

« *Alice in transmedia* » : De Lewis Carroll à American McGee, une expérience ludique complète ?

Claudia SALAGEAN
Université de Pau et des Pays de l'Adour.
Centre de recherches en poésie et histoires littéraires.

« *Alice in games* » ou l'itinéraire insolite

American McGee's Alice (Rogue Entertainment, 2000) et *Alice Madness Returns* (Spicy Horse, 2011), conçus par American McGee, constituent une exception évidente dans la postérité visuelle des deux œuvres les plus importantes de Lewis Carroll, dans le sens où ces jeux vidéo répondent à une vision singulière et libre du texte. Si nous connaissons *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) et sa suite *Through the Looking Glass* (1871), nous avons également préservé une image du personnage d'Alice essentiellement fixée par le cinéma, de même que le Pays des Merveilles évoque un territoire imaginaire établi, au croisement duquel de nombreuses œuvres et médias ont pu foisonner.

Nous pourrions supposer que si chaque version notoire tend à désacraliser *Alice*, le jeu tend à jouer avec l'œuvre en la faisant migrer dans des directions extrêmes, en proposant une vision ténébreuse et sanglante de l'univers carrollien. Je ne perçois pas cependant le terme de « désacralisation » dans un sens négatif dans la mesure où l'œuvre adaptée ne peut être que profanée si elle constitue le point d'origine du processus créatif. Intouchable, *Alice* pourrait le sembler si l'on s'en réfère au contexte victorien ainsi qu'à la relation particulière qu'avaient entretenue le pédolâtre Charles Ludwige Dodgson¹ et Alice Liddell, ainsi que nous le rappelle judicieusement Hugues Lebailly dans son article des *Jeux et enjeux critique*². De fascination contextualisée au fantasme post-moderne aux potentialités fascinantes, il n'y a qu'un pas.

Cet idéal de « l'enfant-rêve » ou dreamchild⁴ n'est en rien détourné par le jeu vidéo, bien au contraire, c'est dans ce médium que se profile la figure de la joueuse éternelle. Dans les livres, son caractère aventureux ne rencontre pas, comme dans les vrais contes de fées, les dangers d'une cruauté éthique ; cette figure est néanmoins menacée par sa perception des choses, faussée par le grossissement onirique d'objets, de personnages et de discours issus de la réalité et de l'imagination, ce qui a justifié des approches psychanalytiques. Le caractère très visuel et onirique d'*Alice* a permis au cinéma de jouer avec cet univers et son étrangeté labyrinthique créatrice de malaise. Les

1 Nom véritable de Lewis Carroll.

2 Hugues Lebailly, « Charles Ludwige Dodgson et la pédolâtrie victorienne. Ebauche de contextualisation d'une fascination prétendument idiosyncrasique », Michel Morel (dir.), *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques*, Nancy : Presses Universitaires de Nancy, 2003, p. 153.

4 Karoline Leach distingue la figure « rêvée » d'Alice, un idéal de pureté en grande partie forgé par la conception victorienne, de l'enfant réelle dans *In The Shadow Of The Dreamchild* (1999), y identifiant ainsi l'ensemble des éléments de la création du personnage notamment grâce à la correspondance de Dodgson avec d'autres fillettes et les photos qu'il a prises.

jeux vidéos prennent des risques en adaptant une œuvre : ils doivent d'abord concevoir celle-ci en tant que *gameplay*⁶ et proposer leur propre vision. Ils sont exposés à ces difficultés, ainsi qu'à d'autres, liées à leur réputation dans la mesure où les jeux vidéos ont longtemps fait l'objet de controverses liées au détournement des réalités et à une forme d'isolation.)

Il est assez amusant de constater que les versions vidéoludiques d'*Alice* se comptent sur les doigts d'une main et se sont, pour la plupart, adressées au jeune public. Les versions de McGee font clairement exception à la règle dès l'apposition d'un signal PEGI déconseillant leur utilisation à des joueurs en dessous de seize (pour le premier volet) et de dix-huit ans (pour le second). La vidéo de promotion d'*American McGee* en 2000 était explicite : « Alice a bien grandi, le Pays des Merveilles aussi » [*Alice grew up, so did Wonderland...*]. Ce slogan illustre des séquences montrant une jeune femme pâlotte aux traits visiblement empruntés aux canons gothiques, en train de taillader des cartes à jouer à figure humaine, ou assise à la table d'un Chapelier mécanique au teint cadavérique qui actionne une scie envoyée entre les jambes de son invitée... le tout assombri par une musique conçue par le batteur du groupe de *metal indus*⁷ Nine Inch Nails, accompagnée de hurlements et de rires déments.

Folie, violence et détresse émanent ainsi d'une figure que l'on fait grandir dans le mauvais sens, touchant en plein la figure de l'Alice aérienne et juvénile. Le jeu joue avec les références, encouragé par une industrie vidéoludique à la fois plus permissive et soumise à des codes et des attentes autrement précises que le cinéma, son proche parent. Les deux titres pourraient dès lors être surestimés dans la mesure où l'on met généralement en avant le médium pour son potentiel de jeu (donc le *gameplay*) avant son intérêt esthétique et ses qualités narratives. Ce n'est donc pas simplement d'une adaptation de l'œuvre mais bien d'une trans-médiation dont il est question, et qui problématise une conception de l'œuvre littéraire comme le point de départ d'une vision vidéoludique de cette œuvre, passant par la transformation d'une vision imaginée par les mots en réalisation dynamique et visuelle.

Si la trans-médiation implique un éloignement, un changement, nous allons voir que l'œuvre de Lewis Carroll est déjà, par essence, une vision ludique de la réalité et de la narration. Dans le texte, l'héroïne ne mène d'autre quête que celle du jeu, et cette « ludicité » devient son attitude face à l'extrême. Le jeu vidéo ne fait aucune infidélité à l'œuvre de ce point de vue. Il rend justement cette expérience physiquement plausible, permet une migration de l'œuvre, du sens, du signe, dans le système jouable.

L'autre particularité des deux titres conçus par McGee est encore de pousser à son paroxysme la dérive identitaire d'Alice et de faire de l'univers du Pays des Merveilles le lieu de l'interrogation – *to wonder*, verbe formant la racine de *Wonderland* – et de la perte de repères, conditions qui dans nos jeux mènent à une reconstitution de l'identité et, par-delà le simple support électronique met en jeu celle du joueur en tant que sujet.

Le sujet-joueur, un idéal ?

