

« Un roman pour la génération Commodore 64 ». Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie *Extraleben* de Constantin Gillies

Bruno DUPONT

Un succès inattendu

Extraleben, premier volume de la trilogie éponyme (« Extralife » ou « Vie bonus » en français), marque les débuts romanesques de Constantin Gillies, auteur allemand né en 1970. Ce journaliste économique spécialisé en nouvelles technologies avait déjà fait son entrée dans le monde du livre avec deux ouvrages non fictionnels : *Wie Wir Waren* (jeu de mots sur *www*) qui conte l'histoire des pionniers de l'internet allemand, ainsi que *Die Macht mit uns*, recueil d'anecdotes, souvenirs et faits méconnus sur la saga *Star Wars* et le culte populaire qui l'entoure¹³⁴.

Ce premier roman, paru en 2008 chez CSW, très petite maison d'édition née en 1996, était initialement voué à un rare public : les amateurs de jeux vidéo intéressés par des histoires traitant de leurs univers virtuels, leurs passions et leur mode de vie. Cependant, profitant d'un bouche-à-oreille flatteur et de critiques élogieuses dans la presse vidéoludique, *Extraleben* s'est progressivement mué en succès commercial inattendu pour son auteur et son éditeur¹³⁵. Les chiffres atteints, s'ils restent modestes par rapport aux gros vendeurs du marché allemand, sont importants pour un premier roman publié quasiment sans publicité¹³⁶. Cet objet littéraire, au départ non identifié dans le paysage germanophone, a progressivement gagné en visibilité, ce qui a permis sa présentation dans les médias. D'abord dans ceux traitant exclusivement du monde des jeux, puis finalement sur des canaux généralistes, et même dans des publications traitant habituellement de livres à plus haute prétention littéraire.

Sa *success-story* inattendue mérite qu'on s'intéresse au roman de Gillies. Pour paraphraser Alain Badiou, de quoi *Extraleben* est-il le nom : Cet article vise précisément à faire le point sur la question. L'idée maîtresse est qu'*Extraleben* se profile comme représentant et porte-drapeau allemand d'une littérature en création que je voudrais appeler la *gamer-literatur*, « littérature *gamer* » en français. L'enjeu sera de montrer de quelle manière l'auto-affirmation se déploie et dans quelle mesure la littérature *gamer* existe (ou non) hors ce prototype *Extraleben*. L'analyse s'attachera au roman (personnages et intrigue) mais également à ses dépendances : l'image de l'auteur, le paratexte de l'œuvre, la stratégie de la maison d'édition ainsi que la position de la réception. En conclusion, nous dégagerons une définition de la littérature *gamer* et évoquerons son extension, son présent et son futur.

L'encyclopédie dans la fiction

En préambule à l'analyse de contenu, un résumé de l'histoire racontée dans *Extraleben* est

nécessaire. On y suit le narrateur Kee et son meilleur ami Nick, bientôt quarante ans et fans de *retrogaming*, courant du jeu vidéo consistant à se replonger dans des titres anciens et obsolètes. Dans le jeu comme ailleurs, leur devise pourrait être « c'était mieux avant » : ils vivent dans la nostalgie d'une jeunesse qu'ils refusent de quitter. Cela se ressent dans leur statut social : ils végètent dans un travail d'assistants de rédaction qui ne leur plaît que dans la mesure où il permet de surnager financièrement et leur laisse le temps de s'adonner à leur passion.

C'est d'ailleurs en exhumant un jeu des années 1980 qu'ils y découvrent ce qui ressemble à un message secret : « WELCOME TO DATACORP » (EL 32)¹³⁷. Sans hésitation, ils décident de suivre la piste et de partir à la recherche de cette mystérieuse Datacorp. Cette chasse au trésor les mène à travers l'Iowa, le Nouveau-Mexique, le Colorado, le Nevada et la Californie. Mais leur quête semble en intéresser d'autres : d'étranges inconnus les suivent, et ils découvrent un traqueur GPS sous leur voiture.

Alors qu'ils croient toucher au but, ils s'aperçoivent que le siège de Datacorp est en fait vide : l'entreprise a quitté les lieux. Un dernier indice, caché aussi dans un ancien jeu, pointe vers Kangerlussuaq, au Groenland. Mais Nick abandonne, préférant retourner en Allemagne comme ils l'avaient prévu. Seul Kee atteint finalement la base de Datacorp, où il apprend par un certain John qu'il s'agit d'une entreprise intervenant partout dans le monde pour résoudre les problèmes de *legacy*, c'est-à-dire de gestion des ressources informatiques anciennes toujours en utilisation. La suite d'indices était un moyen pour Datacorp de trouver et recruter de nouveaux employés, et Kee a réussi le test. Dans l'avion du retour, il retrouve Nick, entre-temps récupéré par Datacorp et lui aussi engagé.

À la lecture du résumé, il apparaît clairement que l'intrigue est centrée sur les jeux vidéo. Ce sont eux qui fournissent le décor, mais ils servent également d'élément déclencheur à l'action. C'est en jouant à *Raid over Moscow*¹³⁸ que Nick et Kee décident de partir pour les États-Unis, sur la piste de Datacorp :

en bon adepte des théories du complot, Nick n'hésite naturellement pas une seconde : il doit exister un lien entre notre découverte impromptue dans l'archive du Commodore et le vieux gourou de l'arcade : « Une chose est sûre : Day est notre homme. Si quelqu'un sait qui ou quoi se cache derrière ce message secret, c'est bien lui ».

« On dirait bien : » Je ricane, Nick ricane en retour.

Pour une personne extérieure, cela sonnait sans doute comme une remarque sans importance. Pourtant, ce n'était rien d'autre que la promesse de rendre ensemble une petite visite à ce mystérieux bonhomme. (EL 42)¹³⁹

À d'autres moments du roman, l'utilisation d'un jeu vidéo apporte un indice déterminant aux protagonistes. Ainsi, c'est dans *Pac-Man*¹⁴⁰ que se trouve un message codé les enjoignant de se rendre « JUST ACROSS FROM THE FIRST QUARTER » (EL 108), soit près de l'endroit où le premier *quarter* (pièce de vingt-cinq cents) fut introduit dans un jeu vidéo. Plus tard, c'est dans *Moonlander*¹⁴¹ (EL 173) qu'ils obtiennent le dernier morceau du puzzle qui les emmènera au Groenland.

