

# L'écriture littéraire du jeu vidéo

## Le cas de Chloé Delaume

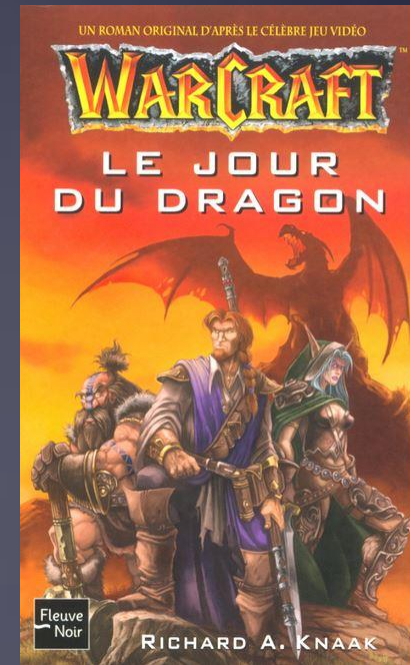
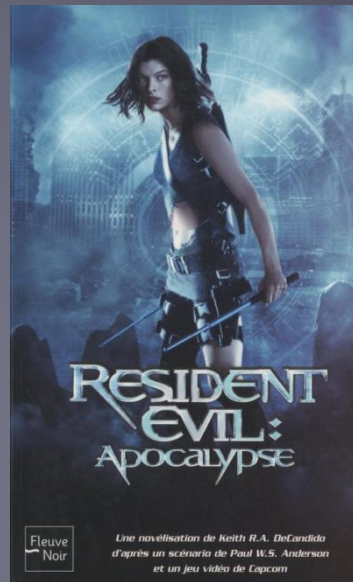
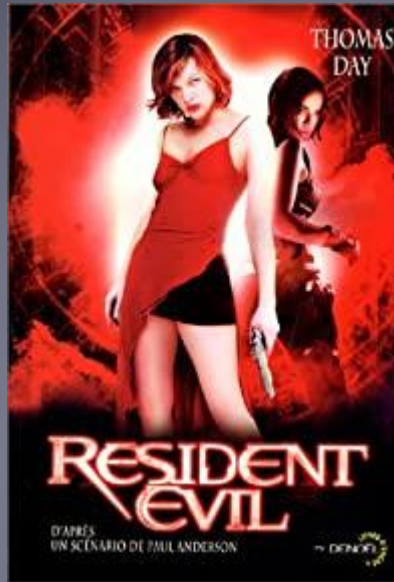
Isabelle Hautbout





# Le jeu vidéo dans le roman

# La novellisation



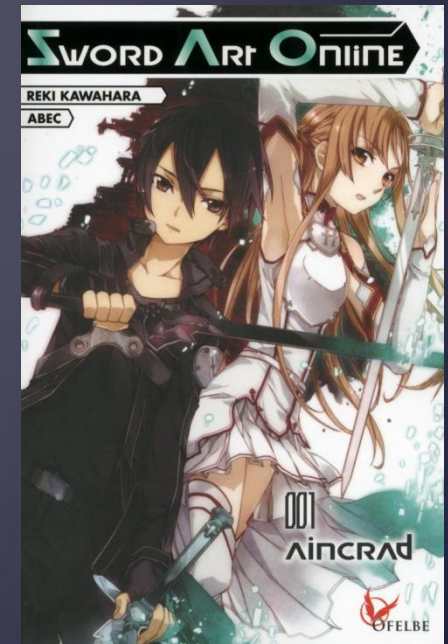
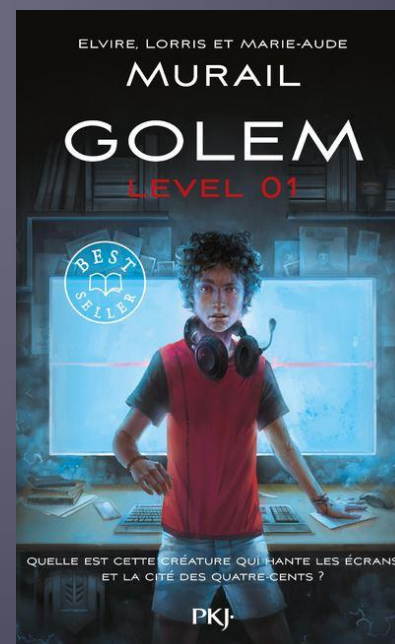
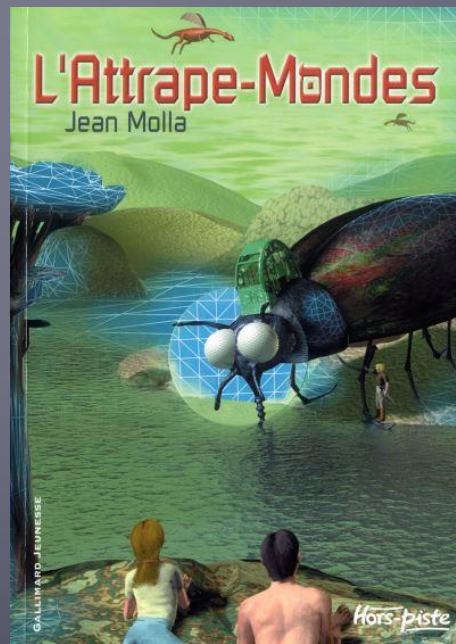
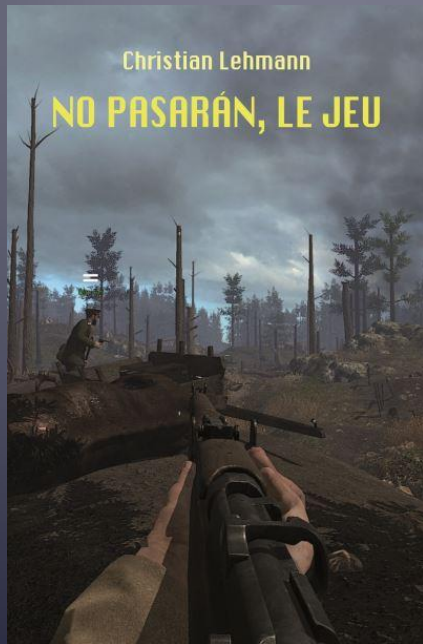
- Mathieu Letourneux, « Un cas limite de narrativité, la novélisation des jeux vidéo », in Jan Baetens et Marc Lits (dir.), *La novellisation : du film au livre*, Leuven University Press, 2004, p. 235-246
- Prisca Grignon, [« Les novélisations de jeux vidéo : un lien entre les multiples supports des univers fictionnels intermédiatiques »](#), in Fanny Barnabé et Björn-Olaf Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège, 2018.

