

Antoine Sweeney

Analyse critique de l'espace social et des origines transmédiales de Dogtown
dans *Cyberpunk 2077*

Thèse présentée à
Victoria Oana-Lupascu

Dans le cadre de la maîtrise avec mémoire en littérature comparée

Université de Montréal

Été 2024

En 2019, en pleine pandémie, il m'a été impossible d'ignorer l'intense marketing entourant *Cyberpunk 2077* (2020), l'un des jeux les plus attendus alors. Et pour cause, le studio derrière le jeu, CD PROJEKT RED, a su faire sa réputation avec *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) acclamé par la critique et vendu à plus de 50 millions d'exemplaires. Comme des millions d'autres joueurs donc, j'ai aussi été impressionné par la bande-annonce du jeu *Cyberpunk 2077*, l'univers sombre et futuriste entrevu, et aussi par l'apparition de Keenu Reeves au salon de l'E3 cette même année pour en faire la promotion. Le célèbre acteur a été modélisé dans le jeu dans le rôle de Jonhny Silverhand, un personnage crucial dans l'histoire qui intervient de manière récurrente. Du courant cyberpunk, je connaissais peu. J'avais lu *Do Androids Dream of Electric Sheep* (1968) de Dick, j'avais vu *Blade Runner* de Scott (1982) et celui de Villeneuve (2017), regardé *The Matrix* (1999) des sœurs Wachowski, *Akira* (1988) de Ôtomo et finalement les deux *Ghost in The Shell* de Oshii (1995 et 2004). Grosso modo, c'était à peu près cela. Et du peu que je connaissais, un questionnement a émergé: est-ce vraiment possible de faire un jeu vidéo qui dépeint une ville américaine brisée par la disparité des richesses, envahie par les technologies au sein d'une mégaproduction commerciale qui forcera probablement ses travailleurs à d'intenses périodes de *crunch* et qui ne se consomme qu'à travers un environnement technologique problématique, puisqu'oligopolistique? Et le propre du cyberpunk, n'est-ce donc pas d'offrir une critique des multinationales puissantes en lien avec les nouvelles technologies? N'y a-t-il pas une tension insoluble dans cette situation? Le cyberpunk risque-t-il, dans ce contexte, de devenir une esthétique plutôt qu'une force critique, ou pour le dire plus familièrement, de devenir une «sauce» commerciale? Ce sont ces questionnements initiaux qui m'ont animé tout au long de ma recherche, et que j'ai essayé d'approfondir. En me

renseignant sur le jeu, j'ai aussi découvert que certains éléments étaient inspirés de *Neuromancer* (1982) de Gibson, et je me suis dit qu'une analyse comparative pourrait révéler des choses intéressantes. Au fil de ma recherche, comme cela arrive parfois, j'ai changé mon angle d'approche, mais toujours dans le but de comprendre quelle place occupe cette production vidéoludique dans le paysage du cyberpunk. Afin de resserrer ma recherche, car un jeu vidéo aussi riche que *Cyberpunk 2077* semble inépuisable, j'ai décidé de me pencher sur un quartier dans le jeu, Dogtown, qui apparaît dans l'extension *Phantom Liberty* (2023). Par conséquent, j'ai décidé de me concentrer sur une analyse qui exclue le gameplay, ou des réflexions plutôt propres au jeu vidéo. Et j'ai choisi ce quartier puisqu'il semblait intéressant à analyser du point de vue des sources d'inspiration en lien avec la zone extralégale, dont particulièrement la citadelle de Kowloon, quartier de Hong Kong rasé en 1994, mais ayant fortement influencé le courant cyberpunk, mais aussi avec le quartier de Night City dans *Neuromancer*. Ainsi, pour mener à bien cette recherche, je commence par présenter brièvement le jeu *Cyberpunk 2077*, son matériel source *Cyberpunk 2020* (1990), et *Neuromancer* de Gibson. Après avoir présenté les œuvres, je compte situer brièvement le courant cyberpunk, passage obligé pour comprendre *Cyberpunk 2077* qui dès son titre annonce s'y intégrer. Ensuite, je ferai un bref portrait de la citadelle de Kowloon pour mieux comprendre ce phénomène urbain moderne pareil à nul autre et ayant fortement marqué l'imaginaire collectif. Viendra par après la présentation du cadre théorique mobilisé pour l'analyse du quartier Dogtown, soit l'espace social, un concept développé par Henry Lefebvre dans son livre *La production de l'espace* (1974). C'est donc sous l'égide de l'approche tripartite de l'espace social que sera analysé le quartier Dogtown: l'espace conçu, vécu et perçu. Finalement, je ferai une comparaison avec la

citadelle de Kowloon, Night City de Gibson et Night City de *Cyberpunk 2020*. En conclusion, j'essayerai de déterminer si mon analyse du quartier Dogtown m'aura permis de mieux saisir comment *Cyberpunk 2077* se positionne en tant qu'œuvre cyberpunk contemporaine.

Présentation des œuvres

Cyberpunk 2077 est, comme mentionné dans l'introduction, produit par le studio CD PROJEKT RED, connu notamment pour la série *The Witcher*. *Cyberpunk 2077* a été annoncé pour la première fois en 2012, et publié 8 ans plus tard sur les consoles Xbox et PlayStation, ainsi que sur PC. Il s'agit d'un jeu d'action-RPG en monde ouvert où l'on incarne un mercenaire, V.¹, en vue à la première personne. Un rôle playing game (RPG) est un jeu s'inspirant des jeux de rôle comme ceux de la série Donjons et Dragons, où le personnage que l'on contrôle évolue au fil de l'aventure. L'histoire prend place en 2077, dans Night City, une ville située en Californie dans la baie de Morro. La ligne du temps de l'histoire du jeu est une uchronie: entre 1990, date où l'histoire du jeu remonte, et 2020, plusieurs événements se sont produits uniquement dans *Cyberpunk 2077* et sont par conséquent fictionnels. Par exemple, pour n'en nommer que trois, une épidémie faisant plus de 14 millions de morts advient en 1999, une bombe nucléaire explose dans New York entre les années 1990 et 93, ou encore l'itinérance qui explose aux États-Unis en 1996, au point qu'une personne sur quatre le devient. L'intrigue de l'histoire est articulée autour d'une puce que V. vole durant l'un de ses contrats et qu'il s'insère dans la tête. Lors de cette mission qui tourne mal, il est aussi témoin d'un meurtre au sein de la famille contrôlant une

¹ V. peut être un homme ou une femme, au choix dans le jeu. À des fins de simplification du texte, j'ai choisi la forme masculine.

puissante compagnie, les Arasaka. V. Ignorait que la puce qu'il s'insère dans la tête contenait la personnalité numérisée de Johnny Silverhand et que ce dernier irait jusqu'à effacer l'esprit de V. s'il ne tente pas d'arrêter le processus. L'histoire suit donc les efforts de V. pour tenter de trouver une alternative à la fatalité d'être écrasé par une personnalité numérique parasite, au fil de ses pérégrinations dans la ville de Night City. À cela le fait qu'il fut témoin du meurtre d'un Arasaka le conduit à entrer en contact avec un membre de la famille, et ces deux éléments centraux de l'intrigue se superposent. C'est ce même fil narratif qui sert de base pour l'extension *Phantom Liberty*, V. recevant un mystérieux appel de Songbird, une netrunner au service des Nouveaux États-Unis (NSUA) qui lui indique pouvoir l'aider à se débarrasser de Silverhand. Pour plus d'informations, V. doit alors se rendre dans le quartier de Dogtown, une zone extralégale située dans le quartier Pacifica. L'univers de *Cyberpunk 2077* est basé entre autres² sur la série *Cyberpunk* de Mike Pondsmith, qui travailla d'ailleurs sur le développement du jeu. Le livre le plus connu de la série est *Cyberpunk 2020*.