Hors ces moments-clefs du récit, de nombreuses séances de *gaming* sont retranscrites dans le roman, même si elles ont peu d'influence sur la trame narrative. Il est dans les habitudes des deux compères de passer leurs soirées à revivre les jeux de leur jeunesse, confinés dans l'appartement de Kee, en se nourrissant exclusivement de *junk food*. Pareillement, chaque halte au cours du voyage est l'occasion de tester les jeux qu'héberge la salle d'arcade¹⁴² la plus proche. Nous découvrons là une

particularité d'*Extraleben* : le propos encyclopédique intégré à la démarche fictionnelle. Kee, narrant à la première personne, s'autorise fréquemment des digressions explicatives sur ses expériences avec tel ou tel jeu vidéo. Ainsi une remarque de Nick lui rappelle-t-elle l'histoire de *Pong*¹⁴³, premier jeu grand public de l'histoire :

bien sûr, le choix naturel, l'unicellulaire de l'évolution du jeu. Avec ce titre, les jeux vidéo ont quitté les laboratoires et les universités, pour entamer leur ascension vers la place de médias les plus importants du 21^{ème} siècle. Dans notre foyer, ce classique s'est invité sous la forme de la machine *TV-Multispiel*. Universum, la marque d'électronique du vépéciste Quelle, venait de lancer cette boîte grise pas chère – aussi grosse qu'un chauffe-plat au restaurant chinois – sur le marché. (EL 111-112)

Et la description de *Pong* et de ses conséquences sur la vie du joueur de se poursuivre sur trois quarts de page. Soulignons que cette focalisation sur le *gaming* est à son comble dans le premier volume de la trilogie. Dans les suivants, *Der Bug* et *Endboss*, l'accent se déplace du jeu pur vers les systèmes d'exploitation et machines obsolètes¹⁴⁴ : quoi qu'il en soit, le focus reste dirigé sur l'ordinateur au sens large. Dans le premier comme dans les autres titres, lorsque le problème devient trop technique et dépasse les connaissances du dilettante Kee, c'est au tour de l'expert Nick de prendre la parole (voir BG 75). Que ce soit par les pensées du narrateur ou ses conversations avec son acolyte, le roman s'enrichit donc de données historico-techniques pointues, dénotant l'expertise du duo dans le domaine très délimité des ordinateurs et consoles. Cet aspect encyclopédique est très important pour la série *Extraleben*, tant d'un point de vue quantitatif que qualitatif : nous verrons dans la sixième section de cet article que l'apport « scientifique » du roman est particulièrement souligné par ses laudateurs.

Dans cet étalage d'une culture traditionnellement délaissée par les canaux classiques de l'information et de l'apprentissage, on reconnaît une caractéristique marquante de la deuxième vague de la littérature pop allemande¹⁴⁵. Par les références précises à des éléments de sous-culture, le roman pop reconnaît à celle-ci le droit de cité et la revendique comme sienne. Cette intégration de la culture populaire vire parfois au *name dropping*, comme le reproche d'ailleurs Kee à Nick lors d'une de ses doctes interventions (voir EL 156). Dans *Extraleben*, l'affirmation culturelle typique du pop est poussée à son paroxysme. Ce roman affirme l'existence d'une culture de l'ordinateur et la canonise lui-même par le fait qu'il en traite inlassablement.

Portrait de deux nerds

Comme déjà évoqué, les deux personnages principaux d'*Extraleben* se définissent en premier lieu par leur appartenance au monde de l'informatique et des jeux. Ils assument leur condition de « nerds ». Entre nombre d'autres exemples, on peut citer cette brève description que Kee fait de son meilleur ami, alors qu'ils admirent la plastique de la présentatrice d'un congrès :

je dévisage subrepticement mon copilote. S'il n'était pas ce nerd absolu et ne passait pas sa vie à glousser avec cette raseuse de Sabina, Nick aurait vraiment ses chances – y compris avec une top babe comme celle-là. (BG 20)

Avant toute chose, il est nécessaire de s'accorder sur une définition du *nerd*. Apparue en anglais américain dans les années cinquante, ce mot désigne une personne dont les centres d'intérêt se polarisent autour d'une thématique précise. « *Nerd* » est plus couramment utilisé pour des individus s'intéressant exclusivement aux sciences, à l'informatique ou aux mathématiques, mais il est possible, par exemple, de taxer quelqu'un de « *nerd littéraire* ». Du fait de sa monomanie, le *nerd* a peu de

contacts avec ses contemporains et limite ses relations sociales aux autres *nerds* de sa branche. Le mot « *nerd* » est employé de manière péjorative par les gens extérieurs à la tendance, mais souvent revendiqué comme appartenance positive par les *nerds* eux-mêmes¹⁴⁶.

Les héros de Gillies répondent à quasiment tous les critères requis pour être *nerds*. Leur vie se centre sur le *retrogaming*, c'est-à-dire le fait de jouer à des jeux vidéo anciens et dépassés techniquement, en recréant si possible les conditions de l'époque. Dès lors, plutôt que d'utiliser des émulateurs, programmes permettant de faire fonctionner des titres anciens sur de récentes machines, Nick et Kee mettent un point d'honneur à utiliser la console de jeu originale, ce qui n'est pas sans effet sur leurs dépenses en informatique et *ipso facto* sur leur situation financière. Concomitamment à leur passion numéro un, Nick et Kee sont fans de culture populaire, pour autant qu'elle soit aussi datée que leurs références technologiques. Chez eux, la glorification du passé s'est étendue du monde de l'informatique à la vie entière. En natifs des années 1970, leurs références datent des années 1980 et 1990 : ils sont incollables en matière de musique, cinéma et *star-system* des deux décennies. Leur jeu favori est d'ailleurs la citation-devinette : l'un récite un court extrait de dialogue issu d'un film, et l'autre doit identifier immédiatement l'œuvre dont il s'agit (issue du cinéma populaire et souvent de films à faible prétention intellectuelle) et compléter la citation (voir BG 94). Enfin, toujours en adéquation avec le profil *nerd*, Kee et (surtout) Nick sont férus de pseudo-sciences, de faits étranges, de légendes urbaines et de théories du complot. Ils s'informent de toutes les rumeurs concernant des passages inconnus de l'histoire contemporaine, en particulier quand il s'agit de la Guerre froide, des services secrets, de la conquête de l'espace ou de l'existence des extraterrestres (voir BG 77).

Dans le premier volume, Nick et Kee font en outre preuve d'une absence totale d'intérêt pour ce qui les entoure. Hors du monde digital et de la culture *nerd*, rien ne les attire, et ils l'assument. La gent féminine exerce bien sur eux une attirance physique, mais ils se contentent, éternels adolescents, de gloser de loin en loin sur la plastique des passantes (voir BG 20). Tandis que la plupart des hommes de son âge aspirent à un bel appartement ou une maison, Nick vit toujours dans le même logement miteux que lorsqu'il était étudiant. Ses meubles de seconde main témoignent de son détachement par rapport à l'aménagement intérieur et de ses finances moroses. Lorsque les deux amis se retrouvent pour une soirée de *gaming*, ils se nourrissent de chips, grenouilles Haribo, soda et bière (voir EL 19-20).

