

**LE JEU VIDÉO *REMEMBER ME* ET LE ROMAN *LES FURTIFS*
Deux dystopies de la surveillance dans l'œuvre d'Alain Damasio**

Christophe **DURET**

Un. de Montréal

christophe.duret@usherbrooke.ca

Résumé : Cet article porte sur l'intermédialité formelle qui unit entre eux le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs*, d'Alain Damasio. Les deux fictions travaillent une même configuration de relations écuménales (c'est-à-dire les relations techniques et symboliques qui unissent un individu à son environnement et à autrui) – un même habiter – en fonction de leurs spécificités médiatiques propres et d'une mise en tension homologue des discours dystopique et eutopique. Cela donne lieu à une critique de l'habiter contemporain dans le cadre d'une société algorithmique émaillée par la surveillance et la présence d'enclaves sociales, de même qu'un habiter alternatif.

Mots-clés : dystopie critique, habiter, intermédialité formelle, société algorithmique, surveillance.

Abstract: This paper examines the formal intermediality relationship between the videogame *Remember Me*, and the novel *Les furtifs*, by Alain Damasio. The two fictions work on the same configuration of ecumenal relations (that is to say the technical and symbolic relations which unite an individual to his environment and to others) – the same inhabiting – according to their own media specificities and a homologous tensioning of dystopian and eutopian discourse. This gives rise to a critique of contemporary inhabiting within an algorithmic society punctuated by the surveillance and presence of social enclaves, as well as an alternative inhabiting.

Keywords: algorithmic society, critical dystopia, formal intermediality, inhabiting, surveillance.

Introduction¹

Nombre d'œuvres de la culture de genres contemporaine, en particulier dans la science-fiction et la *fantasy*, relèvent moins de l'art de la mise en récit que de « l'art de la création de mondes » (Jenkins, 2006 : 114) et donnent lieu à des « fictions écouménales » (Duret, 2019), soit à des fictions dans lesquelles sont représentés des mondes détaillés constituant, avec l'habiter qui les caractérise, l'objet central du récit en tant qu'entité au sein de laquelle s'interpénètrent les réalités chimico-physiques (un environnement), organiques (une faune et une flore) et, surtout, écouménales (des milieux humains). Par *écoumène*, il faut entendre l'ensemble des milieux humains vus comme les relations techniques et symboliques – c'est-à-dire les *relations écouménales* – qu'une société entretient avec son environnement (Berque, 2000), mais aussi avec autrui. Les relations écouménales sont constitutives de milieux humains et de leur *habiter*².

Les fictions écouménales, qu'elles soient réalistes ou fantaisistes, se veulent en prise directe sur l'imaginaire et les discours de leur temps, en particulier en ce qui concerne la représentation que l'on se fait de l'habiter. C'est notamment le cas des fictions écouménales relevant de l'utopie³, entendue ici en termes de rhétorique spatiale comme la « matérialisation d'un principe d'appréciation négative et d'un principe amélioratif de la conjoncture présente qui les a vues naître dans un espace-temps autre » (Duret, 2019 : 70), qu'il soit question d'eutopie (utopie positive) ou de dystopie (utopie négative) (Sargent, 2005).

Si les Temps modernes et le XIX^e siècle ont été favorables à l'eutopie (d'*Utopia* à *News From Nowhere*) – cet espace-temps meilleur où se veut garanti le bonheur de

¹ Les recherches dont rend compte cet article ont été effectuées grâce au soutien financier du Fonds de recherche du Québec – Société et culture.

² Qu'est-ce que l'habiter ? Une caractéristique fondamentale de l'être de l'humain (Heidegger, 1993) et le produit de la relation de l'humain à la terre (Dardel, 1990), laquelle comprend à la fois un ensemble de pratiques et une conscience singulière de la nature et de l'espace (Dupont, 2008). Ce phénomène de nature « onto-géographique » rend également compte des actes par lesquels on s'approprie l'espace, c'est-à-dire des *pratiques habitantes* (Rosselin, 2002) entendues comme des manières – comportements, fréquentations et usages – d'être aux lieux (Fries-Paiola et De Gasperin, 2014). Enfin, l'habiter est également un *co-habiter*, en ce sens qu'il est question d'être ensemble dans l'espace, ce qui met en lumière la dimension spatiale de la socialité. Si « [l']espace est une *catégorie* qui définit une *relation de coexistence* entre les éléments du réel » (Lévy, 1993 : 121, l'auteur souligne), le *co-habiter* se rapporte alors aux configurations des relations de coexistence des individus en société, l'espace social étant entendu comme un être ensemble dans et en fonction d'un milieu humain.

³ Le terme « utopie » est pris au sens de Sargent (2005), c'est-à-dire comme une catégorie au sein de laquelle figurent les eutopies et les dystopies.

chacun –, le XXe siècle a présenté, quant à lui, des visions sombres du futur avec la dystopie et ses récits de sociétés cauchemardesques œuvrant au malheur du plus grand nombre. Parmi ces récits figurent la dystopie classique (*Métropolis*, *Brave New World*, 1984...), mais aussi, dans les années 1980-1990, la dystopie critique (Sargent, 1994), cette dernière se distinguant de la précédente en ce qu'elle esquisse dans les limites même de ses œuvres un horizon eutopique.

Les œuvres romanesques et vidéoludiques de science-fiction de l'écrivain français Alain Damasio (1969-) répondent bien à la dystopie critique. Elles mettent en scène des sociétés autoritaires marquées par la dérive sécuritaire et des villes émaillées de dispositifs de surveillance et de traçage caractérisées par un recul de la *res publica* au profit de la privatisation des espaces de l'en-commun et de technologies plongeant les usagers privilégiés dans le confort, l'hébertude et l'hyperindividualisme des « technococons », pour reprendre l'expression de l'auteur. Mais au sein de ces dystopies figurent des enclaves eutopiques autogouvernées qui demandent à faire tache d'huile et à mettre un terme à la dysphorie en proposant de nouvelles manières de créer de l'être-ensemble, mais aussi d'habiter le monde.

Les dystopies critiques de Damasio matérialisent l'appréciation négative de la conjoncture présente – que l'on pourrait qualifier de « société algorithmique » (Paquette, 2018) – en en grossissant les traits jusqu'à la rendre insoutenable sous la forme d'un espace-temps dystopique tout en matérialisant dans le même souffle une organisation sociale alternative (eutopique) répondant à l'amélioration de cette même conjoncture et de l'habiter qui la caractérise.

Dans le cadre de cet article, nous nous intéresserons aux relations intermédiaires qui unissent le jeu vidéo *Remember Me* et le roman *Les furtifs*, deux dystopies de Damasio au sein desquelles les critiques de l'habiter contemporain et les propositions d'habiter alternatifs s'avèrent homologues tout en s'exprimant en fonction des spécificités propres à leur médium respectif. Lorsque l'on compare le jeu et le roman, on constate moins une relation d'adaptation à l'œuvre qu'un phénomène d'intermédialité formelle visible dans la simulation et la mise en récit de relations écrouménéales (un habiter) homologues, dépeintes par le biais de rhétoriques spatiales affines. Nous verrons toutefois, à la toute fin de l'article, que *Remember Me* offre une certaine résistance médiatique face aux critiques de la société algorithmique proposées

par Damasio, menant à un « échec politique » auquel échappe *Les furtifs*.

