

**Les espaces textuels partagés.
Nouvelles formes d'écriture,
nouvelles formes de communication**

Patrick Schmoll

UPRESA 7043 CNRS, Strasbourg

Martin Riegel change de décennie alors que nous changeons de millénaire : il est bien plus jeune que nous.

Les chiffres ronds, selon qu'on les considère, peuvent aussi bien marquer la fin d'une période qu'évoquer une remise des compteurs à zéro et stimuler notre appétit d'avenir. C'est très certainement avec optimisme que Martin Riegel prend pied dans le 21^{ème} siècle, car nous lui avons découvert ces dernières années un intérêt nouveau pour l'informatique. Dès lors qu'il eut installé dans son bureau un ordinateur high-tech qui mettait fin à des années d'errance rédactionnelle sur des versions obsolètes de MacWrite, nous le découvrîmes homme curieux de cet univers nouveau, nous téléphonant régulièrement ou passant à l'improviste dans notre bureau avec une disquette, pour nous demander conseil dans l'exploration des possibilités inouïes offertes par son outil, et accessoirement, pour débloquer son modem fax ou essayer de récupérer ses anciens fichiers que son nouvel ordinateur, soucieux de son progrès spirituel et de ses avancées scientifiques, avait décidé de traiter comme définitivement illisibles.

Déjà familier de la messagerie électronique, Martin Riegel hésitait peut-être encore à double-cliquer sur la petite icône Netscape en haut à droite de son écran, qui semblait un portail ouvert sur des mondes fascinants de nouveauté et de mystère, mais aussi un peu inquiétants. Sans doute a-t-il franchi le pas depuis, pour s'immerger dans l'univers du Réseau. S'il ne l'a pas encore fait, nous espérons par cette contribution l'encourager à nous y rejoindre, car il y découvrira des phénomènes que le sociologue ou le psychologue ne sauraient étudier sans le secours de la linguistique, et même des études littéraires. Une caractéristique majeure de cet univers virtuel est en effet que la communication s'y établit initialement et essentiellement par des *textes*. Outre que le linguiste peut y trouver un corpus conversationnel original, le littéraire y reconnaîtra la forme étendue aux échanges textuels planétaires d'un phénomène repéré dans le monde plus sélectif de la littérature : les "univers partagés".

Nous proposons donc à Martin Riegel un voyage virtuel qui nous conduit des univers partagés en littérature jusqu'aux échanges sur Internet, en passant également par la vogue des jeux de rôles d'aventure, pour simplement montrer qu'il n'est pas dû au simple hasard que ces phénomènes aient connu un même succès dans le grand public, pratiquement en cette même époque que fut la fin du 20^{ème} siècle. Tous mettent en jeu une forme originale d'écriture, qui est désormais aussi une forme originale de communication. Dans ce monde particulier, l'étude d'un texte, non seulement ne peut se faire indépendamment de l'étude des faits psychologiques et sociaux auxquels ce texte participe, mais il est en lui-même le fait psychologique et social à étudier. L'œuvre, constamment reprise et donc essentiellement inachevée, se confond avec le processus de sa création, qui est d'abord un acte de communication.

Les “univers partagés” en littérature

Le partage des univers est devenu un phénomène courant dans la presse grand public à partir des années 1970. Le principe en est que plusieurs auteurs publient, dans le cadre d’une série, des nouvelles et des romans qu’ils situent dans le même environnement, généralement fourni par un monde entièrement imaginé (fantastique, ou projeté dans un passé ou un futur inaccessibles) mais dont la cohérence est contrôlée par le directeur de la série. La série *Star Trek* semble avoir été la première à imposer un univers plus fortement que toutes les séries précédentes. Mais les univers les plus connus aujourd’hui ont généralement pour point de départ l’œuvre forte d’un seul auteur autour de qui les autres se sont agrégés.

À l’origine, les *Terres du Milieu* de John R.R. Tolkien¹, *Fondation* d’Isaac Asimov² ou *Ténébreuse* de Marion Z. Bradley³, et bien d’autres, sont conçus comme des univers romanesques dans lesquels leurs auteurs situent l’intrigue d’une première série de romans, certains, éloignés dans le temps et dans l’espace les uns des autres, n’ayant pas d’autre rapport entre eux que l’évocation de cet environnement commun, sa géographie, son histoire, ses cultures. Les lecteurs se découvrent l’envie d’explorer plus avant cet univers, de connaître le passé ou le devenir de personnages qu’on devine importants parce qu’ils font des incursions brèves d’un roman à un autre, mais sans être vraiment au centre de l’intrigue. Les “fans” veulent remplir les blancs du récit et de la carte de l’univers ainsi dessiné.