Cette indifférence au monde extérieur est du reste parfois source de comique. Ainsi, les « Forschungsreisen » (voyages de recherche) à travers les États-Unis qu'affectionnent les deux amis n'ont de « Forschung » que le nom. Durant chaque voyage, il s'agit – contrairement à l'usage consistant à s'imprégner des coutumes, de la cuisine et de la couleur locales – de se laisser influencer *aussi peu que possible* par la culture du lieu, de vivre le moins d'expériences typiques qu'il se puisse. Pour cela, le *nerd* en vacances se retranche dans le cadre rassurant et aseptisé de son hôtel, et se nourrit des plats neutres du *room service* (voir EB 340). Si le trajet vers l'une ou l'autre curiosité de la culture *geek* force Nick et Kee à passer par quelque site historico-culturel, il importe de lui accorder le moins d'attention possible. Ainsi, traversant « la zone d'autogestion de la tribu Unetelle » (EL 117), ils

laissent le marché aux puces de côté et [s']arrêtent quelques mètres plus loin devant une porte en tôle sur laquelle quelqu'un a écrit « Video-Games » à la bombe de peinture. [...] À l'intérieur du réduit, on sent encore la chaleur des jours précédents : cela sent le désinfectant, la fumée et le sol humide. Le tout ne ressemble pas vraiment à une salle de jeux, plutôt à un entrepôt pour vieux automates d'arcade. Puisqu'il ne semble pas y avoir de préposé au change, je retourne en courant à la voiture et rassemble quelques quarts, répanus sur le tapis pendant le trajet.

Lorsque je reviens à la salle et son enfer de néons, Nick est déjà en extase. (EL 118)

Même quand le but du déplacement est la culture *nerd*, la découverte importe peu. Kee reconnaît en effet que leur poltronnerie les a souvent empêchés d'atteindre l'objectif d'une excursion. Il suppose habituellement la visite d'un site secret ou privé, siège d'une entreprise technologique ou d'un événement marquant pour la théorie des complots. Invariablement, l'accès à l'endroit en question est barré par un panneau d'interdiction, des barbelés ou une clôture. Et si quelque chose apeure les deux voyageurs, c'est bien le non-respect de la loi et la prise de risque qu'il sous-entend. C'est la raison pour laquelle la plupart des « voyages de découverte » de Nick et Kee se soldent par une photo dudit panneau d'interdiction. C'est le cas lorsque, dans *Extraleben*, Kee et son ami envisagent de se rendre à la décharge Atari où, selon la rumeur, le développeur états-unien aurait déversé des tonnes de cartouches de jeu surnuméraires (voir EL 93).

L'on peut tout de même constater une évolution dans ce désintérêt pour l'univers entier. Dans le premier roman de la série, comme le montre la citation ci-dessus, seuls les jeux et leur univers trouvent grâce aux yeux des futurs employés de Datacorp. En filigrane, on comprend tout de même que Nick (pourtant au départ le plus engagé et compétent dans le domaine informatique) vit un changement. Il aspire à rejoindre son ex-compagne Sabina, qui semble avoir beaucoup gagné en importance à ses yeux depuis leurs premières années de relation. Ce virage devient manifeste à la fin du roman, où Nick, à la grande stupeur de Kee, décide de ne pas poursuivre l'aventure jusqu'au Groenland mais de rentrer en Allemagne pour retrouver Sabina (voir EL 220).

Cette fêlure dans l'inséparable duo des « Kumpel[s] » (potes, EL 14) sera suivie par d'autres. Le deuxième opus, *Der Bug*, poursuit l'évolution et la différenciation des deux personnages. C'est au tour de Kee de se montrer moins enthousiaste que Nick pour leur nouveau travail de *Data Retrieval Specialists*. De son point de vue de narrateur, Kee considère que son ami devient l'archétype de l'employé modèle, obéissant à sa hiérarchie, travaillant avec un zèle suspect pour grimper les échelons, ne se posant aucune question éthique sur les tâches à réaliser. Plus largement, il le soupçonne de devenir un petit-bourgeois ennuyeux et étroit d'esprit et de ne s'intéresser qu'à son travail, son foyer, son jardin et sa fiche d'impôts (voir BG 31-33). Nick, lui, voit dans son métier l'occasion de s'adonner à temps plein à sa passion : l'étude de systèmes informatiques obsolètes. Il quitte donc le domaine du jeu au sens strict pour se frotter aux ordinateurs en général, ce qui marque donc un (léger) élargissement de son horizon culturel. Bien que Kee reste fidèle à son image de *nerd* pur et dur, il admet progressivement que son animosité pour Sabina n'est que le masque d'une attirance inavouable pour la compagne de son meilleur ami (voir BG 52).

Dans le troisième volume, Nick poursuit sa mutation : il est à présent papa d'une petite fille et les dangers de leur aventure (leur chef John est victime d'un prétendu accident d'hélicoptère, tandis qu'eux sont pourchassés par leur propre entreprise) lui apparaissent plus clairement et plus négativement qu'à Kee, qui n'a pas de famille à protéger. Cependant, ce dernier est lui aussi conscient que l'âge adulte le rattrape finalement et envie par moments son ami. En filigrane, la trilogie raconte donc le difficile passage à l'âge adulte de deux hommes entre la trentaine (au début de la série) et la quarantaine (à la fin), qui se rêvaient éternels adolescents. Les signes de vieillesse physique, la fin du célibat, les responsabilités au travail et la vie familiale sont autant de thématiques abordées à travers le prisme de

la légèreté et de l'ironie qui caractérisent le narrateur. En ce sens, le triptyque de Gillies est un *Entwicklungsroman*, un roman de développement personnel. Sa fin est aussi la fin de l'époque *nerd* pour Nick et Kee puisqu'ils quittent Datacorp, se préparant à rentrer définitivement, l'un vers son foyer, sa compagne et leur fille, l'autre vers ce qui semble le début d'une histoire sérieuse :

Mais nous sommes depuis longtemps ailleurs en pensée. Nick chez lui naturellement, auprès de Sabina et de la petite Gianna. Elles vont lui préparer un gâteau, du café, et attendre devant la porte aussi longtemps que son taxi ne sera pas arrivé au coin de leur rue. Demain matin, il rentre à la maison.