Cyberpunk 2020 est publié par R. Talsorian Games à l'origine sous le nom *Cyberpunk 2013* en 1988. Il s'agit d'un livre de jeu de rôle à la manière des livres de *Dungeons et Dragons*. L'histoire prend place dans la ville de Night City, qui peut, jeu de rôle oblige, être adaptée selon les besoins des joueurs. Les éléments présents dans le livre permettent de construire un univers cyberpunk avec des netrunners, des mégacorporations envahissantes, des cyborgs et autres éléments distinctifs du cyberpunk. Le livre est agrémenté d'images

² Le jeu s'inspire aussi d'autres œuvres cyberpunks, dont en littérature, outre *Neuromancer*, *Hardwired* de Williams publié en 1986, en reprenant l'idée d'une personnalité numérique parasite qui effacerait celle de son hôte par exemple.

typiquement cyberpunk et plusieurs éléments proposés dans le livre de jeu de rôle sont directement repris du roman *Neuromancer* comme le cyberspace ou les cyberdecks par exemple.

Neuromancer a été publié en 1984 par Gibson et est considéré comme une œuvre incontournable du mouvement cyberpunk (j'y reviendrai dans la section «Cyberpunk : tour d'horizon»). Le roman suit Case, un mercenaire ayant perdu sa capacité de se connecter au cyberspace. Afin de retrouver ses capacités, il s'engage dans une mission qui lui fera rencontrer des criminels, voyager dans le cyberspace à nouveau et l'amènera jusqu'aux confins de la station orbitale Freeside. Le roman s'ouvre cependant dans la ville de Chiba et plus précisément dans le quartier de Night City, dont le nom a évidemment servi pour Night City de *Cyberpunk 2020*.

Cyberpunk: tour d'horizon

Comme son nom l'indique, *Cyberpunk 2077* s'inscrit en droite ligne dans le courant cyberpunk, ainsi que le jeu de rôle duquel il s'inspire, *Cyberpunk 2020*. Il en va de même pour le roman *Neuromancer* de William Gibson, considéré comme figure de proue du mouvement (McCaffery cité dans Blatchford 2005) (Tandt 2013) (Hoepker 2011) et duquel se sont inspirés les deux jeux susmentionnés. Par conséquent, la définition du cyberpunk s'avère un passage obligé. Comme le cyberpunk a été largement commenté et analysé, le but ici n'est pas de rendre compte de manière exhaustive de l'étendue de ce phénomène, mais plutôt d'en cerner les traits généraux pour mieux comprendre où se positionnent les

œuvres mobilisées dans ma recherche. Je vais donc couvrir la signification du mot «cyberpunk», son contexte et j'enchaînerai ensuite avec quelques thématiques récurrentes du courant et sa relation avec les concepts «post», avant de conclure sur le postcyberpunk, les auteurs marginalisés et le courant aujourd'hui.

Étymologie

Le mot cyberpunk est un mot-valise, inventé par l'auteur Bruce Bethke, lorsqu'il décida d'intituler l'une de ses nouvelles *Cyberpunk* en 1983 (Anna McFarlane 2020). Le mot a par la suite été utilisé par le journaliste Gardner Dozois en 1984 (Anna McFarlane 2022b) pour décrire ce nouveau mouvement de la science-fiction, puis fut adopté par les auteurs eux-mêmes et codifié lors de la publication du livre *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology* (1986) (Anna McFarlane 2020). Ainsi la création du mot cyberpunk a parfois été pointée comme étant une stratégie marketing (Anna McFarlane 2020). Le mot assemble deux réalités fort distinctes, la cybernétique et le punk. Le terme «cybernétique», pris en tant que science, a été popularisé par Norbert Wiener en 1948 dans son livre *Cybernetics*. Wiener est le fondateur de la cybernétique, et son livre a influencé la science-fiction aux États-Unis, notamment le cyberpunk, auquel il a fourni plusieurs thèmes centraux (Busch 2022). Or, le mot d'origine grecque, *κυβερνητική*, existe depuis l'antiquité grecque, et signifie l'art de gouverner. Dans son livre, Wiener développe l'idée de la cybernétique comme une science qui étudie les systèmes avec des rétroactions, incluant autant les systèmes machines que biologique, brouillant déjà les limites théoriques entre l'un et l'autre (Busch 2022).

La musique punk, quant à elle plus connue, fit son apparition en Grande-Bretagne au courant de l'année 1976, avant de s'exporter aussi aux États-Unis vers les années 1977 (Blatchford 2005). Dépassant le domaine musical, le punk s'avère en fait être une posture par rapport au système de production culturelle, posture qui met de l'avant la débrouillardise et l'initiative des artistes punks, leur autonomie et prise de contrôle du processus de production. Cette posture marginale, qui favorise la mise en commun des savoirs et des compétences et le refus des circuits traditionnels de production, peut même dépasser le domaine culturel et englober toute production sociale (Hein 2014). Le cyberpunk est un sous-courant de la science-fiction apparu dans la deuxième moitié du 19^e en Amérique du Nord. Définie très sommairement, la science-fiction serait un genre où la fiction incorpore des éléments futuristes: «one point upon which most studies agree [about science-fiction] is the recognizability of futurist content» (Hoepker 2011). En gros, mais j'y reviendrai dans la prochaine section, le courant cyberpunk se caractérise par un futur imminent, réaliste, et axé sur les nouvelles technologies, leurs possibilités et conséquences. Donc, dans les fictions cyberpunks, il n'est pas vraiment question d'exploration spatiale lointaine ou de développements technologiques éloignés. Il est plutôt question de fictions sur terre ou en orbite, avec des technologies proches de nous. Le terme «cyber» renvoie donc aux nouvelles technologies, mais aussi à leur interpénétration avec l'humain, approche déjà amorcée par Weiner au niveau théorique. Le terme punk, quant à lui, renvoie à ce côté contestataire de la musique punk, «l'attitude punk», en butte avec le pouvoir en place, avec les institutions. D'ailleurs, les fictions cyberpunks mettent souvent en scène des personnages issus de classes sociales marginalisées ou défavorisées en butte avec la société. S'il a été soulevé que les deux composantes du mot sont huile et eau