# Romans inspirés par la culture vidéo-ludique

- Hélène Sellier, « Personnages vidéoludiques, construction et dislocation de l'identité dans la littérature contemporaine », *ReS Futurae*, 10 | 2017.

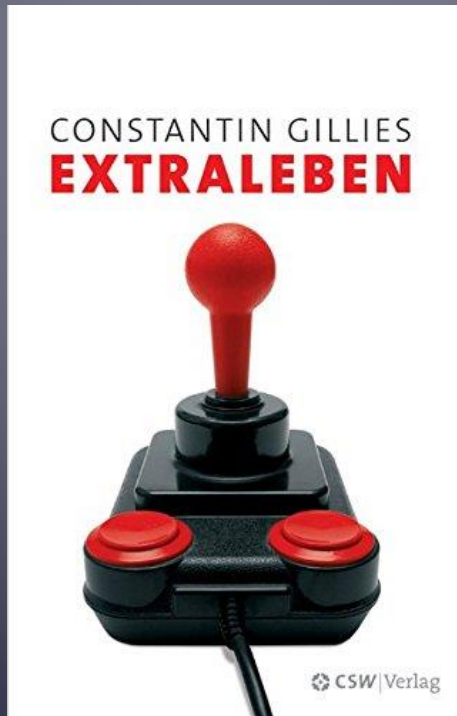
## Littérature de jeunesse

- Laurent Bazin, « Spéculations sur le virtuel : littérature de jeunesse et jeu vidéo », in Philippe Clermont, Laurent Bazin & Danièle Henky (dir.), *Esthétiques de la distinction : «gender» et mauvais genres en littérature de jeunesse*, Peter Lang, 2013, p. 333-345.

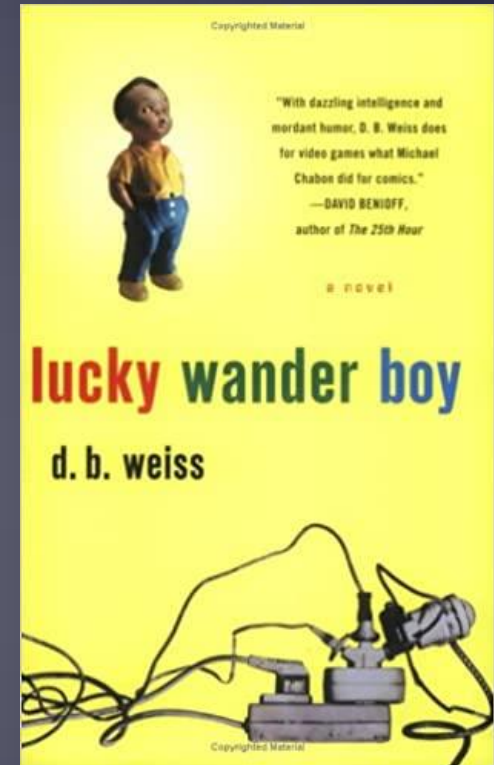


## Roman gamer

- Bruno Dupont, « Un roman pour la génération Commodore 64 ». Approche d'un genre littéraire émergent par l'analyse de la trilogie Extraleben de Constantin Gillies », in Fanny Barnabé et Björn-Olaf Dozo (dir.), *Jeu vidéo et livre*, Presses universitaires de Liège, 2018.



## Littérature indé





**Chloé Delaume**



« "Le soi est une fiction." Chloé Delaume s'entretient avec Barbara Havercroft », *Revue critique de fiction française contemporaine*, 2012

Mon état civil m'a, de ma naissance à mes six ans, définie comme Nathalie Abdallah, fille de Selim Abdallah, capitaine de marine libanais et de Soazick Leroux, professeur de lettres.

mon père s'est fait naturaliser, changeant ce faisant de patronyme, gommant Abdallah au profit de Dalain, nom construit sans référent aucun. J'en ai été informée une fois les changements administratifs effectués. Mes parents m'imposèrent leur propre fiction, mon enfance à Beyrouth, les origines de mon père, les fondements de mon identité, soudain tout cela n'était plus. Nous étions français, tous, et depuis toujours. Le roman familial disposait de moi comme d'un personnage modifiable pour des raisons de bienséance. À l'âge de dix ans, j'assistais au chapitre final de cette première fiction collective imposée. Ma mère fut abattue à bout portant par mon père qui retournera l'arme contre lui. Je passais un an chez mes grands-parents maternels : pour des raisons de commodités, leur nom était accolé au mien à l'école, on m'a durant toute cette année nommée Dalain-Leroux. J'avais la sensation d'être un corps étiqueté par son hébergeur-maître, où chaque tuteur légal pouvait projeter le rôle, la place que je devais occuper dans le récit social.

Chloé Delaume, « Politique & Autofiction », colloque Culture(s) et Autofiction(s), Centre Culturel International de Cerisy-La-Salle, 23 juillet 2012.

La famille. Première cellule d'aliénation, première conteuse affirmant au Je d'où il vient.

Le tout était de trouver l'espace temps adapté à ma propre construction. Un espace du dedans, préservé du réel, [...] un espace utopique, s'y construire au plus vite sous peine de disparaître à force d'être gommée.

*Donald William Winnicott, Jeu et réalité, L'espace potentiel*

Nous supposons ici que l'acceptation de la réalité est une tâche sans fin et que nul être humain ne parvient à se libérer de la tension suscitée par la mise en relation de la réalité du dedans et de la réalité du dehors; nous supposons que cette tension peut être soulagée par l'existence d'une aire intermédiaire d'expérience, qui n'est pas contestée (arts, religion, etc). Cette aire intermédiaire est en continuité directe avec l'aire de jeu du petit enfant "perdu" dans son jeu. J'oppose cet espace potentiel au monde du dedans et à la réalité existante du dehors.