6 C'est sur le système de jeu ou *gameplay* que reposent l'identification et la classification des « genres », et non pas sur le thème, l'histoire ou l'ambiance. Par exemple, les *Alice* sont des jeux d'action plate-forme comme la série des *Tomb Raider*.

7 Le *metal indus* est un dérivé du *metal* utilisant beaucoup de sons électroniques, d'instruments évoquant des martèlements industriels et une esthétique correspondante. Les Nine Inch Nails, sont considérés comme des pionniers ; à l'heure actuelle le groupe emblématique allemand Rammstein est celui qui l'a popularisé à l'échelle internationale.

Dans un article intitulé « CHASING WHITE RABBITS », Daniel Tron convoque l'exemple d'un film considéré comme séminal dans la rencontre entre le septième art et les thèmes de l'alter-réalité et de la virtualité, à savoir *Matrix* des sœurs Wachowsky. Dès les premières scènes du film, Néo, le protagoniste, se réveille pour trouver un message sur l'écran de son ordinateur qui ébranle avec une brutalité simpliste toute sa réalité : « Réveille-toi Neo » [*Wake up Neo*]. Dès lors s'enchaînent des événements rehaussant le doute : un tatouage de lapin blanc sur le bras d'une inconnue, une pilule proposée par le hacker Morpheus, des *bugs* dans la réalité sous forme de répétitions de phénomènes...

La figure du Lapin blanc est au centre de tout un imaginaire ; cette apparition, dans l'*incipit* des aventures d'*Alice*, est tout à fait comparable à la notion anglophone du *glitch* ou *bug*⁸, puisqu'il introduit Alice dans l'alter-réalité, dimension de confusion dans laquelle son intégrité physique et mentale est soumise à la transformation. Alice est naturellement encline à suivre la créature, qui fait d'ailleurs partie de sa réalité personnelle, et tombe dans le terrier, flottant jusqu'à cette *terra incognita*, atterrissant sans le moindre mal. Dans le premier chapitre-niveau d'*Alice Madness Returns*, le joueur incarne Alice Liddell⁹, une orpheline de dix-neuf ans qui, traînant dans les rues d'une Londres en proie à la déchéance, est jetée dans une version ténébreuse du Pays des Merveilles sans ménagement. Sa rencontre avec une vieille connaissance, une infirmière alcoolique qui la rackette, déclenche une vision du Jabberwocky puis une distorsion dans le réel qui la propulse dans un vortex remplaçant ainsi le terrier. Dans le langage courant l'on appelle cette séquence une « figuration d'immersion » : elle se situe dans un prologue sous forme de cinématique, l'immersion « physique » quant à elle se déroulant lors de la prise en main du jeu. Pendant l'immersion « physique », le joueur s'identifie *de facto* au *player-character*, union permettant de se dissoudre et de perdre virtuellement toute attache au réel puisqu'il a l'impression d'être ce personnage qui avance¹⁰. L'entrée d'Alice dans le nouveau Pays des Merveilles ressemble d'ailleurs à une fuite dans un monde qui n'est lui-même qu'une déformation du réel, et qui nous fait ressentir ce qu'éprouve le héros de *Matrix*, découvrant qu'il n'est lui-même qu'un support de la Matrice alimentant les Machines, et que la réalité qu'il connaissait n'est qu'une illusion.

8 Le *bug* est une erreur de programmation d'un logiciel. Dans un jeu vidéo, il peut apparaître sous plusieurs formes, dont la plus connue est un élément qui n'est pas à sa place ; le personnage qui se met soudain à traverser les murs, ou encore la disparition de son cuir-chevelu, laissant la face cachée de son visage (qui n'est qu'un masque pixellisé) apparaître. Pour résumer, un bug est un élément qui transgresse le codage traduit en « tissage » visuel à l'écran et qui, un peu à l'instar de l'angoisse ressentie face à une perturbation dans le quotidien, peut créer un sentiment d'incongruité, de malaise ou (dans le cas des fameux *angry gamers*, de rage explosive). Il existe même des collections célèbres de ces erreurs pour amuser la galerie. A ne pas confondre cependant avec les « Œufs de Pâques » (ou *Easter Eggs*) qui désignent des éléments visuels appartenant à d'autres médias que les concepteurs glissent volontairement dans l'univers (par exemple des affiches de films sur les murs ou des personnages d'autres jeux qui s'invitent).

9 Le choix d'apposer le patronyme de la véritable inspiratrice des *Aventures d'Alice au Pays des Merveilles* ne s'explique pas vraiment mais la présence de références à d'autres textes de l'auteur comme *Hunting Of The Snark*, ainsi que des allusions glissées dans les dialogues sur un certain Dodgson qui serait le petit ami de la sœur aînée d'Alice permettent de relier le travail de ré-imagination à tout ce qui touche à l'auteur et à l'histoire autour de l'histoire.

10 La figuration d'immersion ou immersion cinématique est similaire à celle du spectateur s'identifiant à un personnage dont il suit les aventures. L'immersion physique marque la différence significative entre le film et le jeu, c'est à dire une simulation visuelle dynamique de mouvement et d'action grâce à la manette (ou au clavier et à la souris).

Cette transition violente sert aussi de point de départ à la conception du médium vidéoludique en tant que matrice et transforme ainsi le flottement onirique du texte en chute vertigineuse, traduisant par là même une transformation et une acceptation, toute contemporaine, de la violence trans-médiatique, pour peu que celle-ci soit jouable. Le Lapin devient ainsi une sorte d'opération virale, un « parasite désiré » pour peu que l'on se représente la réalité vécue par l'héroïne comme un système prédéfini où chaque action appelle à une réaction. Dès lors, la violence visuelle des jeux *Alice* les inscrit dans l'exploration de la singularité de l'individu et de son chaos intérieur, de même qu'elle traduit la transformation offensive de l'univers du texte en réponse à un désir contemporain de spectaculaire et de réinterprétation. *American McGee's Alice* et *Alice Madness Returns* nous font volontiers penser à des tableaux clairs-obscur illustrant cette dualité entre représentation de l'innocence et représentation de la violence, comme on peut le voir dans les peintures de Mark Ryden¹¹ ou le long-métrage de Jan Svankmajer¹² dont McGee revendique l'influence. Ces jeux ont poussé les critiques à les intégrer dans un courant à l'univers sombre et s'inspirant plus souvent que l'on ne l'imagine d'ouvrages littéraires, davantage que d'un type de jeu précis¹³. Dans le recueil *Game Art* dirigé par Matt Sainsbury, American McGee, directeur artistique du studio « Spicy Horse » situé à Shanghai, est parfois qualifié de genre à lui tout seul¹⁴. En effet, si ses *Alice* sont reconnus comme des chefs-d'œuvre et ont marqué un tournant dans la postérité de l'œuvre de Carroll, de même que dans l'histoire des jeux vidéos, le concepteur s'est fait connaître en travaillant sur des titres publiés par des franchises (*Doom*, *The Sims*) ainsi que sur des créations issues de son propre répertoire tels que *Grimm* et *Akaneiro*.