1. Résumé de *Remember Me* et *Les furtifs*

Alain Damasio est l'auteur des romans de science-fiction *cyberpunk* *La zone du dehors* (1999) et *Les furtifs* (2019), du roman de *fantasy* *La horde du Contrevent* et du recueil de nouvelles *Aucun souvenir assez solide* (2012). Il est également le cofondateur du studio de développement de jeux vidéo Dontnod Entertainment, dans le cadre duquel il a participé à la création de *Remember Me* et de *Life is Strange*.

Remember Me (Dontnod Entertainment, 2013) (ci-après, *ReM*) est un jeu de plateforme à la troisième personne sorti en 2013, alliant des séquences de combat, de piratage et de parkour. Il se déroule en 2084, alors que le réchauffement climatique a provoqué de nombreux désastres et crises politiques, sociales et économiques à l'échelle mondiale. Une guerre civile a déchiré l'Europe et, parmi ses victimes, figure Paris, détruite par un bombardement. Sur ses ruines est fondée Néo-Paris, Cité-État dans un monde où les gouvernements nationaux se sont effondrés tour à tour. Hors des enceintes des villes ne demeurent que des *no man's land* inhospitaliers foulés par les migrants en quête d'un refuge.

Dans une société où règnent la surveillance et la sécurité privée, un dispositif appelé « *Sensen* » tient lieu de média socionumérique. Technologie produite par la multinationale Memorize, il permet la conservation, l'effacement et le partage des souvenirs, des sensations et des émotions de ses usagers par le biais d'un implant cérébral, de même que l'affichage de la réalité augmentée. Malgré sa popularité, le *Sensen* ne fait pas l'unanimité. Parmi ses détracteurs figure un groupe de résistants appelés « *erroristes* », auquel appartient Nilin, le protagoniste incarné par le joueur. L'une des conséquences négatives du *Sensen* est la création des *leapers*, des individus dégradés au rang de sous-humains en raison d'une surconsommation de souvenirs distribués par Memorize, habitants des égouts et bidonvilles de Néo-Paris.

Lorsque le jeu débute, Nilin est prisonnière à la Bastille. Ses souvenirs ont été effacés pour la durée de son incarcération, résultat d'une condamnation pour sa participation au groupe des *erroristes*, pour lequel elle agit à titre d'*hacker* de mémoire. Elle possède en effet la capacité de pirater le *Sensen* des usagers et de remixer leurs souvenirs. Edge, le fondateur des *erroristes*, prend contact avec elle et l'aide à s'évader.

S'ensuit une série de missions conduites sous ses ordres à travers les différentes sphères de Néo-Paris : les bidonvilles de Deep-Paris, les quartiers haussmanniens augmentés de touches futuristes de Mid-Paris et les luxueuses tours de High-Paris. Les actions de Nilin permettent à Edge et aux erroristes de commettre une série d'attentats visant à renverser l'autocratie instaurée par Memorize, ses forces de sécurité et la technologie *Sensen*.

Recouvrant graduellement la mémoire au fil du jeu, Nilin réalise qu'elle est la fille des PDG de Memorize. Après avoir remixé leur mémoire, elle obtient de ses parents qu'ils l'aident à entrer dans H3O, le serveur central de la multinationale, afin de le détruire. Elle prend conscience qu'Edge est en réalité le serveur en question, une intelligence artificielle créée à partir des souvenirs douloureux et volontairement oblitérés des usagers du *Sensen*. Edge lui demande de le détruire afin que les souvenirs soient restitués à la population, considérant que la mémoire ne devrait pas être ouverte à tous et que les souvenirs pénibles devraient être vécus par les usagers plutôt que retirés.

Le roman *Les furtifs* (Damasio, 2019), quant à lui, est paru en 2019. Son intrigue se déroule en 2041 dans une France dystopique marquée par le recul de l'État au profit des grandes sociétés qui ont graduellement privatisé les communes. La surveillance numérique et les dispositifs de réalité augmentée (ou « réalité ultime ») y sont omniprésents.

Un drame familial sert de fil conducteur au récit. Tishka, la fille de Lorca et Sahar Varèse, a disparu du jour au lendemain, sans laisser de traces. Lorca soupçonne qu'elle a rejoint les furtifs, des êtres capables de se métamorphoser à volonté en s'hybridant avec les objets et êtres vivants de leur environnement. Ils cohabitent avec les humains et sont passés maîtres dans l'art d'échapper à leur regard et aux dispositifs de surveillance. Pour retrouver sa fille, Lorca intègre le Récif, une unité de l'armée chargée d'étudier les furtifs. Cette quête familiale se double d'un projet eutopique, alors que des collectifs libertaires reprennent les territoires privatisés pour en faire des zones autogouvernées. Leur lutte se verra fortement inspirée par les furtifs, dont l'existence, d'abord largement inconnue, est révélée à la population alors que l'on découvre que Tishka, toujours vivante, s'est hybridée avec eux.

2. Les relations intermédiales entre *Remember Me* et *Les furtifs*

Au cours des dernières décennies, les récits transmédiatiques (Jenkins, 2006) se sont multipliés au sein de la culture de genres, donnant lieu à des mondes fictionnels co-construits à travers une pluralité de médias, du roman au cinéma, en passant par la bande dessinée et le jeu, à l'instar des franchises *Matrix* et *Star Wars*. Il est alors possible de parler de transfictionnalité, un « [p]hénomène par lequel au moins deux textes, du même auteur ou non, se rapportent conjointement à une même fiction, que ce soit par reprise de personnages, prolongement d'une intrigue préalable ou partage d'univers fictionnel » (Saint-Gelais, 2011 : 7). Plus précisément, il est question de transfictions construites sur plusieurs plateformes que l'on pourrait alors qualifier de transmédiatiques. Ou plutôt, parce que la construction d'un monde à travers plusieurs supports médiatiques implique des contradictions, des discontinuités et des impossibilités narratives liées à leur matérialité (voir Besson, 2014), il serait plus approprié de parler de « transfictions intermédiales » (Duret, Intermédialités).

Prise dans son acception large, l'intermédiarité s'intéresse aux relations entre les médias en considération de leurs caractéristiques techniques et matérielles, soit dans l'optique d'une intermatérialité, et désigne un ensemble de configurations relevant de la traversée des frontières entre les médias (Besson, 2014).

Parmi les manifestations de l'intermédiarité, la culture de genres contemporaine accorde une place conséquente à l'adaptation : novélisation de jeux vidéo, de jeux de rôle sur table et de films, adaptations de bandes dessinées et de romans sous forme de séries télévisées, etc.

Lorsqu'il est question de la relation entre *ReM* et *Les furtifs*, il n'est ni question de transfictionnalité intermédiaire, ni d'adaptation à proprement parler, dans la mesure où chaque œuvre propose une intrigue, des personnages et un monde fictionnel distincts. Il est plutôt question d'un phénomène d'intermédiarité formelle. Catégorie proposée par Schröter (2011), cette dernière se fonde sur l'idée de structures formelles non spécifiques à un médium en particulier, mais présentes dans plusieurs, telles que la sérialité et l'immersion. Les concepts et principes de cette structure sont séparés de la base matérielle du média, relativement autonomes malgré le fait qu'ils s'actualisent à l'intérieur d'un substrat médiatique. Il y a là en jeu des homologies formelles et structurales entre différents dispositifs transmédiatiques.

Quelles structures formelles unissent les deux œuvres à l'examen ? Une configuration de relations écrouménéales qui sous-tend chacun de leur monde fictionnel et son habiter, d'une part. Un « espace théétique » (Duret, 2017), d'autre part, soit la projection des stratégies propres à la rhétorique utopique de ces œuvres, qui confèrent aux relations écrouménéales simulées ou mises en texte leur dimension axiologique dans une mise en tension entre un habiter dystopique au sein d'une société algorithmique et un habiter alternatif, eutopique.