J. Goimard, dans la postface des éditions françaises de la série consacrée à *Ténébreuse*, raconte comment les fans de Marion Z. Bradley en sont venus à créer une “association des Amis de Ténébreuse” (Friends of Darkover) qui a d’abord publié une lettre périodique (1975), puis un fanzine *Starstone*, dans lequel paraissaient, avec l’accord de l’auteur, des nouvelles écrites par des lecteurs passant à l’écriture, et se situant dans le même univers. Il est tentant pour un écrivain à ses débuts d’aller se loger un temps dans le monde déjà décrit par un autre, et certains de ces auteurs étaient déjà ou sont devenus eux aussi des auteurs connus. Ces nouvelles ont été regroupées dans des recueils qui font suite à la douzaine de romans que Marion Z. Bradley a écrits dans cet univers.

Un “univers partagé” crée donc un espace tout à fait original, dans lequel le récit tissé à plusieurs, potentiellement sans fin, évolue et s’enrichit en fonction des apports successifs des auteurs et des échanges qu’il suscite entre eux. Il inaugure donc un genre littéraire nouveau, mais aussi une forme nouvelle de socialité, ne serait-ce qu’en tant qu’atelier d’écriture à thème, puisque le récit cesse de n’être que l’œuvre d’un seul auteur narré à des lecteurs anonymes, pour devenir le lieu d’une interaction entre l’auteur, les personnages et l’environnement de l’intrigue, et les lecteurs devenus à leur tour auteurs⁴.

C’est par ce versant communautaire que les univers partagés sont aussi et d’abord l’expression d’une époque. L’œuvre monumentale d’un Zola ou d’un Balzac aurait pu être le prétexte d’un phé-

¹ Tolkien J.R.R., *The Hobbit* (1937, trad. fr. : *Bilbo le Hobbit*) et *The Lord of the Ring* (1954-55, trad. fr. *Le Seigneur des Anneaux*), sont les titres les plus connus. D’autres textes, présentés comme des nouvelles, des études historiques ou des recueils de poèmes et chansons, évoquent le passé lointain de l’univers ainsi créé.

² Asimov I., *Foundation* (1951, trad. fr. : *Fondation*) est le premier volet d’une trilogie, à laquelle l’auteur a donné une suite tardive, trente ans après, qui la fait rejoindre un autre cycle, celui des *Robots*. Les deux cycles réunis représentent une quinzaine de romans auxquels s’ajoutent les romans et nouvelles des auteurs qui ont pris la suite.

³ Bradley M.Z., *Darkover Landfall* (1972, trad. fr. : *La planète aux vents de folie*) raconte l’événement qui est le point de départ du cycle. Ténébreuse est l’histoire, sur plusieurs siècles, d’une planète qui lutte pour son identité, entre sa culture autochtone, celle développée par les premiers colons terriens, et la civilisation spatiale.

⁴ U. Eco (1979) montre que le texte est déjà au départ le lieu d’une coopération interprétative du lecteur. Le récit est construit par le narrateur de manière que le lecteur auquel il pense s’adresser comble les vides du récit, ce qui implique bien que la lecture n’est pas passive au regard du récit, mais qu’elle y participe activement, allant parfois jusqu’à modifier la nature même de l’écrit originel. De ce point de vue, l’univers partagé ne représenterait que le franchissement d’une étape de plus dans cette coopération interprétative entre lecteur, narrateur et récit.

nomène comparable, si les mœurs du temps s'y étaient prêtées. Même l'œuvre de Tolkien, qui est aujourd'hui l'univers standard des jeux de rôles d'aventure fantastique, n'a cependant pas été imaginée dans cet esprit interactif du vivant de l'auteur. L'esprit ludique des sociétés modernes est passé par là.

Le succès des univers partagés préfigure donc celui des univers virtuels rencontrés sur Internet, eux aussi en majorité ludiques : ce que montre le phénomène des univers partagés, c'est que l'impact de la "réalité virtuelle", par exemple, ne repose pas essentiellement sur les performances des techniques de simulation sensorielle de la réalité, mais bien sur l'attrait pour le jeu et la fiction, ainsi que sur l'ouverture sur un espace imaginaire qu'autorise un échange avec d'autres, essentiellement quand il est un échange de récits, et a fortiori quand les récits sont des textes. Internet est de ce fait *d'emblée* un espace virtuel, comparable dans son fonctionnement, sinon dans son esprit, aux univers partagés, *parce que* c'est un espace d'échanges textuels.