Et même le vieux Kee est, semblerait-il, attendu par quelqu'un à la fin de cette journée. Andie a appelé et demandé si je ne voulais pas lui rendre visite à L.A. la semaine prochaine, si tout était réglé. Elle viendrait me chercher à l'aéroport. Depuis lors, ma tête ne laisse que peu de place pour une autre pensée que celle-ci : la porte de l'appareil coulisse, et de l'autre côté se tient Andie, avec un panneau « Kee » et un sourire. (EB 343)

Ce tournant sonne implicitement la fin de la grande rétro-aventure de Kee et Nick. Tout comme la boutade de ce dernier : lorsque Kee propose, en conclusion à leur séjour à Tokyo, d'aller faire des achats (ce qui, *nota bene*, est déjà une entorse à leur code du « zéro sortie inutile de l'hôtel »), Kee répond : « volontiers [...]. Mais quelque chose de nouveau, pour changer, OK? », mettant un terme discret au Principe de Lisa¹⁴⁷, leur refus strict de tout ce qui date d'après 1995.

Paratexte : le livre qui voulait être jeu vidéo

Les deux premières sections de l'article traitent des caractéristiques internes au roman pouvant l'estampiller « littérature *gamer* » : ce quatrième point s'attarde sur le paratexte. Il s'agit d'une étape de transition entre l'étude purement littéraire et celle qui se penchera sur les phénomènes externes au roman (cinquième et sixième parties). Par paratexte¹⁴⁸, j'entends ici la couverture du livre (en ce compris le texte de présentation en quatrième de couverture) ainsi que les éléments situés à l'intérieur du livre mais externes au récit. Nous verrons que ces composantes jouent un rôle dans le positionnement du triptyque.

Commençons par la présentation de l'objet livre, ce par quoi il se fait connaître à son lecteur : la couverture. Chacun des volumes de la trilogie est édité au format poche, avec un fond de couverture blanc, des écritures noires (auteur et titre) ou rouges (titre de la trilogie : *Extraleben*). Cette trichromie se répète dans les illustrations de couverture : sur fond blanc se détache un graphisme en noir et rouge. L'illustration du premier volet est un gros plan du joystick du Commodore 64 – nous verrons que cette donnée est importante. *Der Bug* est décoré du schéma d'un processeur informatique et *Endboss*, dernière aventure de Kee et Nick, par le détournement d'une image bien connue des *gamers*. Il s'agit d'un des aliens du jeu culte *Space Invaders* (Taito Software Inc., Atari Corporation, 1978). Tout comme pour le déjà évoqué *Pac-Man*, les graphismes rudimentaires de ce titre sont sortis du domaine du jeu vidéo pour entrer dans la culture populaire. Sur la couverture, l'alien volant semble pulvérisé par un tir : son œil droit explose en une tache de sang.



Figure 1 - Les illustrations de couverture des trois tomes d'Extraleben

Il est donc manifeste que les premières de couverture des trois livres évoquent le monde des jeux vidéo. Cette thématique commune se décline en fonction du contenu de chacun des romans : le premier est consacré à une quête de messages dans d'anciens jeux (d'où le joystick), le suivant tourne autour d'un bug généralisé menaçant le monde informatique (voilà pourquoi un processeur) et le dernier s'ouvre sur la découverte de l'hélicoptère ensanglanté de John, le supérieur de Nick et Kee (événement symbolisé par l'alien blessé). À l'intérieur du roman, on trouve, de même, régulièrement des illustrations en rapport avec le monde de l'informatique.

Semblablement, les titres sont une référence claire au monde du *gaming* : nous avons vu qu'*Extraleben* signifiait « Vie Bonus ». L'anglicisme *Bug* est, quant à lui, aussi en usage en français pour nommer une panne informatique : enfin, *Endboss* veut dire « Boss final » et désigne dans le jargon du jeu le dernier ennemi à vaincre pour terminer l'aventure. Dans le cas du *Bug*, la référence au contenu du livre est évidente : pour les deux autres titres, elle repose sur un jeu de mots. *Extraleben* peut se lire comme « extra Leben », donc en langage courant « vie extra ». L'expression peut faire allusion à la nouvelle vie palpitante qui s'ouvre pour Nick et Kee avec la découverte du message secret. De la même façon, *Endboss* peut s'interpréter comme « Ende des Bosses », « fin du chef », puisque John trouve la mort à la fin du roman. Ici, une deuxième interprétation est toutefois possible : le « boss de fin » serait la dernière aventure de Nick et Kee et signifierait donc que leur histoire est close à jamais.

La quatrième de couverture reprend un résumé du livre visant à mettre le lecteur en appétit. Ici aussi, l'éditeur annonce la couleur :

En réalité, Nick et Kee voulaient juste dépoussiérer leur Commodore 64. Voyager une fois de plus dans le temps, dans le monde de *Space Invaders*, *Pac-Man* et *Donkey Kong*. Mais le voyage rétro accouche d'une surprise : dans un jeu des années quatre-vingt, ces pros du joystick vieillissants découvrent un message secret :

WELCOME TO DATACORP

Leur ancien instinct de hacker refait subitement surface. Les deux amis partent à la chasse dans la jungle des bytes – et découvrent une nouvelle piste : elle conduit en Iowa, au milieu de l'Amérique profonde. Dès lors, plus de marche arrière possible. Attiré irrésistiblement par la chasse au trésor digitale, le duo part pour les USA. Pour ces archéologues amateurs commence une odyssée à travers le monde – et à travers l'histoire des jeux. Mais peut-être s'agit-il en définitive de bien plus que d'un nouveau meilleur score. (EL quatrième de couverture)

Le texte de mise en bouche recourt massivement aux références au monde de l'ordinateur : treize mots ou expressions s'y rapportent, ce qui est considérable pour un texte aussi court. Nombre de ces mots ont valeur d'accroches pour le regard du lecteur : « Commodore 64 », « *Space Invaders* », « *Pac-Man* », « joystick », « hacker », etc. Dès la première ligne, il est clair que le livre traite du *gaming*. Déterminante est la phrase en gras suivant ce résumé sur les quatrièmes d'*Extraleben* et d'*Endboss* : « un roman d'aventures pour la génération Commodore 64 » (EL/EB quatrième de couverture). Cette

affirmation détermine le profil du lecteur. La génération Commodore 64, ce sont des joueurs qui ont grandi avec le mythique ordinateur¹⁴⁹ sorti en 1982. Des gens qui, de plus, se reconnaissent dans cette appellation : il faut pour cela que le C64 ait revêtu – et revête toujours – une importance particulière pour eux. Cette reconnaissance implique qu'ils soient férus d'informatique et de *gaming*, et se rappellent avec plaisir les années C64. Bref, le lecteur idéal d'*Extraleben* est un joueur nostalgique né dans les années 1970 voire 1980.

