



HAL
open science

Entre le chaos et l'éclatement dans les mondes parallèles. Une exploration dans l'œuvre de science-fiction pour la jeunesse

Imane El-Karfa

► To cite this version:

Imane El-Karfa. Entre le chaos et l'éclatement dans les mondes parallèles. Une exploration dans l'œuvre de science-fiction pour la jeunesse. Loxias, 2024, Temps et espace dans la science-fiction, 84. hal-04526593

HAL Id: hal-04526593

<https://hal.science/hal-04526593v1>

Submitted on 23 Apr 2024

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

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



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial 4.0 International License

Entre le chaos et l'éclatement dans les mondes parallèles. Une exploration dans l'œuvre de science-fiction pour la jeunesse

Résumé :

La science-fiction a toujours exploré de manière captivante la présentation des mondes parallèles, une thématique particulièrement mise en lumière dans le roman *24 HEURES sans jeu vidéo* écrit par Sophie Rigal-Goulard où l'écran de jeu vidéo sert de portail vers une réalité parallèle. Le présent article propose une analyse thématique approfondie de ce roman de science-fiction jeunesse, mettant en avant des thèmes captivants tels que la téléportation, les réalités métaphysiques, les mondes parallèles et les progrès technologiques. Ces concepts sont une occasion pour examiner les lois d'un nouveau monde, explorer la porosité entre les mondes parallèles et dévoiler comment l'aller-retour entre eux amplifie le chaos dimensionnel. Ainsi, le roman offre une expérience littéraire riche en imagination, tout en suscitant des questions philosophiques et morales, offrant la possibilité d'une lecture réfléchie.

Abstract :

Science fiction has always explored the presentation of parallel worlds in a captivating way, a theme particularly highlighted in the novel *24 HOURS without a video game*, where the video game screen serves as a portal to a parallel reality. The present article offers an in-depth analysis of this science fiction novel for young people, highlighting captivating themes such as teleportation, metaphysical realities, parallel worlds and technological progress. These concepts provide an opportunity to examine the laws of a new world, explore the porosity between parallel worlds and reveal how going back and forth between them amplifies dimensional chaos. In this way, the novel offers a literary experience rich in imagination, while at the same time raising philosophical and moral questions, making for a thoughtful read.

Mots-clefs : mondes parallèles, porosité des mondes, virtualité, réalité, Sophie Rigal-Goulard

Période : Période contemporaine

La littérature de science-fiction, souvent basée sur des romans ou d'autres formes d'écriture, crée des mondes immersifs et permet aux lecteurs de s'évader de la réalité et de vivre des expériences extraordinaires dans d'autres mondes.

24 HEURES sans jeu vidéo écrit par Sophie Rigal-Goulard, en particulier, se distingue par la création d'un monde réel au cœur de l'intrigue, s'entrelaçant avec la conception d'un univers fictif et immersif à travers un jeu vidéo inventé. Une singularité émerge lorsque l'œuvre introduit un monde parallèle inédit au sein même de l'univers virtuel du jeu, où les personnages réels de l'intrigue pénètrent pour fusionner et interagir avec les personnages du jeu vidéo.

Dans cette étude, notre objectif est d'examiner de manière méthodique les thèmes essentiels de science-fiction en explorant l'espace diégétique des mondes parallèles abordés dans l'œuvre, puis de confronter les dimensions métaphysiques d'un univers parallèle à celle d'un univers ordonné. Pour cela, nous avons adopté une démarche thématique.

L'importance d'un thème ne se mesure pas toujours en termes de données quantitatives, mais plutôt en fonction de sa pertinence pour la question de recherche globale. Il s'agit de trouver des schémas de signification répétés. Pour ce faire, nous avons suivi la méthodologie en six étapes proposées par Braun et Clarke¹ pour l'analyse thématique qui met en lumière les thèmes captivants de téléportation, mondes parallèles et avancées technologiques. Ces thèmes abordent les éléments-clés

¹ Virginia Braun et Victoria Clarke, « Using thematic analysis in psychology », 2006, <http://eprints.uwe.ac.uk/11735> (cons. le 13 septembre 2023).

de la façon dont le récit représente le monde parallèle ainsi que la réalité à laquelle il fait allusion. En se concentrant sur ces concepts, l'œuvre met en lumière l'interaction fascinante entre les différents mondes et examine comment le va-et-vient entre ces réalités brouille les frontières et amplifie le chaos dimensionnel, créant une expérience captivante pour le lecteur et offrant une expérience littéraire riche en imagination tout en soulevant des questions philosophiques et morales.