Communiquer sur Internet : la revanche de l'écrit

Rappelons qu'un réseau est la mise en connexion de plusieurs ordinateurs, qui peuvent se trouver physiquement dans la même pièce, mais qui, grâce à l'utilisation des circuits de communication existants (téléphone, câble, liaisons satellites) peuvent aussi être délocalisés aux antipodes de la planète. Le premier effet magique de la connexion, la première fois qu'on "navigue" sur Internet, est de se dire que les pages qui se succèdent à l'écran signifient que vous consultez les fichiers d'ordinateurs successivement éloignés les uns des autres de dizaines de milliers de kilomètres aussi facilement et rapidement que les fichiers de votre propre disque dur.

Cette téléprésence au monde a pour contrepartie qu'on ne le reçoit et qu'on n'y pénètre que par l'intermédiaire de messages. Et ceux-ci sont initialement, et encore pour l'essentiel aujourd'hui, des textes. La communication électronique impose en effet une contrainte qui est la dématérialisation de l'information. Le message est numérisé pour pouvoir être acheminé par des moyens téléinformatiques. Les premiers messages à transiter sur le réseau ont donc été des messages écrits échangés entre deux personnes mutuellement identifiées, en d'autres termes des courriers : c'est le principe de la *messagerie électronique* (e-mail).

La possibilité d'envoyer le même message simultanément à une liste de personnes a fait naître très vite le principe du *forum*, ou groupe de discussion. Les messages de chaque participant sont envoyés sur le serveur du forum qui les affiche. Chacun peut les consulter et y répondre. Les messages étant maintenus en mémoire, il est possible d'afficher, dans l'ordre de leur apparition chronologique, les messages d'une période, qui comportent en sous-rubriques les réponses et réactions dont ils ont été l'objet, ainsi que les réponses à ces réponses, etc. Les messages et les réponses peuvent être déposés avec plusieurs heures de décalage et les échanges s'étaler sur plusieurs jours. On peut donc envoyer un message, éteindre son ordinateur, et revenir quelques heures plus tard pour le rallumer, se reconnecter au forum, et lire les éventuelles réponses. Le film des échanges, qu'on peut remonter dans les archives, en principe jusqu'au premier message déposé sur le forum, se présente comme organisé un peu à la façon d'une table des matières, chaque intervention nouvelle représentant une entrée numérotée chronologiquement de 1 à n, et les réponses étant classées à leur tour sur le mode n.1 à n.n pour les réponses directes à n, puis n.n.1. à n.n.n. pour les réponses à n.n.

L'IRC (Internet Relay Chat, bavardage en temps réel sur Internet) est une variante du groupe de discussion dans lequel les participants discutent en temps réel. Si le canal est actif, l'écran affiche les noms ou pseudonymes des internautes qui sont connectés. Les messages que les participants sont en train d'échanger apparaissent sur l'écran en temps réel et se déroulent au fur et à mesure à l'écran comme le générique d'un film. Il ne reste plus qu'à afficher soi-même un pseudonyme et à se joindre à la conversation. Les messages s'affichent les uns après les autres, et chacun doit donc préciser

éventuellement à quel intervenant antérieur il répond. La succession des messages est donc plus strictement linéaire : à la relecture, l'organisation textuelle évoque celle des minutes d'un débat.

La masse des messages ainsi échangés quotidiennement dans le monde, par e-mail ou sur des forums, en fait un phénomène remarquable. Alors que la civilisation du téléphone et de la télévision laissaient croire à la fin de l'écriture, celle-ci prend, pour un temps au moins, sa revanche. On pourrait presque parler d'une forme de renouveau de la littérature épistolaire.

Or, l'écrit impose à cette communication de masse les contraintes qui lui sont inhérentes. La communication humaine habituelle (orale) associe un échange verbal à des indices non-verbaux : intonations, mimiques, gestuelle, qui permettent de préciser comment interpréter le message. Dans l'échange écrit, cette diversité est impossible, la communication devant passer exclusivement par le canal linguistique. Les interlocuteurs le savent et tentent régulièrement de contourner cet empêchement. Les "emoticons" ou "smileys" sont par exemple un phénomène typique de la culture Internet : on détourne la ponctuation du clavier pour dessiner des expressions du visage accompagnant le texte, afin d'en donner une tonalité qui nuance le sens :

- :-) sourire
- :-D rire
- (:-O exclamation, surprise
- (:-(triste
-):-(mécontent
- ;-) clin d'œil
- etc.

