

STRATÉGIES VIDÉO-LUDIQUES D'HABITATION PAR UN PYGMÉE D'UN MONDE DÉMESURÉ

Congo Inc. Le testament de Bismarck d'In Koli Jean Bofane

ZOE COURTOIS

Un. Lyon 2

zoe.courtois@gmail.com

Résumé : Dans le roman *Congo Inc.* d'In Koli Jean Bofane, la thématique du jeu-vidéo participe à un dispositif diégétique hybride qui fait alterner le récit des aventures « IRL » et « in game » d'un jeune pygmée, Isookanga. Le jeu, au sens mécanique, entre ces deux pans de la diégèse permet de penser la tension entre le réel et le jeu-vidéo : si le réel est inhabitable pour le pygmée, démesuré par ce que celui-ci appelle « la mondialisation », le passage en data lui superpose le règne de l'information, qui construit une *imago mundi* enfin habitable, et permettant de surcroît une action en retour sur le réel. D'autre part, d'un point de vue linguistique, le jeu vidéo donne lieu à un langage qui relève de ce qu'on pourrait nommer langage de la mondialisation, c'est-à-dire un langage parlé à l'échelle globale en dehors des appartenances socioculturelles et linguistiques. La langue des *gamers*, dans ce roman francophone, est alors sous double influence : celle de son terrain de jeu (le monde), et celle du jeu lui-même, qui la conditionne par des exigences de codage, de rapidité, et de performativité. Dès lors, c'est précisément dans ces espaces diégétique et linguistique en tension et via le jeu-vidéo que se reconstruit, en même temps qu'une nouvelle mesure du monde, une habitation poétique de celui-ci.

Mots-clés : mondialisation, monde, jeu-vidéo, In Koli Jean Bofane, habiter.

Abstract: In *Congo Inc.*, In Koli Jean Bofane's novel, the video game theme contributes to a hybrid diegetic process that switches between the story of IRL and in game adventures of Isookanga, a young pygmy. The novel plays – in the mechanical meaning of the word – between these two sides of diegesis, which enables us to consider the tension between reality and video game : if reality is uninhabitable for the pygmy, and made disproportionate by a certain “globalisation”, the transition to data superimposes upon it the reign of information, which shapes, at last, an inhabitable *imago mundi* allowing, in addition, an action on reality. What is more, from a linguistic point of view, the video game produces what we could call a

language of globalisation, that is to say a language spoken at the global scale regardless of socio-cultural and linguistic belongings. The gamers' language, in this French speaking novel, is thus under the double influence of its playing field (the world) and of the game itself which is conditioned by its coding, speed and performativity requirements. Henceforth, it is precisely in these diegetic and linguistic spaces under tension, and through the video game that a poetic way of inhabiting the world rebuilds itself, together with a new measure of the world.

Keywords: globalisation, world, video game, In Koli Jean Bofane, to inhabit.

Dans le roman *Congo Inc.* d'In Koli Jean Bofane, la thématique du jeu-vidéo participe à un dispositif diégétique hybride qui fait alterner le récit des aventures « IRL¹ » et « in game² » d'un jeune pygmée, Isookanga. Le roman d'In Koli Jean Bofane s'ouvre sur une chasse aux chenilles, chasse fastidieuse pour Isookanga, un pygmée qui souhaite « vivre avec son temps et aller de l'avant » (2014: 12), et qui est alors obsédé par le jeu vidéo qu'il vient de laisser, *Raging Trade*. Ce jeu vidéo fait son intrusion dans le village du clan ekonda via l'ordinateur qu'Isookanga a dérobé à Aude Martin, « anthropologue sociale ».

L'on peut déjà s'amuser de cette irruption de l'outil que constitue l'ordinateur dans un village pygmée, concomitante, donc, de l'irruption d'une anthropologue – et l'on peut se souvenir ici du roman de Sami Tchak, *L'ethnologue et le sage* (2013). Dans ce roman, Sami Tchak dénonce une certaine anthropologie, violence définitoire de l'autre et instrument de la colonisation, grâce à la forme du journal de Maurice Boyer, ethnologue à Tèdi et grand lecteur de Bronislaw Malinowski³, qui outrepassa un jour ses fonctions, voulant faire la justice à la place du chef du village, et interpréter le Coran à la place de l'imam. De même, les bonnes intentions d'Aude Martin, ethnologue venue faire de la *salvage anthropology* en forêt congolaise avec son ordinateur, sont source de dérèglement et provoquent ironiquement dans *Congo Inc.* l'entrée en mondialisation du pygmée.

