au moment même où survient la coupure du réseau Internet : Koridwen, Stéphane, Jules et Yannis, dans l'espace textuel, ne sont plus des joueurs. Le jeu vidéo devient le principal ressort narratif de l'action, et contribue ainsi à la mise en place d'un pacte fictionnel original avec le lecteur en formation.

La lecture comme jeu

Les romans reposent sur la coprésence de deux mondes : le monde du jeu, Ukraïn, et le monde de la « vraie vie ». Or ce monde, fictif également, inscrit dans le genre virtualisant du post-apocalyptique, est bien celui que connaît le lecteur, une France parfaitement identifiable, dotée d'une géographie étudiée avec soin, au point qu'il est parfaitement possible de dessiner les itinéraires des héros sur une carte¹⁰. Si le monde du jeu est bien virtuel, le monde de la fiction est le réel. Pourtant, ces deux univers ne sont pas totalement distincts l'un de l'autre. Koridwen affirme au début du roman d'Yves Grevet que, lorsqu'elle était joueuse, le monde du jeu était devenu, pour elle, le monde réel : « C'est sûr qu'à certains moments je me croyais sur Ukraïn pour de bon et j'oubliais totalement mon existence réelle. La vraie vie, c'était devenu celle-là. » (*Koridwen*, p. 56) Le message de Khronos semble inverser le processus, et projeter le monde du jeu sur le

¹⁰ Le blog de Florence Hinckel propose, par exemple, une cartographie de l'itinéraire de Yannis : <<https://florencehinckel.com/sur-les-traces-de-yannis/>> (consulté le 11/03/2021)

monde réel : « Que voulait-il dire au juste ? Que ce qui est décrit dans le jeu existe en vrai et que tout s’y déroule selon le même scénario ? » (*Koridwen*, p. 51)

La carte sur laquelle se repèrent Koridwen ou Yannis renvoie aussi à la *map*, essentielle dans le jeu de rôle. Pour Jules, le supermarché devient la mine où il vient chercher les objets nécessaires à sa survie dans un monde hostile :

Pourquoi ne suis-je pas mort ? Alors je me dis, fais comme dans WOT, fais comme si tu étais dans le jeu, dans le monde d’Ukraïn, ne te laisse pas impressionner, ne laisse pas l’Ennemi, quel qu’il soit, prendre le dessus. Et l’Ennemi, c’est la mort que je dois esquiver. Mes adversaires, ce sont les cadavres que je dois habilement feinter. Sur Ukraïn, je ne perdais jamais de vue mon objectif ; je repérais les gardiens des mines de fer, dupais leur surveillance et déjouais les pièges des autres mercenaires. Je dois agir exactement de cette façon. J’ai une mission : la mine, c’est-à-dire le supermarché. Les soldats ennemis, ce sont les morts. Je me mets en mode Guerrier. J’avance d’un pas rapide, le dos droit. Je suis Spider Snake, il est désormais bien plus que mon avatar sur WOT. Il m’accompagne dans la vraie vie. [...]
Et j’envahis la mine où sont stockées les réserves de matière première indispensables à ma survie dans un mode hostile, un monde dans lequel je suis désormais un Expert au service de Khronos. J’y ai droit, c’est maintenant le territoire de Spider Snake, j’ai surmonté tous les pièges. (*Jules*, 23-24)

Les objets constituent un élément essentiel dans la création d’un univers de jeu vidéo. Répartis par le maître du jeu dans l’espace, ils permettent aux avatars des joueurs de progresser, d’acquérir de l’expérience, de surmonter des obstacles, d’accomplir des quêtes secondaires, afin de réussir progressivement à atteindre l’objectif du jeu. Sur leur chemin, les personnages réunissent des armes et des objets précieux, coffre de potions magiques pour Koridwen, lunettes de vision nocturne pour Yannis. Le livre est également traité comme objet. Yannis s’équipe d’un livre, un manuel de survie dans la nature, tandis que les Parisiens réunissent également des livres utiles : le livre revêt bien ici la fonction encyclopédique qu’il a très souvent dans le jeu vidéo. Julien Lалу affirme ainsi que, dans le jeu de rôle vidéoludique, « le livre est généralement considéré comme un objet sérieux et un vecteur d’apprentissage¹¹ ». La communauté dans laquelle Jules entre est, elle aussi, organisée comme dans un jeu vidéo : il y a le Chef, le Soldat, les Cuistots, l’Apothicaire, la Bibliothécaire. Jules sera le Plaqueur, Koridwen, la Sorcière, et Stéphane, la Spécialiste. Jules, qui appartient à la classe des Guerriers, est allé chercher une arme, à qui il attribue un nom, le Poignard.