Cette configuration de relations écrouménéales et cet espace théétique figurant au cœur du jeu *ReM* et du roman *Les furtifs* retravaillent en fonction des spécificités propres à leur médium respectif un même cotexte⁴ sur la base duquel se donne à voir un diagnostic de la conjoncture actuelle, appréciée négativement et marquée par la surveillance numérique et l'imposition de nouvelles enclaves sociales dans le cadre d'une société algorithmique. En ce qui a trait au principe amélioratif de la rhétorique utopique, les deux œuvres proposent une alternative à la société algorithmique en simulant ou en mettant en texte une « pratique signifiante » (Kristeva, 1974), le parkour qui, dans son rapport à la ville, constitue également une pratique habitante.

3. La société algorithmique

La configuration des relations écrouménéales de *ReM* et *Les furtifs* et leur espace théétique reposent sur le re-travail d'un cotexte commun, sur lequel nous allons nous attarder maintenant.

Les œuvres à l'analyse figurent toutes deux une organisation sociale marquée par un nouveau paradigme de la surveillance s'inscrivant à la suite des sociétés disciplinaires (Foucault, 1975) et des sociétés de contrôle (Deleuze, 1990); une organisation que l'on pourrait qualifier, après Paquette (2018), de *société algorithmique*.

Les sociétés disciplinaires désignent des organisations sociales où, à partir de la fin du XVIII^e siècle et jusqu'au milieu du XX^e, une surveillance panoptique répond « au problème de l'entière visibilité des corps, des individus, des choses, sous un regard centralisé » (Foucault, 1994 : 190) et contribue à une forme « d'orthopédie sociale »

⁴ Cotexte : ensemble des textes et discours auxquels un texte fait référence. Il se distingue de l'extra-texte (la réalité à laquelle le texte se réfère), dans la mesure où il est de nature sémiotique. Ainsi, ce qui s'incorpore dans une œuvre, ce qui passe par des médiations collectives (l'imaginaire social, par exemple), c'est un ensemble de signes plus large qui englobe le texte (Duchet et Maurus, 2011).

(Lefranc, 2013 : 54) dans un cadre où s'articulent intimement savoir et pouvoir. À l'époque où Foucault met au jour ce dispositif, il voit déjà se manifester les signes d'un nouvel agencement de la surveillance que Deleuze (1990) désignera plus tard sous le nom de « sociétés de contrôle », alors que les procédures disciplinaires tendent de plus en plus à se « diffuser, à partir non pas d'institutions fermées [prisons, hôpitaux, casernes militaires, usines, etc.], mais de foyers de contrôle disséminés dans la société » (Foucault, 1975 : 247).

Selon Deleuze (1990), les technologies de l'information et de la communication ont mis un terme au cloisonnement disciplinaire et favorisent la connexion des flux de biens, de personnes et d'informations qui traversent les sociétés, de même que leur libre-circulation. Elles en permettent la régulation. Dans une société de contrôle, chaque individu est traçable et identifiable en permanence et l'on passe d'un pouvoir transcendantal à un pouvoir immanent. La surveillance ne s'y exerce plus à partir d'un centre. Tout le monde contrôle ce que fait autrui et s'autorégule lui-même, suivant une logique de « microphysique du pouvoir » (Foucault, 1975) désormais généralisée.

Des chercheurs ont interprété la multiplication, l'automatisation et le raffinement des dispositifs de surveillance dans les dernières années comme le signe de l'émergence d'une nouvelle forme d'organisation sociale. C'est le cas, notamment, de Paquette (2018), qui envisage un déplacement de la société de contrôle vers une société algorithmique. Elle écrit : « nous assistons à la mise en place d'un dispositif spécifique engendrant de nouveaux agencements et de nouvelles formes d'individualités basées sur les profils (...), [un] phénomène sociétal (...) engendré par les algorithmes » (para. 1). Cette nouvelle organisation sociale de la surveillance accorde une place centrale à une logique de profilage dans laquelle l'analyse automatisée des données massives (*Big data*) permet d'exercer un tri social de plus en plus pointu (Paquette, 2018), de sorte que le traitement que chacun reçoit (en tant que consommateur et citoyen) varie en fonction de son profil (Bennet *et al.*, 2014).

Si la société de contrôle met à bas toutes les divisions, la société algorithmique instaure pour sa part de nouveaux cloisonnements (Paquette, 2018). Paradoxalement, dans un monde où fleurissent les villes globales (Sassen, 1991), marquées par l'hypermobilité et fortement connectées aux flux d'une économie mondialisée, aussi ouvertes soient-elles, de nombreuses divisions se créent au plan de l'habiter qui se

donnent à voir dans ce que McKenzie (1996) appelle la « privatopie », une tendance à la multiplication des enclaves privées que l'on retrouve principalement dans les villes américaines. Elle se manifeste notamment dans les quartiers résidentiels fermés (*gated communities*). Ces enclaves sécuritaires volontaires en engendrent d'autres forcées, des zones de non-droit en milieux défavorisés qui se ghettoïsent sur la base d'un même profil ethnoculturel ou socioéconomique. Elles entraînent aussi la réduction de l'espace public et un transfert du pouvoir au profit de la surveillance privée. Il y a alors dissolution de la société civile et de la sphère privée au sein d'un monde prétendument mobile et sans frontières, un monde de divisions sociales inégalitaires (Hardt et Negri, 2000). En bref, le tout-à-la-circulation et l'hypermobilité s'accompagnent, de manière paradoxale, d'un recul de la mixité sociale sous le coup d'une volonté de démarcation et de séparation spatiales et une privatisation de la vie publique, non seulement dans un esprit individualiste, mais également dans une logique d'exclusivisme, de clubisation (Mongin, 2013), en vertu de laquelle les individus se regroupent et habitent en fonction d'affinités électives : même niveau socioéconomique, mêmes loisirs, etc.

Pour Paquette (2018), s'appuyant sur Hardt et Negri (2000), il est question d'une architecture de forteresse en voie de se généraliser grâce à la logique de profilage exacerbée par *Big data*. Celui-ci, en effet, restreint l'accès des individus à une pluralité d'opinions et de contenus culturels. Il limite la mixité sociale en accentuant les effets de l'homophilie (une tendance à se regrouper en fonction de valeurs partagées) et crée de nouvelles divisions au sein d'une société réputée ouverte. Cela se fait au détriment de l'en-commun, car sous couvert de personnalisation (des offres d'information, des services, des produits...), le profilage algorithmique appuyé sur les données massives opère une

colonisation de l'espace public par une sphère privée hypertrophiée (...) Le danger étant que les nouveaux modes de filtrage de l'information aboutissent à des formes d'immunisation informationnelles favorables à une radicalisation des opinions et à la disparition de l'expérience commune (...), sans même évoquer la tendance à la captation systématique de toute parcelle d'attention humaine disponible au profit d'intérêts privés (l'économie de l'attention), plutôt qu'au profit du débat démocratique et de l'intérêt général (Paquette, 2018 : 167).