Tu me prends pour un voleur parce que j'ai détourné l'appareil de la femme blanche ? Mon geste compte pour le remboursement de la dette coloniale ! Bwale, tu te casses la tête pour rien. En plus, la coutume mongo exige qu'un futur conjoint vole un poulet dans son propre village pour prouver aux bokilo⁴ qu'il trouvera toujours un moyen de subvenir aux besoins de sa promise ! Moi, ma promise, c'est la haute technologie. Et ma mise à l'épreuve pour une union avec l'univers passe par le vol de l'ordinateur que tu vois là (*idem*: 31).

C'est la possession, ou plutôt la prise de possession, par Isookanga de l'ordinateur qui lui permet de prendre la parole et de dire quelque chose du monde moderne.

¹ « In Real Life », dans la vie réelle, hors-jeu.

² Dans le jeu.

³ Fondateur de l'ethnologie par « observation participante ».

⁴ Beaux-parents.

L'ordinateur devient alors tout à la fois un outil de « mesure du monde » (Zumthor, 1993 ; Fonkoua, 2002) et un instrument nécessaire pour en parler.

Mieux, en prenant acte d'une certaine « mesure » ou démesure du monde auquel il s'adapte, le langage nouveau ainsi forgé (la langue des *gamers*) permet de rendre le monde cartographiable et arpentable pour le pygmée, afin d'y habiter. Cette première stratégie d'habitation du monde démesuré par le *medium* du jeu vidéo fonctionne grâce à des déplacements linguistiques majeurs. En effet, dans les jeux en réseau dont fait partie *Raging Trade*, les joueurs sont internationaux. La langue de mise est donc l'anglais. En cela, la langue des *gamers* est parente de la langue des économistes. Cette parenté va jusqu'à la superposition : parce que *Raging Trade* étant un jeu économico-guerrier, le jeu met en présence les sociolectes vidéoludique, économique et militaire et forge ainsi ce qu'on pourrait appeler *langage de la mondialisation*, c'est-à-dire d'un langage pré-babélien parlé à l'échelle globale, *en réseau*, en dehors des appartenances socio-culturelles et linguistiques.

En effet, Isookanga, sous le label *Congo Bololo*, savait maintenant comment *American Diggers* augmentait ses points. C'était la *GGAP*, *Skulls and Bones*, *Mining Fields* et *Kannibal Dawa* qui lui en filaient en douce. Tous trois avaient réussi à ouvrir des comptes secrets où ils stockaient ce qu'ils voulaient : points, vouchers sur des armes, sociétés offshore (Bofane, 2014: 178).

Ce langage, inspiré par les interactions des institutions et des Etats, et qui rend compte des interactions entre joueurs dans l'espace du jeu, est restitué au réel pour rendre compte des interactions des êtres vivants entre eux. Ainsi, s'il s'agit dans le jeu de pratiquer le lobbying, alors il s'agit dans l'espace du réel de « boycotter » (*idem*: 74) un tel, ou de « soumettre à une OPA agressive » (*idem*: 110) un autre.

L'on a ici un exemple de ce jeu mécanique d'aller-retour, qui révèle la porosité entre la réalité et le jeu, entre la diégèse « IRL » et la diégèse « *in game* ». Par le truchement du jeu vidéo, Isookanga se saisit d'un langage global qui est une mesure du monde pour le déplacer à son échelle – celle des interactions humaines – et mesurer son environnement proche. Ainsi, non seulement le jeu vidéo permet d'explorer ce terrain inconnu qu'est le monde pour le jeune pygmée et d'en saisir les grands traits lexicaux,

mais encore celui-ci lui permet de relire son microcosme avec ces mêmes traits lexicaux, comme pour le *mettre en réseau* avec un macrocosme plus grand.