Ce marketing peut sembler réducteur. Il l'est, en un sens. Pourtant, il faut également se rendre compte que cette « génération Commodore 64 » vise en réalité plus qu'un groupe de personnes nées la même décennie. Car le *retrogaming* que les personnages d'*Extraleben* aiment tant est également à la mode dans le monde non fictionnel. De nombreux jeunes sont attirés par cette archéologie ludique que représentent les jeux anciens. Gillies lui-même fait part dans une interview de son étonnement positif de croiser régulièrement des jeunes dans des événements liés au mouvement *retrogamer*, alors que ces adolescents n'ont pas connu les jeux concernés¹⁵⁰. Le *retrogaming* est dans l'air du temps, et il est de bon ton de s'en réclamer. Un lecteur n'étant pas, par sa naissance, de cette génération C64 peut toutefois s'y reconnaître et s'en revendiquer, car cette affirmation le classe directement comme *retrogamer* et donc comme connaisseur. Partant de là, la phrase susmentionnée peut devenir un argument publicitaire.

Endboss contient un élément supplémentaire qui le renforce dans son statut de littérature *gamer*. À la fin du roman, le lecteur peut consulter une notice bibliographique reprenant les sources techniques du livre (voir EB 353-355). En plus de représenter une sécurité pour l'auteur vis-à-vis de la propriété intellectuelle, elle participe au positionnement d'*Endboss* comme somme de connaissances factuelles en plus de son statut d'œuvre littéraire. Le lecteur voit ainsi consacré l'aspect encyclopédique qui transparait au fil de sa lecture¹⁵¹.

Enfin, la quatrième de couverture de chacun des romans de la série renseigne en guise de publicité, comme d'usage dans le monde de l'édition, quelques voix positives issues de la critique. Sur les trois citées à l'arrière d'*Endboss*, deux émanent de magazines spécialisés en informatique (*PC Action* et *c't*, voir EB quatrième de couverture), montrant ainsi que c'est à ce versant de la critique et plus largement de la culture que l'éditeur s'identifie.

Gillies et CSW

L'image de l'auteur et la maison d'édition participent également à la catégorisation implicite et explicite d'un livre. Dans le cas d'*Extraleben*, cette image est volontairement orientée dans le sens d'une classification comme roman de *gamers*. Le logo de l'éditeur CSW représente un viseur laser d'arme à feu très pixellisé, comme dans un jeu de tir à la première personne. Le site internet de CSW nous apprend en outre que l'éditeur se spécialise dans la « culture digitale »¹⁵² et publie des ouvrages de fiction, scientifiques ou de vulgarisation ainsi que des magazines qui ont pour point commun de se rapporter à cette culture. Une grande partie des ouvrages traitent d'ailleurs du *retrogaming*, puisqu'outre la trilogie *Extraleben*, le fer de lance des éditions CSW est le magazine *RETRO*, qui reflète la culture vidéoludique avec un fort accent sur le passé du jeu vidéo. Les autres ouvrages du catalogue portent eux aussi des titres qui ne peuvent tromper le client : *Der Spielmacher*, *Volkscomputer*, *Die*

Commodore Story, etc.¹⁵³

La ligne éditoriale de CSW est donc claire : elle vise des lecteurs intéressés par l'informatique, en particulier par son passé. En cela, elle est en parfaite adéquation avec l'image de l'auteur Constantin Gillies. J'ai déjà précisé qu'il travaillait comme journaliste économique spécialisé en nouvelles technologies. Ses deux premiers livres (*Wie wir waren* et *Die Macht mit uns*) traitent aussi de l'histoire informatique et de la culture *nerd* en général (dont *Star Wars* fait indéniablement partie), et son livre de non-fiction le plus récent joue la carte de la nostalgie puisqu'il est sous-titré *Y a-t-il une vie pour les hommes après quarante ans?*



Figure 2 - Gillies dans « Play'd » sur Bunch TV, 19/8/2010

En interview, Gillies insiste d'ailleurs sur son expérience personnelle de *retro gamer*. Cette posture¹⁵⁴ rencontre les attentes des intervieweurs et chroniqueurs, qui l'interrogent souvent comme spécialiste de la question et aiment à voir le lien entre l'auteur empirique et son œuvre littéraire, lien que Gillies ne réfute d'ailleurs pas¹⁵⁵. Son *look* lors de ses interventions télévisées est, de plus, en rapport avec cette image : sur l'illustration ci-contre, il porte un tee-shirt floqué « Datacorp », l'entreprise imaginaire dépeinte par sa trilogie. Il se présente donc lui-même selon le type Nick/Kee et fait la publicité de la littérature *gamer* jusque dans sa vêtue. Par la conjonction de l'auto-classement générique et du propos de toutes ses œuvres, de sa mise en scène médiatique en tant qu'auteur, et de la stratégie de sa maison d'édition, Gillies se construit et se voit construire une posture d'écrivain *retro gamer*, reflet extralittéraire de la condition de ses personnages Nick et Kee.

Littérature *gamer*, oui ou non : Production et réception

Après ce tour d'horizon du phénomène *Extraleben*, il nous reste à répondre à la question sous-tendant cette recherche : existe-t-il une littérature *gamer* : Si oui, comment la caractériser et qui peut s'en réclamer :

Dans le cas d'*Extraleben*, on peut sans hésiter parler d'un roman de *gamer*. Intrigue et personnages rappellent l'univers du jeu vidéo, et celui-ci joue un rôle essentiel comme élément modificateur de l'histoire. Cette catégorisation est de surcroît revendiquée de façon implicite et explicite par la posture de l'auteur et celle de l'éditeur¹⁵⁶. Ce dernier a développé un projet de marketing entièrement centré sur la promotion de la « culture digitale » (qui, on l'a vu, tient beaucoup d'une « culture *gaming* »).

Extraleben se veut donc le porte-drapeau de la littérature *gamer* et la met en pratique : il est un roman dans lequel le *gaming* et l'informatique en général occupent une place centrale, et qui s'ancre dans la culture et le savoir vidéoludique.

Si *Extraleben* se lit comme l'assertion de l'existence de la littérature *gamer*, son propos encyclopédique est également l'affirmation de l'existence d'une « culture digitale » et d'une « culture *nerd* » au sens large. Le fait même de les intégrer massivement dans une œuvre littéraire, donc de les pérenniser, est une tentative de canonisation de la culture *nerd*. En d'autres mots, la devise pourrait être la suivante : « le *gaming* est un sujet littéraire, puisque j'en fais un livre. La culture *nerd* a une valeur encyclopédique, puisque je l'encyclopédise ». Et c'est en cela qu'*Extraleben* est un manifeste : il se veut preuve par l'exemple de la viabilité de son concept.