Dans un chapitre du recueil d'essais rassemblés par Bernard Perron et introduit par l'auteur Clive Barker, *Horror Video Games*, Laurie Taylor identifie ce courant spécifique comme le *Gothic ludic*. L'auteur fait essentiellement référence à un genre de jeu propre à développer une narration et une esthétique graphique très référencée : le *horror survival*. Ces types de jeux ont connu un âge d'or à partir de la seconde génération de *gamers* et s'appuient sur la fusion entre horreur et plaisir, terreur et pitié. Ils abordent les thèmes de l'enfance, de la soumission et de la torture psychologique ou physique, plaçant l'action dans un milieu exotique (châteaux en Europe orientale ou villages japonais hantés par exemple) et proposant au joueur d'incarner un personnage aux mouvements et aux opportunités intentionnellement limités : les héros ne sont pas

11 Peintre américain dont les tableaux mettent en scène des sujets féminins, jeunes en apparence, dans des univers ou des situations sordides contrastant avec le décor aux couleurs pastel. Ryden glisse souvent des éléments de prédilection comme des morceaux de viande, la tête d'Abraham Lincoln, du sang ou des démons dans des scènes peuplées de jouets bizarres ou de figures infantiles aux grands yeux.

12 Le film de 1988 utilise le *stop motion* pour les créatures un brin sinistres rencontrées par Alice, protagoniste silencieuse dont seules les pensées sont livrées par une voix *off*, dans un univers qui ressemble à une extension de sa propre chambre ; ce sont d'ailleurs ses jouets qui s'animent et incarnent les personnages du Pays des Merveilles. L'esthétique est grinçante, utilisant des références particulières (spécimens dans des bocaux, horreurs sous verre, barbelés, morceaux de viande se baladant dans la sciure, lieux clos, objets coupants, champignons en bois...) avec lesquelles le costume rosâtre d'Alice fait un contraste visuel.

13 Il convient de rappeler qu'en matière de jeux le genre définit surtout le type de *gameplay* (ici l'action ou la plate-forme) tandis que c'est le thème qui désigne l'ambiance, l'esthétique ou l'histoire. Les *Alice* sont souvent répertoriés comme *gothic* dans les catalogues anglophones, « horreur » dans les français.

14 Matt Sainsbury, *Game Art : Art From 40 Video Games And Interviews From Their Creators*, San Francisco, No Starch Press, 2015, p. 240.

des combattants, mais bien des survivants dont le salut dépend à la fois d'une utilisation judicieuse des ressources et d'une vitale compréhension de l'histoire et de l'univers qui les dominent.

Si les *Alice* ne s'inspirent pas d'une œuvre gothique et ne présentent pas les critères systémiques du jeu d'horreur, il demeure évident qu'ils s'inscrivent dans une redécouverte de l'esthétique gothique ou néo-gothique. Ils se situent donc au carrefour de ces expériences ludiques étranges et oppressantes. Ce sont des jeux d'action plateforme dont l'esthétique graphique mêle des décors rappelant les films de Tim Burton à la frénésie du *slasher movie*. Ils constituent une suite horrifique et originale des aventures d'Alice. Pour fuir la misère sociale, les abus et la misanthropie, la jeune fille livre un combat contre ses propres démons dans une dimension intérieure : une version sombre et violente du Pays des Merveilles. Mais après sa catatonie, elle ne retrouve pas un Pays de Merveilles mais bien de cauchemars. L'ancien pays merveilleux a subi les assauts de cette perte d'innocence brutale. Sous la dictature de la Reine rouge, monstruosité tentaculaire qui représente la dissociation et l'instabilité du psychisme d'Alice, le Pays des Merveilles est lui-même divisé, dans sa chaotique situation, entre alliés et antagonistes issus de l'univers carrollien. Les personnages du livre deviennent, dans le jeu, leurs propres reflets malfaisants et s'éloignent de toute caricature : les Snarks sont des piranhas libidineux, le Chapelier un automate obsédé par la fuite du temps et nécrosé, la Duchesse est une effroyable matrone cannibale, le Chat un conseiller squelettique, tout cela dans un jeu dans lequel, comme il le dit si bien, il faut *trancher*. On prend ainsi à la lettre ce qui, dans le texte, n'est qu'un non-sens ou une joute verbale.

J'avance le postulat qu'il existe un lecteur-joueur dans l'œuvre de Carroll en rappelant le constat que fait Jean-Jacques Lecercle à propos du point de vue du narrateur omniscient d'*Alice* dans son article « LEWIS CARROLL'S FEMININE STYLE »¹⁵ ; un regard « passionné » [*passionate gaze*] suivant le parcours de la fillette (très souvent vue de dos), observant ses erreurs et sa progression avec l'indulgence et l'amour d'un adulte épris de cette disposition ludique mais aussi avec la complicité de l'enfant enfoui dans cet adulte. Le jeu, ou plus exactement l'expérience ludique, est présent tout au long des deux textes de Carroll. Dès l'*incipit* du premier livre, le narrateur signe un pacte ludique avec le lecteur : le propos du texte est de s'oublier pour faire comme Alice et répondre à l'appel de la curiosité et du plaisir. Âgée de sept ans, la fillette s'ennuie à mourir par un chaud après-midi de printemps. L'Histoire que lit sa grande sœur ne l'intéresse guère et Alice se demande si le plaisir de constituer une couronne de marguerites vaudrait la peine de se lever. La mise en mouvement déclenche donc l'apparition du Lapin, notre *glitch* dans la réalité fictive, guidant le personnage vers son premier objectif. Voilà Alice lancée à sa poursuite dans un vaste jeu d'exploration qui se poursuit dans *Through the Looking Glass*. Dès le départ, mue par une affinité imaginaire propre à son âge et au caractère merveilleux, Alice s'étonne de moins en moins des créatures étranges qu'elle rencontre. Le seul frein à son plaisir est la menace de la fragmentation identitaire.