Hypertexte et interactivité

Un pas de plus est franchi dans l'élaboration des échanges textuels sur Internet, avec la création par des particuliers de *sites* accessibles au public internaute. Le site, conçu et mis à jour par une personne, réintroduit par son caractère permanent la notion d'auteur s'adressant à un lectorat non identifié, sur un modèle qui pourrait s'apparenter à celui de la conception d'une œuvre d'art ou d'un livre. Derrière l'habillage multimédia (illustration par des images, des enregistrements audio, des séquences animées), la trame reste essentiellement celle d'un texte. Les indices de la conversation à deux ou à plusieurs par messages ou forum interposés (modalité je-tu, emoticons...) tendent à s'effacer dans un énoncé qui s'adresse au monde en général, et non à quelqu'un en particulier.

Outre le choix du média, un site Internet rompt cependant avec l'esprit du livre sur deux points importants au moins : son architecture *hypertexte* et *l'interactivité* toujours possible entre l'auteur et les lecteurs.

La trame traditionnellement linéaire du texte est en effet subvertie par la structuration en hypertexte. Un hypertexte est un ensemble de textes reliés entre eux par des liens qui permettent la navigation d'un texte à l'autre de façon non linéaire⁵. Cette possibilité, qui permet, d'une certaine manière, de tourner optionnellement la page vers des pages autres que seulement la suivante, de revenir au point de départ, d'arriver au même endroit par des chemins différents, transforme le texte en un espace architecturé dans lequel le lecteur voyage à sa guise. Par rapport au forum et aux mes-

⁵ Nous faisons ici une note qui est en elle-même un exemple de lien hypertexte. La plupart des auteurs font de l'hypertexte sans le savoir. L'appel de note invite le lecteur à se reporter à une note qui est un texte "hors-texte" destiné à ceux qui veulent plus de détails sur ce qui vient d'être dit. Les lecteurs ont donc le choix entre lire le texte principal dans son cours linéaire, ou "naviguer" entre le texte et les notes. Certaines notes pouvant comporter elles-mêmes un appel de note renvoyant à une note supplémentaire, on a une idée de l'organisation textuelle que permet le procédé.

sageries, le site, conçu par un auteur qui le tient à jour (le webmaster) introduit entre l'auteur et le lecteur l'épaisseur d'un message plus riche, plus organisé, qui crée un espace imaginaire comparable à celui d'un livre. Mais, par rapport à un livre, l'auteur impose cet espace d'une manière tout-à-fait originale, puisqu'il conduit le lecteur à s'y *déplacer*, comme à l'intérieur d'un édifice.

Par rapport à un texte traditionnel, le site est également un texte vivant, évolutif, car il introduit la possibilité d'un retour instantané des lecteurs à l'auteur via la messagerie (l'adresse e-mail de l'auteur figure sur le site), et une adaptation du contenu par l'auteur en fonction de ces réactions. Par différence, donc, d'avec une œuvre textuelle fonctionnant comme un livre, Internet se présente comme le premier média de diffusion de l'information autorisant à grande échelle un retour du lecteur à l'auteur, avec la possibilité qu'induit alors cette conséquence, à savoir que le lecteur puisse à son tour devenir auteur d'un texte (en attendant de concevoir lui-même son site). L'esprit d'un site Internet prolonge donc celui du livre, dont il a la substance puisqu'il est initialement l'œuvre d'un auteur, mais dans un fonctionnement hérité du principe du forum, à savoir l'interactivité : le texte initial de l'auteur du site ouvre un espace auquel et dans lequel les lecteurs réagissent.

Cette interactivité est celle-là même qu'on trouve au principe du partage des univers en littérature, Internet n'étant qu'un outil qui permet, en quelque sorte, sa généralisation planétaire à tout public capable de lire et d'écrire. De plus, l'association de ce principe d'interactivité avec la notion d'hypertexte donne à l'atelier d'écriture thématique que constitue l'univers partagé, un outil prometteur pour la créativité littéraire. Cette idée a été exprimée à partir des années 1990 dans la notion d'*hyper-roman*. Si l'auteur, profitant de la souplesse, de la rapidité et de la quasi-gratuité du mode de diffusion, soumet son récit de manière fractionnée, sous forme d'épisodes, par exemple, le lecteur peut réagir en rédigeant un épisode qui en est la suite, alors même que l'auteur n'a pas achevé de son côté la rédaction du récit imposé par la trame qu'il s'est donnée. Le contre-récit en réponse peut constituer par rapport à cette trame une alternative qui modifie le déroulement de l'intrigue initialement prévue par l'auteur. Une des possibilités remarquables de la structure hypertexte est évidemment de permettre qu'une même situation autorise des suites alternatives laissées au choix du lecteur, ou qu'inversement différents épisodes débouchent sur une même conclusion, voire que certaines boucles de l'intrigue reviennent à leur point de départ⁶.