On peut, d'autre part, constater que ce positionnement d'*Extraleben* est validé par sa réception. Du côté des lecteurs, tout d'abord, tant l'aspect « *gaming* » que le contenu factuel du livre sont cités comme particulièrement attractifs et maîtrisés. Ainsi les réactions des clients sur le site marchand Amazon, où les trois volumes sont en vente, soulignent-elles ces deux aspects. Voici le commentaire d'un certain Ronny Siegel :

En passant, le lecteur apprend beaucoup sur le développement de ce domaine [l'industrie du jeu vidéo], sa montée en puissance et sa chute. De plus, l'auteur parsème l'histoire de l'une ou l'autre théorie du complot et excite ainsi constamment la fantaisie du lecteur. Pour tous ceux qui ont vécu l'ère Commodore, ce livre est un must¹⁵⁷.

À l'image de celui-ci, les commentaires du public sur les blogs et forums sont largement positifs et au diapason du positionnement éditorial : les lecteurs apprécient la tendance rétro, la précision encyclopédique et la thématique vidéoludique du roman.

On retrouve quasiment les mêmes arguments dans la critique professionnelle. Une donnée issue de celle-ci est toutefois frappante et révélatrice : la plupart des articles traitant du roman de Gillies, s'ils sont bien des critiques littéraires, se trouvent pourtant dans des publications spécialisées en jeux vidéo. Ce fait confirme l'adéquation entre positionnement du livre et réception : il est perçu comme appartenant à la culture du jeu vidéo, et donc traité comme tel. Un tel étiquetage représente un triple avantage pour la popularité du livre. Tout d'abord, c'est la certitude que la critique s'y rapportant atteindra le public-cible de l'œuvre. S'adressant en premier lieu à des *gamers*, *Extraleben* courait en effet le risque d'être rédigé dans le mauvais média : c'est un *livre* pour des lecteurs qui *jouent*. Par son intégration dans la critique vidéoludique, le public potentiel apprend qu'un livre parlant de sa passion existe. Ensuite, *Extraleben* voit son unicité soulignée : en tant que rare livre dans la presse *gaming*, il attire forcément l'attention. Enfin, son appropriation par cette presse renforce son effet « porte-drapeau » : il est accueilli comme l'ouvrage qui littérarise enfin la culture du jeu vidéo, qui l'intègre dans le paysage littéraire allemand. De ce fait, il est défendu, voire porté à bout de bras par la critique informatique¹⁵⁸ : *Nexgam.de* parle par exemple de la « meilleure lecture sur le thème des jeux vidéo »¹⁵⁹ pour *Extraleben* et s'enthousiasme également pour *Der Bug*.

Cependant, hormis la trilogie de Gillies, il n'existe pas en littérature germanophone de roman à succès (pour un public adulte) qui se réclame de ce courant ou s'y rattache de façon empirique. À ma connaissance, il n'existe en fait qu'un seul autre roman allemand qu'on pourrait classer dans cette catégorie : *Der Spielmacher* de Johannes Ulbricht¹⁶⁰. Il ne connaît toutefois pas le succès critique et

commercial d'*Extraleben* – et il s'en faut de beaucoup. CSW promeut le versant littéraire et encyclopédique de la culture digitale allemande, mais force est de constater que ce versant est encore à ériger. Un marché existe : le succès d'*Extraleben* le prouve. Mais, pour le moment, CSW est le seul éditeur à défricher ce marché, et lui-même dispose d'un catalogue trop court pour parler d'un réel mouvement : en comptant les suites comme un tout, il contient deux ouvrages de fiction longue et deux recueils de nouvelles. *Extraleben* est bien le prototype d'une littérature *gamer* allemande, mais celle-ci reste à écrire.

En élargissant le focus aux pays non germanophones, on peut constater que la littérature *gamer* est particulièrement florissante (tant en termes du nombre de ses représentants que du succès populaire de ceux-ci) en un pays : les États-Unis. Outre le précurseur Douglas Coupland qui, après plusieurs romans où le monde du virtuel était évoqué comme élément du décor, traite du monde du *gaming* de façon centrale dans *Jpod* (2006), on compte aussi le premier roman de Daniel Weiss, *Lucky Wander Boy* (2003). Dans la même fenêtre temporelle que Gillies, nommons aussi le *best-seller* *Ready Player One* d'Ernest Cline (2011) ainsi que *You* (2013) d'Austin Grossman¹⁶¹.

Dans ces livres également affleure l'auto-affirmation de la validité historique d'une culture vidéoludique, qui s'exprime par la reconstruction minutieuse d'un vécu affirmé comme étant celui de toute une génération¹⁶². La constatation que l'époque narrée est bel et bien finie (qui passe par exemple par l'acceptation d'un mode de vie bourgeois pour Nick et Kee) est aussi une constante de ce type de littérature. Cette finitude entraîne une interrogation : la littérature *gamer*, en tant que récit générationnel, a-t-elle un sens au-delà de cette reconstruction historique : Si l'âge d'or du *gaming* est présenté comme terminé, si ses protagonistes sont tous passés à autre chose, à quoi relier la littérature qui le rappelle : Au vu des remarques précédentes, on peut aisément conclure que, du point de vue intrafictionnel, la littérature *gamer* n'offre pas de pont, de lien avec l'époque où elle naît (prenons notre début de la décennie 2010 comme point de repère) : elle est en ce sens lettre morte, puisqu'elle ne peut ni ne veut se prolonger dans le présent.

Toutefois, à l'intérieur du champ littéraire et culturel actuel, la signification de romans comme *Extraleben* est différente. Par le rattachement (du point de vue de la production et de la réception) de la trilogie à la mode du *retrogaming*, la littérature *gamer* établit une connexion entre passé et présent à l'intérieur de la culture vidéoludique. Sous l'angle de vue extrafictionnel, de tels livres sont reconnus comme représentants de cette culture, et se préservent dès lors une possibilité de développement ultérieur hors du cadre strictement générationnel.

De ces deux aspects de la pertinence présente de la littérature *gamer* découlent aussi des conséquences quant à son message critique : à l'intérieur de la fiction, le potentiel critique de l'expression d'un mode de vie particulier du *gamer* est annulé par le fait que l'expérience narrée soit terminée et irrévocable. L'épopée du *gaming* nous est présentée comme une parenthèse. Reste cependant, à l'extérieur de la fiction, que l'insertion des romans dans l'auto-écriture d'une culture du jeu vidéo procure à celle-ci sa justification historique, voire une mythologie formatrice. Ce nouveau pilier de la culture *gamer* la renforce grandement, et la légitime. À cet égard, la littérature du *gaming* devient un outil critique au service du monde vidéoludique. La pertinence de cette critique culturelle se renforce à chaque nouveau roman, qui assoit un peu plus la légitimité du *gaming*. Cette pertinence

pourrait augmenter jusqu'à l'hypothétique moment où la culture vidéoludique serait elle-même ressentie comme dominante. À ce moment, la littérature *gamer* changerait naturellement de fonction et deviendrait pure confirmation et acceptation littéraire d'un statut acquis : elle perdrait sa fonction critique.