Le joueur de jeux vidéo se place dans une perspective très proche de celle de l'héroïne, puisque le support vidéoludique et l'écran deviennent les propulseurs de l'illusion virtuelle, comme le miroir et les autres éléments des mondes visités par Alice dans les livres lui permettent d'accéder à des situations plus incongrues les unes que les autres. L'image ainsi mise en mouvement dans le jeu ne fait, très ironiquement, que confirmer ce que l'Alice du texte déplore, à savoir qu'il n'y a rien d'amusant dans une

15 Jean-Jacques Lecercle, « Lewis Carroll's feminine style », *Lewis Carroll : Jeux et enjeux critiques*, op. cit., pp. 9-18.

histoire sans images ni conversations¹⁶. Or ce plaisir n'est que l'affaire du joueur qui, de simple lecteur devient marionnettiste, tenant entre ses mains le sort d'une femme fragile et émotionnellement instable.

La recherche du plaisir ludique est un leitmotiv du texte, même si les attentes de l'héroïne, à l'image de celles du *gamer*, sont vite contrariées. C'est pourquoi le Pays des Merveilles du jeu déconcerte ; rien n'est logique en apparence même si la trame du *gameplay* suit, elle, un cheminement linéaire et cohérent. Jouer le jeu de la folie traduit un relâchement dans la violence esthétique. L'univers carrollien impose une vision ludique à la fois du réel et du médium littéraire, grâce au jeu sur le langage, lui-même soumis à la mathématique ludique de la réflexion et de la versification. Le Lapin est comparable aux PNJ (personnages non-joueurs) des jeux vidéo, qui servent de guides ou d'intermédiaires. Dans les jeux vidéo, on utilise le mot *trigger* (déclencheur) pour désigner l'équivalent d'un élément perturbateur, ce qui marque le début d'un acte mais ce mot peut aussi désigner la bonne touche, la bonne combinaison capable d'ouvrir les portes et permettre d'avancer.

Dans les deux jeux, Alice tombe dans un vortex pour fuir une réalité qui, si elle ne laisse plus de place à l'ennui, accable dangereusement le sujet. Dans le premier niveau de *Madness Returns*, le sol s'effondre pour rappeler l'héroïne à l'enfer qu'elle a elle-même déclenché. La fuite instaure donc de nouveaux objectifs narratifs par rapport à l'œuvre, et si le joueur prend du plaisir, Alice retrouve d'abord le Pays des Merveilles pour ne pas laisser la violence du réel la dominer.

Dans le cas du jeu comme celui de la fiction littéraire, la poursuite des objectifs devient une quête temporaire mais dont le caractère semble aussi important que n'importe quel voyage initiatique capable de transformer le sujet. Dans le texte déjà, la petite Alice réalisait que ce monde étonnant pouvait la changer, lui faire perdre le sens des proportions comme des réalités. Mais, comme si elle était de connivence avec le lecteur, elle savait aussi que ce n'était qu'un rêve (donc un jeu).

La perspective de l'auteur d'*Alice* est de décrire des épreuves ludiques, plaçant l'héroïne dans une multitude de situations qui montrent le potentiel de transformation et de migration vers un support permettant de placer le joueur dans ces situations. Par exemple, la salle des portes dans le premier texte constitue un exemple très démonstratif puisqu'elle décrit une épreuve similaire au puzzle. Alice, limitée par les dispositions propres à son jeune âge, a une patience limitée, ce qui ne fait pas d'elle une *angry player*. En effet, elle se fixe un objectif clair : pénétrer par la petite porte et atteindre le splendide jardin de la Reine. Elle se pose la même question qui détermine le parcours du joueur – comment faire pour – identifiée comme la base du *gameplay* de la majorité des jeux par Bernard Perron¹⁷ et Espen Aarseth entre autres. Alice fait également des erreurs, les fameux *fails* du *gamer* puisqu'elle n'utilise pas correctement les objets générés par l'univers où elle évolue ; elle boit le contenu de la fiole, négligeant de prendre la clé avec elle et se retrouve à la taille adéquate mais sans clé pour progresser. Ce n'est qu'après avoir pleuré assez de larmes, sous sa forme, géante, pour être emportée par le courant de sa frustration que la prochaine étape lui devient accessible, il n'y a donc pas de véritable *game over*.

16 Lewis Carroll, *Alice's Adventures In Wonderland*, Lewis Carroll, Martin Gardner (éd.), *The Annotated Alice*, New-York : W. W. & Norton Company, 2000, p. 11.

17 Bernard Perron, Felix Schröter, *Video Games And The Mind : Essays On Cognition, Affect, And Emotion*, Jefferson : McFarland, 2016./ Espen Aarseth, *Cybertext : Perspectives On Ergodic Literature*, Baltimore: JHU Press, 1997.

Alice gagne littéralement des niveaux de perspective en changeant de taille, une adaptation à l'univers-jeu tout à fait similaire au joueur épousant les forces, les faiblesses, mais aussi les capacités a-réalistes de son personnage.

Le jeu vidéo se montre toutefois beaucoup moins clément et l'apprentissage s'opère plus rapidement. Il s'agit d'intégrer les mouvements et les *triggers* et non pas de réapprendre ou de changer à chaque fois. Ainsi, pour passer à travers les serrures de *Madness Returns*, il suffit d'appuyer sur une touche pour qu'Alice rapetisse après avoir consommé une seule fois le contenu de la fiole. Les objets de son inventaire se réduisent à des fonctions offensives (armes) capables d'ouvrir par ailleurs des passages. Ces armes sont importantes dans la mesure où elles constituent des éléments du texte transposés ou transformés en éléments déclencheurs dynamiques. Elles font partie intégrante du personnage et constituent l'interaction principale (en dehors du mouvement) avec l'univers. Ainsi, une théière qui ébouillante les ennemis, une massue à tête chevaline ou encore des cartes tranchantes renvoient directement à l'imagerie carrollienne détournée¹⁸ : devenus des armes, les éléments de jeux expriment la mise à sac de l'enfance. Alice, dans le texte, est sans cesse confrontée à l'absurdité de situations où son moi n'est pas à proprement parler soumis au même degré de perversion que dans le jeu, mais est considérablement fragilisé. Par exemple, dans le chapitre « Pig and Pepper » des *Adventures*, Alice veut sauver le bébé des griffes de la Duchesse et, dans ses bras, ce dernier se change progressivement en cochon (à moins qu'il n'ait toujours été un animal), comme si le narrateur voulait rappeler que l'enfer est pavé de bonnes intentions. Ce chapitre se transforme, dans le jeu, en arme utilitaire : la mitrailleuse en forme de moulin à poivre sert à faire éternuer des serrures en forme de groin et à ouvrir des passages secrets ou à faire apparaître les dents qui servent de récompense.