Il convient d'ajouter à ces caractéristiques la tendance de la société algorithmique à l'hypercartographie, soit au monitoring en continu, en temps réel et algorithmiquement

assisté des flux qui l'animent, c'est-à-dire des objets, des personnes et de l'information qui la traversent, leurs positions et trajectoires actuelles, mais également, dans une optique prédictive, les positions et trajectoires à venir, sachant que, comme le soulignent Bonenfant *et al.* (2014), la société algorithmique considère l'incertitude et l'indétermination comme néfastes. Dès lors, bien davantage que de surveillance ou de contrôle (d'autorégulation), comme le souligne Sadin (2009), il est aujourd'hui question de suivi ou de traçage, soit de localisation des corps en temps réel, sans rupture de faisceaux, et de cartographie précise des personnes et de leurs relations (entre elles et avec les objets) afin d'anticiper les dangers (du côté des États) et les potentialités d'achat (du côté du marketing). Il n'est plus uniquement question de vérification et de conformité, de modeler et d'orienter les individus monitorés, mais de prédire leur comportement par le biais d'un « traçage à tendance précognitive » (*idem*: 80).

Quessada (2010) propose le néologisme *sousveillance* pour rendre compte de la transformation de la surveillance au sein de la société contemporaine. Le concept témoigne, notamment, du passage d'une surveillance exercée par le regard à une surveillance axée sur le calcul et les prédictions. Il est alors question de *dataveillance*, soit de « la surveillance systématique de personnes ou de groupes par le biais de systèmes de données personnelles dans le but de réguler ou de gouverner leur comportement » (Clarke, 1988: 499). Enfin, la sousveillance marque le passage de la visibilité et de la position centrale de la tour panoptique à l'invisibilité, c'est-à-dire à l'opacité des algorithmes à l'origine du traitement informatique des données et des prédictions permises par ce dernier (Quessada, 2010).

Pour finir, la société algorithmique, en proposant un « agencement surveillant » (Haggerty et Ericson, 2000), canalise et stabilise les pulsions et énergies libres des citoyens-consommateurs, qui trouvent désormais à s'exprimer dans les désirs de sécurité, de profit et de divertissement, ce qui fait dire à Thrift (2011) qu'au complexe militaro-industriel succèderait aujourd'hui le complexe de la sécurité-divertissement.

4. Une société d'enclaves

De cette société algorithmique, *ReM* et *Les furtifs* donnent une appréciation négative en en grossissant tous les traits. Dans *ReM*, une série de catastrophes a entraîné la fin de l'interconnexion des villes globales en réseau pour donner lieu à un partage entre Cités-

États et no man's land. Seule persiste la mobilité conférée par les technologies numériques, présentes sous la forme du *Sensen*.

Néo-Paris incarne la privatopie avec son architecture de forteresse. La présence de Memorize, l'entreprise exploitant le *Sensen*, si elle favorise la construction de Néo-Paris sur les vestiges de la Ville lumière post-catastrophique, entraîne également des divisions au sein de la population et de l'espace de l'en-commun en raison de sa privatisation, visible dans l'opposition entre Deep-Paris, d'une part, et Mid-Paris et High-Paris, d'autre part. Les salariés des entreprises de haute-technologie et leur famille sont logés dans les quartiers cossus de Mid-Paris et High-Paris, composés de résidences fermées appelées *conforteresses*. Leur accès est interdit au tout-venant – les déshérités étant relégués aux bidonvilles de Deep-Paris – et gardé par des forces de sécurité privée et des robots (principaux antagonistes lors des séquences de combat du jeu), des dispositifs de surveillance composés de drones et de caméras, et des sas interdisant l'accès aux non-résidents – ces derniers offrant l'opportunité au joueur de s'adonner à des séquences de jeu axées sur le piratage du *Sensen* de leurs habitants.

Le *Sensen* découle d'une vision techno-optimiste qui voit l'interconnexion de tous par le biais des technologies de l'information et de la communication comme une alternative à la violence et à la barbarie qui ont marqué le XXI^e siècle, faisant écho à l'eutopie de la communication issue de la cybernétique (Breton, 1992). Toutefois, c'est sous les traits d'une dystopie qu'elle se réalise. La libre-circulation des mémoires des usagers sous la forme d'un réseau global d'information que permet le *Sensen* engendre les *leapers*, des hordes d'individus dégradés au rang de sous-humains en raison de leur assuétude aux souvenirs distribués par Memorize. S'ils proviennent de toutes les strates de la société, leur condition les amène à vivre dans ses marges, soit dans les égouts et les bidonvilles de Néo-Paris. Ajoutons au compte des fractures sociales engendrées par la technologie les « NoSens », immigrants illégaux, réfugiés climatiques, sans abri et démunis à qui le *Sensen* est refusé. Enfin, le décloisonnement des mémoires donne lieu à la violation du dernier bastion de l'intimité, comme en témoigne la nouvelle Bastille – une prison explicitement désignée en tant que Panopticon dans le jeu –, où les détenus voient leurs souvenirs effacés tout au long de leur incarcération, et donc dépouillés de leur personnalité. La nouvelle donne technologique décloisonne la société en mettant à bas les entraves à la libre-circulation de l'information, mais crée dans le même souffle

de nouvelles ségrégations spatiales établies sur la base du profilage des habitants et de leur position au sein de l'économie de l'information.

La figure la plus visible de la clubisation au sein d'une société algorithmique où s'amenuise l'en-commun est sans doute la confortesse de Mnémopolis. Résidence fermée située au cœur de High-Paris, elle propose une expérimentation axée sur une symbiose sociale totale à travers le partage de la mémoire de ses habitants, donnant lieu à une communauté mémorielle. La logique de clubisation réside dans le fait qu'elle ne réunit que les cadres de la multinationale Memorize, des résidents au statut socioéconomique élevé dont le style de vie commun est basé sur le confort, le luxe, la sécurité, la tranquillité et la liberté. Avatar de la privatopie, Mnémopolis est habitée par des « citoyens » de Memorize, et non de Néo-Paris.

Dans *Les furtifs*, la privatopie se manifeste par la « libération des villes ». Les villes libérées naissent « de la faillite [des] commune[s] asphyxiée[s] par les banques (...) [et] en rupture de paiement » (Damasio, 2019: 41). Elles sont soustraites à la gestion publique, désormais détenues et gérées par des entreprises privées qui leur donnent leur nom : Paris devient LVMH, Cannes, Warner, Lyons, Nestlé, etc.

Comme dans *ReM*, la ségrégation s'opère sur la base de la privatisation des espaces de l'en-commun. L'accès aux lieux et services publics comme les parcs et les routes est régi en fonction des différents forfaits citoyens contractés, comme le résume Lorca : « un forfait privilège pour les citoyens aisés et leur famille, un forfait premium pour les classes moyennes et un forfait standard pour les plus démunis. Et à ceux qui ne pouvaient pas payer le forfait standard, ils ont proposé de partir » (*idem*: 47).

Les dispositifs de traçage (systèmes biométriques, senseurs, capteurs, drones d'identification, système de géolocalisation) contribuent à cette ségrégation en gérant les accès à la ville en fonction du forfait de chacun. Les forces de sécurité privée, quant à elles, assurent la pérennité du système en éliminant toute forme d'habiter interstitiel, soit les occupations illégales des résidences fermées par les sans-toits, les migrants et les groupes de résistance de mouvance libertaire.

Parmi les technologies de traçage figure la *bague*, pendant futuriste du téléphone intelligent. Elle tient lieu de carte d'identité et sert également d'interface pour accéder aux réseaux en ligne et à la réalité ultime, successeur de la réalité augmentée. À l'instar des NoSens de *ReM*, les sans-bague sont des marginaux : « Pour les drones, un sans-

bague valait par défaut un standard... Surtout, un sans-bague étant au mieux un anar, plus sûrement un migrant ou un clodo, tu avais droit à un suivi personnalisé presque systématique » (*idem*: 333).