Le phénomène littéraire des univers partagés n'a pas vraiment profité des possibilités de l'outil, essentiellement parce qu'Internet gère encore mal la question des droits d'auteurs, et qu'un livre de poche reste plus pratique à lire au chaud dans son lit qu'un écran d'ordinateur. Nous nous sommes cependant amusés en 1999, dans le cadre d'un forum dédié aux chasses aux trésors ludiques, à initier une telle fiction sous forme d'un feuilleton estival qui pastichait le thème de la chasse en mettant en scène, sous leurs pseudonymes, une partie des participants réguliers du forum dans un village imaginaire où ils se retrouvaient tous pour tenter de trouver un trésor. Plusieurs des participants impliqués ont répondu en proposant à leur tour des épisodes qui étaient des suites ou des alternatives aux nôtres, que nous nous amusions à notre tour à dévoyer. Certains rédactionnels étaient conçus pour ramener le lecteur égaré, via les liens hypertextes, au point de départ de sa lecture. De sorte que le roman, outre sa nature d'espace textuel partagé, se présentait lui-même comme une métaphore, à la fois du forum, et des livres d'énigmes qui servent de support à ces chasses au trésor : il fallait découvrir par où sortir enfin du roman⁷.

⁶ Ce processus s'appuie notamment sur la logique des "possibles narratifs" de Cl. Brémond. Cf. le n° 8 de *Communications* consacré à ces questions.

⁷ Jarod [Schmoll P.] & al. (1999), *Signet Fumax, ou A la recherche de la lumière qui éteint*. Les épisodes de ce feuilleton sont parus sur le forum Edelweb dédié à la chasse au trésor "Sur les traces de la chouette d'or" (<http://www.edelweb.fr/cgi-bin/EdelForum/chouette.pl>), aujourd'hui fermé. Une version "linéaire" (par ordre chronologique de parution des épisodes) est lisible sur le site d'un chercheur de trésor, "Mickey", <http://ilotresor.com/>. La version complète hypertexte est en préparation.

Cet exemple évoque ainsi directement une autre forme d'échanges dont la notion d'hypertexte interactif a permis le développement au cours des dernières décennies : ce sont les jeux de rôles d'aventures.

Les jeux de rôles d'aventures

Les années 70 ont vu l'apparition des jeux de rôles d'aventure, qui représentent à bien des égards une forme d'aboutissement du jeu collectif, ainsi qu'en témoigne d'ailleurs leur succès grandissant: ils sont pratiqués aux États-Unis par une dizaine de millions de personnes, et en France par plusieurs centaines de milliers. Compte tenu du temps consacré à une partie et de l'implication qui est demandé aux joueurs, ces chiffres expriment un phénomène de société.

Un jeu de rôles d'aventures est en quelque sorte un roman interactif dans lequel chaque joueur joue le rôle d'un personnage et contribue par ses choix d'actions au tissage d'une trame dont quelques éléments de base sont déterminés au départ, mais dont le développement, les détails et le dénouement ne sont pas encore écrits. Un maître de jeu donne au départ l'environnement et les premiers éléments de l'intrigue. Les participants, qui jouent chacun un personnage dont ils contrôlent les décisions et les actions, se rencontrent dans cet univers et décident des conduites qu'ils y adoptent individuellement et en groupe, en fonction d'un objectif (chercher un trésor, éliminer un méchant) et des circonstances déterminées par les règles du jeu et le maître de jeu. Celui-ci joue également les rôles des personnages autres que ceux des joueurs rencontrés au cours de l'aventure. On sait donc quand et comment commence le jeu, mais l'interaction des joueurs, à la fois coauteurs et acteurs d'une fiction, crée une histoire en perpétuelle évolution dont la fin n'est pas programmée. En fonction de l'intérêt de la partie et des qualités d'animation et de narration du maître de jeu, la partie peut durer plusieurs heures, et les joueurs peuvent décider de l'interrompre pour la reprendre au même point un autre jour. Le jeu peut ainsi durer plusieurs mois, voire plusieurs années.