L'arme la plus démonstrative est encore le couteau, la principale arme d'Alice au corps à corps, et qui n'est pas un couteau de cuisine ordinaire mais un *Vorpalin Blade*. Dans les textes, il n'y a pas d'objets coupants directement mis à la portée de la fillette. Carroll semble soucieux de placer le danger réel (à la différence des conteurs traditionnels) hors du champ d'action physique pour ne le rattacher qu'à la dimension mentale. La lame qui tranche n'est d'ailleurs qu'une illusion : dans *Alice's Adventures*, la Reine ordonne que l'on décapite à tout bout de champ mais un des soldats cartes murmure à l'oreille d'Alice que rien ne se produit pour de vrai¹⁹. De même, dans *Through the Looking Glass*, le glaive *Vorpalin* n'est qu'une arme imaginaire et imaginée par l'héroïne en lisant le poème en écriture spéculaire du *Jabberwocky* et qui n'est illustrée que par Tenniel : nous voyons un chevalier (Alice elle-même) pourfendant la créature monstrueuse²⁰.

Alice tire une conclusion éloquente à la fin de sa lecture : « Quelqu'un a tué quelque chose » [*Somebod killed something...*]²¹. Pourtant, nous seuls avons le loisir, grâce à l'illustration, de contempler ce qu'elle ne fait qu'imaginer. Il y a là une connexion entre les trois points de vue (Alice, le narrateur, le lecteur).

18 Alice prend le thé avec le Chapelier, le Lièvre de Mars et le Loir dans le septième chapitre d'*Alice In Wonderland*, et dispute un croquet avec la Reine entourée de gardes cartes dans le huitième chapitre. Le bâton chevalin fait référence au cavalier ainsi qu'aux nombreuses pièces d'échec (à taille humaine) rencontrée à plusieurs reprises dans le monde du miroir dans *Through The Looking Glass*

19 Lewis Carroll, *Through The Looking-Glass And What Alice Found There*, Lewis Carroll, Martin Garder (éd.), op. cit., p. 90.

20 Ibid, pp. 148-149.

21 Ibid, p. 150.

Dans le jeu vidéo, l'image n'est plus seulement l'illustration mais le moteur visuel du passage à l'acte. Le jeu active l'univers imaginaire fait de mots et d'images et le programme (le transformant ainsi en système) pour faire surgir l'horreur évoquée par le combat. L'image de l'illustrateur est d'ailleurs la seule de toute l'œuvre à produire un sentiment de malaise. Ce n'est que dans le jeu que l'on affronte le monstre. Le glaive devient donc ce couteau parce qu'une épée appartient principalement au registre héroïque, tandis que le couteau appartient plus ou moins à celui du meurtre ou du film de genre *slasher*. Alice, culpabilisant d'avoir survécu au drame de l'incendie des Liddell, laisse sa soif de sang et de vengeance s'exprimer sans retenue et devient ce « quelqu'un » qui « tue quelque chose ». Il appartient au joueur d'interpréter si ce sont de véritables personnes qui ont été massacrées par la jeune femme, tandis que dans le Pays des Merveilles ce sont des monstres.

La barre de santé²² d'Alice dans *Madness Returns* est un rosier auquel s'ajoute une rose peinte en rouge à chaque fois que le joueur remplit une épreuve annexe. Quant aux mouvements, ils sont eux aussi directement empruntés à ceux de l'héroïne de Carroll : par exemple dans le monde du miroir, Alice flotte doucement au lieu de marcher. Dans le jeu, le flottement est une répétition de la touche assignée au saut et permet de franchir de véritables gouffres.

La mise en abyme du jeu dans le jeu fait également partie de cette trans-médiation qui permet au jeu vidéo de se singulariser par rapport à l'œuvre littéraire mais aussi dans son propre domaine de prédilection. Ainsi, l'échiquier géant dans *American McGee's Alice* ne respecte nullement les règles de la stratégie ; il ne s'agit en vérité que d'une arène de combat classique contre des pièces cyclopéennes, de même que la canne de croquet devient, dans les mains d'Alice, une matraque électrique.

Le jeu rappelle donc sans cesse que l'action prime, qu'il s'agit de jouer et non pas d'imaginer. La mort (donc la fin du jeu) marque un retour au réel et la mise en suspens de l'identité virtuelle du joueur. Il peut choisir de recommencer (puisque rien n'est définitif) et de compléter le parcours qui, à la fin, se solde par un retour au réel et une paix rendue au Pays des Merveilles. Cela n'empêche pas le jeu de poétiser ce type de parcours : « Les portes ont des serrures, les serrures ont besoin de clés et tu n'en as pas... » [*Doors have holes, and holes need keys, which you don't have...*] dit le Chat dans le jeu. Ces clés (ou déclencheurs) qu'elles soient de type alimentaires (potions, biscuits permettant de devenir minuscule ou gigantesque) ou offensives (les armes, les leviers, les déclencheurs dynamiques) ne sont elles-mêmes que des éléments du texte transmutés en objets fonctionnels dans le système.²³

Dans le jeu, le Chapelier se plaint (et devient même agressif) parce que l'heure du thé ne vient jamais : l'on peut interpréter cette déclaration comme la voix infantile du sujet en perpétuelle quête de plaisir. Au fond, ce personnage pourrait aussi bien dire qu'il voudrait que l'école soit buissonnière.

22 La majorité des jeux vidéos reposent sur un système de survie du personnage joué ; la barre de santé est un élément visuel désignant, le plus souvent par une ligne qui se vide ou se remplit, les « points de vie » du personnage. Quelle que soit sa forme esthétique, la barre de santé fait partie des éléments « directement lisibles », c'est-à-dire mis en évidence et, à la différence d'éléments purement décoratifs, à la base du fonctionnement du personnage. De nos jours, les concepteurs rivalisent de créativité en la rendant invisible et remplaçant cette barre par une altération de la marche ou un essoufflement du personnage par exemple.

23 Dans le premier chapitre d'*Alice In Wonderland*, Alice dispose de trois objets clés pour trouver un moyen de traverser la petite porte : une petite clé, une fiole et un biscuit. Les objets apparaissent selon les besoins de la situation et sont eux-mêmes des objets clés pour la progression. Dans les deux jeux ils servent les mêmes objectifs : faire grandir ou rapetisser Alice et ouvrir des portes.