La ségrégation spatiale se donne ensuite à voir dans les *conforteresses*. Comme dans *ReM*, cette figure de l'habiter enclavé s'élabore autour du désir de sécurité, pris en charge par une « litanie sécurituelle » (*idem*: 271). Elle donne lieu à des copropriétés fermées, soudées autour des capteurs d'intrusion, transformant les immeubles en « boucliers anti-nuisibles qui neutralisaient au taser automatique aussi bien les rats que les chats non répertoriés, les drones de cambriolage que les démarcheurs sans bague » (*idem*: 204).

Le roman retravaille toutefois la figure de la *conforteresse* pour l'inscrire dans celle, plus large, du *technococon*, emblème d'une société d'enclaves où sont articulés plus nettement la fermeture à l'altérité et le désir de confort et de divertissement par une prise en charge technologique personnalisée. Dans *Les furtifs*, le concept est attribué à Varech, un philosophe qui alimente la résistance libertaire et épouse la cause des furtifs.

De la quête du « [c]ontrôle panique et raisonné de l'altérité » (*idem*: 525) menée de tout temps par l'humanité en vue d'atteindre la sérénité, le technococon constitue le dernier stade :

On a rapproché les dispositifs de contrôle de nos corps et de nos esprits, oui. On en a fait des armures individuelles et plus finement que ça, des membranes et des filtres paramétrables pour conjurer les violences toujours possibles. Surtout, on a cherché des espaces où l'on serait irrémédiablement à l'abri. Présent mais hors d'atteinte (*idem*: 525).

Le technococon, c'est l'intelligence ambiante qui permet un « monde bienveillant, attentif à nous. Un monde (...) qui nous protège et nous choie, nous aide et corrige nos erreurs, qui nous filtre l'environnement et ses dangers (...) pour notre bien-être » (*idem*: 351).

Le prix à payer est non seulement que l'intelligence ambiante « en profite pour nous espionner jusqu'au slip et pour nous manipuler jusqu'à la moelle » (*idem*: 351) dans le cadre d'une obsession hypercartographique, mais également qu'elle enferme ses usagers dans une « bulle autour de [leur] solitude », une solitude vécue par l'absence croissante de lien social en face à face, dans une coupure d'avec l'altérité, une absence menant à plus de relations tissées avec les objets connectés et à plus de solitude, de sorte

que le « réseau social est un tissu de solitudes reliées. Pas une communauté » (*idem*: 351). Les dispositifs de communication en réseau du technococon sont devenus « [l]’hyperlien des hyper-îliens » (*idem*: 527), et ses interfaces ont « fait naître l’alter ego, cette intelligence amie qui a permis de forclure l’altérité cruciale du rapport à nos pairs pour nous offrir, à la place, un miroir empathique et en réalité purement esclave de nos désirs » (*ibidem*). Enfin, le social y est désormais « en morceaux, éparpillé en tessons incompatibles. Une mosaïque où chacun est bienheureux debout sur sa tesselle – mais qui ensemble ne forme plus aucune figure solidaire » (*idem*: 525). Cet enfermement sur soi engendre une « déshumanisation relationnelle et empathique qui confine à la misanthropie molle (...) et rend improbable la rencontre avec ce qui n’est pas nous » (*idem*: 804).

Ainsi, non seulement l’espace de l’en commun est-il colonisé par la privatisation de la ville, mais le *technococon* en vient à disloquer le vivre-ensemble dans la société algorithmique du roman, créant du repli sur soi algorithmiquement assisté.

5. Renouer avec l’en-commun, retisser le social

À la logique de la privatopie et de son architecture de (con)forteresse, dépeinte sous le jour de la dystopie, *ReM* oppose une pratique habitante apte à réduire les fractures sociales et à décloisonner les espaces clivés, soit une forme de parkour allié à la stégophilie. *ReM* accorde une large place, dans sa mécanique de jeu, à la simulation de ces pratiques ludosportives urbaines.

Le parkour met « en scène des mouvements de liberté dans une corporéité typiquement urbaine et adaptés aux mobiliers urbains » (Lebreton, 2015: 32). Il exige de ses adeptes, appelés *traceurs*, qu’ils reconquièrent la rue et autres espaces publics à grand renfort de sauts, de bonds et de courses (*idem*: 32). La stégophilie, quant à elle, désigne l’exploration des toits par le biais de l’escalade urbaine.

Non seulement une telle pratique revêt un intérêt en termes de jouabilité, mais elle s’inscrit dans une culture de dissidence en proposant une nouvelle perspective sur l’habiter urbain. En distinguant les espaces striés et lisses de Deleuze et Guattari, la pratique parkouriste peut être qualifiée d’

acte de franchissement des lignes horizontales et des plans verticaux des espaces striés du pouvoir [du travail, de l’argent et de l’influence] (...) un mouvement vers la création (...) [d’un]

« espace lisse », un acte de mouvement continu, de vitesse et de variation à l'intérieur de l'espace strié de la ville. L'espace lisse comprend des corps en libre mouvement qui résistent et échappent continuellement aux forces de l'espace strié (Ortuzar, 2009: 54).

Selon Ortuzar (2009), dans le cadre des villes globales marquée par des espaces homogènes, aliénants, déshumanisés et générateurs de fragmentation sociale, le traceur recompose les fragments de la ville dans le mouvement, en propose une nouvelle lecture et remet en question les limites qui enclosent les lieux.

Dans le cadre de *ReM*, le parkour confère à Nilin la liberté d'action nécessaire pour surmonter les divisions marquant Néo-Paris. En escaladant furtivement corniches, enceintes, toits et façades, elle rallie les différents quartiers ségrégués de Néo-Paris, condition nécessaire à l'accomplissement des missions qui lui sont confiées et qui surmontent les divisions sociales et spatiales. Ce faisant, elle déjoue les dispositifs de surveillance des espaces striés du pouvoir et passe de la position passive d'individu tracé à celle, active, de traceuse. Nilin ne se contente donc pas uniquement de pirater les mémoires, mais elle devient également une « hacker de lieux » exploitant les failles dans l'architecture de la ville (corniches, toitures, etc.) pour accéder aux espaces à accès restreint, subvertir les dispositifs du complexe de la sécurité-divertissement et reprendre ses droits sur la ville dans un contexte où cette dernière est devenue une enclave à la disposition des seuls nantis (Garrett, 2013).

Qui plus est, dans *ReM*, le parkour favorise un regard transversal sur Néo-Paris, et ce en passant des bidonvilles aux *conforteresses*, en déjouant les dispositifs de surveillance et les forces de sécurité, en pénétrant dans les enceintes et en reliant dans une même trajectoire des mondes sociaux fermés, étrangers les uns aux autres. Cette perspective, qui s'inscrit en faux contre les dispositifs de surveillance assurant le maintien d'une privatopie, fait apparaître la ville dans toute sa totalité organique et outrepasser les clivages et la ségrégation spatiale qui en compromettent la communalité. Dès lors, il devient possible de concevoir le milieu urbain non plus à travers une perspective « îlienne » (Damasio, 2019) – propre à chacun des mondes sociaux qui composent la mégapole –, mais un regard qui, par-delà les enclaves, fait apparaître les habitants comme une communauté. À cet effet, le jeu se conclut par un regard surplombant porté sur Néo-Paris par Nilin. Sa dernière mission l'a amenée à détruire les serveurs de Memorize contenant les souvenirs douloureux des usagers du *Sensen* qui

ont été volontairement éliminés par eux. Une fois les souvenirs restitués, de même que la peine qui les accompagne, Nilin prend conscience qu'elle a devant elle « [u]n monde blessé. Un monde à apaiser ». Un vivre-ensemble débordant les anciens clivages apparaît alors : une communauté établie dans le pâtre – un compatir – au sein de laquelle naît la possibilité, pour tous les habitants, de surmonter ensemble la souffrance.