Dans ce monde fictif, où réel et jeu vidéo se superposent, le hasard est lui aussi calculé, comme en font souvent la remarque les personnages, étonnés de trouver un refuge ou un objet utile exactement au moment où ils en ont besoin, étonnés, aussi, de se trouver les uns les autres. Tout se passe comme si, sur l’immense carte de la France dévastée, seuls quelques lieux étaient ouverts et donc disponibles : un hangar, un cimetière, les couloirs du métro, une maison isolée dans le Morvan, les R-Points de la Salpêtrière, à Paris, ou de la Tête d’Or, à Lyon. Ceux-ci constituent des lieux ambigus de ravitaillement, de refuge, de rencontres, mais aussi de danger et d’emprisonnement. Sur le parcours des personnages sont également disposés, comme par hasard, des adjouvants. Ainsi Koridwen bénéficie-t-elle de l’aide de deux sorcières, points fixes stratégiques de la carte sur laquelle elle s’oriente. Leur présence est invraisemblable, et aucun élément de l’intrigue

¹¹ LALU, Julien, « Le livre dans le Role Playing Game : un objet multifonctionnel », in *Jeu vidéo et livre*, op. cit., p. 66-82, URL <<http://books.openedition.org/pulg/2729>> (consulté le 11/03/2021)

ne cherche à la rendre crédible, sauf à accepter les règles propres au jeu vidéo. Les sorcières, comme des personnages non-joués, ont pour fonction de prononcer un unique message, enregistré pour être délivré au joueur quand il se présente. Le jeu vidéo, comme matrice narrative, permet ainsi de simplifier l'intrigue, tout en prenant de la distance par rapport aux invraisemblances du scénario, soulignées plaisamment par les personnages. En ce montrant conscients du caractère merveilleux de ces coïncidences étranges, ils aiguïsent le sens critique du lecteur, qui reconnaît à son tour les ressorts de la fiction.

La superposition entre monde du jeu et monde réel passe également par l'identification du personnage joueur avec son avatar virtuel. Tous les personnages font l'expérience, au début des romans, de cette fusion avec leur avatar. Dans le passage de *Jules* précédemment cité, on voit nettement le passage du virtuel (« fais comme si ») au réel (« je suis Spider Snake »), qui permet la fusion du joueur avec son avatar. Le recours à la fiction, pour affronter une réalité trop douloureuse, est décrit comme une forme de résilience. Jules, à qui sa mère répétait à tort et à travers de décrocher de son jeu et de faire un peu de sport, peut affronter la mort, la solitude, le danger parce qu'il est Spider Snake. Le jeu vidéo n'est pas le seul à avoir ce pouvoir, c'est le propre de toute fiction : la petite Alicia, seule enfant survivante, a décidé qu'elle était Dora l'exploratrice, et que toutes les personnes qu'elle rencontrerait auraient un rôle dans cette fiction salvatrice. Le lecteur, avec le personnage, est alors invité à vivre « comme dans un jeu », ou même « dans un jeu », selon la très forte identification proposée au début des romans entre personnage et avatar. Cette fusion n'est pourtant jamais totale : l'avatar oscille entre première et troisième personne. Un véritable dialogue se construit en effet entre le personnage et son avatar :

Adrial aurait utilisé sa kalachnikov pour pulvériser les portes verrouillées. Moi, je n'ai que ma tête et mon corps maigre. Est-ce que je ne peux pas en faire un atout ? Si : je parviens à me faufiler dans un appartement par une lucarne ouverte sur la cage d'escalier. (*Yannis*, p. 70-71)

Que ferait Spider Snake ? Il se servirait de son arme... Je lâche le guidon d'une main que je glisse lentement vers mon couteau, mais au même moment un sifflement retentit, et les prédateurs détalent simultanément, pareils à des robots, en direction du boulevard Arago, où je distingue une silhouette dans la pénombre. (*Jules*, p. 38)

L'identification, ici, vacille. L'avatar est convoqué à la troisième personne et au conditionnel, irréel du passé pour Yannis, irréel du présent pour Jules. Dans les deux cas, c'est une autre option qui est retenue par le personnage, qui puise dans la force de son avatar pour élaborer sa propre stratégie. La confrontation à la mort, expérience commune décrite dans chacun des romans, oblige également les personnages à ressentir douloureusement la rupture entre le virtuel et le réel.