L'on évoquait le langage des *gamers* comme l'un des trois sociolectes qui construisent le langage de *Raging Trade*. L'on pourrait penser, à première vue, qu'In Koli Jean Bofane n'a pas choisi de donner une place singulière à ce langage, qu'il associe systématiquement aux deux autres et qu'il traduit le plus souvent en français. Ainsi, pour désigner les différentes *skills* ou capacités de son personnage *Congo Bololo* qu'il peut mobiliser à tout moment, Isookanga ne parle pas de *health kit ressort* (*Call of Duty*)⁵ ou de *health pack* (*Left 4 Dead*)⁶ mais de « « trousse de secours » » (et l'on appréciera l'usage des guillemets qui prend le mot en autonymie) :

Comme dans tout jeu qui se respecte, il y avait des bonus. On pouvait bien entendu acquérir des armes, mais aussi des alliés étrangers, des points au Stock Exchange, une « trousse de secours » incluant des traités de paix de l'ONU – parce que là aussi, comme dans l'existence réelle, on ne pouvait bien mener une guerre qu'abrité par des résolutions de l'organisation internationale -, des conférences pour gagner du temps, des photos satellites, un kit de djihadistes-philosophes en cas de nécessité et, pour préserver le moral des troupes, des esclaves sexuelles en nombre.

(*idem*: 19-20).

L'on trouve quelques autres marqueurs de ce langage, liés notamment à des actions proprement vidéoludiques (compter les points, par exemple), ou au fait que, parce que l'activité ludique conditionne le langage, celui-ci est informé par l'exigence de rapidité qui nécessite, par exemple, le recours occasionnel à des abréviations (« la GGAP ou *Goldberg & Gils Atomic Project* », (*idem*: 18)). Cela dit, l'on pourrait imaginer une intrusion plus radicale du langage de *gamer* dans le roman, comme un possible stylistique plus affirmé encore, et qui reste à exploiter par la littérature en langue française.

Pourtant, cette place peu singulière du langage des *gamers*, comme pris en tenaille dans l'espace du jeu par le langage militaire d'une part et le langage économique d'autre part suggère, en sus de l'influence du jeu lui-même, qui le conditionne par ces

⁵ *Call of Duty*, Infinity Ward, Activision : 2003.

⁶ *Left 4 Dead*, Turtle Rock Studios, Valve Corporation, et Certain Affinity, Valve Corporation Electronic Arts : 2008.

exigences de codage, de rapidité, et de performativité, l'influence du terrain de jeu, c'est-à-dire le monde. En effet, c'est précisément parce que le monde obéit aux mêmes exigences que le jeu vidéo – codage, rapidité, performativité – que ces langages que sont celui de l'économie et celui du militaire sont ceux qui prédominent, et les seuls qu'Isookanga, par le truchement de l'ordinateur, peut entendre. L'on a déjà commenté la performativité, et la rapidité se donne à lire dans le rythme même du récit, soutenu, sans cesse soumis aux variations du Stock Exchange ou à la dernière décision de l'ONU. Quant à l'exigence du code, celle-ci est très lisible. Sans cesse, il s'agit pour Isookanga d'apprendre à déchiffrer le code, par le truchement de l'ordinateur, pour percer à jour le réel, parfois de façon très littérale : ainsi la carte numérique des minerais lui permet de connaître ce qu'il y a sous chaque arbre de sa forêt. Pour Isookanga, si le monde est codé, c'est bien parce qu'il appartient aux puissants qui en excluent ainsi le commun des mortels. Apprendre le *langage de la mondialisation* ou leurs langues – et Isookanga qui connaît l'anglais et le français désire aussi être sinologue, dans un roman où les titres sont tous traduits en chinois – c'est donc déchiffrer le code du monde et s'en rendre maître. Finalement, ce *langage de la mondialisation* qu'est celui de *Raging Trade*, tout en étant informé par le jeu, est informé par son terrain de jeu (le monde, le Congo pour lequel se bat un monde qui n'a pas tellement changé dans son désir de dépeçage depuis Bismarck). Dès lors, si l'utilisation « *in game* » (grâce au jeu-vidéo qui en permet une familiarisation) du *langage de la mondialisation* par le pygmée lui permet d'opérer une première mesure du monde démesuré en en comprenant les lignes de forces, par « la prise de parole » (De Certeau, 1994) « IRL », Isookanga obtient une prise sur le monde. En somme, l'habitation de l'espace vidéoludique qui passe par le maniement d'un certain langage autorise l'habitation poétique – et l'on fera ici jouer, en même temps que le sens courant, le sens étymologique – du monde.