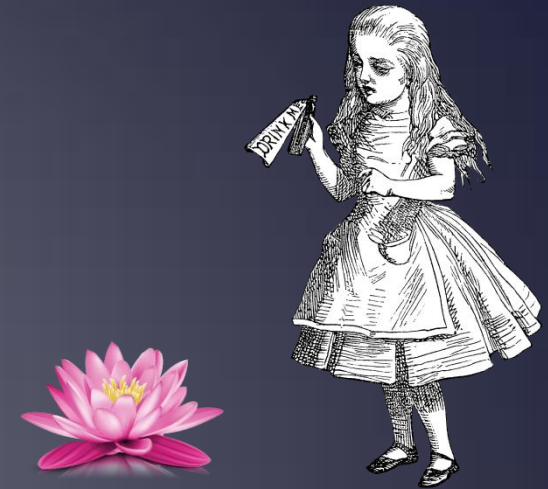
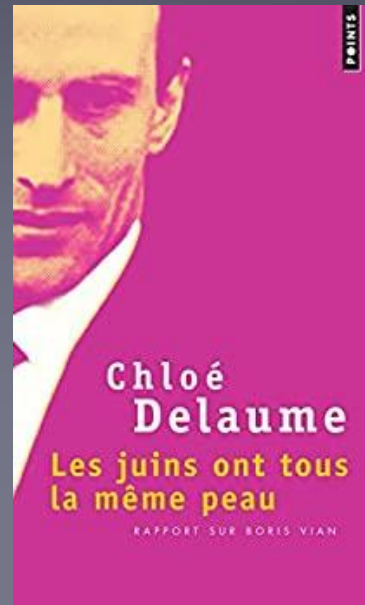
Olivier Seguret, « À quoi tu joues ? Chloé Delaume, la fiancée de "Donkey Kong "», *Libération*, 9 août 2010

« Mon père, qui voyageait en Asie pour son travail, me rapportait souvent les derniers jouets technologiques. Un jour, ça a été *Donkey Kong*. A la base, ce n'est qu'un jeu de plateforme et de dextérité, mais je me suis vite raconté beaucoup d'histoires autour des jeux, pour combler leurs déficiences narratives. Il y avait aussi un jeu à double-plateau, où il fallait éliminer des insectes qui dévorent des plantes. Je me faisais des films d'horreur autour de ça. C'était juste après la mort de mes parents [...] et il y avait vraiment quelque chose de lié dans ma lutte contre la vermine.»

Jeune adulte, Chloé Delaume se paye la première PlayStation. Elle a 20 ans.

« Avec *Final Fantasy VII*, j'ai basculé dans un autre rapport au jeu. J'ai compris qu'il pouvait y exister une émotion qui allait bien au-delà du divertissement. Et j'ai commencé aussi à entrevoir ce qui pouvait m'intéresser en tant qu'écrivain. La narration dans FF7, c'est quelque chose.»





J'ai changé de nom dès que j'en ai eu l'occasion, mais ce nom ne pouvait être un simple pseudonyme. [...] Il était nécessaire de me créer une nouvelle identité, qui porterait mon propre Je, l'imposerait dans le réel



Se définir comme personnage de fiction, c'est dire je choisis qui je suis, je m'invente seule, moi-même, jusqu'à l'état civil. Je ne suis pas née sujet, mais par ma mutation en Chloé Delaume, je le suis devenue. Puisque le réel n'est qu'une somme de fictions collectives, de la cellule familiale à la saturation des fables médiatiques, politiques, sociales, économiques, écrire sa fiction propre, dans ce même réel, pas seulement par le biais de la littérature, était la seule réponse efficiente, le seul geste, la seule action possible.



Christian Salmon, *Storytelling. La Machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, Paris, La Découverte, coll. « Cahiers libres », 2007

L'art de raconter des histoire est aujourd'hui devenu une arme de distraction massive.

C'est l'avènement de la consommation comme seul rapport au monde.

Le monde de demain sera le résultat d'une lutte entre les narrations imposées et les contre-narrations libératrices.

Il m'est impossible de ne pas reconnaître mon geste autofictif dans la définition foucaldienne de ces “arts de l'existence”, ces formes vivaces de subjectivité permettant au sujet de s'extraire d'un système qui le condamne à tout, excepter être un Je. L'autofiction est bien une de ces “pratiques réfléchies et volontaires” dont parlait Foucault, pratiques “par lesquelles les hommes, non seulement se fixent des règles de conduite, mais cherchent à se transformer eux-mêmes, à se modifier dans leur être singulier, et à faire de leur vie une œuvre qui porte certaines valeurs esthétiques et répond à certains critères de style”

Le pays de l'Autofiction a été fondé en 1977 par **Serge Doubrovsky**.

En 1977, Doubrovsky publie *Fils*.

En 1977, Serge Doubrovsky inscrit ces lignes en quatrième de couverture :

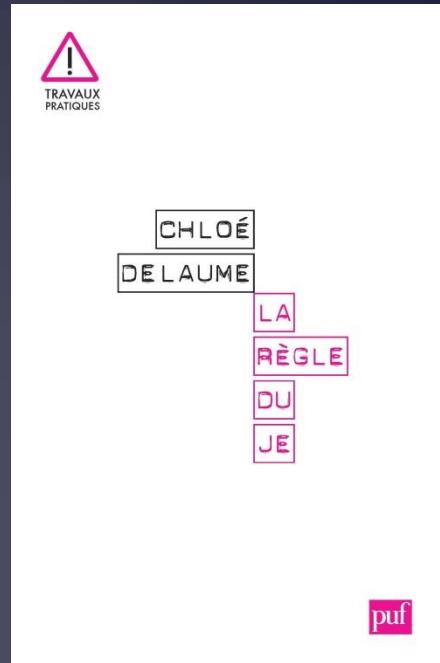
Autobiographie ? Non, c'est un privilège réservé aux importants de ce monde, au soir de leur vie, et dans un beau style. Fiction, d'évènements et de faits strictement réels ; si l'on veut autofiction d'avoir confié le langage d'une aventure à l'aventure d'un langage en liberté, hors sagesse et hors syntaxe du roman, traditionnel ou nouveau. Rencontres, fils de mots, allitérations, assonances, dissonances, écriture d'avant ou d'après littérature, concrète, comme on dit musique.

Le pays de l'Autofiction impose un pacte particulier : le Je est auteur, narrateur et protagoniste. C'est la règle de base.

« Fiction, d'évènements et de faits strictement réels ». Ce n'est pourtant pas si compliqué pour qui le ressent de l'intérieur. L'Autofiction, une expérience qui mêle la vie et l'écriture. Une fictionnalisation de soi, lucide. Assumant ce qui échappe au soi par l'inconscient.

L'autobiographe écrit *sur* sa propre vie. L'autofictionnaliste écrit *avec*.

L'autofiction est un genre expérimental. Pas la consignation de faits sauce romanesque. Un vrai laboratoire. D'écriture et de vie.



Autofiction, [...] le sac de Mary Poppins, en sortent des noms, tellement de noms, si longue la liste, un ruban de papier qui s'enroule au miroir et au portemanteau.

Marguerite Duras Serge Doubrovsky Annie Ernaux Hervé Guibert  
Christine Angot Philippe Forest Hubert Lucot Philippe Vilain Vincent  
Colonna Camille Laurens Nelly Arcan Roland Barthes *par lui-même*  
Mise en place du dispositif de sécurité Catherine Cusset Grégoire  
Bouiller Pierre Bourgeade Guillaume Dustan Christophe Donner  
Mise en place du dispositif de sécurité Louis-René des Forêts  
*Ostinato* Jacques Henric Catherine Millet Mise en place du  
dispositif de sécurité Violette Leduc Michel Leiris Colette Pierre  
Michon Alain Robbe-Grillet Nathalie Sarraute *Enfance* Mise en  
place du dispositif de sécurité Dominique Rollin Marie-Sissi  
Labrèche Mise en place du dispositif de sécurité. Restitution  
exhaustive impossible. Saturation de la mémoire vive. Arrêt des  
programmes non prioritaires.