Le premier univers de jeu, *Donjons & Dragons*, a été créé en 1973 par Gary Gygax, inspiré de l'œuvre de John R.R. Tolkien *Le Seigneur des Anneaux*. *Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu* est également inspiré de cet auteur, dont il reprend plus explicitement encore l'univers romanesque, de la même façon que les nouvellistes d'un univers partagé littéraire. Ces deux jeux restent des standards et ont connu des successeurs inspirés d'autres univers, policier, horreur, fantastique ou science-fiction. Les auteurs de jeux rédigent des "modules d'aventure" qui sont, pour partie, des textes narratifs, et pour le reste, l'équivalent de didascalies : des indications telles qu'on les trouve en marge du texte d'une pièce de théâtre ou d'un scénario, les dialogues étant absents puisqu'ils sont à imaginer par les acteurs.

Le jeu de rôles provoque chez les joueurs le même type d'effet que les feuilletons d'un univers partagé sur les fans de la série, à savoir l'ouverture par le récit d'un espace imaginaire. À cette différence près que les joueurs peuvent y réagir et interagir, possibilité qui est réservée, en littérature, aux fans capables de rédiger une fiction.

L'espace imaginaire est suscité et entretenu par la nature presque exclusivement narrative de l'interaction entre les joueurs. Quand la partie commence, quelques visuels viennent parfois au secours d'une description, mais la description de l'environnement et le déroulement de l'intrigue résultent des récits croisés du maître de jeu qui "raconte" ce que se passe et des joueurs qui "racontent" ce qu'ils font. Les effets sont ceux de la narration. Beaucoup dépend des qualités de conteur et d'acteur du maître de jeu, mais on retrouve là tous les phénomènes qui sont ceux inhérents à l'évocation d'images par les mots. Le récit, et a fortiori le récit concerté à plusieurs, sur lequel on peut demander l'éclaircissement de points de détail, s'étendre à loisir sur la description de scènes plus croustillantes que d'autres, éveille en chaque participant sa propre représentation imagée des choses.

L'ouverture de l'espace imaginaire invite par ailleurs aux projections identificatoires des joueurs sur les personnages et les situations simulées. La dimension du jeu ("ce n'est pas pour de vrai") autorise l'expression des émotions à travers un personnage à qui on autorise des sentiments, des actions qu'on ne s'autoriserait pas à soi-même même dans un jeu, et a fortiori dans la vie réelle. Bien que le jeu de rôles d'aventures se distingue par sa finalité ludique du jeu de rôles pédagogique ou psychothérapeutique, les mécanismes psychiques et groupaux qu'il sollicite sont les mêmes. Ils sont parfois même facilités par la finalité ludique. Réunis dans un espace imaginaire partagé, les joueurs peuvent choisir des personnages très éloignés de leur identité sociale affichée, leur faire adopter des comportements déviants, des choix inattendus. Ambivalence sexuelle, interchangeabilité des rôles sociaux, violence sadique ou conduite masochiste sont même des constantes de ce type de jeu. Le jeu de rôle est un exutoire des rêves et des pulsions que la vie en société n'autorise pas. Espace thérapeutique pour certains, il peut évidemment aussi être, pour des personnes fragiles, l'antichambre de passages à l'acte dans la réalité.

Du jeu de rôle au forum Internet : la notion d'espace textuel partagé

Les jeux de rôles d'aventures ont été adaptés très tôt sur Internet, et suivent depuis le début les étapes de l'évolution technologique dans ce domaine. Au départ, cette adaptation a donc été marquée par la contrainte principale de ce mode de communication : les échanges au cours du jeu, encore dans les versions actuelles, se font par écrit.

En 1980, Roy Traubshaw écrit une version électronique du jeu de sociétés *Donjons & Dragons* (D&D) à Essex College en Angleterre. L'année suivante, son camarade de classe Richard Bartle augmente le nombre de joueurs potentiels et les possibilités d'action des joueurs. Il appelle le jeu MUD (Multi-User D&D) et le met sur Internet. Le MUD original est un jeu d'aventure basé sur le texte. Dans un message affiché sur l'écran sont définis l'espace et l'environnement du jeu dans lequel les joueurs doivent se déplacer et effectuer des actions en s'exprimant en langage naturel. Chaque MUD est un univers à part, à la fois jeu de rôle et roman interactif, un château construit entièrement avec des mots, qui dépend des qualités d'écrivain et d'animateur du maître de jeu.