(Blatchford 2005), car l'une renvoie au contrôle et l'autre à l'émancipation, les auteurs du mouvement s'inscrivent dans la postmodernité, dont l'une des caractéristiques est justement l'assemblage de divers discours ainsi que leur «dé-hiérarchisation» (McHale 1992 cité dans Toerien 2000). En résumé, le mot «cyberpunk» annonce déjà tout un programme, et les auteurs revendiquent une «attitude punk» tout en démontrant un intérêt marqué pour les nouvelles technologies ainsi que leur imbrication avec l'être humain. Si le cyberpunk fut influencé par la musique punk et l'arrivée des ordinateurs personnels aux États-Unis, d'autres facteurs socio-économiques favorisèrent son émergence.

Contexte

Le cyberpunk s'inscrit dans une longue lignée de la science-fiction, que l'on peut faire remonter au *Frankenstein* de Mary Shelley publié en 1818 (Tymn 1985)³. Mais le mouvement entre plutôt en résonance avec la science-fiction qui le précède, plus particulièrement la science-fiction anglo-saxonne écrite au long du 20e siècle et la science-fiction New Wave. La science-fiction New Wave, dont le nom provient du cinéma français Nouvelle Vague, est un courant apparu dans les années 1960, qui mise sur une approche plus expérimentale de la science-fiction, mettant l'accent autant sur le style que sur le contenu (Taylor 1990), alors qu'auparavant le style pouvait prendre moins de place. Ce mouvement aurait permis d'établir la science-fiction comme un genre littéraire sérieux et digne d'analyse, en optant d'ailleurs pour des thèmes plus sombres: «[New Wave writers] warned of the chaos and despair threatened by the potential for war and internal

³ Si certaines histoires séculaires peuvent contenir des éléments semblables à de la science-fiction, comme l'exploration spatiale, c'est véritablement à partir de la révolution industrielle et à partir du *Frankenstein* de Shelley qu'on peut concevoir la science-fiction comme un genre littéraire à part entière.

corruption in a technological society» (Tymn 1985). Il a aussi pavé le chemin pour les auteurs cyberpunks, puisque les thèmes du cyberpunk préfigurent déjà dans la littérature science-fiction New Wave. En effet, on peut y retrouver l'importance que l'information prend dans la restructuration des sociétés en lien avec la marchandisation et les moyens de contrôle et aussi la biotechnologie rebrassant les cartes de la subjectivité et de l'identité (Latham 2020). Comme le mouvement New Wave précède le cyberpunk, on peut dater l'émergence de ce dernier durant la fin des années 1970 avec des auteurs tels que Gibson et John Shirley (Lee 2016), mais d'autres chercheurs la font plutôt coïncider avec la sortie du film *Blade Runner* de Ridley Scott en 1982 (Tandt 2013) ou juste un peu après (Spiegel 2022). On peut aussi noter, dans les dates importantes, *Mirrorshades: The Cyberpunk Anthology*, paru en 1986. *Mirrorshades* est une œuvre importante dans le mouvement cyberpunk (Raven 2022), souvent cité par les chercheurs, car il s'agit à la fois d'une anthologie de nouvelles du mouvement portée par un large éventail d'auteurs, ce qui permet de saisir l'étendue et la diversité du mouvement, mais aussi car celui qui l'édite, Sterling, tente une définition du cyberpunk en ouverture de l'œuvre, dans la préface. La préface a pu être par le fait même qualifiée de «manifeste» du mouvement (Tandt 2013). Sterling la caractérisait lui-même comme un document de «relation publique» du cyberpunk (Sterling cité par Milhon 1989). Dans cette préface, plusieurs auteurs sont cités comme source d'inspiration du mouvement cyberpunk. Sterling mentionne par exemple Philip Jose Farmer, John Varley, Alfred Bester ou Thomas Pynchon (Sterling 1986). Or, selon Nixon (Nixon 1992), en rédigeant sa préface, Sterling écarte sciemment des auteurs de science-fiction et construit une idée de «boy's club». C'est une impression qui se confirme si on porte attention aux propos de Sterling

lorsqu'il parle du mouvement cyberpunk: «If you talk about the Movement [...] everybody knows you mean me and Shirley and Gibson, Rucker and Shiner. [...] Essentially the Movement is those five guys» (Sterling cité par Milhon 1989). Nixon avance que les auteurs de science-fiction des années 1970 telles que, entre autres, Atwood, Russ, Elgin ou Fairbairns, sont pourtant des figures pertinentes dans leur apport à la science-fiction et au cyberpunk. Et il semble étrange de plus qu'aucune mention de Haraway ne soit faite par Sterling dans sa préface. Si Haraway n'est pas reconnue pour avoir écrit de la fiction cyberpunk, son manifeste *A Cyborg Manifesto* (1985) fait date et est aujourd'hui considéré comme une œuvre théorique majeure du mouvement cyberpunk, qui aborde des questions liées à la relation entre l'humain et la machine et l'émancipation des femmes (Grillmayr 2022). Des années 1960 à 1980, un grand mouvement féministe parcourt les États-Unis alors que les femmes réquisitionnent plus de droits en matière d'équité salariale ou encore touchant l'avortement, qui devient légal en 1973 lors du cas judiciaire *Roe v. Wade* (Elinor 2024). Comme le cyberpunk semble prendre appui sur les peurs du lectorat américain masculin, propulsé par une xénophobie anti-Japon et une peur de la montée en puissance des multinationales qui, dans une société postindustrielle qui rebrasse les cartes de l'identité du prolétaire issu de la classe moyenne, on pourrait ajouter à tout cela la place grandissante que les femmes sont appelées à prendre dans la société. Leur réquisition peut aussi perturber un statu quo sexiste qui structurait l'idéologie masculine américaine. Ce pourrait être une piste pour comprendre pourquoi le «boy's club» cyberpunk fut autant allergique à incorporer et promouvoir le rôle des femmes dans la fiction et la théorie cyberpunk.