Dans WOT, il se serait relevé. Mais nous ne sommes pas dans un jeu, et il est impossible qu'il survive à ça. La vraie vie est ainsi, fragile et précieuse. Elle devrait être notre plus grand trésor. (*Yannis*, p. 236-237)

Mon arme est plantée dans sa poitrine, au niveau du cœur. Il n'a plus de pouls. Il est mort. Cette information ne m'émeut pas une seconde, rien de tout cela ne me semble réel. C'est comme un combat sur Ukraïn.

Mais dans ce monde-ci, chacun de nous n'a qu'une vie. (*Stéphane*, p. 61)

Si le temps du jeu est marqué par la répétition et la possibilité de recommencer quand on a échoué, la vraie vie de « ce monde-ci » s'expérimente dans la linéarité d'un temps que

ne coule que dans un sens. Au fur et à mesure que l'intrigue progresse, les personnages se détachent progressivement de leur rôle pour construire leur identité propre.

- Je ne suis pas Adrial, Jules. Je suis désolé...
 - Je repense à tous les moments qu'on a vécus ensemble, à notre tristesse partagée, à notre croyance trop brutalement brisée. Et je lui souris :
 - Heureusement que tu n'es pas Adrial, Yannis ! Tu es bien mieux que lui.
 - Toi aussi, Jules, tu vaux mieux que Spider Snake. En tout cas, tu plaques mieux que lui.
- (*Jules*, p. 357)

Grandir, c'est accepter de sortir du jeu, ne plus avoir besoin de se cacher derrière un rôle pour affronter le monde. La dialectique qui s'établit entre le personnage et son avatar permet de donner une épaisseur particulière au personnage de fiction et offre au jeune lecteur une expérience assez proche de celle des romans dont vous êtes le héros. Le dispositif permet l'identification, et simultanément la prise de distance qui invite à construire progressivement la posture de lecteur littéraire.

Le temps comme enjeu

Le réel n'est pas un jeu vidéo. Dans une scène cruciale du roman, qui voit les quatre personnages réunis dans un hangar, Stéphane donne lecture aux trois autres héros d'un rapport établi par la police, qui donne la clé de l'énigme.

« Rendez-vous du 24 décembre : L'invitation faite sur le forum par le moteur de jeu Khronos à remonter dans le temps résulte des multiples alertes reçues par le moteur au cours de la dernière semaine de fonctionnement (coupures de courant, messages des « Experts » sur le virus U4 interprété par le moteur comme un virus informatique). Le moteur de jeu est programmé dans ce cas pour envoyer un message. Ce message incite les joueurs à rebooter leur jeu dans une deuxième version, en recommençant la partie en temps réel là où elle a commencé : le 24 décembre (année inconnue, « guerre des Menteurs ») au pied de la tour de l'Horloge. » (*Yannis*, p. 311-312)

Les auteurs ont eu soin de soigner ici la vraisemblance de leur scénario. « Il s'agit d'un moteur de jeu de type Eugene Goostman (Intelligence Artificielle), créé par la société Ukromania et acquis par l'éditeur du jeu, Next Games. » (*Jules*, p. 288) : Eugène Goostman, Uk Romania et Next Games sont des appellations empruntées au réel, qui soulignent la paradoxale réalité de l'intelligence artificielle.

Le message de Khronos, placé dans le prologue de chaque roman, constituait le pacte de lecture construit tacitement avec le lecteur. Le rapport de police, par la voix de Stéphane, affirme que « le message du moteur de jeu KHRONOS est un leurre » (*Koridwen*, p. 307). C'est bien le lecteur, en définitive, qui se trouve ainsi leurré. Les auteurs et autrices ont fait délibérément le choix de déjouer les attentes du lecteur, au risque de le décevoir. Le lecteur, porté par la culture issue de la science-fiction, risque fort d'être déçu par cette fiction linéaire à l'extrême, dans laquelle les dates, parfois les heures, tiennent lieu de découpage chapitral. « On ne remonte pas le temps » (*Stéphane*, p. 302), affirme Stéphane : le présent est là, et la révélation de la mystification, au moment même où la réunion des quatre héros porte la tension à son comble, est profondément décevante. Yannis et Jules pleurent, et le lecteur sans doute un peu, aussi, avec eux.