1/ Mondes parallèles et téléportation

Dans *24 HEURES sans jeu vidéo*, l'auteure plonge Terence, le personnage principal, et par extension le lecteur, dans une expérience de téléportation qui demeure actuellement inatteignable dans la réalité. Tranquillement, Sophie Rigal-Goulard nous fait voyager dans deux mondes parallèles. Dès les premières pages, et par une focalisation interne, l'auteure décrit un monde matériel chargé de tension entre des événements étranges et d'autres ordinaires. En avançant, le lecteur découvre que les actions étranges relèvent de ce qui se passe dans le monde parallèle, qui est celui du jeu vidéo. Mais Terence, obsédé par son jeu (« *ça m'obsède* » p. 8²) traduit cette obsession dans la description des mondes (matériel et virtuel) qu'il parcourt.

Après les cinq premières pages, le lecteur découvre que Terence raconte son expérience de jeu vidéo (« *Game over* » p. 12) qu'il a vécu à travers son avatar Eyrin. L'auteure efface intentionnellement les indices qui peuvent permettre au lecteur de se repérer dans cet univers du jeu. Terence assis derrière son écran manipule Eyrin qu'il appelle mon compagnon laissant entendre que les deux partagent une expérience réelle. De même, Pesaro, le lieu où évoluent les personnages du jeu est évoqué dès les premières lignes (« *je marche dans Pesaro* » p. 7) sans mentionner qu'il s'agit d'une ville virtuelle. Ce n'est que vers la page 18 que l'auteure précise : « *Dark City Game est notre jeu favori. Pesaro en est la ville principale* ». Le lecteur se trouve ainsi immergé directement dans le monde du jeu vidéo et le confus descriptif voulu servira à acheminer la traversée vers ce monde parallèle.

Terence, disparu de sa chambre, se retrouve, à la fin du deuxième chapitre, dans l'univers virtuel du jeu. Sa sœur, étant à sa recherche, le rejoint involontairement au chapitre cinq. Les deux frères qui se trouvent dans un monde parallèle se voient absents dans leur monde matériel initial où ils évoluaient. Il est intéressant de constater que l'évocation de l'écran du jeu vidéo comme portail entre deux univers parallèles lie explicitement l'émergence d'une réalité inédite à la technologie. Et, si l'écran sert à virtualiser et à rendre immatériels les personnes et les objets présentés, Terence et sa sœur Blanche en traversant l'écran réalisent qu'ils sont entrés dans un monde parallèle réel. Ce monde se voit attribuer une réalité propre hors normes : *On évolue VRAIMENT dans la quatrième dimension* (p. 75). Une telle constatation relativise les concepts de matérialité et de virtualité.

En intégrant le monde parallèle du jeu, considéré primitivement comme virtuel, les personnages changent de perspectives : *Le parc est sombre [...] Le traverser dans la peau d'un avatar est une chose, s'y trouver plongé pour de bon en est une autre !* (Terence, p. 43). L'expérience du jeu, amusante dans le monde matériel, devient angoissante et dangereuse dans le nouvel univers. Terence parle d'un « *cauchemar dément* » (p. 32) et d'un « *monde hyper violent* » (p. 68) ce qui nous renvoie au

² Les citations dans cet article sont suivies du numéro de page correspondant placé entre parenthèses, indiquant la localisation précise dans la source. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, la citation se réfère à la page 8 du roman de science-fiction *24 HEURES sans jeu vidéo* écrit par Sophie Rigal-Goulard.

contenu inapproprié et violent que peut comporter certains jeux vidéo dans leur arrière-plan.

Il convient de constater que le monde parallèle du jeu est doublement qualifié. Il est, d'une part, immatériel puisque les événements vécus par les personnages du jeu apparaissent sur un écran qui ne permet l'accès qu'à ce qui est visible à travers lui seulement. Ainsi, le narrateur joueur qui se situe dans un monde matériel décrit comment les parties sont visualisées. D'autre part, cet univers initialement immatériel du jeu devient réel quand il est atteint par le narrateur et sa sœur ce qui nous mène à le qualifier de matériel. Imprégnés dans l'univers du jeu vidéo, les personnages nous racontent l'intrigue selon une focalisation interne. Le changement de l'angle de vision donne aux événements une autre dimension. Et si ces visionnaires³ disent vrai, selon l'expression de Michaud⁴ dans son livre *De la fiction à l'innovation : Ces visionnaires qui ont changé le monde*, il s'agit d'une vision audacieuse du monde que les esprits sceptiques refusent reconnaître mais que la physique quantique démontre aujourd'hui : « la modification de la conscience peut changer la perception que nous avons du temps et de l'espace [...]. Il suffirait de changer de regard, pour changer de monde réellement⁵ ».

Un parallélisme peut se faire entre cette expérience de téléportation vers le monde virtuel du jeu, vécue par Terence et sa sœur, et celle assurée par les progrès technologiques permettant aux utilisateurs de jeux vidéo de vivre des expériences à des niveaux sensoriels variés, en créant des environnements virtuels d'un réalisme incroyable. Nous pouvons accepter que les jeux vidéo, avec les technologies de réalité virtuelle (RV) et de réalité augmentée (RA)⁶ assurent une téléportation spirituelle qui peut constituer les signes avant-coureurs d'une téléportation physique mise en avant dans les romans de science-fiction en général et dans notre roman *24 HEURES sans jeux vidéo* en particulier. À la suite de Dehoux⁷, nous posons ainsi la question sur l'intelligibilité des mondes rendus possibles, grâce à la technologie, dans leur interaction avec le monde réel dans lequel nous vivons.