Si la «paternité» du mouvement cyberpunk semble sujet à discussions, deux auteurs sont considérés comme des sources d'influences majeures. Le premier est William Burroughs (Wood 1996) (Hoepker 2011) (Toerien 2000) (McCaffery 1994 cité dans Blatchford 2005). Burroughs est un auteur difficilement catégorisable, ayant autant écrit des sciences-fictions que des fictions ancrées dans son époque. S'il fallait lui attribuer une catégorie, on pourrait le qualifier d'auteur de la *beat generation* (Dromard 2009). Les écrivains de la *beat generation* sont caractérisés par une recherche du rythme dans leur écriture profondément influencée par les drogues et le jazz où prend place «l'expérimentation de toute une série de techniques d'écriture spontanée, impromptue, sans révisions ni ratures, et le sens du texte rapide et qui s'efface» (Pétillon 2009). Burroughs fut une source d'inspiration pour les auteurs cyberpunks tant par son style qui se caractérise par des découpages et recollage des éléments de la culture populaire, que des thèmes comme l'immersion médiatique, la manipulation de l'information et les déchets des produits de consommation (Toerien 2000). Le second est Philippe K. Dick (Sterling 1986) (Blatchford 2005) (Hoepker 2011). Il est considéré comme un auteur majeur de la science-fiction en général et a profondément influencé le mouvement cyberpunk (Gene-Rowe 2022). Il a exploré des thèmes tels que l'identité de l'humain et la perception de la réalité, thèmes qui seront par la suite repris par le courant cyberpunk (Gene-Rowe 2022). On lui doit notamment *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), qui fut adapté à l'écran en 1982 par Ridley Scott sous le titre *Blade Runner*, d'ailleurs considéré comme une œuvre majeure du cyberpunk (Gene-Rowe 2022) ayant orienté son développement (Spiegel 2022), soulignant dès l'émergence du courant son caractère multimédia. Le mouvement s'étend d'ailleurs non seulement aux films et aux livres, mais aussi plus largement à la musique, aux

bandes dessinées ou encore aux jeux vidéo. Ce dernier média semble idéal pour mettre en scène des réflexions sur les technologies qu'apporte le cyberpunk, lui-même étant un média s'inscrivant dans les nouvelles technologies. On peut par exemple noter un jeu vidéo sur *Blade Runner* publié en 1985, un sur *Neuromancer* publié en 1988 ou encore un autre sur *Ghost in the Shell* publié en 1997 (Frelik 2020). Le cyberpunk ne reste pas du reste cantonné à l'Amérique et devient rapidement un phénomène mondial, avec par exemple des œuvres japonaises qui s'inscriront comme des incontournables du mouvement comme les films *Akira* d'Ōtomo (1988) et un peu plus tard *Ghost in the Shell* d'Oshii (1995), basés sur les mangas éponymes (Suzuki 2020).

Aux États-Unis, d'autres films populaires de science-fiction témoignent d'un engouement de la part du public dans la deuxième moitié du 20e siècle pour ce genre. On peut noter par exemple la trilogie *Star Wars* (1976-1980) de George Lucas, *Close Encounters of the Third Kind* (1978) et *E. T.* (1981) de Stephen Spielberg ou encore *Alien* (1981) de Ridley Scott qui connurent tous un certain succès auprès du public (Blatchford 2005). Cet intérêt marqué envers la science-fiction s'explique en partie par la place grandissante du discours scientifique dans la société occidentale d'une part, et d'autre part par les découvertes et inventions scientifiques de plus en plus spectaculaires et rapides, culminant avec le premier voyage lunaire en 1969 (Villain 2009). La science-fiction devient aussi populaire en littérature, devenant durant la deuxième moitié du 20e siècle le genre littéraire le plus populaire aux États-Unis (Tymn 1985). Les ordinateurs y sont aussi pour quelque chose, eux qui, depuis leur invention à la fin de la seconde Guerre mondiale jusqu'aux années 1980, ne cessèrent de se miniaturiser tout en voyant leur mémoire et puissance de calcul augmentées (Dromard 2009). Les ordinateurs se miniaturisèrent au point d'être vendus en

tant qu'ordinateur personnel: durant les années 1970 plutôt réservées aux curieux ou aux connaisseurs, ils devinrent de plus en plus accessibles au courant des années 1980 (Blatchford 2005). La présence grandissante de matériel informatique laissait par ailleurs présager d'une société de plus en plus axée sur l'information et plus décentralisée, avec un rôle moins important accordé à un État centralisateur, ce qu'avait prédit Toffler dans son ouvrage *The Third Wave* (1980), considéré selon Sterling comme «la bible de plusieurs auteurs cyberpunks» (Sterling 1986), et selon Davis (Davis 2022) comme «foundational [...] for cyberpunk's distinctive worldview». En effet, le contrôle de l'information par le biais des nouvelles technologies était anticipé comme une nouvelle source de pouvoir appelé à croître (Blatchford 2005). Parallèlement, durant les années 1960, les recherches scientifiques se tournèrent vers des champs tels que la microbiologie ou la physique des particules, amenant un changement de perspective axé sur le micro et l'intériorité (Toerien 2000). D'ailleurs, les auteurs de science-fiction, durant les années 1970 et 1980, ne furent pas indifférents à ces changements de paradigmes.

La science-fiction a longtemps été dominée par les magazines, de 1926 jusqu'en 1950 (Latham 2020). Cela a donné lieu à la «pulp science-fiction» avec des thèmes plutôt portés sur l'exploration spatiale, les extraterrestres et les technologies futuristes (Tymn 1985). La perte de vitesse de la «pulp science-fiction» est inversement proportionnelle à l'intégration de la science-fiction au marché du livre, et ce nouveau marché permet de rejoindre un lectorat différent, et ainsi aux auteurs d'explorer de nouveaux thèmes ainsi qu'à d'autres auteurs de faire leur apparition (Latham 2020). Par conséquent, la science-fiction connaît dans la deuxième moitié du 20^e siècle un «second souffle», et parallèlement

devient un sujet d'étude sérieux en littérature et commence à s'institutionnaliser (Tymn 1985).

L'âge d'or de l'État-providence d'une société industrielle semblait échoir, puisque les travailleurs pouvaient désormais être remplacés par des machines ou alors la marchandise était produite au rabais dans des pays moins développés, accentuant les écarts de richesse nationaux et internationaux (Blatchford 2005). C'est dans ce contexte aussi que le Japon était pressenti comme une menace grandissante planant sur l'Amérique du Nord, puisqu'il envahissait les marchés de l'électronique avec cette pensée que les technologies développées aux États-Unis étaient copiées et produites en masse au Japon, favorisant une atmosphère d'isolationnisme et de xénophobie (Nixon 1992). La politique américaine est marquée par plusieurs événements des années 1960 à 1980, dont certains eurent un impact durable sur la perception du grand public de la politique. On peut notamment citer le scandale du Watergate, qui durant le début des années 1970, affecta négativement la confiance des États-Uniens envers leurs institutions, et qui mena à la démission du président d'alors, Nixon. Ce scandale est un imbroglio politique découvert par les médias qui mirent en lumière l'implication de l'administration Nixon et le président lui-même dans des pratiques illégales (Perlstein 2024). Le scandale est aussi fortement médiatisé et même télévisé, ce qui conféra une large portée nationale aux révélations. Aussi, les États-Unis étaient engagés dans la guerre froide avec l'URSS, de 1947 à 1991, soit jusqu'à la dissolution de l'État communiste. La guerre froide était un conflit qui, quoiqu'indirect, était plombé par la peur de la guerre atomique entre les deux superpuissances (Britannica 2024a). La guerre froide prenait forme dans des conflits mineurs interposés, tels que la guerre du Vietnam (1954-1975) pour laquelle les États-Unis furent engagés, et qui fut aussi