Igor – Chacun se définit en fonction de son approche instinctive. Tu vas dire quoi, pour toi ?  
Moi – Que je réinvente ma personnalité et mon existence par la littérature, en  
reconstruisant mon identité réelle à partir d'un changement de nom.

Vincent Colonna, *Autofiction & autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristram, 2004.

Comme il ne s'agit ni d'un genre codifié, ni d'une forme simple, mais d'une gerbe de pratiques conniventes, d'une forme complexe, personne n'a tout à fait tort : chacun a saisi un « bout » de l'autofiction, une boucle du grand tourbillon qui l'inspire.

*dire, c'est faire.* L'autofiction contient des gènes performatifs

Judith Butler, « Imitation et insubordination de genre », in Judith Butler et Gayle Rubin, *Marché au sexe*, Paris, epel, 2001

Dire que **je joue** ne revient pas à affirmer que je ne le suis pas "réellement" ; mieux vaudrait dire qu'**en jouant** cet être s'établit, s'institue, se meut et se confirme.

Etre un personnage de fiction signifie échapper aux fables du réel. L'autofiction = un pas de côté = réappropriation de sa vie par la langue = mon Je est politique.

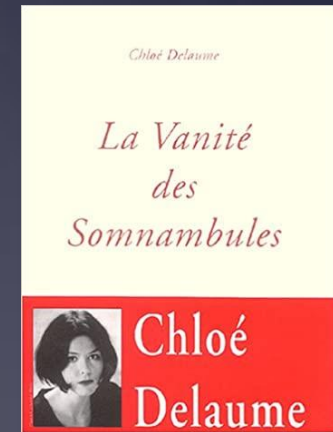




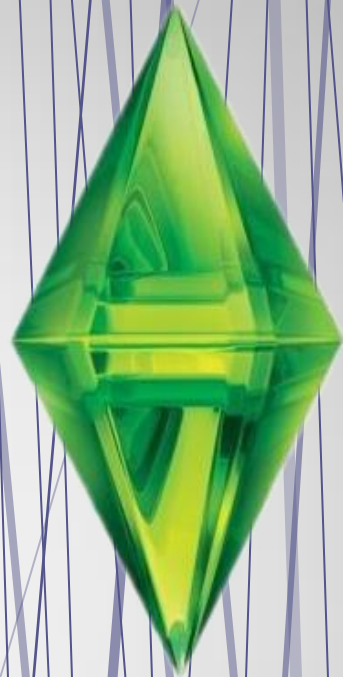
un roman fragmentaire [...] Le choix de l'autofiction, non de l'autobiographie [...] Le choix de la fiction pour agencer des faits tous strictement réels. Et des fantômes, aussi. Morbides, ça va de soi. Au conjoint infidèle, servir sa maîtresse en ragoût, contrer la phallogocentrie à renfort de Bito-Extrateur®. Mon ressenti, je ne me contente pas de le consigner, je le déconstruis puis l'organise paragraphe après paragraphe



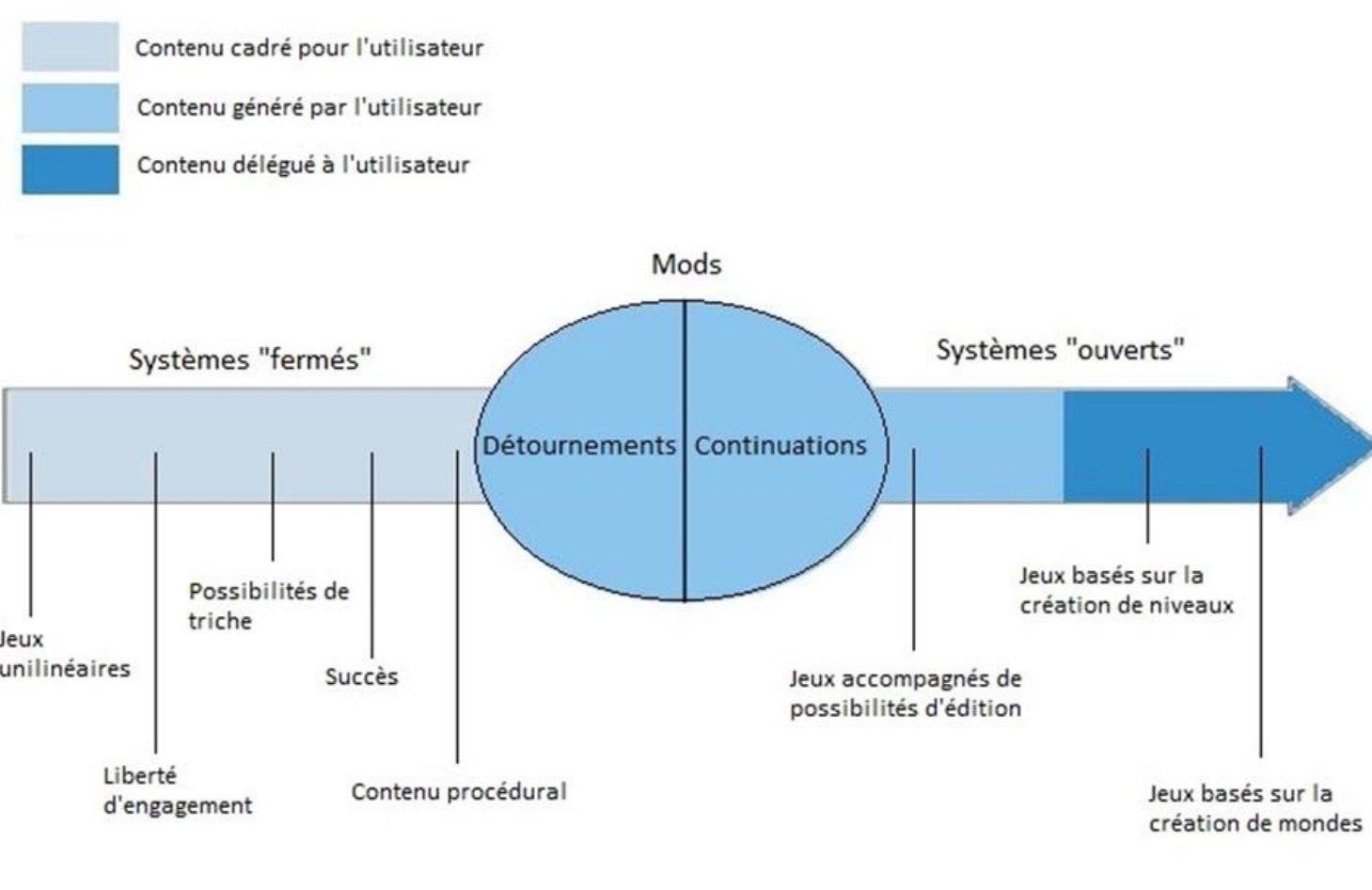
Dire l'enfance équarrie en pratiquant le vers blanc, parce que les asticots grignotent papa maman. Faire que la syntaxe soit meurtrie, à l'image du corps de l'enfant. [...] La part de fiction ne réside que dans la voix du psy. Dans quelques noms aussi. [...] J'ai juste reconstruit, donné une langue, une forme.