Dans le monde parallèle du jeu, Terence et sa sœur vivent un monde réel. Toutefois, devant l'angoisse de ne pas pouvoir faire marche arrière, les personnages réalisent que l'univers matériel diffère dans sa spatialisation de l'univers parallèle clos. Dans le premier monde, qui se dessine comme un lieu ouvert, les personnages se déplacent librement. Contrairement à cet univers, avec ses limites intrinsèques insaisissables immédiatement, la réalité parallèle générée par un écran se dessine des frontières nettes. Le sentiment d'enfermement est mis en avant dans l'affirmation des personnages : *Comment tu es ENTRÉ DANS TON JEU ? Je sais pas. Si je savais comment g⁸ fait, je referais la même chose pour rentrer !!!!* (p. 39). S'ajoute à cela

³ Les visionnaires se réfèrent aux auteurs de science-fiction.

⁴ Thomas Michaud, *De la fiction à l'innovation : Ces visionnaires qui ont changé le monde*, Paris, Le Manuscrit, 2022, <https://hal.science/hal-03583048> (cons. le 13 septembre 2023).

⁵ Jean-Paul Bourre, *Mondes et univers parallèles. A travers l'imaginaire et les sciences*, Levallois-Perret, 1996, p. 11, <https://excerpts.numilog.com/books/9782850183751.pdf> (cons. le 7 février 2024).

⁶ Philippe Fuchs, *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Paris, Presses des MINES, 2016, « collection Mathématiques et informatique », https://www.pressesdesmines.com/wp-content/uploads/2016/03/Visio_Extra.pdf (cons. le 6 septembre 2023). Et voir aussi Biao Xie, Huimin Liu, Rawan Alghofaili, Yongqi Zhang, Yeling Jiang, Flavio Destri Lobo, Changyang Li, Wanwan Li, Haikun Huang, Mesut Akdere, Christos Mousas et Lap-Fai Yu, « A review on virtual reality skill training applications », *Frontiers in Virtual Reality* 2, 2021, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.645153/full> (cons. le 16 septembre 2023).

⁷ Amaury Dehoux, « Murakami et La Poétique Du Monde Parallèle », *Poétique* 171 (3), 2012, <https://doi.org/10.3917/poeti.171.0277> (cons. le 1 janvier 2024).

⁸ Il s'agit du langage SMS.

l'inquiétude de Blanche qui montre que les limites de ce monde sont difficilement franchissables : *il y a FORCÉMENT un endroit où on peut sortir, non ? Une sorte de trou noir qui va nous aspirer à l'envers* (p. 68). L'expérience unique de traverser le portail du monde parallèle est arduement irréversible. Les personnages prisonniers dans le nouvel univers doivent se confronter à des obstacles réels pour survivre. Ces obstacles sont multiples : il y a le miroir, l'usine désaffectée, etc. ; et comme dernière épreuve, les personnages doivent gagner la partie contre le boss suprême, Moon le héros du jeu. En effet, après avoir vaincu la majorité des assaillants et lors d'une rencontre surprise, Moon donne à Terence le code pour rejoindre le dôme où se jouera la confrontation finale. Intelligemment, Terence partage ce code avec Max qui se trouve de l'autre côté de l'écran en compagnie des parents et des autres amis des personnages. Ces derniers se serrent les coudes pour créer des avatars et les envoyer dans le dôme via le code partagé, dans le but de sauver Terence et sa sœur. Grâce à cette aide les deux frères finiront par rejoindre leur monde réel initial.

Néanmoins et malgré la peur et l'étonnement qu'éprouvaient les parents et les amis, ils semblaient s'amuser en jouant la partie : *On dirait qu'ils s'amuse comme des petits fous et qu'ils ont oublié que nous, on est VRAIMENT dans la partie en cours !* (Blanche, p. 122). Cette constatation est confirmée par l'excitation des adultes après le retour des enfants : *Ils parlent de leur « grande bataille du dôme » et maman lance : - C'est quand même MON avatar qui a fait avancer Moon au bord du précipice !* (pp. 151-152). Cela nous réfère à notre remarque précédente sur le changement de perspective qui détermine la façon avec laquelle nous percevons et vivons le monde et/ou les mondes. C'est notre vision qui constitue nos références. Il y aura ainsi autant de mondes que de perspectives. De la sorte, les parents conservateurs au début : *Tu es encore resté tout l'après-midi accroché à ta manette ?* (p. 15), se voient impressionnés par cet univers virtuel du jeu et vivent une expérience attrayante et irrésistible :