L'impossibilité de remonter dans le temps est le principe même d'un MMORPG, dont le temps, « persistant », continue inexorablement d'avancer. Si on prend au sérieux les règles du jeu, comment pourrait-on alors recommencer la partie « en temps réel » là

où elle a commencé ? L'expression « temps réel » exclut d'emblée la possibilité d'un recommencement. À croire que la police ne comprend rien aux jeux vidéo. Si *WOT* permet bien de voyager dans le temps, dans le monde d'Ukraïn, c'est précisément parce qu'il s'agit d'un temps fictif, non du temps réel qui est celui des joueurs. Il y a là un mystère que la sentence de Stéphane laisse intact. Et Koridwen d'ajouter : « Il n'y a pas que Khronos qui remonte dans le temps » (*Stéphane*, p. 302). Koridwen évoque en effet à plusieurs reprises, dès le début du roman qui lui est dédié, l'homologie possible entre temps et espace.

« il s'agit d'un voyage dans le temps ou dans un monde parallèle. » (*Koridwen*, p. 59-60)

« j'aurais [...] la capacité de voyager dans des mondes parallèles et de modifier le cours de l'histoire. » (*Koridwen*, p. 50)

Koridwen est le seul des quatre romans à proposer explicitement un rapport cyclique au temps, à aller au bout du principe du rebootage, de la réinitialisation qui permet de rejouer la partie, qu'elle semble d'ailleurs avoir déjà jouée plusieurs fois sans en garder la mémoire. L'épilogue se situe explicitement dans un passé voué à la répétition, à de légères variations près : Koridwen se réveille dans sa chambre, dans un temps où sa mère est encore vivante, avec le nom d'un vaccin sur le bras et une lettre qu'elle s'est elle-même écrite dans sa poche.

En présentant des fins diverses, les romans interrogent la notion même de « réel », pour en faire un monde possible parmi d'autres. Ils explorent l'hypothèse postmoderne, telle que Marie-Laure Ryan la formule :

Toutes ces idées convergent pour nous dire : « la réalité n'est pas ce que vous croyez ». À la « réalité à papa » de la physique newtonienne, de l'âge des Lumières au positivisme, le postmodernisme substitue la vision d'une réalité fondée sur le paradoxe, construite par les règles conventionnelles d'un jeu que nous définissons nous-mêmes, et dont la connaissance ne peut être que fragmentaire et subjective¹².

Dans un monde possible, le message de Khronos est un leurre, et on ne remonte pas dans le temps. C'est le monde dans lequel vit Stéphane. Dans un autre monde possible, ce leurre est destiné à attirer Koridwen à la tour de l'Horloge pour qu'elle remonte le temps et sauve l'humanité. Dans les deux cas, il appartient aux personnages, par leurs croyances, de construire les règles du jeu auquel le monde obéit.

Le choix de l'écriture au présent prend ici tout son sens : seul tiroir de l'indicatif à ne pas avoir de marqueur de temps, le présent est d'une exceptionnelle plasticité. Il peut désigner le passé et le futur proches, coïncider avec le moment exact de sa profération ou se dilater jusqu'à l'universel, indiquer l'itératif comme le singulatif. Le présent est déictique. Il n'a de valeur que pour celui qui l'emploie. Le temps est multiple, parce que chacun vit sa propre durée. Il y a autant de mondes que de regards portés sur lui, comme il y a autant de parties que de joueurs pour les expérimenter. S'il leur arrive de se croiser dans le même univers fictionnel, les sentiers des personnages, comme dans le jardin de la

¹² RYAN, Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *La Théorie littéraire des mondes possibles*, dir. F. Lavocat, Paris, CNRS, 2010, p. 61-62.

nouvelle de Borges, bifurquent¹³. Chacun vit toujours à son propre niveau de jeu, dans sa propre Période.