De la notion d'autofiction, proposer une dramaturgie. [...] Chloé Delaume est un personnage de fiction pire que les autres, qui refuse de finir juste couchée sur papier. De la Somnambulie, elle guette un corps où s'incarner. Parce que le mien est vacant tellement je le déserte, c'est en moi qu'elle choisit désormais d'habiter. La mise en scène d'une lutte, d'une invasion. [...] Le Je réel et le Je fictif sont-ils capables de cohabiter ? Achèvement du roman par l'implosion du corps hôte, par l'expulsion du nouveau Je : le réel est un échec, médian incompatible. Il me faut en trouver un autre.



*Corpus Simsi* (2003)



Rémi Cayatte, «L'appropriation de contenus vidéoludiques : les mondes possibles du jeu vidéo », *Interrogations ?* n°23, Des jeux et des mondes, 2016

Anne Besson, *Constellations. Des mondes fictionnels dans l'imaginaire contemporain*, Paris, CNRS éditions, 2015.

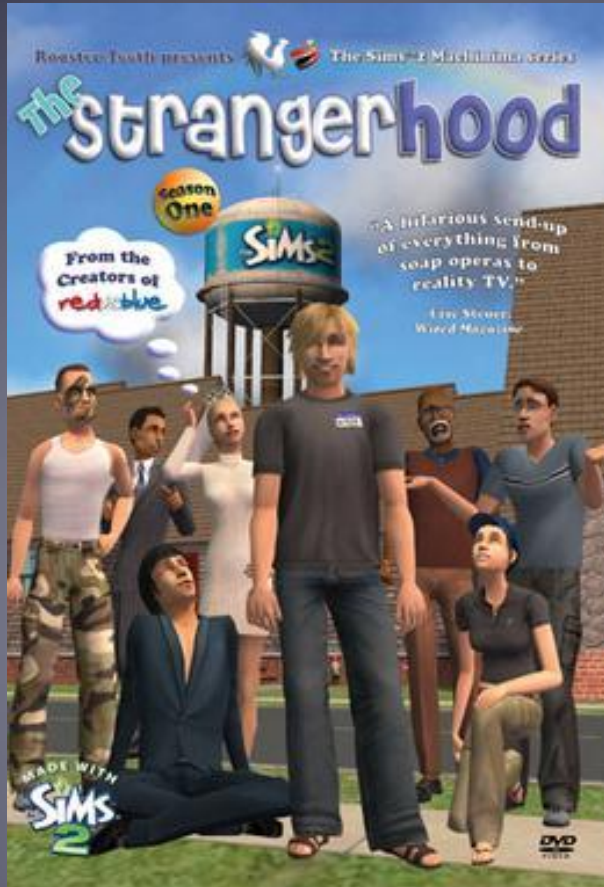
Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte [2011], 2017.

Henry Jenkins, «Game Design As Narrative Architecture», 2003

Janet Murray, « From Game-Story to Cyberdrama », in Wardrip & Harrigan (dir.), *First Person : New Medias, Story, Performance and Game*, Cambridge/London, MIT Press, 2004, p. 2-10

Marie-Laure Ryan, « Jeux narratifs, fictions ludiques », *Intermédialités* n°9, 2007, p. 15-34.

Fanny Barnabé, « Les détournements de jeux vidéo par les joueurs », *RESET* n°4, 2015.



<https://www.fanfiction.net>

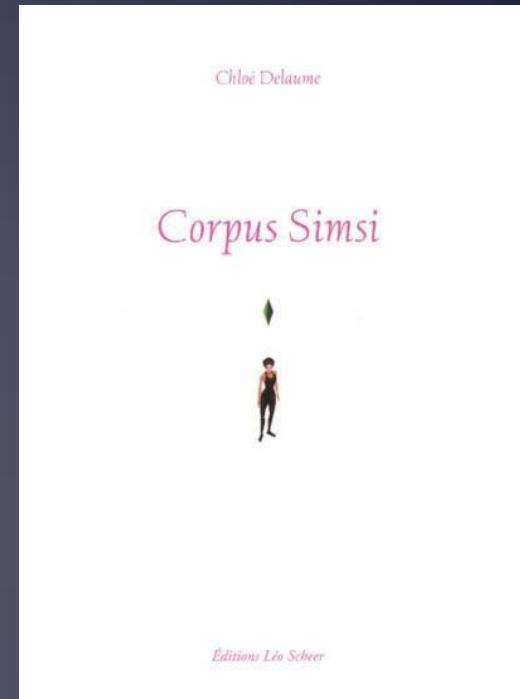


Anais Guilet, « Lire le jeu vidéo, jouer à la littérature : *Corpus Simsi* de Chloé Delaume », in Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo, Brigitte Simonnot (dir.), *Les Jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, Presses Universitaires de Nancy, Revue *Questions de communication*, série actes n°8, 2010, p. 223-236.

Le jeu vidéo, probablement victime de son aspect populaire et générationnel, est rarement pris pour ce qu'il est : un générateur de fiction, doublé d'un outil technique singulier.

Chloé Delaume, personnage de fiction pire que les autres, a refusé de s'incarner dans un livre. Dans son précédent roman, *La Vanité des Somnambules*, elle a quitté le lieu de résidence initial de ses congénères, la Somnambulie, pour prendre possession d'un corps humain, qu'elle s'est empressée de parasiter. S'étant faite expulser, tout en poussant le corps hébergeant à l'implosion, elle se retrouve donc nulle part, ce qui n'est pas très pratique. Aussi décide-t-elle de prendre définitivement résidence dans le jeu Les Sims™, sachant ce nouveau territoire particulièrement adapté à sa situation de personnage de fiction sans domicile fixe.

Sous forme d'avatar de son ancien corps humain, elle devient un petit personnage de jeu vidéo formaté...