Revenons à l'ordinateur de l'anthropologue Aude Martin, prolégomène à toute « union avec l'univers » future. L'ordinateur, marqueur de l'époque contemporaine, est un instrument politique qui permet au pygmée d'égaliser les capitaux, au sens bourdieusien.

Quand on utilise des bits pour communiquer, qu'importe qu'on parle pygmée, lapon ou japonais. Représenter un poids financier et séduire toutes les femmes ? A quoi bon quand

il suffit de capter grâce au wifi une connexion qui passe et goûter aux mêmes vibrations que n'importe qui, sur exactement les mêmes sites de réflexion (Bofane, 2014: 22)

En effet, comme l'explique Mathieu Triclot dans sa *Philosophie des jeux vidéo* (2011), l'ordinateur emblématise le jeu vidéo, il en est la condition suffisante et nécessaire, mais il est également « IRL » l'objet qui permet d'accéder à tout un ensemble de connaissances, donc de puissance :

Les jeux vidéo possèdent une particularité exceptionnelle par rapport à l'ensemble des jeux existants : ils se jouent avec une machine, l'ordinateur, qui est absolument décisive pour notre modernité. Supprimez la raquette de tennis, supprimez le plateau du Monopoly, supprimez Barbie, supprimez le masque de l'acteur, et ainsi de suite, le monde ne s'arrêtera pas de tourner. Dans les jeux vidéo, il se trouve que l'instrument de l'expérience ludique est dans le même temps l'objet technique le plus indispensable au monde contemporain, celui par lequel l'ensemble des dispositifs de pouvoir, économique ou politique, à quelque niveau que ce soit, s'exercent (*idem*: 175).

L'imbrication de ces deux diégèses (la métadiégèse « IRL » et la diégèse « *in game* ») rend compte de cette quête de puissance du pygmée qui entend, dans la vie comme dans le jeu, *passer les niveaux*, et qui a conscience de sa position basse. La vie « *in game* » sert même de matrice à Isookanga pour « se mondialiser » – destination qui constitue, si l'on traduit en langage vidéoludique, sa « quête ».

Le réel cadre, dans le roman *Congo Inc.*, est marqué par son inhospitalité. Il y a d'abord une inhabitabilité du monde en général à l'ère de l'Anthropocène (le bouleversement des écosystèmes est appréhendé de façon dramaturgique avec la recherche puis la mort du léopard), à l'ère des guerres économiques et de leurs répercussions sociales (le roman traite du lien entre l'exploitation minière et les crimes massifs au Congo, objet d'une nouvelle du même auteur)⁷, et, dans une certaine mesure, inhabitabilité de l'enfance ou du rêve (les shégués sont précipités dans la prostitution ou la mendicité) dont rend compte le choix de ce personnage du pygmée, corps d'enfant et tête d'adulte.

⁷ BOFANE In Koli Jean. « Question de protocole ». In FAYER-STERN Daniel, SANCHEZ Belen, SCHMITZ Marc (dir.). *Le viol, une arme de la terreur. Dans le sillage du Docteur Mukwege*. Bruxelles : Mardaga, 2015.

Par ailleurs, le personnage d'Isookanga part avec une série de *handicap*. Là encore, on entend ce terme au sens vidéoludique, c'est-à-dire le fait de commencer la partie (pour laisser plus de chance à un joueur moins expérimenté) avec un désavantage en termes de nombre de points de vie ou de capacités. Le jeu du monde est d'ailleurs faussé : c'est celui qui a le moins d'expérience dans le *ludus mondialis* qui part avec le plus gros handicap. D'abord, Isookanga vit en marge du monde, dans la forêt, et c'est seulement l'arrivée d'une antenne de communication qui amène l'anthropologue Aude Martin et son ordinateur et permet la mise en réseau de cet espace auparavant invisible.