Vous réalisez qu'on était là-bas POUR DE BON ? On a vécu vingt-quatre heures DANS un jeu vidéo ! Coincés derrière un écran ! je crie. Vous êtes tous là à parler de vos performances, mais Terence et moi on a flippé comme des dingues ! (p. 154)

Il convient de constater que dans le contexte du jeu, certains personnages sont si immergés dans cet environnement hyperconnecté que cela peut soulever des préoccupations quant à leur santé⁹. Le narrateur, dans l'univers diégétique, révèle certains indices d'une telle imprégnation :

Je serre les poings machinalement. La douleur dans mes pouces se réveille. Elle est tenace depuis le début de la semaine (p. 7)
Mes battements cardiaques s'accélèrent (p. 9)
En quelques gestes, j'essaie de détendre mes mains qui ont tendance à se crispier toutes seules, comme si elles étaient autonomes (p. 9)
Je sursaute et mes pouces s'agitent frénétiquement (p. 10)
La lumière du jour me fait mal aux yeux (p. 14)

Une immersion profonde dans le monde virtuel du jeu soulève aussi des questions sur les limites entre la réalité et la virtualité, illustrées par l'étonnement des personnages : *je touche mes mains, mes bras, mes jambes. Je suis bien réel [...] Est-ce que je suis devenu... virtuel ?* (Terence, p. 33) ; *je n'arrive pas à réaliser que je suis vraiment en train de marcher à côté d'un personnage virtuel que j'ai moi-même CRÉÉ* (Blanche, p. 73). Un peu plus loin dans l'œuvre, Magdalena, l'avatar, précise : *j'ai une existence propre depuis que nous avons eu un contact physique toi et moi* (p. 75).

⁹ Nicolas Klein et Céline Borelle, « Réalité virtuelle et santé mentale », *Revue d'anthropologie des connaissances* 13 (2), 2019, <https://doi.org/10.3917/rac.043.0613> (cons. le 1 septembre 2023).

Il devient alors manifeste que malgré une étanchéité apparente, les frontières entre les deux mondes sont perméables.

2/ Porosité des mondes

Passer d'un monde à un autre parallèle, suggère que certains objets, animés ou inanimés, n'appartiennent pas à un seul univers initial supposé clos. Le va-et-vient entre les mondes indique qu'ils sont poreux. Cette porosité est manifestement signalée dans la communication entre les personnages appartenant à ces deux mondes apparemment distincts : *Si je résume ma situation de ouf, je suis entré à l'intérieur d'un jeu MAIS les SMS que j'envoie sont transmis « de l'autre côté »* (p. 37). Une telle figuration renvoie aux communications qui peuvent avoir lieu entre les gamers en ligne. Elles sont à la fois réelles et virtuelles d'où la non-étanchéité entre les univers. Dans *24 HEURES sans jeux vidéo*, le portail à franchir, pour se retrouver de l'autre côté, prend la forme d'un écran de jeux vidéo. Ce portail qui, au-delà d'être une frontière étanche, est un seuil, une « zone indécise¹⁰ ».

Après son entrée dans l'univers parallèle du jeu, Terence découvre qu'il était surveillé par Moon, le personnage principal du jeu. Terence rêvait toujours de le défier et d'être le premier à gagner la partie. Moon, au courant de cette ambition, le laisse franchir le monde parallèle : *Tu as passé des heures à jouer, souviens-toi. Tu voulais m'abattre. Tu te sentais capable d'être le premier à le faire ...* (p. 139). Le pouvoir de Moon ne s'arrête pas là. Il détient des informations détaillées sur Terence (par exemple son nom et ses expériences de jeu) : *la dernière fois que tu es monté ici, j'ai d'abord éliminé ton compagnon d'armes. Tu t'en souviens ?* (p. 139). Il contrôle le monde du jeu et aussi celui de Terence. Il a coupé la communication entre les deux mondes en mettant le casque et les manettes hors service. Ils ne sont plus opérationnels : *Ton casque a vraiment un problème, le son ne passe plus. Irréparable* (p. 71) ; *C bien ça. Liaison définitivement coupée. Je ne contrôle plus l'avatar de Blanche* (p. 72). Le monde du jeu se voit attribuer une certaine autonomie. Toutefois, Moon a apparemment oublié de couper les communications via les téléphones portables d'où les messages textes échangés entre Terence et les autres personnages qui se trouvent de l'autre côté de l'écran : [...] *Le son ne passe tjs pas, je pense que Moon s'était arrangé pour rendre son monde imperméable à tte comm. Il a juste oublié les tél. on vous attend Blanche et toi. Il faut rentrer* (p. 146).

