



Genre

Un futur à deux visages

Situé dans un avenir proche (l'année 2045), *Ready Player One* répond à toutes les caractéristiques de l'œuvre de science-fiction. Le film imagine ainsi une société en crise où l'humanité se détourne de la réalité au profit d'une simulation alternative, l'OASIS. C'est que la thématique technologique est structurante pour le genre, qui s'appuie sur les spéculations scientifiques de l'époque pour imaginer des histoires soumettant leurs personnages à des aventures extraordinaires (comme le voyage dans l'espace ou le temps) auparavant cantonnées au registre fantastique. D'abord exploitée par la littérature (au XIX^e siècle : les pères fondateurs Jules Verne et H. G. Wells ; au XX^e : les monstres sacrés Isaac Asimov et Philip K. Dick), la science-fiction est aujourd'hui une catégorie reine de l'industrie cinématographique, permettant à Hollywood d'exhiber chaque année ses progrès dans le domaine de la représentation spectaculaire.

● Entre espoir et méfiance face à la technologie

Bien qu'il valorise la dimension communautaire du jeu vidéo, *Ready Player One* s'inscrit dans un héritage de films plus ambigus, qui interrogent avec pessimisme la question des nouvelles technologies et de leur influence sur l'homme. L'histoire de la science-fiction repose en effet sur un paradoxe : si la technologie y est une problématique centrale (notamment à travers de nouvelles inventions censées faciliter l'existence de l'homme), cet intérêt est souvent contrebalancé par un fort sentiment de méfiance à l'endroit de leur utilisation. La science-fiction confronte ainsi régulièrement l'homme au péril de la technologie, celle-ci pouvant se révéler incontrôlable ou bien se retourner délibérément contre son utilisateur. Décennie après décennie, la lutte de l'être humain contre l'intelligence artificielle a été figurée dans des fictions aussi illustres que *2001, l'Odyssée de l'espace* de Stanley Kubrick (1968), *Terminator* de James Cameron (1984) ou *Matrix des sœurs Wachowski* (1999).

Cette vague d'œuvres technophobes a trouvé à s'incarner plus spécifiquement dans un sous-genre appelé le *cyberpunk*, qui projette les codes du roman noir dans un futur à la fois galvanisé et miné par la technologie. Une école qui a essaimé en littérature (*Neuromancien* de William Gibson en 1984 — souvent considéré comme l'ouvrage fondateur du genre), au cinéma (*Blade Runner* de Ridley Scott en 1982, d'après un roman de Philip K. Dick), en bande dessinée (*Ghost in the Shell* de Masamune Shirow

en 1989 — adapté au cinéma par Mamuro Oshii en 1995), et qui s'emploie à dépeindre des civilisations humaines socialement à l'agonie, dominées par des corporations industrielles toutes-puissantes, qui asservissent les populations grâce au bras armé de la technologie.

● Libido et jeu vidéo

L'inclination de la science-fiction pour la pratique vidéoludique tient notamment à la nature du lien nouveau qui unit le joueur à la matière technologique. Prolongé par sa manette, le joueur représente en effet l'un des premiers exemples d'un être cybernétique — c'est-à-dire d'un être vivant amélioré par les puissances du virtuel et du robotique. Raison pour laquelle le contrôleur de jeu (et ses modalités de fonctionnement) constitue chaque fois un chapitre important du genre. Dans *eXistenZ* par exemple, ce contrôleur est un hybride mécanique et organique, qu'on malaxe de manière suggestive pour l'activer et qu'on relie à soi (et à l'autre) par une sorte de cordon ombilical — comme pour souligner le caractère à la fois érotique et régressif de l'expérience vidéoludique. Soucieux de viser un large public, *Ready Player One* tend à émousser cette sursexualisation de la panoplie du joueur, dont l'imaginaire s'est pourtant bâti en partie sur le plaisir masculin — le cylindre servant de commande de direction n'a-t-il pas été nommé sciemment le « joystick » (soit, littéralement, le « bâton de joie ») ? Avec son casque de réalité augmentée, sa combinaison moulante et son tapis omnidirectionnel, l'utilisateur de l'OASIS se donne plutôt des allures de sportif futuriste. Mais la technologie haptique (une technologie capable de simuler un contact, une présence) parvient malgré tout à injecter une sensualité trouble à cette virtualité bon enfant, en offrant au joueur la possibilité d'entrer en contact avec l'autre via le maillage tactile de sa combinaison. Elle permet ainsi à Wade d'éprouver l'un de ses premiers frissons érotiques, la séduisante Art3mis (dont il est épris) s'amusant lors d'une danse à glisser entre les jambes de son avatar, recouvrant son corps d'un voile de chaleur (on devine même les mains de la joueuse se dessiner sur la combinaison du jeune homme) [séq. 8]. Détail cocasse et évocateur : Wade en lâche son joystick d'excitation.