largement médiatisé, et où les discours officiels pouvaient entrer en discordance avec les informations présentées à la télévision (Spector 2024). Les États-Unis voyaient leur influence disputée par l'URSS, comme en témoigne par exemple l'invasion de l'Afghanistan par l'Armée soviétique, qui brise «l'illusion que le Moyen-Orient était pour [les Occidentaux] une chasse gardée» (Fontaine 2023). Reagan fut élu en 1981, et appliqua des mesures libérales de réduction des taxes, une augmentation des dépenses militaires, ainsi que des coupes drastiques dans des programmes sociaux (Britannica 2024b). Les auteurs cyberpunks, majoritairement États-uniens⁴, baignaient dans un climat non seulement plombé par la peur d'une catastrophe nucléaire, mais aussi dans un climat tendu sur la scène de la politique nationale. D'ailleurs la science-fiction devient plus «sombre» au courant de la deuxième moitié du 20e siècle, explorant la peur liée aux développements technologiques et ce qu'ils peuvent engendrer et contrastant par le fait même avec son côté plutôt optimiste d'avant-guerre (Tymn 1985). Il est clair que la situation politico-économique nationale a fortement influencé les auteurs cyberpunks, qui tenaient pour acquis cet avenir de démocratie minée, libérale, et dominée par les multinationales (Blatchford 2005).

En somme, on peut remarquer à la lumière de ces éléments que les années 1970 et 1980 étaient deux décennies mouvementées aux États-Unis, tant sur le plan des recherches scientifiques, des changements de paradigmes, de la politique nationale et internationale que sur le plan éditorial. Le courant cyberpunk émerge dans ce contexte instable de renouveau, et s'inscrit comme sous-courant d'un genre qui tend à s'institutionnaliser et qui

⁴ On peut considérer que le mouvement était à l'origine états-unien, à l'exception de Gibson qui, quoiqu'États-unien, vivait au Canada (Anna McFarlane 2020).

a établi confortablement son lectorat aux États-Unis. Les auteurs cyberpunks tentent de se légitimer en identifiant eux-mêmes leurs précurseurs et leur «cadre» artistique. Les auteurs cyberpunks tentent de plus de s'inscrire en faux face à la société de consommation ultralibérale de Ronald Reagan, et de cerner l'effritement de l'État-providence qui pourrait en découler. Pour ce faire, ils mobilisent des figures telles que le hacker -protagoniste typique des fictions cyberpunks-, le cyberspace, ce nouvel éden virtuel, ou encore la ville délaissée par l'État.

Le hacker, le cyberspace et la ville

«Hacker» est un terme difficilement traduisible, qui apparut dans les années 1950 au Massachusetts Institute of Technology. Il concernait un groupe majoritairement composé d'étudiants intéressés par les ordinateurs, mais aussi d'étrangers, qui se sont eux-mêmes attribué ce libellé. Les hackers du MIT étaient un groupe qui valorisait les méthodes inventives et les raccourcis, sans trop d'intérêts pour les normes. Aujourd'hui, le terme s'est élargi et regroupe, grosso modo, la croisée entre «craft and craftiness» dans l'optique d'une production technologique optimale. Les hackers sont souvent aussi associés à un fort antiautoritarisme et à un encensement des libertés civiles (Coleman 2016). Le hacker est sans contredit un élément central et récurrent des fictions cyberpunks, qui rejoint à la fois le côté «punk» que «cyber». Le hacker des fictions cyberpunks, parfois appelé cowboy, incarne l'esprit solitaire du héros américain qui, avec son ingéniosité et les «moyens du bord», réussit à perturber les plus puissants (Toerien 2000). En effet, il tend à subvertir les structures de pouvoirs en place par ses aptitudes de mercenaire et des moyens matériels moindre que ceux des mégacorporations auxquelles il s'attaque. La

récupération du trope du cowboy, incarnation de l'essence américaine, du héros masculin solitaire, donne une dimension plus fantaisiste du hackeur et plus romanesque aussi. Nixon critique cependant que de mobiliser la figure du cowboy crée un aplanissement du héros solitaire américain puisque «a paradigmatic American heroism can be rearticulated virtually uncritically: past, present, and future are the same» (Nixon 1992). En français, le terme hacker est traduit par pirate, ce qui n'est pas complètement éloigné de la figure du cowboy: là aussi, on obtient une image plus romantique du hackeur, et le mot encapsule tout un imaginaire de liberté et de subversion par rapport aux institutions étatiques. Or, les héros des fictions cyberpunks agissent plus souvent par intérêt personnel que pour des raisons purement politiques, et l'aspect «contestataire» du mouvement est ainsi remis en question. Blatchford décrie pour sa part: «Thus it seems likely that the cyberpunk movement reflected an inclination towards political nihilism in American liberalism. This differs from the actual punk movement; [cyberpunk offers] a self-conscious and pessimistic position» (Blatchford 2005). Toujours selon Blatchford, les fictions cyberpunks ne mettent pas en scène des héros qui envisagent d'améliorer leur société ou des structures politiques, ou même elles ne proposent pas des trames narratives qui iraient en ce sens: la société inégale est prise telle quelle, comme une fatalité de l'époque postindustrielle. Dans le même ordre d'idées, Nixon explique que l'utilisation d'ordinateurs est fondamentalement à l'opposé d'une posture contestataire, en ce que les ordinateurs sont imbriqués dans le système en place:

the idea that computer cowboys could ever represent a form of alienated counterculture is almost laughable; for computers are so intrinsically a part of the

corporate system that no one working within them [...] could successfully pose as part of a counterculture. (Nixon 1992)

Cette contradiction, sur laquelle Nixon semble porter un regard condescendant, est pourtant à l'origine même des nouvelles technologies. Leur émergence, dans les années 1960 et 1970, est intimement liée à la contreculture états-unienne, aux hippies et aux communes (Turner 2006). Finalement, des chercheurs comme (Nixon 1992) ou Sponsler (Sponsler 1993) font remarquer que la figure du héros est bien souvent masculine, et qu'il manquerait donc la dimension politique féministe aux auteurs cyberpunks. On peut remarquer en somme que le hacker comme figure centrale du mouvement cyberpunk est aussi par conséquent une porte d'entrée pour formuler des critiques sur le mouvement.