Selon une focalisation interne, Terence a décrit l'univers virtuel du jeu. L'écran du jeu vidéo lui a servi de caméra qui donne sur cet espace-temps. En avançant dans la trame diégétique de l'œuvre, le lecteur découvre que Moon savait ce qui se passe dans le monde matériel de Terence. Les informations qu'il détient suggèrent qu'il pouvait lui aussi observer ce monde. L'outil qui pourrait servir à cela est l'écran du jeu. Il jouait le rôle de la caméra dans l'autre sens à l'insu de Terence et des autres personnages. En d'autres termes, le monde matériel peut aussi être observé en tant que virtuel et « l'écran devient paradoxalement ce qu'il y a de plus réel dans cette fiction¹¹ ». De fait, il est souligné que les différences entre le monde matériel et virtuel deviennent problématiques¹². Les frontières deviennent floues. Cette confusion

¹⁰ Elaine Després, « L'important n'est Pas La Destination, Mais Les Seuils Que l'on Franchit. L'exemple Des Mondes Possibles Dans Fringe », *ReS Futurae* 19, juin 2022, <https://doi.org/10.4000/resf.10810> (cons. le 6 février 2024).

¹¹ Aurélie Villers, « Par Le Petit Écran de Fringe », *TV/Series* 6, décembre 2014, parag. 21, <https://doi.org/10.4000/tvseries.344> (cons. le 1 février 2024).

¹² Amaury Dehoux, « Murakami et La Poétique Du Monde Parallèle », *Poétique* 171 (3), 2012,

suggère que les expériences virtuelles, surtout issues de la technologie, ont bouleversé la relation qu'entretient l'être humain avec son environnement. Le changement dans la perception du monde modifie les repères. Ainsi, ce qui constitue le réel peut ne plus être considéré comme tel. Il n'y a plus une seule réalité mais plusieurs. Une réalité considérée comme telle par certains n'est qu'une virtualité pour d'autres.

Dans l'univers diégétique de l'œuvre, il est clair que les mécanismes de transfert d'informations sont avancés. Cela suggère que les deux mondes sont hautement connectés, permettant des interactions complexes entre les personnages, les joueurs et les avatars. Néanmoins, le récit met en lumière les risques potentiels des technologies de communication avancées. Terence et sa sœur peuvent rester enfermés pour toujours voire mourir à cause d'un dysfonctionnement technique et d'une coupure de communication. Moon, en les espionnant et en prenant le contrôle des appareils technologiques connectés, a mis leur vie en danger. Ces éléments montrent que, bien que la technologie offre des avantages et des capacités de communication avancées, elle pose également des problèmes de sécurité importants. L'auteure fait ici allusion aux cyberattaques, mettant en évidence les vulnérabilités potentielles¹³.

3/ Lois d'un monde parallèle

Sophie Rigal-Goulard nous fait vivre dans deux mondes parallèles, distincts et différents, mais perméables l'un à l'autre. La porosité entre les deux univers permet aux personnages et aux lecteurs de découvrir les lois d'un autre monde et de remettre en question les rapports qu'ils entretiennent avec leur propre univers.

Tout en évoluant dans un monde calme et habituel pour les lecteurs, l'auteure intègre progressivement des éléments étranges et singuliers. Elle crée un effet de perturbation de notre connaissance du monde : *J'ai une impression bizarre. Comme si j'étais entré dans une pièce sans ouvrir la porte* (Terence, p. 31). Ainsi, le savoir encyclopédique de la vie et de la société se trouve invalide dans ce monde science-fictionnel. La traversée de Terence dans l'univers parallèle a suscité un questionnement qui remet à zéro notre « background » de la vie. Cette remise à zéro est accentué par le questionnement du narrateur lui-même qui n'arrive pas à expliquer ce qui arrive : *Trois millions de questions se bousculent dans ma tête. Mon cœur ne gère absolument pas. Il bat à toute vitesse* (p. 33) ; *Toutes ces questions se bousculent dans ma tête. J'ai l'impression qu'elle va exploser* (p. 38).

À la place de notre connaissance du monde vient s'instaurer ainsi une « xénoencyclopédie¹⁴ », qui est une culture inconnue du lecteur, mais enracinée dans l'univers fictionnel grâce aux possibles imaginaires qu'elle permette. La xénoencyclopédie instaurée dans le roman délimite les perceptions de la réalité des lecteurs. Une confusion et un doute s'installent pour se sentir dépassé et se livrer à une perception à travers les yeux de Terence et Blanche d'où le recours à la focalisation interne. Cette modalité de narration est l'occasion de l'instauration de nouvelles lois. Le monde parallèle du jeu représenté offre au lecteur la possibilité de

<https://doi.org/10.3917/poeti.171.0277> (cons. le 1 janvier 2024).

¹³ Yuchong Li et Qinghui Liu, « A comprehensive review study of cyber-attacks and cyber security; Emerging trends and recent developments », *Energy Reports* 7, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.egy.2021.08.126> (cons. le 2 septembre 2023).

¹⁴ Mayo-Martin Benjamin, « De la porosité des mondes parallèles dans *Le Maître du Haut Château* », *Postures* 10, 2008, p. 72, <http://revuepostures.com/fr/articles/mayo-martin-10> (cons. le 9 février 2024).