D'autre part, il y a une inhabilité du corps-même d'Isookanga, d'abord incirconcis par négligence, ensuite pygmée, mais, à cause du goût de sa mère pour les hommes grands des autres tribus, trop grand (et à l'inverse trop petit pour se faire passer pour son ami Bwale à Kinshasa, et donc mis dehors par l'oncle de celui-ci). Habitant d'un corps entre deux adresses, Isookanga n'a véritablement pas de place au monde. Et c'est précisément pour cela qu'il se met en quête de vivre la mondialisation : l'écart du corps écartelé par rapport à son environnement est narratologiquement l'élément déclencheur du roman, et c'est d'abord dans le jeu-vidéo qu'Isookanga trouve un monde à sa mesure.

Être grand, ne pas l'être, qui s'en soucie, quand seul le nombre de gigas est pris en compte ? La matérialité est devenue totalement obsolète. Dans l'univers globalisé du monde virtuel, même le ciel ne constitue plus une limite (Bofane, 2014: 22).

Il s'agit pour lui (et l'on peut noter la transposition de ce schéma hérité du roman d'apprentissage où l'apprentissage du héros, avant qu'il n'aille s'essayer dans le monde, se fait d'abord dans les livres) de s'entraîner à « mondialiser » dans l'espace du jeu-vidéo. Ensuite, il peut quitter « IRL » la forêt pour mettre en pratique ce qu'il a appris au sein de *Raging Trade* à Kinshasa, c'est-à-dire comment utiliser *soft power* et *hard power* pour arriver à ses fins, mais aussi les *cheats*. Ces codes qui débloquent certaines capacités ou certains objets dans les jeux, grâce à des failles dans le code, lui permettent de se dégager d'une situation inextricable :

En chemin, il pensait à *Raging Trade* qui le tracassait de plus en plus. *Congo Bololo* n'avait que des problèmes depuis quelques temps. Il n'arrivait plus à progresser. Les

niveaux augmentaient sans cesse, et il était paralysé par les décisions de l'ONU, à cause des manœuvres d'*American Diggers, Skulls and Bones* et la *GGAP* qui s'étaient tous alliés à ce fils de pute de *Kannibal Dawa*. Ils voulaient sa tête, c'était clair. Il y avait des pourparlers en cours avec *Hiroshima-Naga, Blood and Oil, Mass Graves Petroleum* pour contrer leur stratégie mais cela prendrait du temps. Chacun ne pensait qu'à sa peau. Iookanga avait songé à une autre solution plus rapide : renforcer encore sa capacité aérienne (*idem*: 218-219).

Les *cheats* sont le pendant ludique du vol initial de l'ordinateur à l'anthropologue Aude Martin que l'on a déjà commenté, ou de l'obtention du disque contenant la carte des minerais via le chinois Zhang Xia, à la fin du roman.

- Tu sais, le commandant Bizimungu, ce visionnaire dans le domaine des minerais dont je t'ai parlé. A ce type, on lui a donné le contrôle de ma région et il est prêt, comme moi, à se débarrasser de pas mal d'arbres pour pouvoir exploiter valablement la contrée.

- Exploiter les minerais ?

- Oui, mais il n'y a pas que ça : il faudra construire des routes, mettre en place des infrastructures.

- Attends. J'ai peut-être quelque chose pour toi.

Zhang Xia souleva son tee-shirt. Il portait, pendue à son cou, une pochette de plastique contenant des documents et un passeport rouge marqué d'idéogrammes en mandarin. Il tira un CD-ROM, marqué des mêmes genres de signes.

- Tu vois cela ? Tout ce que tu veux savoir sur l'emplacement des minerais est ici, sur ce disque (*idem*: 212-222).