ReM simule la pratique habitante du parkour. Ce faisant, il inscrit dans sa mécanique de jeu l'exigence de furtivité propre au genre vidéoludique de l'infiltration⁵. Cela permet à la fois d'échapper à la surveillance et de désenclaver la ville. En d'autres termes, la furtivité prend pleinement part à l'expérience ludique et permet de construire un discours eutopique promouvant l'ouverture à l'altérité, opposé à la dystopie d'une société algorithmique enclavée.

Les furtifs accorde lui aussi une large place au parkour et à la stégophilie dans ses lignes, mais en insistant plus fortement sur leur dimension politique. Les traceurs et stégophiles forment des communautés intentionnelles de mouvance libertaire dont les pratiques ludosportives se doublent d'un habiter alternatif. D'une part, il s'agit de refaire la ville hors des contraintes architecturales initiales, soit de lisser les espaces striés et leurs frontières imposées : « Quand tu tires des tangentes par les toits, tu suis plus leurs rues. T'en traces d'autres, en biais ! Et au sol, t'es debout sur le truc où ils s'assoient, tu cours sur le mur qui les sépare et voilà, tu les réunis ! Tu casses leurs frontières » (*idem*: 316). D'autre part, il s'agit de créer des habitats dans les interstices de l'architecture de forteresse, soit entre les immeubles et sur les toits. C'est ce que font les membres de l'Inter, des « anarchitectes » qui « partent du principe que la ville doit être redonnée, réofferte. D'abord aux sans-abris, aux migrants, à tous ceux qui ne peuvent même pas se payer le forfait standard » (*idem*: 279), ce qu'ils font en créant des habitats rapides dans les enclaves premium et privilège. Le but est alors de « permettre que des gens se mélangent (...) [de] brasse[r] des niveaux d'habitation et des populations qui ne se croiseraient normalement jamais » (*idem*: 279) et, donc, de favoriser la mixité sociale mise à mal par la logique de clubisation.

Par la suite, reprendre les villes privatisées ne suffira plus et l'eutopie interstitielle cèdera le pas à un mouvement de libération : prise d'un immeuble et d'une

⁵ Dans les jeux d'infiltration, le joueur doit accomplir les missions qui lui sont confiées – s'emparer d'un objet, éliminer un individu, pénétrer dans un lieu prédéterminé ou le quitter, etc. – en demeurant furtif, c'est-à-dire sans se faire repérer par ses ennemis.

île de villégiature privilégiés, suivie d'un mouvement de fond qui fera tomber une à une les villes, de Nantes à Marseille, pour en faire des villes autogouvernées et restaurer l'en-commun.

Dans ce mouvement de fond, c'est moins la figure du traceur qui se veut significative que celle du furtif. Les furtifs sont des êtres en constante métamorphose, sans identité de forme et s'hybridant sans cesse avec les êtres organiques et les objets qu'ils rencontrent. Habitant les interstices des milieux humains sans être vus, à l'image des communautés intentionnelles habitant les interstices de la société algorithmique, « [l]'angle mort est leur lieu de vie » (*idem*: 11) et ils sont passés maîtres dans l'art d'échapper aux dispositifs de surveillance. Dans une « société de traces, contrôlée jusqu'à l'obscène, où le moindre vêtement, la moindre semelle de chaussure, le moindre doudou, une trottinette rouillée, (...) un banc public, les pavés même, émettent de l'information » (*idem*: 298), comme le résume Sahar, les furtifs, au même titre que les traceurs, échappent au traçage.

Des affinités unissent les furtifs, d'une part, et les zones autogouvernées des groupes libertaires, dont la Cité des Métaboles, construite dans les interstices de la ville libérée d'Orange. Comme l'affirme Lorca, la Cité est conçue pour évoluer et muter et « [l]'ensemble sonnait pluriel et baroque, métamorphique et instable » (*idem*: 497), qualités qui siéent aussi bien aux furtifs. Ces affinités sont telles que Lorca voit les Métaboles comme un repère potentiel pour les furtifs, tant elles leur sont adaptées :

la prolifération des volumes et des recoins, des décharges et des matériaux stockés, en faisait un temple possible pour les furtifs – un site en tout cas où on les imaginait parfaitement s'épanouir dans cette foultitude de caches involontaires laissées, en creux, par les habitants (*idem*: 497).

Les groupes libertaires associent aux furtifs leur lutte contre la surveillance et la reprise des villes libérées, figure de proue des victimes de la ségrégation spatiale :

Dans (...) [leurs] discussions, on sent potentiellement un pont politique se faire entre les furtifs et (...) [la] lutte sociale. Le furtif, dans les représentations qui émergent, c'est le clandestin, l'insaisissable, le migrant intérieur. Celui qui assimile et transforme le monde (*idem*: 501).

Apparaissant d'abord aux yeux de Sahar comme une légende urbaine répondant à l'imaginaire d'une société *hypertracée* et à son fantasme « de pouvoir disparaître, de devenir invisibles, de pouvoir fuir quand toute notre société crève d'être sous contrôle »

(*idem*: 86), leur présence, qui allégorise la lutte contre une société de traçage, est rapidement avérée et inspire les projets eutopiques des mouvances libertaires qui déboucheront sur les premières villes autogouvernées. Toutefois, les furtifs constituent davantage que les simples figures de proue de mouvements de lutte. Ils allégorisent également l'ouverture à l'altérité et la mixité sociale en vertu de leur capacité à s'hybrider avec les humains et les autres formes du vivant. Il s'agit d'une manière radicale de briser les enclaves entre soi et l'autre.

L'hybridation est non seulement associée à une ouverture radicale face à l'altérité, mais également à l'ouverture d'un champ des possibles et, par là même, à la capacité d'entrevoir des alternatives afin de transformer la société. Ainsi, lorsque Lorca s'hybride avec les furtifs, il manifeste des capacités lui permettant de se soustraire à la traque des autorités, mais il s'agit de la conséquence d'une capacité plus générale, soit celle de voir le monde au « conditionnel futur » et d'entrevoir un champ des possibles qui ne lui apparaîtrait pas autrement :

(Sahar) Tu sens le monde comme eux [les furtifs] à certains moments (...). Quelque chose te parle? Ou tu te sens comme guidé?

(Lorca) Pas vraiment, non. J'ai juste l'impression de me parler au conditionnel (...) Je dérive parmi le possible, l'alternative (...)

(Sahar) Tu sais comment on appelle cette forme verbale en littérature? (...)

(Lorca) Le conditionnel?

(Sahar) L'irréel. C'est une conjugaison qui exprime une hypothèse irréaliste, irréalisable. Le latin distingue l'irréel – l'irréel du présent, l'irréel du passé – et le potentiel. Ces trois formes sont rendues en français par le conditionnel, oui, tu as raison (*idem*: 357).

Cette forme verbale, c'est le langage même de l'utopie entendue comme « exercice ou jeu sur les possibles latéraux à la réalité » (Ruyer, 1950 : 9). Ainsi, les furtifs ne se limitent pas à allégoriser les aspirations d'une société à échapper au traçage généralisé ni à promouvoir un habiter interstitiel, mais ils permettent d'entrevoir les possibles latéraux à la réalité sans tomber dans l'irréel, capacité qui donne ultimement lieu à la réalisation de l'eutopie des villes autogouvernées et à la restauration de l'en-commun.