Le MOO (MUD Object-Oriented) est une variété particulière de MUD développée par P. Curtis au Palo Alto Research Center, le centre de recherche de Xerox Corporation. Une base de données permet de donner aux utilisateurs l'impression qu'ils se trouvent dans un espace physique alors qu'en réalité cet espace n'existe que par quelques données descriptives stockées sur un disque dur. Le programme présente une brève description des pièces d'un manoir fictif. Si le visiteur veut quitter la pièce, il choisit une commande pour avancer et le programme remplacera la description de la pièce qu'il quitte par celle de la pièce où il entre. La description donne également l'inventaire des objets et des personnes qui s'y trouvent à ce moment. Si un personnage dit ou fait quelque chose, seuls les autres personnages présents dans la pièce verront la description de son action.

Ces différents systèmes d'échanges au départ purement textuels ont évolué et les espaces virtuels habités font aujourd'hui intervenir l'ensemble des canaux de communication : texte, image, son, voire, avec l'imagerie stéréoscopique et les sensations kinesthésiques, une immersion dans la réalité virtuelle. Mais, et c'est ce dont il faut souligner l'intérêt, dans ces premières versions où l'imagerie reste inexistante ou seulement ébauchée, le jeu crée néanmoins un espace virtuel en raison même de sa structure purement textuelle. Les MUD et les MOO ont en effet suscité un intérêt qui a été à la base de véritables communautés permanentes de jeu, sur plusieurs années.

L'observation d'un forum Internet, qui a, plus strictement qu'un MUD, vocation à demeurer un espace d'échanges textuels, confirme que cette forme commune des échanges sur Internet présente des analogies frappantes de fonctionnement, tant avec les univers partagés en littérature qu'avec les jeux de rôles d'aventure. Certes, cela est plus nettement le cas quand le thème du forum

est ludique, et on ne s'étonnera pas que les participants, qui choisissent souvent des pseudonymes évocateurs de personnages de séries, sont les mêmes qu'on retrouve dans le lectorat de J.R.R. Tolkien ou M.Z. Bradley, et parmi les habitués des jeux de rôles. Mais les auteurs qui se penchent sur les incidences psychologiques et sociales des relations nouées sur Internet soulignent que les mêmes mécanismes s'observent sur des forums à finalité professionnelle ou de recherche. Ils sont en effet étroitement liés à ce que ces formes d'échanges ont toutes en commun, à savoir de faire passer la communication par le filtre de l'écriture⁸.

Une forme nouvelle de communication et de sociabilité

Les forums Internet, aussi bien que les jeux de rôles, mettent en jeu une même forme de communication, dont les caractéristiques sont d'une certaine manière aussi contenues potentiellement dans les relations entre auteurs-lecteurs au sein de l'atelier d'écriture que constitue un univers partagé. Nous achèverons ici ce voyage virtuel en ne faisant que résumer ces caractéristiques, en même temps que quelques remarques qu'elles nous suggèrent. Ces dernières prêteraient évidemment à de plus amples discussions, mais nous les formulons tout de même, un peu rapidement, ne serait-ce que pour ouvrir des pistes de recherche à notre avis intéressantes et encore peu explorées, tant pour le linguiste que pour le spécialiste de littérature, le sociologue ou le psychologue :

1. L'échange s'établit initialement par l'intermédiaire d'un texte écrit, qui est dans sa forme standard un message, mais qui peut prendre les proportions d'une œuvre complète (roman ou site Internet).

2. Il comporte une possibilité de rétroaction du lecteur sur l'auteur, et à travers lui sur l'ensemble des autres lecteurs, qui ont tous la possibilité de devenir à leur tour auteurs.

3. Un des effets psychologiques de l'écriture est d'ouvrir dans l'esprit du lecteur l'espace de l'imaginaire. Lorsque cette écriture, comme c'est le cas dans les messages échangés sur Internet, est adressée à des autres désignés, ce sont ces interlocuteurs qui sont "imaginariés" comme personnages du récit. L'absence des indices de la présence physique, le fait qu'on ne voie pas son interlocuteur, fait de lui le support de toutes sortes d'idéalisations et de projections. L'espace ainsi créé est un espace projectif, encouragé d'ailleurs sur Internet par le sentiment d'impunité que procurent les possibilités d'anonymat.