L'appel du plaisir n'est pourtant pas gratuit pour les personnages, sans quoi Alice flânerait dans un paradis d'insouciance. Ce n'est d'ailleurs pas le cas dans l'œuvre ; la menace de se perdre (comme de perdre) est présente tout au long de son parcours à l'endroit, à l'envers, et se manifeste dans ses métamorphoses et la constante mise en doute de sa propre réalité : « Tu dois être folle [...] sinon jamais tu ne serais venue ici » [*You must be [mad] [...] or you wouldn't have come here*]. L'effondrement de l'identité, ce crucial repère par lequel l'héroïne résiste, en quelque sorte, aux règles chaotiques du Pays des Merveilles, devient, dans le jeu, une réponse indirecte à un questionnement sur le médium vidéoludique et sa capacité à mettre en jeu la position du joueur.

Le déplacement de l'œuvre au jeu pose effectivement le problème de la migration, cependant il ne concerne pas simplement les éléments propres à l'univers de l'œuvre. Il faut tenir compte de ce qui sépare les deux expériences. Le monde enchanteur et étrange de Lewis Carroll n'y est pas perverti ; il me semble plutôt y percevoir une révélation de ce malaise doucereux, comme si la narration avait été écrite pour pouvoir être jouée.

Le désir d'évasion d'Alice rencontre néanmoins des obstacles, bien qu'elle s'y prête avec amusement, notamment sa démarche inversée qu'il faut apprendre à maîtriser en recommençant, comme le joueur apprend à maîtriser les mouvements et les transformations de l'Alice virtuelle. Le joueur traverse ainsi le miroir de l'écran pour devenir Alice.

La fillette n'a même pas de destination dans le texte : elle dit elle-même que n'importe quel chemin fera l'affaire pourvu qu'il l'amène aille quelque part. Les options lui déplaisent pourtant : à droite comme à gauche, il n'y a que la folie. Le jeu vidéo semble reprendre là où le texte s'arrête. Si, dans l'œuvre la folie représentait une menace pour l'héroïne, le jeu consiste à y plonger, ou plus précisément, c'est le thème de la rupture avec le réel qui justifie le jeu.

Le miroir de la sagesse : la dualité d'Alice et la renaissance du joueur

Dans *Through the Looking Glass*²⁴, la fillette intègre naturellement la *mimicry* ou « l'art de faire comme si » ; c'est une étape ludique identifiée par Roger Caillois dans *Les Jeux et les hommes*²⁵. L'héroïne se dit qu'il serait merveilleux de traverser le miroir du salon pour entrer dans le pays de l'inversion. Comme dans toute féerie, il lui suffit de le vouloir et de croire cela possible pour y arriver. La traversée se fait donc lorsque le miroir n'est plus l'objet opaque reflétant la réalité mais la gaze, le brouillard ouvrant sur l'illusion. C'est là un authentique processus d'immersion si l'on admet que le jeu va, quant à lui, mettre en pratique cette illusion de traversée, sans même avoir besoin de bouger !

Le jeu vidéo intègre une dimension réflexive dans l'ensemble de son système, à commencer par l'interface grâce à laquelle le joueur fusionne avec son personnage, comme c'est le cas pour le miroir dans *American McGee's Alice* devant lequel le joueur peut tester les mouvements, son « reflet » étant Alice elle-même. De même, dans celle de *Madness Returns*, les réglages traduisent les corrélations cognitives, rappelant ainsi que cette « traversée » virtuelle plonge le joueur dans la simulation d'une perception.

24 Lewis Carroll, *Through The Looking-Glass And What Alice Found There*, Lewis Carroll, Martin Garder (éd.), op. cit., p. 145.

25 Roger Caillois, *Les Jeux et les hommes : Le masque et le vertige*, Paris : Folio, 1992.

Les désirs qu'il projette sur Alice, qu'ils soient ou non satisfaits, n'en deviennent pas moins une illusion de réalité.

L'enjeu majeur de ces jeux est donc l'identité, au-delà des objectifs purement scénaristiques. Plus l'on avance, plus la jeune femme reprend le dessus sur le mal qui ronge son propre domaine psychique. Cette dérive meurtrière devient paradoxalement la condition de la reconstruction du personnage morcelé (et par conséquent la réussite du jeu). En « grandissant » dans le jeu, le personnage accepte sa part de ténèbres (et donc rend au Pays des Merveilles un équilibre vital) pour espérer passer à autre chose. Et si c'était un message directement adressé au joueur lui-même ? Dans les deux jeux, le joueur épouse des objectifs précis : rétablir une cohésion en exterminant les ennemis responsables du chaos. En pénétrant la dimension à l'image de l'identité bafouée d'Alice, il ne massacre pas gratuitement ces créatures. Le véritable but est de remonter à l'origine de la contamination. En effet, nous nous apercevons très tôt du fonctionnement parasitaire des créatures. La prise de distance avec le texte tient aussi dans ce choix significatif de mettre en place la dualité dans la dissociation mentale. L'opposition entre les penchants violents de la jeune femme et son désir de liberté et de maturation s'incarne dans les personnages comme le Chapelier robotique et ses sbires, Tweedledee et Tweedledum qui deviennent des horreurs ovoïdes, reflets démoniaques des infirmiers qui martyrisent Alice. De même, la Duchesse symbolise la menace de la dévoration, donc l'obéissance aux pulsions meurtrières tandis qu'à l'inverse, les figures comme le Chat ou le Bombyx désignent le pragmatisme ou la sagesse.

Mais l'origine du mal à éradiquer est un ennemi supérieur dont la destruction marque le succès et la fin du jeu. Ce dernier est appelé dans le jeu vidéo un *boss*, et il en existe deux significatifs (pour les deux jeux). Dans *American McGee's Alice*, il s'agit de la Reine Rouge. Pour la suite *Alice Madness Returns*, c'est un personnage qui n'est plus issu de l'œuvre de Carroll mais une création inédite du studio « Spicy Horse », à savoir un proxénète qui apparaît sous la forme d'un marionnettiste titanesque.

L'exemple d'ennemi que j'aimerais aborder est la Reine. Souvenons-nous de ce qu'elle était dans le texte : une figure d'autorité abusive et stupide, effrayante pour certains, risible pour d'autres. Dans le jeu, en revanche, les têtes tombent vraiment. La Reine incarne la problématique de la dualité puisqu'elle est, aussi bien dans le premier que dans le second jeu, le double d'Alice.