● Le jeu vidéo comme vecteur d'émancipation

Monde globalisé et paupérisé, conglomérat dirigé par un responsable sans foi ni loi, quotidien des masses entièrement voué à une technologie de divertissement : *Ready Player One* reprend à son compte les motifs narratifs du récit *cyberpunk*, mais y injecte une euphorie et un optimisme inhabituels dans ce courant volontiers crépusculaire, voire dépressif. Car, quand bien même elle ne ferait que combler les carences d'une réalité devenue intolérable, la pratique du jeu vidéo y est abordée comme une activité fédératrice, vitaliste — et en dernière instance libératrice.

Une position qui tranche avec d'autres films aux intrigues en apparence jumelles, comme *eXistenZ* de David Cronenberg (1999) ou *Avalon* de Mamuro Oshii (2001), lesquels explorent le jeu vidéo dans sa dimension aliénante, addictive, et même narcotique. Dans ces œuvres très sombres, la pratique vidéoludique plonge ainsi les joueurs dans des états d'inconscience et de passivité les apparentant à des drogués (dans *Avalon*, certains joueurs font même des overdoses). À l'inverse, *Ready Player One* insiste dès les premières minutes sur la tonicité et l'activité induites par la pratique de l'OASIS, qui remobilise l'énergie d'un corps pour le projeter dans un monde aux potentialités physiques infinies [Technique].

● À la première personne

Il faut dire que l'expérience sensible de la technologie par l'homme est au cœur des préoccupations de la science-fiction [Encadré : « Libido et jeu vidéo »], et notamment du *cyberpunk* — qui est technophobe dans les thèmes (on y craint la tyrannie des machines ou leur utilisation à des fins totalitaires) mais technophile dans les formes (on demeure fasciné par les différentes mutations de la réalité que ces nouvelles technologies occasionnent). Souvent très complexe et riche en détails technico-scientifiques, l'intrigue *cyberpunk* prévaut pourtant moins que l'atmosphère générale : il s'agit avant tout de rendre compte d'un état du monde, qu'on appréhende à travers la sensibilité d'un personnage.

Tout en tirant délibérément du côté du film d'aventure pour enfants, le film de Spielberg conserve cependant un fort caractère introspectif, grâce à un récit à la première personne (on entend régulièrement la voix du héros en *off*) qui permet au spectateur d'avoir accès au ressenti de Wade. Ainsi, au moment de nous expliquer le fonctionnement de l'OASIS, l'adolescent ne se contente pas de rendre compte des règles du jeu. Par l'enthousiasme de sa voix, il communique aux spectateurs des informations sur ses sensations, son euphorie — celle d'une existence virtuelle exaltante, faite d'une infinité de possibles et d'évolution constante.



eXistenZ (1999) © DVO SOUL/Epix/Revue



Avalon (2001) © DVO Budsway

● L'homme améliorable

Reprenant le fonctionnement des jeux vidéo traditionnels [Influence], l'OASIS permet en effet à ses joueurs d'évoluer au gré de leurs aventures et de leurs victoires, lesquelles permettent de récolter des points d'expérience (qui améliorent force, adresse, résistance, etc.) et des items (qui offrent des pouvoirs plus ou moins temporaires — tel le robot géant de l'univers *Gundam* invoqué par Daito lors du pugilat final). Comme dans *Matrix*, où les personnages acquéraient instantanément de nouvelles facultés physiques et opérationnelles après avoir reçu une mise à jour virtuelle, la dématérialisation s'élargit aux domaines des compétences, des aptitudes et de l'apprentissage : une rapide recherche dans ses options de jeu permet ainsi à Parzival de reproduire les déhanchés de John Travolta dans *La Fièvre du samedi soir* (John Badham, 1977), avant qu'Art3mis ne lui emboîte le pas et que les deux ne se livrent à une danse symétrique.

Alors que la science-fiction a souvent anticipé une humanité diminuée et anesthésiée par la technologie, l'OASIS est donc présentée comme une utopie technologique, un sanctuaire hédoniste permettant à ses utilisateurs de résister aux effets d'une dystopie politique — laquelle menace néanmoins de s'en emparer. À une réalité limitée (en ressources, en perspectives), le virtuel oppose donc son caractère infini, évolutif, modulable [Mise en scène], permettant à chaque joueur de se construire un nouveau destin.