« se dissocier de sa propre réalité afin de mieux l'apprécier et la juger¹⁵ ». Par l'expérience de Terence, Sophie Rigal-Goulard invite le lecteur à porter une vision critique sur le monde qui l'entoure. À notre époque où les jeux vidéo envahissent le monde et prennent le dessus sur d'autres activités de loisir, les joueurs qui s'y immergent se trouvent souvent coupés de leur réalité initiale. Le phénomène de téléportation, choisi par l'auteure, illustre parfaitement cette profonde plongée dans un monde parallèle. L'enfermement des personnages dans cet univers clos a été l'occasion de pousser le lecteur à revisiter ses postulats de base et à se repositionner dans son monde vécu avant qu'il ne soit trop tard : *Je voudrais me coucher à terre, m'endormir pour de bon, puis rouvrir les yeux et réaliser que tout ceci n'était qu'un cauchemar* (Terence, p. 39).

À travers ce roman science fictionnel, Sophie Rigal-Goulard incite à une réflexion collective sur l'impact des jeux vidéo et les mondes possibles qu'ils donnent à voir. L'auteure présente l'entrée en jeu comme une passerelle vers les mondes parallèles. Avec le temps, l'expérience du jeu peut finir différemment. Plusieurs scénarios sont envisageables selon les parcours des joueurs. Terence, aussi obsédé par son jeu vidéo, finit par intégrer réellement le monde parallèle du jeu. Dès lors, un questionnement s'impose pour délimiter les fondements d'un vrai monde. Blanche, qui utilise pour la première fois la manette de jeu, finit, elle aussi, par rejoindre son frère dans cet univers parallèle et vivre une expérience réelle pour survivre. Il est à remarquer que l'expérience du jeu peut influencer les gamers de manière différente, indépendamment du temps qu'ils lui consacrent. En effet, l'exemple des parents de Terence est aussi significatif dans ce sens. Ces parents qui n'ont jamais expérimenté une partie étaient au début catégoriquement contre le temps que consacre leur fils à son jeu vidéo. Toutefois, et après avoir vécu une telle expérience pour sauver leurs enfants, les parents y trouvent du plaisir et découvrent un nouvel univers. Ainsi, l'expérience du jeu, qui fait osciller entre la réalité et la virtualité, se révèle comme un réservoir cognitif favorisant la réflexion collective pour évaluer notre monde dans sa relation avec les autres mondes possibles.

Il est intéressant de constater que dès l'entrée de Terence dans le monde parallèle, sa sœur Blanche a essayé de l'aider en créant un Avatar, Magdalena. Ce dernier fonctionnait sous le contrôle de son créateur jusqu'au moment où Blanche traverse l'écran pour se retrouver, elle aussi, dans le monde parallèle. L'avatar est devenu ainsi autonome après un contact physique avec Blanche d'où l'affirmation de cette dernière : *j'ai créé un personnage de toutes pièces et en le touchant, je viens de lui donner vie* (p. 75). Il faut entendre que cette nouvelle loi, qui est un phénomène étrange dans notre réalité, sert à attirer l'attention du lecteur sur la problématique de l'autonomie des entités technologiques à laquelle aspire les innovateurs dans tous les domaines et surtout dans le domaine de l'intelligence artificielle (IA).

Dans *24 HEURES sans jeux vidéo*, Moon aussi a une identité propre, il commande et il prend des décisions. A travers le choix de ces entités autonomes dotées de capacités de raisonnement complexe, de prise de décision et d'interaction naturelle avec les êtres humains, il faut lire un questionnement sur les problèmes éthiques liés à l'IA. Dans la trame diégétique vidéoludique, Magdalena devient une entité autonome au secours de son créateur : *Mon objectif, c'est de vous aider à sortir victorieux des épreuves qui vous attendent* (Magdalena, p. 75) ; contrairement à elle, Moon représente la figure du mal et du danger de l'autonomie des entités

¹⁵ Mayo-Martin Benjamin, « De la porosité des mondes parallèles dans *Le Maître du Haut Château* », 2008, p. 78, <http://revuepostures.com/fr/articles/mayo-martin-10> (cons. le 9 février 2024).

technologiques. Il est ici question, notamment, de l'alignement de l'IA et des biais auxquels il faut penser pour éviter des problèmes potentiels¹⁶. Malgré les avantages du développement technologiques et de l'IA « consciente de soi », une éventuelle supériorité de celle-ci sur l'humain est préoccupante.

Dans la narration à focalisation interne, les personnages racontent et décrivent une autre réalité parallèle à la nôtre ; elle est l'occasion pour accéder à une nouvelle réalité avec ses propres règles de fonctionnement. Blanche, en confrontant les obstacles en compagnie de son frère et de Magdalena, nous décrit des actions mystérieuses suggérant une technologie futuriste :

Mon frère saisit une sorte de lance à incendie et un rayon laser. Il traverse l'usine avant d'atteindre les deux gardes à la tête, l'un après l'autre. Ils tombent à terre et se volatilisent à leur tour (p. 110). Ils essaient de courir vers le centre de l'usine mais à chaque fois que l'un d'eux marche sur un right fix, il disparaît ... purement et simplement (p. 109).