Narratologiquement, ces *cheats* ou raccourcis (il s'agit d'« une autre solution plus rapide », (*ibidem*) accélèrent brutalement l'action, en donnant soudain accès aux personnages à un pouvoir qu'ils n'avaient pas jusque-là, faisant fi, au passage, d'une partie des règles de vraisemblance et de cohérence – mais le principe même du jeu n'est-il pas d'apprendre à contourner les règles ? L'on retrouve d'ailleurs également ici l'exigence de rapidité, qui caractérise, comme on l'a vu, également le monde du jeu vidéo et le monde mondialisé. Iookanga trouve ainsi « IRL », c'est-à-dire sur internet et non dans l'espace du jeu lui-même, les *cheats* qui permettront cette rapidité de l'action de son personnage *Congo Bololo* « *in game* » :

Il savait qu'*Uranium et Sécurité* avait réussi à casser les codes de son aviation par défaut et avait mis au point une nouvelle version de l'avion Rafale. Doté d'améliorations considérables, il était une variante du véritable Rafale : baptisé Rafale 2.0, il avait les caractéristiques de l'original, mais poussé à l'extrême. Le modèle virtuel se vendait comme des petits pains sur le net et équipait – sur toutes sortes de jeu vidéo – les armées de ceux qui voulaient conserver la suprématie dans les airs et abattre n'importe qui et n'importe quoi en combat aérien. Son avionique et son système de guidage n'avaient pas d'équivalent. Il parvenait à percer la majorité des lignes de défense et sa protection antimissile le préservait de la plupart des projectiles. Quant à sa maniabilité, elle était celle d'une guêpe de Mach 1,4. Isookanga devait acquérir quelques-uns de ces prodiges technologiques. Il irait voir plus tard sur le net comment procéder (*idem*: 219).

L'utilisation des *cheats* dans le roman permet donc de rendre compte de la tension fructueuse entre les deux pans de la diégèse : d'une part, c'est « IRL » que le jeu trouve des solutions pour se dégager d'une situation difficile ; d'autre part, la fiction-cadre trouve dans le jeu, et précisément dans les *cheats*, un modèle pour accélérer le rythme narratif. L'on note ainsi un jeu de miroir entre la fiction-cadre et le jeu-vidéo (mêmes actants, mêmes actions) et des stratégies de brouillage des frontières jeu / réalité (l'utilisation des *cheats*). Dès lors, le réel construit la fiction, ce qui est attendu, mais, plus remarquable, le jeu-vidéo semble *informer* le roman : le passage, ou la traduction du monde en data, dans l'espace limité de l'ordinateur précipite le règne de l'information, et a une incidence directe sur les formes de la fiction littéraire. Il convient de prendre acte de cette porosité de la fiction contemporaine à la fiction, notamment vidéoludique, et y voir, sans doute, l'un des traits caractéristiques de ce que l'on peut appeler « roman de la mondialisation ». Grâce à ce règne de l'information, le monde est ainsi remesuré dans une *imago mundi* à la mesure du pygmée, c'est-à-dire à l'échelle de l'ordinateur. Libre à lui ensuite de l'arpenter, et d'y séjourner, ayant retrouvé en même temps que la mesure du monde, via ces deux stratégies vidéoludiques (l'une linguistique, l'autre diégétique) un monde à sa mesure.

Bibliographie :

BOFANE, In Koli Jean (2014). *Congo Inc. Le Testament de Bismarck*. Arles: Actes Sud.

BOFANE In Koli Jean (2015). « Question de protocole » in FAYER-STERN Daniel, SANCHEZ Belen & SCHMITZ Marc (dir.). *Le viol, une arme de la terreur. Dans le sillage du Docteur Mukwege*. Bruxelles: Mardaga.

DE CERTEAU Michel (1994). *La prise de la parole et autres essais politiques*. Paris: Le Seuil.

FONKOUA Romuald (2002). *Essai sur une mesure du monde au XXe siècle. Edouard Glissant*. Paris: Honoré Champion.

TRICLOT Mathieu (2011). *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Ed. de la Découverte.

TCHAK Sami (2013). *L'Ethnologue et le sage*. Libreville: Éditions Odette Maganga.

ZUMTHOR Paul (1993). *La Mesure du monde. Représentations de l'espace au Moyen Âge*. Paris: Seuil.

Ludographie :

Call of Duty, Infinity Ward, Activision: 2003.

Left 4 Dead, Turtle Rock Studios, Valve Corporation, Certain Affinity, Valve Corporation Electronic Arts: 2008.