David Peyron, *Culture Geek*, éditions FYP, 2013.

Gabrielle Trépanier-Jobin et Alexane Couturier, [« L'immersion fictionnelle au-delà de la narrativité »](#), *Sciences du jeu* n°9, 2018

- Gordon Calleja, *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge, The MIT Press, 2011.
- Jessica Aldred, « Characters », in M.J.P. Wolf et B. Perron (dir.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*, New York, Routledge, 2014, p. 357.
- Katie Salen et Eric Zimmerman, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, Cambridge, The MIT Press, 2004, p. 453-455



## Mon absence de volonté me désole

A chaque fois que je veux faire autre chose que regarder la télévision, on me signale que je refuse de m'exécuter en raison d'un embryon de dépression nerveuse

Panique au centre ville. Les **Personnages Non Jouables** font grève. D'un point de vue technique, c'est une aberration. Le système est si fiable, quelle faille, quand, où, suppositions, hypothèses, les journalistes élucubrent en vain. Les **PNJ** regroupent toutes les catégories de Sims n'étant pas manipulables par un humain utilisant le logiciel à des fins ludiques. D'une certaine manière, ils sont, parmi les Sims de classe moyenne, les plus préservés. Pourtant, à en croire les dépêches ASP, les rues sont envahies par les manifestants.





Je sais exactement à quel point je m'entends avec tel ou tel Sims. Mais je ne sais pas pourquoi.

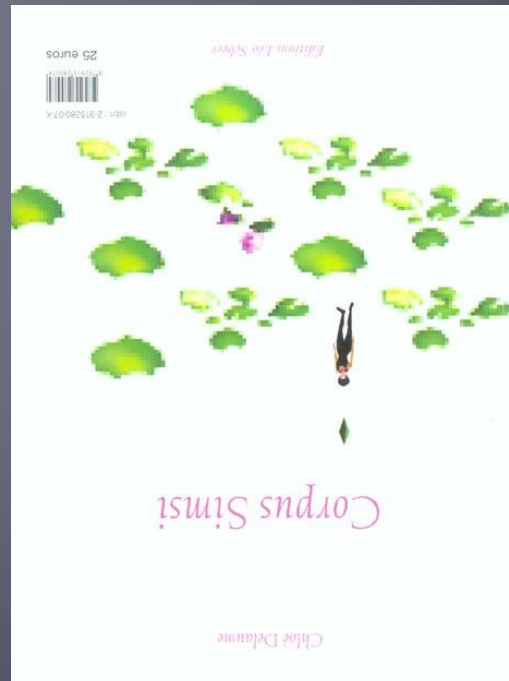
Simulation de vie virtuelle, nous vivons plus, bien plus que vous. Vous qui êtes du réel...

Perdre sa vie à la gagner serait un non-sens en ce lieu



« Dans le monde réellement renversé, le vrai est un moment du faux. »

Guy Debord,  
*La Société du Spectacle*,  
1967



Marika Piva,  
Université de Padoue,  
« Cybervariation  
autour de la  
littérature : Corpus  
Simsi de Chloé  
Delaume », *Fabula /  
Les colloques, Internet  
est un cheval de Troie*,  
2017

chloé  
delaume



certainement  
pas

Simcity le 34 simsiac 2004  
[...]

[Je] me suis depuis six mois Temps  
Extérieur installée dans un jeu vidéo. La  
vie y est beaucoup plus excitante que  
dans un livre, je ne suis pas soumise au  
joug d'un récit imposé, ni aux  
contingences narratives qui font de  
l'existence des personnages de fiction le  
cauchemar que l'on sait

[...]

délocalisez-vous dans un jeu vidéo  
nippon, leurs RPG emploient des gens  
comme vous, le prochain *Final Fantasy* est  
d'ailleurs en préparation, je pourrais  
vous recommander.

chloé  
delaume

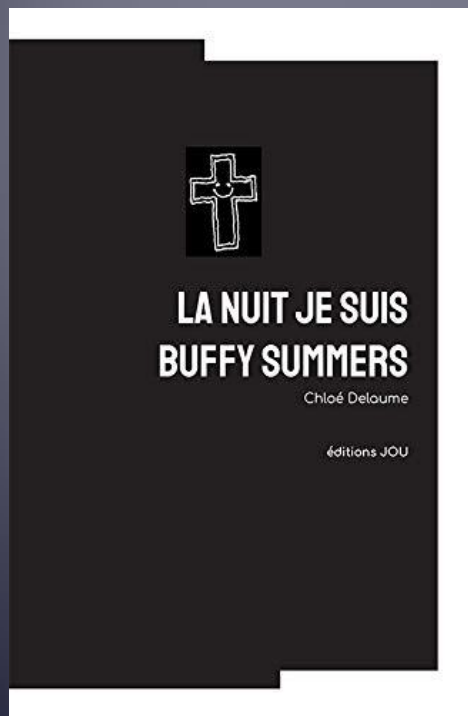
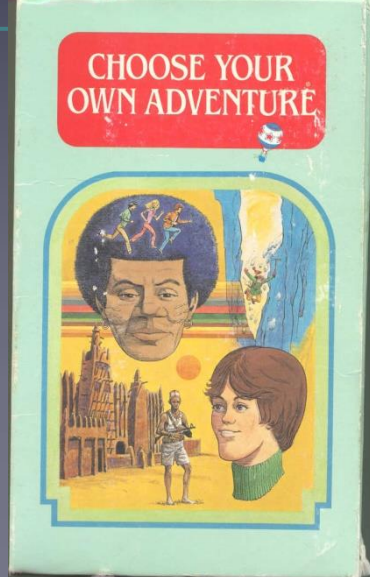


j'habite  
dans la  
télévision



*La Nuit je suis Buffy Summers (2007)*

Patrick Moran, « Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros », Sciences du jeu n°9, 2018.



## Prologue.

La peau du septième nourrisson se détache avec difficulté, l'injection ne résout en rien le problème du dépiautage à vif, ce qui contrarie au plus haut point Miss Mildred. D'ici la prochaine lune, quatre patientes doivent mettre bas, la viande fraîche risque de manquer, le protocole se strie de failles.