Les auteurs cyberpunks ne proposent pas systématiquement des critiques pertinentes du pouvoir en place, du moins sur tous les aspects. Il n'en reste pas moins que leur vision originale fit réfléchir leur contemporain et nous fait encore réfléchir sur les nouvelles technologies. C'est une position que soutient par exemple Tandt, qui propose de prendre en considération que les romans cyberpunks offrent l'opportunité d'une négociation littéraire des nouvelles configurations sociales:

cyberpunk might lack the analytical subtlety to make good on its intended critique of technocapitalism. Without dismissing this negative judgment, one may object that the chief value of [...] cyberpunk has been less their capacity to analyze an emergent social configuration consistently than to make the latter available for literary negotiation. (Tandt 2013)

Ainsi, dans la lignée de la science-fiction New Wave, le propre du cyberpunk ne serait pas tant de fournir des analyses précises que d'explorer les possibilités des nouvelles technologies, leurs impacts. À preuve, le cyberespace, tel que défini par Gibson dans son roman *Neuromancer*, premier auteur à avoir conceptualisé cette notion, est un terme toujours utilisé aujourd'hui. Et pourtant, Gibson ne possédait même pas d'ordinateur lors de l'écriture de son roman (Leary 1989). En effet, il faut attendre les années 1990 pour que le web se développe considérablement (Danièle Dromard 2023). Ainsi, les auteurs ayant écrit sur le cyberespace avant les années 1990 l'ont plutôt fait de manière romantisée que réaliste. Malgré cela, il donne aux auteurs un moyen de réfléchir la fiction en elle-même et sa consistance (Rebecca Haar 2020); la manière dont elle s'articule, étant donné qu'il est un espace virtuel imbriqué dans un espace fictionnel. Cette imbrication en retour peut faire réfléchir sur la nature de la réalité elle-même et notre rapport à la fiction (Rebecca Haar 2020). Le cyberespace fait partie des thèmes centraux du cyberpunk; c'est d'ailleurs dans *Burning Chrome* de Gibson publié en 1982 que l'on retrouve la première mention du cyberespace en littérature (Hoepker 2011). Le cyberespace sera ensuite repris dans *Neuromancer* de Gibson deux ans plus tard, et la définition qu'en donne l'auteur est abondamment commentée par les chercheurs:

Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding... (Gibson 1982)

L'impact de Gibson est tel dans la conception et la manière d'envisager le cyberespace que son legs dépasse largement la littérature; on peut même avancer qu'il a eu un rôle dans le développement du web 2.0⁵ et plus largement de l'Internet (Rebecca Haar 2020). Même si finalement le web n'est pas aujourd'hui tel que décrit dans *Neuromancer*, c'est justement cette différence qui selon Lee en fait sa plus-value, assurant par le fait même la pérennité de la notion et du courant cyberpunk (Lee 2016). Et, dès le temps de leur publication, et cela reste vrai aujourd'hui, le cyberespace est un espace de négociation de l'identité humaine pour les auteurs, qui à la manière des prothèses ou des implants cognitifs, opère une «extension» de l'humain (Grillmayr 2022). Ces sujets étaient dans l'air du temps dans les années 1980, et les auteurs pressentaient que le développement fulgurant des technologies allait créer de nouvelles avenues à explorer, ainsi que de nouveaux questionnements. Même si les fictions cyberpunks traitent de l'avenir, il s'agit toujours d'un «à venir» et non d'un futur lointain (Sorenson 2020). Selon Toerien (Toerien 2000) «cyberpunk is more concerned with what might happen in our lifetime» et Gibson lui-même avoue qu'en écrivant *Neuromancer* il écrivait à propos de son temps (Leary 1989). Ainsi, le cyberpunk n'est peut-être pas tant de la science-fiction que de la fiction d'anticipation. Et c'est parce que les auteurs de cyberpunk sont concernés par ce qui peut probablement arriver que les fictions cyberpunks prennent souvent place après une catastrophe semblable à un désastre nucléaire: rappelons que les auteurs cyberpunks ont majoritairement écrit durant la guerre froide. La récurrence de cet événement catastrophique ferait du cyberpunk un genre dépendant d'une esthétique du désastre pour

⁵ Pour une définition du Web 2.0, voir «[Définition du Web 2.0](#)».

reprendre les mots de Sponsler (Sponsler 1993).

La chercheuse fait le lien entre cette catastrophe plombant les fictions et une approche positive de l'espace:

Simultaneously with this neutralizing of the apocalypse as a critical event in human history, cyberpunk transforms the negative space of the external environment into a positive zone. Still ruined, it is now converted into a site where interesting things happen and where humans flourish, as the throbbing vitality of Gibson's *Sprawl* and *Chiba City* demonstrate. The decayed urban zone provides cyberpunk with a playground where outlaws and outsiders can seize the main chance, adapting and surviving in a ruined cityscape, ultimately discovering an escape to the most important zone of possibility-the new frontier of cyberspace. (Sponsler 1993)

Le cyberspace devient donc un espace vers lequel les protagonistes peuvent se tourner, en ce qu'il leur permet d'établir des connexions avec d'autres personnes, ou avec l'espace lui-même puisque les environnements urbains décrépits sont marqués par le symptôme de «placelessness» (Sponsler 1993), en raison notamment de la culture mondialisée et de la diminution de la présence de l'État. Les personnages des fictions cyberpunks ne sont plus raliés par une cause nationale, un principe fédérateur: les centres de pouvoir sont désaxés et l'accent est mis sur des espaces marginaux qui outre le cyberspace inclus le monde underground, les stations orbitales ou encore et les planques pour les criminels, ce qui conduit Tandt à qualifier l'espace cyberpunk de «postmétropolistique» (Tandt 2013). Dans la postmétropole, où règnent en maître les multinationales et la loi du plus fort, les

individus en marges, ceux qui arpentent les taudis, les terrains abandonnés et le cyberspace, réussissent à tirer leur épingle du jeu, voir à déstabiliser les nouveaux centres de pouvoir. C'est par leur capacité à vivre dans les marges que les marginaux peuvent de fait être considérés plus «puissant» que les puissants, par leur liberté de se mouvoir sans contrainte spatiale (Sponsler 1993). L'urbain, dans sa décrépitude, ou son «réalisme abrasif» (Lee 2016), est à la fois un thème central des fictions cyberpunks, mais aussi lieu d'un désaxement, lieu de sa perte de centralité, liée à la perte de vitesse de l'État-providence. Ce questionnement de la centralité de l'État est opéré à travers la ville délaissée et en décrépitude. Cette étiquette de la postmétropole met par ailleurs en lumière la renégociation des réalités contemporaines effectuée par le cyberpunk. Cette négociation intervient dans un contexte plus large du postmodernisme, où on peut observer un mouvement de reconsidération de certains concepts qui advient dans la deuxième moitié du 20e siècle.