Ce phénomène étrange de décomposition et de disparition des corps des gardes, personnages du jeu, accentue la xénoencyclopédie recherchée par la science-fiction pour adhérer aux visions véhiculées.

Dans cet environnement du jeu, l'annihilation de la matière physique est rendue possible grâce à l'évolution des simulations, des interfaces immersives, de l'intelligence artificielle et des capacités de calcul. Ces avancées permettent au jeu vidéo de créer des expériences de plus en plus réalistes où les objets virtuels se comportent comme dans le monde réel. Par conséquent, le joueur peut facilement immerger dans le monde parallèle soulignant par là l'interconnexion entre la fiction spéculative et la réalité scientifique.

Conclusion

Les thèmes majeurs issus de notre analyse approfondie de l'œuvre abordent les éléments clés de la façon dont le récit représente le monde parallèle ainsi que la réalité à laquelle il fait allusion, fournissant ainsi un cadre pour comprendre la vision d'un monde possible et ses répercussions sur la compréhension d'un monde réel.

Il est ici question d'un jeu vidéo qui offre une expérience riche et immersive d'exploration d'un monde virtuel. La trame diégétique du jeu offre aux joueurs des outils vidéoludiques qu'ils manipulent grâce à leurs avatars (Magdalena, Big, Eyrin, ...). C'est une expérience qui permettrait la perception de la différence entre un temps réel où vivent les joueurs et un temps diégétique où évoluent les avatars et traversent les mondes parallèles.

Dans notre cadre, la problématique est encore plus vaste. Étant donné que les écrans en général articulent le virtuel et le fictif, il est à se demander comment le joueur vivrait cette expérience de téléportation dans la réalité. Sohier propose d'explorer ce type d'expérience qui met en avant l'interaction entre le virtuel, l'imaginaire et le réel. C'est cette même forme tridimensionnelle que nous fait découvrir Sophie Rigal-Goulard dans son œuvre *24 HEURES sans jeu vidéo* où elle considère le jeu vidéo comme un cadre fictionnel dans lequel se déroulera l'action. C'est un monde parallèle au monde « réel » des personnages de l'intrigue.

L'univers parallèle, représenté dans le roman, permet aux personnages de se projeter dans une nouvelle réalité, considérée antérieurement comme une virtualité.

¹⁶ Mario Brcic et Roman V. Yampolskiy, « Impossibility Results in AI : a survey », *ACM Computing Surveys* 56 (1), 2023, <https://dl.acm.org/doi/full/10.1145/3603371> (cons. le 20 septembre 2023).

L'auteure brouille les frontières entre les deux mondes, réel et virtuel, afin de remettre en question les règles qui définissent le vrai monde. Les personnages découvrent la présence d'une réalité parallèle à la leur en traversant l'écran du jeu vidéo.

Dans un cadre élargi, la représentation du monde parallèle dans le roman *24 HEURES sans jeu vidéo* doit être appréhendée comme un bouleversement d'une vision traditionnelle des expériences de jeux vidéo vécues dans notre monde réel. Les motivations primitives des joueurs, telles que la compétition et le développement de nouvelles compétences, évoluent pour atteindre un stade avancé d'immersion profonde dans l'expérience virtuelle présentée ici par le monde parallèle. Cette expérience est plutôt une recherche de l'évasion dans d'autres mondes parallèles qui peut devenir une obsession fusionnant les mondes possibles. Nous pouvons alors envisager l'existence d'une autre vie dans l'univers parallèle. Cette vie, où le joueur acquiert une identité numérique, est à rechercher (« *J'allume ma console [...] La vraie life commence* » Terence, p. 19) puisqu'elle lui permet d'évoluer autrement¹⁷ et de s'imposer grâce à ses compétences de jeu. D'ailleurs toutes les discussions entre Terence et ses amis portent sur des commentaires concernant leurs parties. Ils ont un objectif commun, qui est d'éliminer le maximum de boss dans le jeu, pour enfin affronter Moon, le big boss. Étant donné que Terence ambitionne d'être le premier du réseau à y parvenir, il consacre plusieurs heures à jouer ce qui l'entraînera véritablement dans ce monde parallèle.

Comme le présente Sophie Rigal-Goulard, la virtualité, en devenant réalité, interroge les fondements mêmes du réel et le devenir humain. Dans *24 HEURES sans jeu vidéo*, des phénomènes, considérés jusqu'à présent comme non réalisables pour l'homme, sont désormais possibles. Il est question de phénomènes tels que la téléportation, l'autonomie des entités et la disparition ou la décomposition brusque de corps physiques. Les mondes possibles définissent ainsi de nouvelles lois et instaurent par là de nouvelles réalités. La porosité entre les mondes peut être l'occasion d'interroger notre épistémologie de la réalité dans sa relation avec la virtualité.