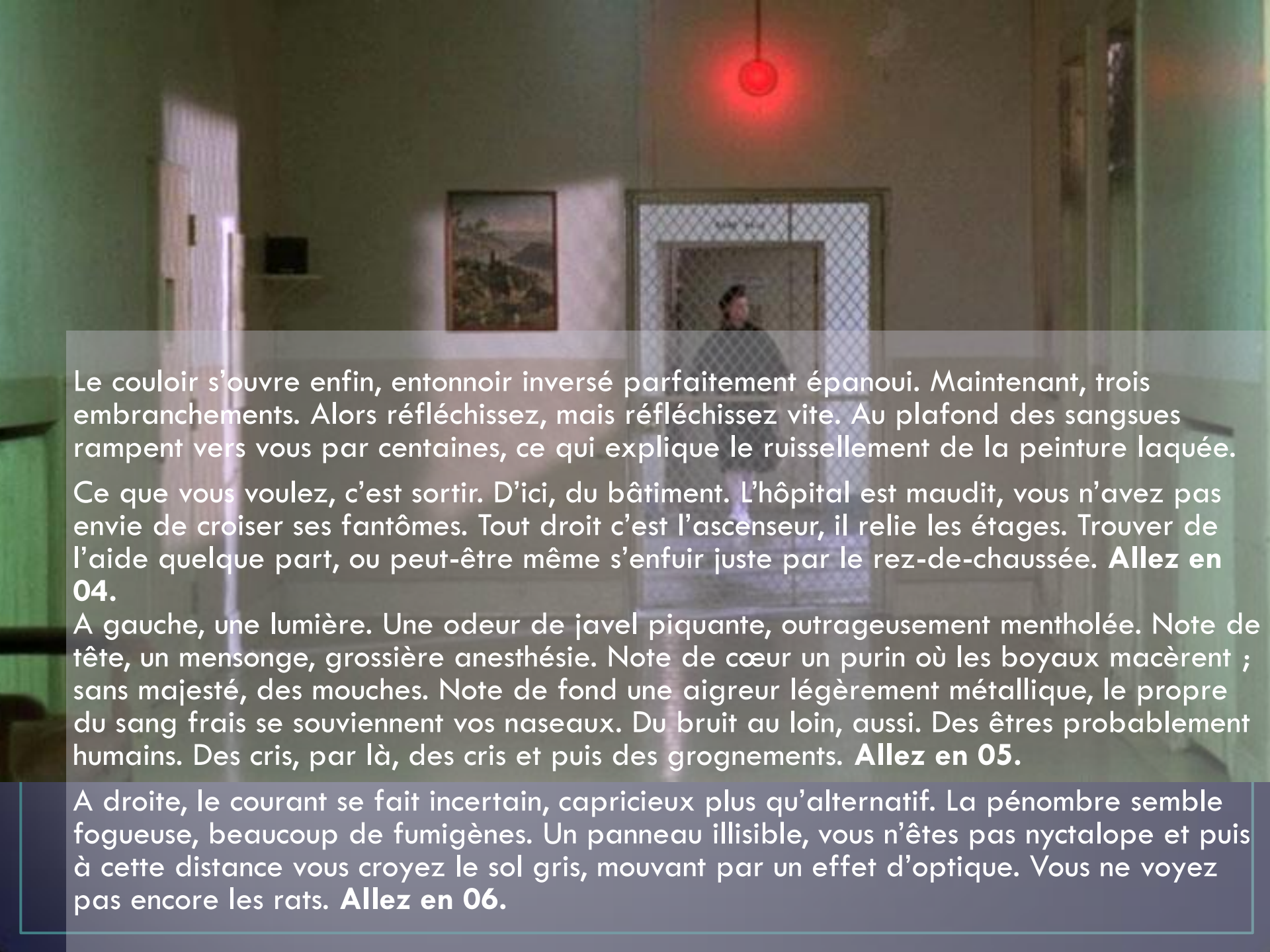


Si votre score est simplement supérieur au sien, vous lui arrachez la bûche des mains et vous l'assommez d'un coup sec, sur la tête. Si vous doublez son score, vous saisissez la bûche, la fendez en un pieu, l'enfoncez dans son œil gauche, retenez sa tête d'une main tandis que les doigts de l'autre farfouillent dans la béance pour en extirper la cervelle. Quoi qu'il en soit vous changez de table...

Parce qu'il est indéniablement le **boss de fin de niveau**, le Maître est chafouin et agile, vous tentez l'attaque à la hache, n'obtenez tout au mieux que des égratignures et frôlez le tour de reins. Ses griffes lacèrent par-delà l'air, vous perdez haleine et espoir, les dix premières minutes de lutte sont harassantes, pour seul bilan zébrures sur peau. Votre arme est lourde et peu adaptée, coincée qu'elle est entre deux roches alors que le Maître s'approche, ses ongles sont des serres, son hypnose acérée. Ses canines vous réclament et votre pouls s'affole.

Effectuez un jet de dés





Le couloir s'ouvre enfin, entonnoir inversé parfaitement épanoui. Maintenant, trois embranchements. Alors réfléchissez, mais réfléchissez vite. Au plafond des sangsues rampent vers vous par centaines, ce qui explique le ruissellement de la peinture laquée.

Ce que vous voulez, c'est sortir. D'ici, du bâtiment. L'hôpital est maudit, vous n'avez pas envie de croiser ses fantômes. Tout droit c'est l'ascenseur, il relie les étages. Trouver de l'aide quelque part, ou peut-être même s'enfuir juste par le rez-de-chaussée. **Allez en 04.**

A gauche, une lumière. Une odeur de javel piquante, outrageusement mentholée. Note de tête, un mensonge, grossière anesthésie. Note de cœur un purin où les boyaux macèrent ; sans majesté, des mouches. Note de fond une aigreur légèrement métallique, le propre du sang frais se souviennent vos naseaux. Du bruit au loin, aussi. Des êtres probablement humains. Des cris, par là, des cris et puis des grognements. **Allez en 05.**

A droite, le courant se fait incertain, capricieux plus qu'alternatif. La pénombre semble fogueuse, beaucoup de fumigènes. Un panneau illisible, vous n'êtes pas nyctalope et puis à cette distance vous croyez le sol gris, mouvant par un effet d'optique. Vous ne voyez pas encore les rats. **Allez en 06.**

*Laisse-toi écrire n'importe comment si tu veux. Mais moi je ne suivrai plus la moindre des lignes imposées. A partir de maintenant je me désolidarise de cette narration.*

*Si tu restes avec moi tu délaisses ton histoire pour me suivre dans la mienne. [...] Je chercherai l'asile, j'ai bien quelques idées. Mais toi, sous quelle forme pourras-tu t'incarner une fois cette fiction désertée, songes-y ? Ici c'est ton histoire, même si elle ne tient pas debout.*



When Stanley came to a set of two open doors, he entered the door on his left.

La nuit je suis Buffy Summers



Amélie Paquet, « [La tueuse: le combat de la fiction contre le vide](#) », Salon double (observatoire de la littérature contemporaine), 13 octobre 2010.



Ils disent que tout est dans ma tête [...]  
 Ils disent qu'ils existent plus que moi. [...]  
 Ils disent : tu n'es l'élue de rien.