La Reine est, dans le second jeu, assise sur un trône de chair qui n'est que l'extension de son propre corps, formé de tentacules sanguinolents, et qui s'étend sur son domaine en poussant des appendices, des chairs cancéreuses, des langues et des yeux géants, créature digne de l'un des bolges du huitième cercle de l'Enfer de Dante.

Ce monstre tentaculaire, qui perd son horrible visage dans le premier jeu, ne signifie-t-elle pas en vérité l'image qu'Alice possède d'elle-même ? Amputée de sa vie, de son identité, trompée et humiliée, elle devient son propre ulcère, et ce dernier, royalement dominateur, cherche à prendre le dessus. Dans cette exposition du sujet qui détruit pour se reconstruire, le jeu répond par l'interprétation psychologique à une question qui, dans le texte, demeure en suspens. En effet, dans le dernier chapitre d'*Alice's Adventures*, la fillette devenue géante cesse d'elle-même ce jeu insensé en empoignant les cartes et les envoyant valser, tout en s'exclamant : « Vous n'êtes rien d'autre qu'un jeu de cartes ! » [*You're nothing but a pack of cards !*]²⁶ Cela signifie que le Pays des Merveilles cesse d'exercer son pouvoir sur elle et que le retour à l'ordre (au réel) est imminent lorsqu'il n'est plus question de jouer. Dans le jeu, Alice reprend le dessus grâce au *gamer* qui ressent, lui aussi, cette victoire comme un accomplissement

important. C'est précisément ce que Jonathan Boulter définit comme les « moments d'aliénation et de sympathie²⁷ ». Le lien empathique unissant le sujet joueur au *player-character* est direct puisque l'on ne peut être qu'Alice ; dans le même temps, cette identification se double d'une empathie pour le personnage à la troisième personne.

Tel est le pacte ludique : le joueur doit être l'artisan d'une reconquête personnelle, d'un triomphe de l'unité sur la division. Mais est-il conscient que ce combat fictif peut aussi traduire la finalité de sa propre expérience ? La destruction devient une condition du jeu : la peur de laisser tomber un pot de marmelade sur la tête de quelqu'un, ou bien la peur de l'empoisonnement en lisant l'étiquette de la fiole étaient des mécanismes de défense prévisibles dans l'histoire qui voulait que l'héroïne n'écoute pas ses pulsions primitives. Le jeu donne le ton dès le départ : tuer ou être tué. Alice fume le hookah sans hésiter pour ouvrir des portes, avale des fioles comme le ferait un marin dans une taverne pour déclencher le mode *berzerker*²⁸ et se changer en bête féroce, temporairement invincible, ou multiplie les sarcasmes envers ses alliés même, dans une manifestation de relâchement, de déni de l'ensemble des règles et des restrictions..

Le démembrement virtuel du joueur est intéressant en ce qu'il permet la confrontation entre trois états d'esprits : le joueur, le concepteur du jeu et Alice. Le joueur est dans une certaine disposition, comme Alice. Sauf que le jeu a des conséquences vécues comme vraies grâce aux facteurs émotionnels. L'on parle alors d'absorption.

Ce n'est ni un déplacement, ni un travestissement. C'est une trans-mutation qui touche directement le joueur, évoluant dans le corps d'un personnage à l'identité déformée. Est ainsi confirmée la thèse de Jonathan Boulter selon laquelle le jeu vidéo permet de saisir l'instabilité et la fluidité du sujet quel qu'il soit. Bernard Perron, essayiste spécialiste du jeu d'horreur, va beaucoup plus loin en démontrant que l'expérience vidéoludique s'opère « à travers un CORPS » [*through some BODY*] et explique que dans l'immersion le joueur se « décompose » pour se recomposer²⁹. En incarnant Alice, le joueur adopte des objectifs différents de sa réalité qui pourtant en font partie. L'expérience implique réellement une scission identitaire et constitue une expérience d'incarnation.

Dans le premier niveau d'*Alice Madness Returns*, la « renaissance » d'Alice saute délibérément l'étape élémentaire de l'enfance pour signifier qu'elle a été happée par le trauma. Néanmoins, cette chute se solde par une métamorphose et un atterrissage en douceur dans le Pays des Merveilles : elle quitte ses habits de souillon pour retrouver ses bottes de cuir et son tablier taché de sang, qui n'est autre que sa véritable peau. Le joueur peut dès lors incarner la plasticité légendaire d'Alice, éternelle figure du changement, et sortir temporairement du handicap de son humanité.

Dans son essai sur Lewis Carroll, M. H. Inglin-Routisseau démontre que cette fragmentation du corps, déjà présente dans l'ouvrage, est cruciale dans le sens où elle signifie l'abandon de soi (la règle du jeu) et le retour vers soi (la finalité du jeu)³⁰. Dans le jeu vidéo, comme dans le livre, nous sommes dans le royaume de la subjectivité, et celle-ci exerce, telle la Reine, un pouvoir totalitaire que le jeu incite à maîtriser.

27 Jonathan Boulter, *Parables Of The Posthuman*, Detroit, Wayne State University Press, 2015, p. 46.

28 Le *berserker* est un guerrier des sagas nordiques qui, en libérant sa fureur, devient une bête humaine surpuissante. Le jargon vidéoludique l'emploie surtout pour désigner des transformations temporaires décuplant la force.

29 Bernard Perron, Clive Barker, « The Survival Horror : The Body Extended », *Horror Video Games : Essays On The Fusion Of Fear And Play*, Jefferson, McFarland, 2009, p. 130.

30 Marie-Hélène Inglin-Routisseau, *Lewis Carroll dans l'imaginaire français : la nouvelle Alice*, Paris, L'Harmattan, 2006.

À bien des égards, le sujet qui transparaît dans le texte trouve ses échos dans le sujet contemporain qui fuit de son plein gré la réalité pour la solution alternative du virtuel. Comme il l'apprend de l'expérience d'Alice, le jeu devient un outil de création de soi et d'acceptation par procuration, ce qui en fait un objet dont l'utilité est plus importante, peut-être, qu'un outil d'interprétation de l'œuvre. Déterminer dans quelle mesure il s'approche ou s'éloigne de l'œuvre reviendrait à ne percevoir *American McGee's Alice* et *Madness Returns* que comme de simples versions digitales et interactives. Le jeu transforme l'œuvre pour amener, dans cette expérience de réunion médiatique, le joueur à s'interroger sur les conséquences bénéfiques de sa propre transformation. Pour cela, le jeu incite à la fois à la continuité et au surpassement, aussi bien de l'œuvre textuelle que de l'expérience médiatique générale.