Conclusion : le caractère politique de la forme dans *ReM* et *Les furtifs*

En guise de conclusion, nous voudrions apporter ici quelques considérations sur le

caractère politique de la forme dans l'œuvre damasienne. Dans *Les furtifs*, la restauration de l'en-commun ne se limite pas au contenu du récit. Au même titre que le parkour, au plan de la mécanique du jeu, permet au joueur de déjouer la surveillance et de franchir les frontières qui divisent la société de Néo-Paris, la composition du roman relie entre eux subjectivités et mondes sociaux à l'aide d'une narration polyphonique qui échappe à la surveillance exercée par un point de vue omniscient. La composition du roman alterne en effet entre les perspectives à la première personne de protagonistes aux horizons, aux aspirations et aux perceptions diverses. Comme l'affirme Damasio (2018), la forme est politique et il ne pouvait être question pour le narrataire de demeurer captif d'un narrateur omniscient qui occupe, selon lui, une position de pouvoir, que l'on peut concevoir comme une réitération de la sousveillance au sein d'une société algorithmique.

Si, comme nous l'avons vu jusqu'ici, les deux œuvres analysées travaillent une même configuration de relations écouménales et produisent un espace théatique homologue en fonction de leurs spécificités médiatiques propres, *ReM* s'avère quelque peu problématique au plan formel. Tout jeu vidéo peut être vu comme un système (Salen et Zimmerman, 2003) dont l'ensemble des configurations possibles est fini et prédéterminé. Ainsi, la capacité du joueur à agir sur le monde qui lui est proposé se voit limitée par le système de règles et de procédures – les algorithmes – du jeu. En d'autres termes, l'agentivité du joueur émerge, pour reprendre Duflo (1997), dans « l'invention d'une liberté par et dans une légalité » (*idem*: 57), une liberté réglée qu'il qualifie de « légaliberté » (*idem*: 88). *ReM* propose alors au joueur un système qu'il ne peut transformer que dans les limites dessinées par ses algorithmes. Si *Les furtifs* propose sur la base d'un champ des possibles ouvert par un langage exprimé au conditionnel futur un habiter alternatif, libéré de l'emprise de la société algorithmique, *ReM*, pour sa part, n'offre au final qu'une liberté conditionnelle au sein d'un système qu'il reconfigure en fonction de ses actions sans jamais être en mesure de le transformer. Dès lors, le jeu se limite à la simulation d'un habiter dystopique, et la perspective eutopique d'une société libérée de ses technologies aliénantes et la création d'une communauté désenclavée – une communauté dans le pâtre – se voit simplement évoquée dans la cinématique⁶ conclusive, là où le projet libertaire du roman *Les furtifs* est pleinement mis en récit.

⁶ Cinématiques : séquences animées et non interactives adoptant le langage cinématographique afin de transmettre au joueur un contenu d'ordre narratif.

Enfin, on peut ajouter que les contraintes liées à la production d'un jeu vidéo triple A⁷ comme *ReM* (voir Jacques, 2015) ont quelque peu limité l'ambition de Damasio de rendre compte des spécificités de la surveillance contemporaine. Initialement, dans le monde de Néo-Paris, les déplacements de la population sont contrôlés en fonction des virus et maladies dont celle-ci est ou non porteuse et des portiques munis de détecteurs idoines déterminent sur la base de critères socio-sanitaires qui les franchit ou non (Jacques, 2015). La simulation d'un tel dispositif aurait réaffirmé la centralité du traçage sur celle du regard panoptique des sociétés disciplinaires, désormais obsolètes, et il aurait fait en sorte, également, que le joueur quitte le jeu en se disant : « Ouais, c'est vrai que je me suis éclaté, mais ce qu'on m'a raconté là, ce que j'ai vécu là, c'est ce qui se passe aujourd'hui, et putain ce techno-cocon intrusif qu'on nous met en place et qui nous construit, il faut que je m'en méfie » (Damasio, cité dans Gaultier, 2015, document non paginé). Mais l'équipe de concepteurs de Dontnod Entertainment, malgré les protestations de Damasio, a préféré opter pour des caméras de surveillance : « Pour moi, la société de contrôle du futur, ce n'est pas cela : les gens ont des puces implantées en eux, ils sont tracés directement et on n'a plus besoin de les filmer » (*idem*: document non paginé). S'il s'est agi de rendre plus aisément visible pour le joueur le caractère dystopique de la surveillance contemporaine – l'œil de la caméra ressuscitant celui, bien connu, de Big Brother, comme l'année 2084 évoque 1984 –, un autre effet aura été d'occulter la nature même du contrôle algorithmique contemporain.

En effet, selon Galloway (2006), le médium vidéoludique témoigne d'une capacité à mettre en lumière le pouvoir politique contemporain exercé sur la base du contrôle informatique, ceci en raison de la nécessité dont fait preuve le joueur d'intérioriser les algorithmes du jeu (ses règles et procédures) : « Gagner signifie connaître le système. Et, donc, d'*interpréter* son algorithme (*idem*: 91, l'auteur souligne). Les jeux vidéo proposent ainsi, toujours selon Galloway, une allégorie du contrôle, soit un « allgorithme », qu'ils étalent au grand jour. Or, en focalisant sur le pouvoir omniregardant des caméras, *ReM* distrait le joueur des caractéristiques de la sousveillance contemporaine qui, elle, repose sur la base d'algorithmes opaques, invisibles. En d'autres termes, il détourne le joueur de la rhétorique allégorique du médium vidéoludique, en même temps qu'il lui fait perdre l'opportunité d'expérimenter

⁷ C'est-à-dire les jeux vidéo grand public à fort potentiel commercial.

le contrôle algorithmique contemporain. Ce faisant, *ReM*, à l'aune du roman *Les furtifs*, peut être vu en partie comme un échec politique, car au-delà de la dimension subversive de la simulation du parkour et du piratage de mémoire, les « mécanismes de jeu n'étaient pas structurellement politiques » (Damasio, cité dans Gaultier, 2015, document non paginé) et ne se sont pas montrés suffisamment adéquats « pour pousser le joueur au recul, au choc réflexif » (*idem*: document non paginé) à l'égard de la surveillance et du pouvoir dans une société algorithmique. Au sujet de cet échec politique, Damasio affirme, deux ans après son implication dans *ReM*, avoir surévalué les capacités de la grammaire médiatique du jeu vidéo à articuler de manière appropriée sa critique de la conjoncture actuelle :

croire que je pourrais développer une pensée politique dans ce cadre [une production triple A] était une naïveté de débutant – ou pire : l'aveuglement d'un romancier qui n'a pas compris le média qu'on lui offre, qui veut l'investir avec des contenus pour lesquels il n'est pas fait. C'est l'expérience de jeu qui doit être réflexive par elle-même, dissonante cognitivement par elle-même – pour susciter ces éclats de pensée dont je rêvais (*idem*: document non paginé).

On peut alors voir *Les furtifs* comme un retour du refoulé, alors que Damasio y saisit à bras-le-corps la société algorithmique – qu'il qualifie de « société de traces » (Soucheyre, 2019) – et ses dispositifs de surveillance là où *ReM* et les mécanismes vidéoludiques le lui défendaient en raison d'une sorte de résistance médiatique.