Lieu de multiple «post»

Nous avons donc vu que les thèmes du héros solitaire subversif, empruntant tant à la figure du pirate que du cowboy, du cyberspace et de la ville décrépète sont au cœur du cyberpunk. Ces thèmes sont portés par une écriture qui emprunte au collage, à la juxtaposition et à l'accumulation des styles (Toerien 2000), des référents ou des produits de consommation (McHale 2015 cité dans Tomberg 2020), en puisant aussi dans des traditions littéraires et visuelles de la science-fiction. Mais le courant cyberpunk émerge surtout dans un contexte où les sociétés occidentales se remettent en question et portent un regard critique sur certaines théories qui ont jonché leur parcours vers la modernité. La

deuxième moitié du 20e siècle est un moment critique de cette restructuration idéologique, ayant donné naissance à de multiples «post»: postféminisme, postmémoire, postcolonialisme, etc. (Philippe Mesnard 2016). Ces «post» sont à voir comme des étiquettes apposées à des théories déjà existantes et non comme la formulation d'une toute nouvelle théorie: elles servent à questionner la place qu'ont ces théories désormais dans le monde contemporain et quelle est notre nouvelle relation par rapport à elles. Dans une entrevue qu'elle donne pour *Mémoires en jeu*, Marianne Hirsch, une chercheuse ayant travaillé le concept de postmémoire, explique comment elle perçoit l'émergence des multiples «post»:

Some of the «post» means «after» but I very much like the notion that one of my colleagues recently [developed] in a discussion of the «post» and the phenomenon of the «post». She talked about it like a yellow sticky [note] that you stick on to your piece of paper and when it's there it changes what's on your text [...] but it can also fall off so the «post» is something that's very tenuous, that's very fragile, that's kind of related but not an integral part of the thing, but it doesn't necessarily take over or redefine what's there before the «post», the actual concept. (Philippe Mesnard 2016)

Le cyberpunk permet de questionner certaines de ces théories telles que l'humanisme, l'industrialisme ou encore la modernité. Ainsi, c'est un mouvement qui aborde les théories transversales du posthumanisme, du postindustrialisme ou encore de la postmodernité. Cette dernière, plus large et plus difficile à définir, pourrait être considérée comme celle qui recoupe les autres susmentionnées. La postmodernité pourrait se définir par une «dé-

hiérarchisation» des discours (par exemple institutionnel/populaire) (McHale 1992 cité dans Toerien 2000) de pair avec une pluralité des perspectives qui rendent compte d'un monde se développant à une vitesse fulgurante, tant technologiquement qu'idéologiquement:

Science once enjoyed a dominance over the whole field of legitimate knowledge, but this dominance has been replaced by the communalization of truth and meaning. The single grand narrative has been removed and replaced with a multitude of discourses, none of which enjoys a privileged status (Toerien 2000).

De même, certaines idées qui étaient perçues comme «naturelles» sont remises en question et leur côté «artificielle» est mis de l'avant, c'est-à-dire leur émergence au sein de discours ou pratiques sociales. Par exemple, s'il pouvait y avoir une distinction claire entre le naturel et le culturel, ces deux concepts sont plutôt regardés sous la loupe postmoderne comme les deux faces d'une même médaille, l'un impliquant l'autre et vice-versa. On peut donc dire du cyberpunk qu'il est postmoderne, dans sa capacité à intégrer toutes sortes de discours, qu'ils soient issus de la musique populaire, des modes vestimentaires ou des discours scientifiques.

Cette nouvelle manière de percevoir les concepts ne serait pas qu'un changement institutionnel, mais prendrait aussi source dans le changement même du mode de production, qui passe de sociétés industrielles à postindustrielles, où l'information et les services prennent une place croissante:

The view that has developed in post-industrial, postmodern society is that modern technology might not be the answer to all man's problems, and might

instead be creating problems of its own (Smart 63). Thus postmodern culture has emerged as a result of the changes in political and economic systems in technologically advanced countries. Jean-Francois Lyotard predicts that the nation-state will lose power, as has already been happening with the creation of multinational corporations, because of new forms of the circulation of capital. In this way power relations will change as a direct result of a transformation in the nature of knowledge. (Toerien 2000)

Ainsi, la société postindustrielle semble engendrer de nouveaux problèmes, auxquels les auteurs cyberpunks sont sensibles. En effet, la réduction de l'importance de l'État-providence au profit de multinationales et les nouveaux problèmes engendrés par la société postindustrielle, telle que l'accroissement de la disparité des richesses ou la perte du sentiment d'appartenance (au lieu, à l'État, à une idéologie) sont des thèmes figurant dans les fictions cyberpunks.

C'est aussi dans ce contexte instable où de profonds changements affectent les modes de production de la société, les réflexions scientifiques, mais aussi la manière de concevoir la valeur des perspectives, que de nouvelles réflexions sur l'humain émergent. Depuis que l'humain peut être perçu lui-même comme une machine, et que certaines nouvelles technologies deviennent de plus en plus invasives, avec la microbiologie, les lentilles de contact ou encore les prothèses intracorporelles -le premier cœur artificiel est implanté avec succès en 1982 (Utah Health 2012)-, les réflexions sur le posthumain deviennent de plus en plus nombreuses. On peut définir un posthumain comme

“a human descendant who has been augmented to such a degree as to be no longer a human” (Bostrom et al. 1999). Various possibilities for posthumanists are described: they could be completely synthetic, based on artificial intelligence, or they could evolve as a result of partial “augmentations” of a human or transhuman. Another option is to remove the body and to “live as information patterns on large super-fast computer networks” (Bostrom et al. 1999). All of these options have been explored in cyberpunk texts.(Toerien 2000)

Le cyberpunk devient un lieu d'expérimentation où les auteurs peuvent réfléchir aux conséquences de l'envahissement du corps par des technologies qui pénètrent plus avant dans l'intériorité corporelle, à un point où la distinction du humain/non-humain peut devenir plus délicate. Les auteurs cyberpunks peuvent donc à la fois réfléchir la situation de l'être humain au sein d'un environnement technologique avancé, mais imminent et réaliste, en plus de pouvoir faire advenir cette réflexion dans un contexte plus large sur la société postindustrielle: «new potentialities of meaning making arise at moments of epistemic crisis in the late capitalist subject's self image, as the subject must maneuver between a postindustrial technology and multinational economic relations (Hoepker 2011).» En somme, on peut considérer que la deuxième moitié du 20e apporta de nombreux changements et ceux-ci forcèrent les sociétés occidentales à revoir certains concepts ou manières de voir. Comme toujours, les artistes occupèrent un rôle de vigie dans la perception des changements qui adviennent dans leur société en étant sensibles à tous les discours qui les entourèrent et s'en servant pour leur fiction.