L'extrême linéarité du séquençage romanesque, dans *U4*, donne l'illusion d'un écoulement fluide du temps, qui rompt avec le temps cyclique des croyances celtiques de Koridwen, la sorcière bretonne. Jules et Yannis considèrent le temps de manière linéaire, mais y ajoutent des hiatus, doublés de véritables déchirures mémorielles, comme celle qui empêche Koridwen de se souvenir de la partie précédente, chaque fois qu'elle en joue une nouvelle. Pour Jules, il y a le monde d'avant, et même le monde d'avant avant, dont ne peut se souvenir Alicia. Pour Yannis, qui vit avec les fantômes des disparus, chaque mort fait basculer le temps dans un nouveau monde. Mais ces ruptures sont autant de chances à saisir, comme il tente de l'expliquer à Stéphane :

Ce monde-là est tout neuf. On en fait ce qu'on veut. [...]
– Si jamais Khronos échoue ou s'il n'existe pas...
Cette éventualité me fait mal au cœur, pourtant je dois l'envisager :
– ... j'aimerais un monde différent d'avant. Un monde où j'aurais les mêmes chances... que toi, par exemple. Que tout le monde.
Je sens qu'elle est sceptique, mais elle m'écoute, alors je poursuis :
– Un monde où tout serait simple, parce qu'on n'aurait pas besoin de grand-chose, finalement. J'aimerais vivre comme Elissa. Plonger mes mains dans la terre pour y faire pousser à manger, pour moi, pour ma future famille, pour d'autres gens aussi, qui ne sauraient ou ne pourraient pas le faire. Un monde où les seules choses qui compteraient, ce seraient le vent, le soleil, la pluie, les rivières, les saisons. Les amis.
J'ai envie de dire : l'amour, aussi. Je n'ose pas et je me sens rougir. C'est un peu con, tout ce que je raconte. Pourtant, de façon totalement inattendue, Stéphane murmure :
– tu es un rêveur, Yannis. Mais j'espère que ce monde appartient aux rêveurs... (*Yannis*, p. 294-295)

Le système temporel retenu par Florence Hinckel oscille ici entre le probable, l'éventuel, suggéré par la subordonnée au présent, et le potentiel, exprimé par les principales au conditionnel présent. Le conditionnel, ici, n'est pas orienté vers le passé : il ne sert pas à décrire un monde virtuel en contradiction avec le monde réel. Orienté vers le futur, il dit bien ici le possible.

Chaque roman propose ainsi un rapport particulier au temps, dont l'accès est facilité par le système de compréhension du personnage lui-même. Mais les quatre romans pourraient aussi être lus simultanément, pour qui disposerait d'une roue à livres. Or l'ensemble proposé par les quatre ouvrages permet de maintenir l'ambiguïté propre au fantastique, tel que l'a défini Todorov¹⁴ : en optant pour des interprétations différentes, mais non contradictoires, les romans maintiennent leur lecteur dans cette hésitation, que chaque roman résout individuellement. Le dispositif d'*U4* propose ainsi, en combinant la simplicité de chaque volume et la complexité de l'ensemble, une initiation aux genres de la fiction, merveilleux, fantastique, réaliste, et aux pactes spécifiques qu'ils nouent avec leurs lecteurs.

¹³ BORGES, Jorge Luis, « El jardín de senderos que se bifurcan », *Ficciones*, Buenos Aires, Emecé Editores, 1944.

¹⁴ TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970.

Les romans de la série U4 interrogent la relation que le joueur entretient avec son avatar, relation faite d'identité et de distance, de conscience de soi et de conscience de l'autre. Ils explorent également le rapport particulier que le joueur et le lecteur entretiennent à la temporalité fictionnelle, telle qu'ils l'expérimentent dans l'immersion. Romans expérimentaux, qui relèvent la gageure de faire lire, successivement ou simultanément, quatre fois la même histoire, ils constituent également des romans grand public, au très large succès commercial. Ils rappellent que la littérature de jeunesse n'a pas seulement les missions de plaire ou d'instruire, mais, selon la belle formule de Nathalie Prince, d' « instruire le plaisir¹⁵ » que l'être humain trouve en lisant.

¹⁵ PRINCE, Nathalie, *La Littérature de jeunesse, pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, 2015 [1^e éd. 2010], p. 78.