En conclusion se pose la question de la viabilité de cette *would-be* catégorie. Elle reste ouverte, car elle appartient au futur. Deux interrogations la sous-tendent. Premièrement, existe-t-il une volonté littéraire de poursuivre le filon : On peut le supposer, en regardant vers les États-Unis notamment, où de tels romans se multiplient. On peut donc présumer que Gillies ne restera pas un phénomène unique dans la littérature allemande. Deuxièmement, l'étiquette n'est-elle pas trop réductrice : Le jeu au sens strict offre-t-il assez de matière pour développer un genre intéressant et varié : L'évolution de la trilogie *Extraleben*, qui est passée du *gaming* au monde de l'ordinateur en général, semble montrer que le renouvellement passe par un angle de vue plus large. De plus, comme nous venons de le voir, la littérature *gamer* est bien reconnue par le public comme sous-ensemble de la culture du jeu vidéo en général. Je m'autorise alors le pronostic suivant : certains suivront la voie de Gillies et produiront une littérature *gamer* pur jus. Parallèlement, d'autres auteurs issus du *gaming* en traiteront de façon plus diffuse et hybride, créant ainsi un deuxième cercle de littérature *gamer* mixte. Un phénomène culturel aussi important que le jeu vidéo ne peut pas rester dans l'ombre de la littérature, qui (re)pense le monde où elle naît. Nous savons déjà quel défi la littérature *gamer* lance, reste à observer comment il sera relevé dans le monde germanophone et l'Europe.

Références

Constantin Gillies. *Wirtschaftsjournalist*. URL: www.gillies.de, consulté le 11/10/2013

CSW-Verlag : *wo Digital-Kultur zuhause ist*. URL: <https://www.csw-verlag.com>, consulté le 12/09/2013

HELLMANN S., « Der Bug – Extraleben II von Constantin Gilles », sur *neXGam*. URL: <http://www.nexgam.de/Roman-Buch/Der-Bug-Constantin-Gilles-Review.html>, consulté le 01/01/2014

« Play'd - European Games Award, Constantin Gillies und Scott Pilgrim » [émission télévisée], diffusée le 19/08/2010, sur *BunchTV*. URL : <http://www.bunch.tv/video/playd-european-games-award-constantin-gillies-und-scott-pilgrim-0/>, consulté le 01/01/2014

SIEGEL R., « Die neue Bibel für alle Nerds » [commentaire électronique], posté le 26/10/2008, sur *Amazon*. URL : http://www.amazon.de/product-reviews/398114175X/ref=cm_cr_pr_btm_link_2?ie=UTF8&filterBy=addFiveStar&pageNumber=2&showViewpoints=0&sortBy=bySubmissionDateDesc consulté le 12/09/2013

CLINE E., *Player One*, trad. par REGNAULD A., Paris, Michel Lafon, 2013

COUPLAND D., *Jpod : a novel*, New York et Londres, Bloomsbury, 2006

E-mails d'Enno Coners, directeur de CSW. 3/2/2013 et 11/09/2013, possession personnelle

ERNST T., *Popliteratur*, Hamburg, Europäische Verlagsanstalt, 2005

FAUCHER B., « La figure du "geek" comme stratégie de lecture : naviguer dans la "pop culture" à l'ère du surplus culturel », *Trans-*, n° 9, 2010 [en ligne]. URL : <http://trans.revues.org/370>, consulté le 13/10/2013

GENETTE G., *Seuils*, Paris, Seuil, 1987

GILLIES C., *Der Bug. Extraleben Teil 2*, Winnenden, CSW, 2013
 GILLIES C., *Endboss. Extraleben Teil 3*, Winnenden, CSW, 2012
 GILLIES C., *Extraleben*, Winnenden, CSW, 2010
 MEIZOZ J., « Ce que l'on fait dire au silence : posture, ethos, image d'auteur », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 3, 2009 [en ligne]. URL : <http://aad.revues.org/667>, consulté le 01/01/2014
 SPINNEN B., *Nevena*, Francfort-sur-le-Main, Schöffling & Co., 2012
 TORGLER A., *Die Kunstfigur « Nerd » : Eine Subkultur und ihre Darstellung im Film*. Mémoire de master en Philosophie, Université de Vienne, 2011
 ULBRICHT J., *Der Spielmacher*, Winnenden, CSW, 2010
 WEISS D. B., *Video Games*, trad. par POINTEAU F., Paris, Sonatine, 2012

134 Site personnel de l'auteur : Constantin Gillies. *Wirtschaftsjournalist*. URL: www.gillies.de, consulté le 11/10/2013.

135 Voir l'interview de Gillies dans l'émission : « Play'd - European Games Award, Constantin Gillies und Scott Pilgrim », diffusée le 19/08/2010, sur *BunchTV* (13:12). URL : <http://www.bunch.tv/video/playd-european-games-award-constantin-gillies-und-scott-pilgrim-0/>, consulté le 01/01/2014.

136 *Extraleben*, partant d'un tirage initial très faible (1000 exemplaires), est déjà à sa sixième édition. Les deux titres suivants ont été tirés d'emblée à 2000 unités et sont respectivement à la troisième et à la seconde édition. On peut estimer à 14.000 le nombre de livres vendus jusqu'ici pour la trilogie, auxquels il faut ajouter les ventes de la version *eBook* et du livre audio disponibles pour le premier volet.

137 Pour éviter une succession de notes en bas de page, les romans de la série sont renseignés dans le texte comme EL, BG et EB, respectivement pour *Extraleben*, *Der Bug* et *Endboss*.

138 Jeu d'action développé par Access Games et édité par US Gold en 1985.

139 En l'absence d'une traduction de la trilogie, c'est moi qui traduis les extraits de l'allemand vers le français.

140 Immense succès du jeu vidéo (Namco, 1980), dont de nouvelles versions paraissent encore régulièrement. Le joueur incarne une boule jaune qui se déplace dans des labyrinthes et doit manger des bonus tout en évitant des fantômes.

141 Jeu de simulation développé par Jack Burness en 1973.

142 Les salles d'arcade, populaires à la fin des années 1980 et dans les années 1990, mais en déclin actuellement, sont des salles de divertissement dans lesquelles des jeux vidéo à monnayeurs sont mis à disposition du public.