L'œuvre de Carroll s'adresse bien à ces facultés qu'il considérait comme nobles : curiosité, détachement, ouverture d'esprit, plaisir gratuit, découverte. Le joueur se situe à la croisée des chemins et s'engage dans une réflexion sur sa propre position ; il est bien conscient que le jeu ne lui montre, non pas les ravages de l'âge de la responsabilisation, mais bien ceux d'une jeunesse anéantie et d'une formation bâclée. Est-il utile de faire remarquer que l'expérience ludique apparaît comme la réponse au problème ?

Le joueur, par le seul fait qu'il se place devant un écran pour s'adonner à cette activité, devient comme Alice : un *outsider*. Il s'investit dans une quête virtuelle, existante en tant que donnée physique, mais qui n'est que du loisir. Vraiment n'est-ce que cela ? La lecture est pourtant davantage. Le ludique, quant à lui, opère une unification des expériences et des outils plutôt que de proposer une division stérile propre au discours qui le disqualifie, et qui veut que le jeu ne soit pas ce qu'il est : une activité enrichissante.

Dans « L'ATTITUDE LUDIQUE », Olivier Lejade définit l'expérience comme le « gouffre de l'Inconnu. L'Autre. Le chaos du hasard. S'y confronter, c'est garder les yeux ouverts face à ses peurs. »³¹ Les aventures d'Alice problématisent l'appréhension du réel et du futur de manière ludique ; le jeu vidéo en dépeint l'actualité. Le Pays des Merveilles visité par le joueur, de même que le Pays des Merveilles découvert par le lecteur, correspondent tous deux à la notion de l'incertain, du *world of perhaps* définit par David Punter³². Si ce dernier qualifie de monde du possible la post-modernité, le jeu vidéo franchit un pas supplémentaire en faisant de l'œuvre en général une incessante ouverture plutôt que d'inciter à la considérer comme une fin en soi. Selon Alice elle-même, son parcours dans *Madness Returns* constitue une « irrésistible ascension ». Son but est de comprendre avant de se battre, sans quoi le jeu ne pourrait efficacement transmettre son véritable message.

Celui du joueur devient alors plus complexe, plus grand peut-être ; il ne joue plus seulement pour se distraire, mais désire une réponse concrète à ses questions. En prenant part à l'intrigue, il est confronté à des enjeux en apparence virtuels, en vérité importants pour sa formation en tant que sujet. Comme Alice, il consent au danger virtuel ; car la véritable menace est moins l'apparence et la violence des créatures que l'acceptation d'un état d'esprit embué dans le préjugé où il n'y aurait pas de remise en question. Le Pays des Merveilles sombre du jeu nous le montre bien : jouer a un sens. Les attentes du *gamer*, qu'il soit débutant ou aguerri, ou encore celles d'un lecteur

31 Olivier Lejade, « L'attitude ludique », *La Fabrique des jeux vidéos : Au cœur du gameplay*, Paris : La Martinière, 2013, p. 22.

32 David Punter, *The Influence Of Postmodernism On Contemporary Writing : An Interdisciplinary Study*, New-York : Edwin Meller, 2005.

farouchement opposé au médium vidéoludique se retrouvent, dans tous les cas, surpassées.

Le médium vidéoludique correspond ainsi à la définition d'Irina Rajewsky du phénomène d'intermédialité comme un « croisement médiatique », que je qualifierai de complet, d'unificateur et de créateur. Il est une transgression non pas d'une œuvre mais d'une conception de l'œuvre comme limitée. Les jeux *Alice* constituent un point de jonction sur le devenir d'un médium et des changements qu'il opère sur l'individu et son rapport à la culture.

Cette conclusion est évoquée de manière ingénieuse à la fin de *Madness Returns*. Alice a vaincu l'ennemi ultime, le Dr. Bumby, à la fois dans la réalité et dans le Pays des Merveilles. En sortant du métro dans les rues de Londres, elle constate que le paysage incorpore des éléments du Pays des Merveilles : des champignons géants ont poussé sur le pavé, une végétation colorée et incongrue a envahi les maisons. Nous pourrions interpréter cette dernière scène comme une impossibilité pour la jeune femme de guérir complètement. Mais ce sont les dernières paroles prononcées par le Chat qui font de cette non-fin un message qui transcende le jeu lui-même : « Bien que sérieusement endommagé », dit-il, « le Pays des Merveilles est sauvé dans ta mémoire » [*And our Wonderland, thought damaged, is safe in memory*]. Ne peut-on penser en vérité que le mot *memory* traduit la sauvegarde ludique de l'œuvre de Lewis Carroll de même qu'une invitation à préserver une vision ludique de toute chose, de la vie ?

Le support hétérogène qu'est le jeu vidéo n'admet pas de mort réelle puisqu'il est soumis à la possibilité du recommencement. Au terme de cette expérience formatrice, il développe la perspective et la perception du médium comme dynamisme, révélant par là même sa capacité productive. Offrant la possibilité de se soustraire à toute définition réductrice de l'humain, de l'individu et de ses capacités, le jeu vidéo permet de concevoir la trans-humanité (processus introduisant la post-humanité), à travers l'adieu au corps, tout en permettant d'être soi-même (c'est-à-dire une conscience dynamique) libéré des restrictions culturelles, de genre ou d'opinions politiques. Ce concept a déjà été abordé dans des manifestes tels que le « Cyborg » de Donna Haraway et dans des performances transhumanistes comme celles de l'artiste Sterlac pour ne citer que deux exemples³³. Le jeu vidéo illustre de manière pertinente ce changement libérateur et créateur qu'est et doit être un médium. Comme toute œuvre humaine qui a l'objectif de répondre à de graves questions par la voie de l'imaginaire, le jeu nous permet de migrer vers une dimension en suspens où l'interrogation devient loisible et génératrice de progression. Le sujet qui se voit autrement engagé dans ce processus en tire une fierté gratuite et un accomplissement inestimable.

C'est dans la pratique assumée de ce discours du changement que résident la valeur et le pouvoir d'une œuvre de transformer, d'élever.

Pour citer cet article : Claudia Salagean, « Alice in transmedia » : De Lewis Carroll à American McGee, une expérience ludique complète ?, SFLGC, Bibliothèque comparatiste, publié le 01/07/2019.

33 Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto : Science, Technology And Socialist Feminism In The Late Twentieth-Century », source internet (2016) : <http://faculty.georgetown.edu/irvinem/theory/Haraway-CyborgManifesto-1.pdf>; Denis Baron, *La Chair mutante : fabrique d'un posthumain*, Paris, Dis Voir, 2008.