Nous avons abordé le roman de science-fiction *24 HEURES sans jeu vidéo* comme un prisme pour mettre en évidence le rôle de la science-fiction et des jeux vidéo en tant qu'outils stimulant l'imagination et favorisant une réflexion critique sur les répercussions des technologies émergentes. La vision du jeu et du monde parallèle fournit des informations précieuses sur les deux univers, réel et virtuel, ainsi que sur l'impact potentiel de la porosité entre ces mondes sur la société, l'économie et la culture.

Bibliographie récapitulative

Corpus

RIGAL-GOULARD Sophie, *24 HEURES sans jeu vidéo*, Paris, Rageot, 2018

Autres textes

BENJAMIN Mayo-Martin, « De la porosité des mondes parallèles dans *Le Maître du Haut Château* », *Postures* 10, 2008, <http://revuepostures.com/fr/articles/mayo-martin-10> (cons. le 9 février 2024)

BOURRE Jean-Paul, *Mondes et univers parallèles. A travers l'imaginaire et les sciences*, Levallois-Perret, Filipacchi, 1996, <https://excerpts.numilog.com/books/9782850183751.pdf> (cons. le 7 février 2024).

BRAUN Virginia et CLARKE Victoria, « Using thematic analysis in psychology »,

¹⁷ Alice Sohier et Romain Sohier, « Jeux vidéo : plongée au coeur des mondes parallèles », 30^{ème} Congrès International de l'Association Française du Marketing, May 2014, Montpellier, France, <https://hal.science/hal-01885803> (cons. le 16 septembre 2023).

- Qualitative Research in Psychology* 3 (2), 2006, <http://eprints.uwe.ac.uk/11735> (cons. le 13 septembre 2023)
- BRCIC Mario et YAMPOLSKIY Roman V., « Impossibility Results in AI: a survey », *ACM Computing Surveys* 56 (1), 2023, <https://dl.acm.org/doi/full/10.1145/3603371> (cons. le 20 septembre 2023)
- DEHOUX Amaury, « Murakami et La Poétique Du Monde Parallèle », *Poétique* 171 (3), 2012, <https://doi.org/10.3917/poeti.171.0277> (cons. le 1 janvier 2024)
- DESPRES Elaine, « L'important n'est Pas La Destination, Mais Les Seuils Que l'on Franchit. L'exemple Des Mondes Possibles Dans Fringe », *ReS Futurae* 19, juin 2022, <https://doi.org/10.4000/resf.10810> (cons. le 6 février 2024)
- FUCHS Philippe, *Les casques de réalité virtuelle et de jeux vidéo*, Paris, Presses des MINES, 2016, « collection Mathématiques et informatique », https://www.pressesdesmines.com/wp-content/uploads/2016/03/Visio_Extra.pdf (cons. le 6 septembre 2023)
- KLEIN Nicolas et BORELLE Céline, « Réalité virtuelle et santé mentale », *Revue d'anthropologie des connaissances* 13 (2), 2019, <https://doi.org/10.3917/rac.043.0613> (cons. le 1 septembre 2023)
- LI Yuchong et LIU Qinghui, « A comprehensive review study of cyber-attacks and cyber security; Emerging trends and recent developments », *Energy Reports* 7, 2021, <https://doi.org/10.1016/j.egy.2021.08.126> (cons. le 2 septembre 2023)
- MICHAUD Thomas, *De la fiction à l'innovation : Ces visionnaires qui ont changé le monde*, Paris, Le Manuscrit, 2022, <https://hal.science/hal-03583048> (cons. le 13 septembre 2023)
- SOHIER Alice et SOHIER Romain, « Jeux vidéo : plongée au coeur des mondes parallèles », 30ème Congrès International de l'Association Française du Marketing, May 2014, Montpellier, France, <https://hal.science/hal-01885803> (cons. le 16 septembre 2023)
- VILLERS Aurélie, « Par Le Petit Écran de Fringe », *TV/Series* 6, décembre 2014, <https://doi.org/10.4000/tvseries.344> (cons. le 1 février 2024)
- XIE Biao, LIU Huimin, ALGHOFALI Rawan, ZHANG Yongqi, JIANG Yeling, LOBO Flavio Destri, LI Changyang, LI Wanwan, HUANG Haikun, AKDERE Mesut, MOUSAS Christos et YU Lap-Fai, « A review on virtual reality skill training applications », *Frontiers in Virtual Reality* 2, 2021, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frvir.2021.645153/full> (cons. le 16 septembre 2023)

Imane El Karfa est docteur en langue et littérature françaises, laboratoire CREDIF, faculté des lettres et des sciences humaines Dhar El-Mehraz, Fès. Elle s'intéresse à l'écriture francophone en général et plus particulièrement à la réécriture, aux nouvelles technologies et à l'apprentissage de l'écrit.