4. Le texte, partagé entre de multiples auteurs, se présente par essence comme inachevé, évolutif et vivant. On peut continuer à le considérer comme un ensemble de textes individuels qui sont les énoncés successifs de leurs auteurs. Mais on peut aussi considérer le corpus ouvert des textes dans son ensemble, comme la reprise à plusieurs voix⁹ d'un premier énoncé fondateur : le roman pilote d'une série dans les univers partagés en littérature ou dans les jeux de rôles, ou le texte d'accueil d'un forum ou d'un site, texte qui peut lui-même se référer à une œuvre qu'il prend pour thème. Par rapport à cet énoncé fondateur et à son auteur, l'ensemble des échanges textuels forme un "commentaire" qui s'étoffe et s'enrichit, qui n'est plus la propriété intellectuelle de quelqu'un en particulier, et qui acquiert donc une sorte d'autonomie discursive. Il est plus que la somme des énoncés qui le constituent. Il est donc aussi "ailleurs" que sous l'ensemble des plumes (ou plutôt, des claviers) qui l'ont écrit. Sa trame est une production collective qui devient progressivement aussi le contexte, l'espace même de cette production. Il appartient à ses auteurs, mais ses auteurs, progressivement, lui appartiennent, comme on appartient à une communauté.

5. Ne pouvant être étudié que dans ses versions successives, le texte n'a de sens que comme processus. L'écrit étant d'ailleurs le médium exclusif de la communication, le texte contient à la fois

⁸ Cf. Turkle S. (1995), Young R.M. (1996), De Swarte T. (1999).

⁹ Cf. aussi la notion de "polyphonie" développée par O. Ducrot.

l'énoncé et tous les indices de son énonciation. Il ne se comprend pas seulement en fonction des circonstances psychologiques et sociales de sa production : il est en lui-même et en entier le fait psychologique et social à étudier.

Les espaces textuels partagés constituent donc un objet passionnant d'études linguistiques et/ou littéraires, puisqu'à tout le moins, ils peuvent être considérés comme des corpus conversationnels originaux, dans lesquels, à la différence des transcriptions de conversations verbales, le texte contient la communication toute entière : les énoncés et les indices de l'énonciation.

Pour les mêmes raisons, ils ne sont pas moins intéressants pour le psychologue et le sociologue. On peut penser qu'il s'agit là d'une revanche passagère des formes écrites, épistolaires notamment, de la communication, appelées à repasser à l'arrière plan au fur et à mesure que les technologies de la télécommunication et de l'imagerie de synthèse nous permettront de dialoguer verbalement et visuellement avec nos interlocuteurs. Mais ce que montrent les espaces textuels partagés, c'est l'attrait du public, voire sa fascination, pour des mondes imaginaires qui sont en fait créés par la narration mutuelle de récits interactifs. On peut, sans risque, faire le pari que les internautes continueront à rechercher cette possibilité d'entrer en relation avec autrui par l'intermédiaire d'une représentation construite de soi-même et de l'autre.

Les espaces textuels partagés sont donc certainement une préfiguration de nouvelles formes de socialité, ainsi que le montre déjà l'émergence sur Internet de véritables communautés dont les membres, pourtant, ne se connaissent souvent que par l'intermédiaire de leurs échanges écrits.

Références

- BRÉMOND Cl., 1973, *Logique du récit*, Paris, Seuil.
- CURTIS P. & NICHOLS D.A., 1993, *MUDs Grow Up. Social Virtual Reality in the Real World*, Palo Alto (Californie), Xerox Palo Alto Research Center.
- De SWARTE T., 1999, Le symbole et le réseau : questions autour d'Internet, in *Dépendances et non dépendances psychologiques au sein des organisations*, 9èmes Journées nationales d'études de l'Institut Psychanalyse & Management, Vaulx-en-Velin.
- DUCROT O., 1972, *Dire et ne pas dire*, Paris, Hermann.
- ECO U., 1979, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la coopération interprétative dans les textes narratifs*, trad. fr. : 1985, Paris, Grasset.
- GOIMARD J., 1995/1999, Postface aux éd. fr. des *Chroniques de Ténébreuse*, sous la dir. M.Z. BRADLEY, Paris, Pocket.
- TURKLE S., 1995, *Life on the Screen : Identity in the Age of Internet*, New-York, Simon & Schuster.
- YOUNG R.M., 1996, *Primitive Processes on the Internet*, texte disponible sur le site <http://www.shef.ac.uk/~psyc/staff/rmyoung>.