## Cercles Esotériques Contemporains

L'entretien du mois

Rencontre avec le Grand Ordre des Néantisateurs

*Le Néant, c'est un concept qui mobilise. [...] Notre absence de scrupules nous a également rendus très populaires, la nonchalance avec laquelle nous agissons séduit beaucoup de personnes qui reconnaissent dans notre cynisme une valeur très contemporaine, fédératrice [...]*

*assujettir, dominer, soumettre, subjuguier, vaincre, envahir, se rendre maître par l'exploration : c'est ce que nous faisons, mais en restant assis, et lorsque c'est debout c'est un verre à la main.*



Les **règles du combat sont simples**. Ils vous jettent du Vide en pleine face, à vous de contrer en trouvant mieux. Dégainer pire en terme de Rien, mais toujours dans le même domaine. Ca ne s'avèrera pas évident, mais RG vous rappelle que c'est ça ou la mort, alors appliquez-vous.

**Premier combo** : BHL – sa femme – sa revue.

**Deuxième combo** : le point de regard d'un candidat de la Star Academy – le temps de cerveau disponible d'un électeur de la Star Academy – l'avènement du groupe Endémol à échelle planétaire. [...]

Si vous n'avez pas été capable de contrer le moindre combo, et que vous n'êtes pas un situationniste pratiquant, vous n'avez pas la moindre excuse. Vous êtes donc prié de quitter la partie sur le champ, et d'aller vous renseigner un minimum sur les récentes évolutions de la société du spectacle

En remplissant la fiche personnage, si le lecteur inscrit Chloé Delaume, il joue une partie non plus seulement fictionnelle, mais autofictionnelle. De l'intérieur. / Le lecteur ne vit plus une expérience de livre-jeu traditionnel. Il n'a plus affaire à une fiction fantastique dont vous êtes le héros, ni à une fanfic interactive. Il n'est plus une jeune femme sur les pas de la Tueuse dans un hôpital psychiatrique. Il ne joue plus à vivre une fiction mais une autofiction. Il joue à être Chloé Delaume.

*La Règle du Je*

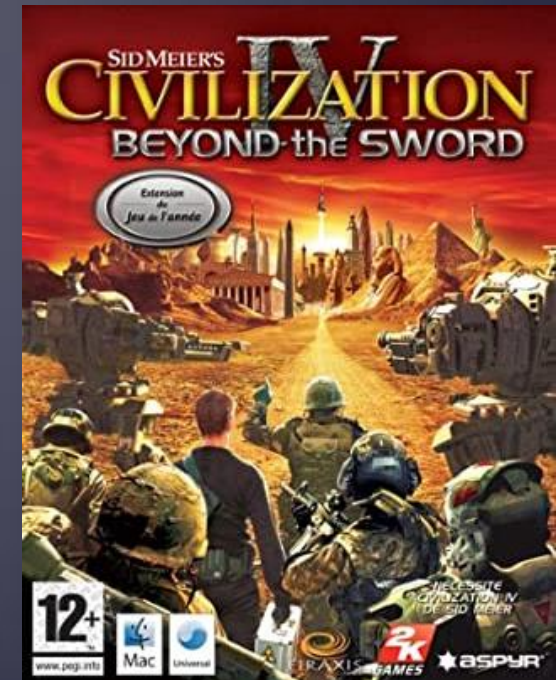
Que l'écrivain, en auteur héros narrateur déplace et interroge le concept d'identité renvoie inexorablement le lecteur à s'interroger à son tour sur son propre rapport au monde, sur la manière dont il gère et contrôle son histoire et son Je au creux de sa vie à lui.

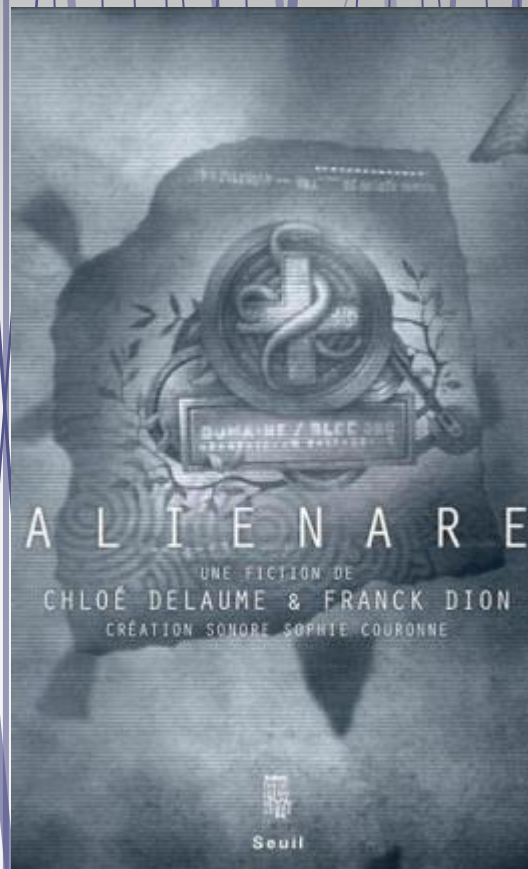
« Politique et autofiction »

*Qu'est-ce qui m'anime, de quoi j'ai peur. Quelles envies, quels rapports à l'autre, comment je me construis : faire un instantané. C'est à ça que ça sert aussi, le jeu vidéo. A condition de prendre un jeu adapté, ça ne marche pas avec **Counter-Strike**.*

*Certains psychanalystes ne s'y sont pas trompés, utilisant ce support avec leurs jeunes patients. Des jeux de simulation, de combat aussi, mais pas seulement. Moi, je ne vois pas de psychanalyste, alors je prends mon écran pour un divan. J'y glisse mon esprit tout entier. J'observe mes choix, mes réactions. Dans le cas de **Civilization**, j'obtiens même une cartographie.*

Chloé Delaume, « **Extension** », *Libération*, 13 mars 2008





## *Alienare* (2015)

Sara Amadori, « [La "dimension argumentative" plurisémiotique du livre enrichi](#) », *Argumentation et Analyse du Discours* n°20, 2018



L'écran est le poste de contrôle, la mise en abîme immédiate : vous êtes aux archives du Ministère du Redressement Productif Mondial, le dossier Alienare est classé top secret. Les "journaux internes" des personnages, les extraits de vidéo-surveillance, comme les pièces sonores forment le fil narratif, apportent des informations, participent à la reconstitution des faits.

Il y a un lien direct avec les codes du jeu vidéo, aussi. L'idée de la progression dans un parc piégé, de la prise du donjon, niveau après niveau, des épreuves et du boss final.

« [Interview 2015 : Chloé Delaume et Franck Dion pour Alienare](#) », Actu SF