143 Développé par Atari en 1972.

144 L'évolution suit le déroulement de l'histoire : tandis qu'*Extraleben* raconte les étapes qui ont conduit Kee et Nick à être engagés par Datacorp, et donc leur recherche de messages cachés dans les jeux à succès de leur adolescence, *Der Bug* et *Endboss* ont justement pour environnement cette Datacorp et dépeignent les aventures que les amis vivent grâce à leur nouveau travail. Leurs missions de spécialistes de la récupération de données les mettent dès lors beaucoup plus au contact des problèmes que rencontrent des entreprises ou des gouvernements avec le matériel ancien, beaucoup moins avec des jeux vidéo à proprement parler.

145 D'autres signes autorisent à classer la trilogie comme littérature pop. Un exposé complet sur ce courant et son application dans *Extraleben* nécessiterait cependant un article entier, et n'est pas le sujet de cette recherche. Pour une introduction à la pop allemande, voir ERNST T., *Popliteratur*, Hamburg, Europäische Verlagsanstalt, 2005.

146 Pour l'historique et la définition du terme, voir TORGLER A., *Die Kunstfigur « Nerd » : Eine Subkultur und ihre Darstellung im Film*. Mémoire de master en Philosophie, Université de Vienne, 2011, pp. 09-26.

147 Les deux héros nomment cette règle ainsi en souvenir du bug de l'ordinateur Apple Lisa, qui n'était pas conçu pour dépasser la date de 1995. Arrivé au-delà, le système revenait automatiquement en 1980 (voir EB 34).

148 À la suite de Gérard Genette et son ouvrage *Seuils* (Paris, Seuil, 1987), p. 7.

149 Cet ordinateur de bureau s'est révélé très performant pour le jeu, ce qui s'est traduit par le développement d'une multitude de titres vidéoludiques sur cette plateforme et a contribué à la naissance du « mythe C64 ».

150 Voir Gillies dans « Play'd - European Games Award, Constantin Gillies und Scott Pilgrim », diffusée le 19/08/2010, sur *BunchTV* (15:35). URL : <http://www.bunch.tv/video/playd-european-games-award-constantin-gillies-und-scott-pilgrim-0/>, consulté le 01/01/2014.

151 Voir le deuxième point de cet article.

152 « Der Verlag », sur *CSW-Verlag*. URL : <http://www.csw-verlag.com/verlag>, consulté le 24/05/2014.

153 « Bücher », sur *CSW-Verlag*. URL : <https://www.csw-verlag.com/Buecher/>, consulté le 24/05/2014.

154 J'emprunte le terme « posture » à Jérôme Meizoz, qui le développe dans ses deux volumes *Postures littéraires*. Meizoz définit lui-même la posture comme la « présentation de soi d'un écrivain, tant dans sa gestion du discours que dans ses conduites littéraires publiques », une présentation qui « relève d'un processus interactif : elle est co-construite, à la fois dans le texte et hors de lui, par l'écrivain, les divers médiateurs qui la donnent à lire (journalistes, critiques, biographes, etc.) et les publics ». Il ajoute : « la posture se forge ainsi dans l'interaction de l'auteur avec les médiateurs et les publics, anticipant ou réagissant à leurs jugements » (MEIZOZ J., « Ce que l'on fait dire au silence : posture, ethos, image d'auteur », *Argumentation et Analyse du Discours*, n° 3, 2009 [en ligne]. URL : <http://aad.revues.org/667>, consulté le 01/01/2014).

155 Voir Gillies dans « Play'd - European Games Award, Constantin Gillies und Scott Pilgrim », diffusée le 19/08/2010, sur *BunchTV* (16:05). URL : <http://www.bunch.tv/video/playd-european-games-award-constantin-gillies-und-scott-pilgrim-0/>, consulté le 01/01/2014.

156 Ici encore, je suis J. Meizoz, qui suggère qu'on peut également parler d'une posture d'éditeur (MEIZOZ J., *art. cit.*).

[157](#) Commentaire de l'utilisateur : SIEGEL R., « Die neue Bibel für alle Nerds », posté le 26/10/2008, sur Amazon. URL : http://www.amazon.de/product-reviews/398114175X/ref=cm_cr_pr_btm_link_2?ie=UTF8&filterBy=addFiveStar&pageNumber=2&showViewpoints=0&sortBy=bySubmissionDateDescending, consulté le 12/09/2013, trad. pers.

[158](#) Cette appropriation n'a pas empêché, dans un second temps, le livre d'être reçu aussi dans la critique classique. C'est un effet « win-win » : le livre est encensé par la critique *gaming*, ce qui fait sa publicité et sa popularité. Popularité qui en retour pousse la critique classique à s'y intéresser, d'où une deuxième vague d'adhésion au roman, dépassant les frontières de la stricte culture *gamer*.

[159](#) Critique par HELLMANN S., « Der Bug – Extraleben II von Constantin Gilles », sur *neXGam*. URL: <http://www.nexgam.de/Roman-Buch/Der-Bug-Constantin-Gilles-Review.html>, consulté le 01/01/2014, trad. pers.

[160](#) Publié chez CSW (Winnenden) en 2010. *Nevena* de Burkhardt Spinnen (Francfort-sur-le-Main, Schoefferling & Co, 2012) traite aussi largement du *gaming*, mais le fait qu'il soit raconté à travers la perspective d'un père néophyte dans le domaine, tentant d'établir un contact avec son fils « accro » à un jeu vidéo, exclut la caractéristique (essentielle, selon moi) de l'ancrage dans la culture et le savoir vidéoludique.

[161](#) Ces œuvres présentent d'ailleurs une intéressante homogénéité de caractéristiques : toutes font référence à la culture vidéoludique et populaire au sens plus large, et revendiquent la valeur de celles-ci pour l'histoire culturelle. La structure des romans peut être rapportée à celle des jeux vidéo, qui dérivent eux-mêmes des aventures textuelles interactives comme *Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1977). Il s'agit ainsi souvent d'une suite d'énigmes à résoudre pour les personnages principaux, où la progression intellectuelle est matérialisée par une progression physique, comme dans un *road-movie* : le personnage apprend à chaque défi réussi où l'emmènera l'étape suivante, le challenge supplémentaire à relever. Enfin, l'appareil paratextuel des romans fait de nombreux clin d'œil à la culture du jeu vidéo et à son iconographie : illustrations issues du jeu vidéo, couverture pixellisée, chapitrage sous forme de niveaux, références à la critique vidéoludique, etc.

[162](#) Rappelons-nous ici que Gillies avait, avant *Extraleben*, publié un compte rendu des débuts d'internet intitulé *Wie wir waren*, soit littéralement « Comme nous étions ». Dans ce titre, la valeur générationnelle du rapporté est claire : le pluriel indique une portée générale de la description, tandis que le « Wie » entend dépeindre précisément une façon d'exister.