Références bibliographiques

- BENNET, Colin J., Kevin D. HAGGERTY, David LYON, et Valerie STEEVES (2014). *Vivre à nu, la surveillance au Canada*. Edmonton: Athabasca University Press.
- BERQUE, Augustin (2000). *Écoumène : Introduction à l'étude des milieux humains*. Paris: Belin.
- BESSON, Rémy (2014). « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité », « Cinémadoc » <URL: <http://culturevisuelle.org/cinemadoc/2014/04/29/prolegomenes>> [consulté le 2/IV/2017].
- BONENFANT, Maude, André MONDOUX, Marc MÉNARD, Maxime OUELLET, et Fabien RICHERT (2014). « 'Big Data', gouvernance et surveillance », *Cahiers du CRICIS*, vol. 2014, n° 1, pp. 1-62.
- BRETON, Philippe (1992). *L'utopie de la communication*. Paris: La Découverte.

- CLARKE, Roger (1988). « Information Technology and Dataveillance », *Communications of the ACM*, vol. 31, n° 5, pp. 498-512.
- DAMASIO, Alain, Julie DELBOUILLE, Björn-Olav DOZO et Lison JOUSTEN (2018). « Interview d'Alain Damasio », *Res Futurae*, n° 12, <URL: <http://journals.openedition.org/resf/2185>> [consulté le 15/VIII/2020].
- DAMASIO, Alain (2019). *Les Furtifs*. Clamart: Éditions La Volte.
- DARDEL, Éric (1990). *L'Homme et la Terre : Nature de la réalité géographique*. Paris: Éditions du CTHS.
- DELEUZE, Gilles (1990). *Pourparlers*. Paris: Les éditions de Minuit.
- Dontnod Entertainment (2013). *Remember Me* [Xbox 360], Osaka, Capcom.
- DUCHET, Claude et MAURUS, Patrick (2011). *Un cheminement vagabond : Nouveaux entretiens sur la sociocritique*. Paris: Honoré Champion.
- DUFLO, Colin (1997). *Jouer et philosopher*. Paris: PUF.
- DUPONT, Louis (2008). « De la géographicité et de la médiance », *Géographie et cultures*, n° 63. <URL: <http://gc.revues.org/1592>> [consulté le 11/VIII/2018].
- DURET, Christophe (2017). « Défense et subversion de la thèse de l'ordre naturel au sein de la communauté goréenne de *Second Life* : Quand la transtextualité rencontre la rhétorique procédurale », *Loading...*, vol. 10, n° 16, pp. 129-148.
- DURET, Christophe (2018). « Une cartographie des relations intermédiaires entre le jeu vidéo et les autres médias dans le cadre des franchises transmédias », *Intermédiatités*, n°s 30-31, 25 p.
- DURET, Christophe (2019). *Le goût pour le Moyen Âge dans les fictions post-catastrophiques contemporaines : Une lecture mésocritique*, « *Savoirs UdeS* » <URL: <https://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/16057>> [consulté le 21/VII/2020].
- FOUCAULT, Michel (1975). *Surveiller et punir*. Paris: Gallimard.
- FOUCAULT, Michel (1994). « L'œil du pouvoir. Entretien avec J.-P. Barou et M. Perrot », dans *Dits et écrits III (1976-1979)*. Paris: Gallimard, pp. 190-207.
- FRIES-PAIOLA, Cécile, et Axelle DE GASPERIN (2014). « Introduction : Les pratiques habitantes au cœur de la recherche contemporaine sur les 'lieux de la ville', *Revue Géographique de l'Est*, vol. 54, n°3-4, pp. 1-14.
- GALLOWAY, Alexander R. (2006). *Gaming: Essays On Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

GARRETT, Bradley (2013). *Explore Everything: Place-Hacking the City*, New York: Verso.

GAULTIER, Pierre (2015). « Alain Damasio, un écrivain se prend au jeu », <URL: <https://www.poptronics.fr/Alain-Damasio-un-ecrivain-se-prend>> [consulté le 10/XII/2020].

HAGGERTY, Kevin D., et Richard V. ERICSON (2000). « The Surveillant Assemblage », *British Journal of Sociology*, vol. 51, n° 4, pp. 605-622.

HARDT, Michael et Antonio NEGRI (2000). *Empire*. Cambridge: Harvard University Press.

HEIDEGGER, Martin. (1993). « Bâtir, habiter, penser », in *Essais et Conférences*. Paris: Gallimard, pp. 170-193.

JACQUES, Emmanuelle (2018). « Dérives postmodernes du jeu vidéo AAA Remember Me », *Jeu vidéo et santé psychosociale: Journées recherche du Montpellier In Game 2015*, 16 p. <URL: <https://zenodo.org/record/1247287>> [consulté le 14/VI/2020].

JENKINS, Henry (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Londres, New York: NYU Press.

KRISTEVA, Julia (1974). *La Révolution du langage poétique*. Paris: Éditions du Seuil.

LEBRETON, Florian (2015). « Les sports urbains au service de la médiation éducative : Activités éduco-sportives et cultures urbaines », *Les Cahiers Dynamiques*, n° 65, pp. 30-39.

LEFRANC, Clément (2013). « Microphysique du pouvoir », *Petite bibliothèque*, pp. 53-56.

LÉVY, Jacques (1993). « A-t-on encore (vraiment) besoin du territoire? », *Espaces Temps*, n° 51-52, pp. 102-142.

McKENZIE, Evan (1996). *Privatopia: Homeowner Associations and the Rise of Residential Private Government*. New Haven: Yale University Press.

MONGIN, Olivier (2013). *La ville des flux : l'envers et l'endroit de la mondialisation urbaine*. Paris: Fayard.

ORTUZAR, Jimena (2009). « Parkour or l'art du déplacement: A Kinetic Urban Utopia », *TDR/The Drama Review*, vol. 53, n° 3, pp. 54-66.

PAQUETTE, Julie (2018). « De la société disciplinaire à la société algorithmique : considérations éthiques autour de l'enjeu du Big data », *French Journal For Media Research*, n° 9. <URL: <https://frenchjournalformediaresearch.com:443/lodel->

1.0/main/index.php?id=1439> [consulté le 19/VI/2020].

QUESSADA, Dominique (2010). « De la sousveillance : la surveillance globale, un nouveau mode de gouvernementalité », *Multitudes*, n° 40, pp. 54-59.

ROSSELIN, Céline (2002). « Pratiques habitantes dans des logements d'une seule pièce », *Communications*, n° 73, pp. 95-112.

RUYER, Raymond (1950). *L'utopie et les utopies*. Paris: Presses universitaires de France.

SADIN, Éric (2009). *Surveillance globale : Enquête sur les nouvelles formes de contrôle*. Paris: Climats Éditions.

SAINT-GELAIS, Richard (2011). *Fictions transfuges: La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris: Seuil.

SALEN, Katie, et Eric ZIMMERMAN (2003). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.

SARGENT, Lyman T. (1994). « The Three Faces of Utopianism Revisited », *Utopian Studies*, vol. 5, n° 1, pp. 1-37.

SARGENT, Lyman T. (2005). « Pour une défense de l'utopie », *Diogène*, n° 209, pp. 10-17.

SASSEN, Saskia (1991). *The Global City: New York, London, Tokyo*. Princeton: Princeton University Press.

SCHRÖTER, Jens (2011). « Discourses and Models of Intermediality », *CLCWeb: Comparative Literature and Culture*, vol. 13, n° 3, pp. 2-7.

SOUCHÉYRE, [Aurélien](#) (2019). « On est à l'état de société humaine la plus contrôlée de toute notre histoire », *L'Humanité*. <URL: <https://www.humanite.fr/alain-damasio-est-letat-de-societe-humaine-la-plus-controlee-de-toute-notre-histoire-672993>>

[consulté le 19/VI/2020].

THRIFT, Nigel (2011). « Lifeworld Inc And What to Do About It », *Environment and Planning D: Society and Space*, n° 29, pp. 5-26.