Mort et résurgence du cyberpunk

Ça serait un euphémisme de dire que l'anthologie *Mirror Shade* et la préface de Sterling eut un impact considérable dans la structuration du mouvement, et aussi quant à sa perception. Or, cette vision du cyberpunk est foncièrement autocentrée, et autodéclarée. Le mouvement cyberpunk est ainsi souvent perçu comme exclusif aux hommes blancs nord-américains. Un point de vue partagé par plusieurs chercheurs, dont par exemple Lavander III:

While one of the critiques often leveled against cyberpunk, particularly its 1980s-era print version, is its almost total absence of women from the roster—the first wave of print cyberpunk was largely a guys-only club—it was also a white guys-only club at that. Cyberpunk's "unmistakable lack of diversity" (Murphy) resulted in a print canon "that overwhelmingly represents white male authors and characters to the exclusion of other groups" (Condis). (III 2022)

Mais cette critique est, à mon sens, trop unidirectionnelle puisque plusieurs auteurs issus des marges (femmes, personnes de cultures non occidentales, *queers*, etc.) ont écrit des fictions qui partagent des traits du courant cyberpunk, mais ont été reconnus tardivement comme appartenant au courant. Le problème ne semble pas tirer son origine exclusivement dans la posture d'auteurs comme Gibson ou Sterling, mais aussi de tout l'appareil critique qui s'est déployé en même temps que le courant, renforçant une certaine idée de ce qui est important ou moins, encourageant la visibilité de certaines œuvres au détriment de d'autres. Une connaissance superficielle du cyberpunk pourrait donner à croire qu'il s'articule autour d'auteurs comme Shirley, Gibson, Shiner ou Sterling. Mais un mouvement

culturel est un objet complexe, multimodal et fluide: «there is no monolithically singular cyberpunk culture [as culture is] perpetually resistant to an all-too-easy encapsulation» (Anna McFarlane 2022b). Cette deuxième section de l'introduction sur le courant cyberpunk servira donc en premier lieu à explorer ce qui arrive après «la mort» du cyberpunk dans les années 1990, mais aussi de faire voir d'autres auteurs associés au courant, moins visibles, qui n'en méritent pas moins leur place. Je terminerai avec un bref coup d'œil sur le courant aujourd'hui.

S'il fallait déterminer un moment charnière sur les débats de «l'après-cyberpunk», la citation «cyberpunk is dead» (Easterbrook 1992) fait date. Easterbrook n'est pas le seul chercheur à poser «la mort» du cyberpunk, puisque Blatchford explique que dès les années 1990, le cyberpunk était dépassé (Blatchford 2005), ou encore Sponsler (Sponsler 1993) pose un constat similaire en déterminant que «cyberpunk as a movement is essentially over». Il est vrai que la figure de proue du cyberpunk, Gibson, s'est graduellement délaissé du courant en réorientant sa fiction vers une temporalité contemporaine au tournant des années 2000 (Hoepker 2011). S'il semble y avoir un consensus comme quoi quelque chose change pour les auteurs «canoniques» du cyberpunk durant les années 1990, la manière de traduire ce changement l'est moins. Ainsi, en 1998 (Saba Zaidi 2020), Person est le premier à parler de «postcyberpunk», arguant que désormais les fictions cyberpunks écrites dans les années 1990 mettent en scène des personnages mieux intégrés à la société, et où la technologie n'impacte pas celle-ci plutôt que «society is technology» (Person 1999). Le postcyberpunk serait donc une nouvelle posture des auteurs contraints de prendre en compte les changements technologiques fulgurants des dernières décennies, avec cette impression que la fiction cyberpunk rattrapait la réalité: «the cyberpunk that had emerged

a decade earlier [...] was now fast becoming quotidian reality» (Kilgore 2022). Si le terme est entré par la suite dans les articles universitaires, le moment choisi par Person ne fait pas l'unanimité, celui-ci déclarant que le postcyberpunk commence en 1988 avec la publication de *Islands in the Net* de Sterling. Ironiquement, Person avoue lui-même que les définitions qu'il fournit du cyberpunk et du postcyberpunk sont faites à l'emporte-pièce et médiocres: son texte «Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto» n'est d'ailleurs pas un article de recherche, mais plutôt un texte d'opinion, mais cela n'a pas pour autant empêché le terme postcyberpunk de faire son chemin. Si Person choisit 1988 pour dater le changement, d'autres chercheurs comme Saba Zaidi et Mian Khurram Shahzad Azam marquent plutôt le début du postcyberpunk à partir de *Snow Crash* par Stephenson en 1991 (Saba Zaidi 2020). D'autres chercheurs, comme Yaszek (Yaszek 2020) ou Cadora (Cadora 1995), soutiennent qu'à partir des années 1990, ce qu'on appelle le postcyberpunk serait plutôt une réappropriation du courant par les auteurs marginalisés après qu'il fut délaissé par les auteurs «fondateurs». Quoiqu'il en soit, le cyberpunk n'est pas «mort» durant les années 1990, il se serait plutôt simplement adapté aux changements de l'époque. La grande vitalité du mouvement en fait foi, et cette vitalité dépasse largement les hommes blancs occidentaux: elle jaillit de la voix des auteurs qui écrivent en marge, avant Gibson, lors des années 1980, et bien après.

Probablement puisque la télévision est un média de masse, l'une des œuvres cyberpunks issues d'auteurs marginalisés les plus connus serait le film *The Matrix* (1999) par les sœurs Wachowskis, et pourrait être interprétée comme une allégorie de la transidentité (Hassler-Forest 2022). Mais il ne faut pas attendre les années 1990 avant que les auteurs marginalisés s'emparent du courant cyberpunk. Même avant son émergence, certains

auteurs ont marqué le cyberpunk, comme l'écrivain James Tiptree, Jr. avec son roman *The Girl Who Was Plugged In* (1973) ou Joanna Russ avec son roman *The Female Man* (1975) (Cadora 1995). Les écrivaines cyberpunks sont d'ailleurs reconnues pour avoir un rapport différent à la corporalité, mettant l'accent sur l'incarnation et les réalités liées au corps, ce qui est moins le cas des auteurs masculins du courant (Cadora 1995). En dehors du «canon» cyberpunk, on pourrait par exemple nommer aussi le magazine français *Métal Hurlant* publié dès 1974, dont l'univers visuel inspira non seulement les lecteurs francophones, mais aussi ceux de l'Amérique du Nord, étant donné qu'il fut publié aussi aux États-Unis (Labarre 2022). Et concurrentement à l'émergence du cyberpunk en Amérique du Nord, des auteurs de l'Amérique du Sud ont écrit des fictions cyberpunks (Ginway 2020) qui diffèrent par certains aspects du cyberpunk nord-américain:

Latin American cyberpunk generally privileges the physical body over fantasies of disembodiment in cyberspace often popularized in North American cyberpunk. There is no escape from the flesh into digital nirvanas; instead, Latin American cyberpunk's emphasis on the corporeal is both consistent and reflective of life in highly charged political environments. (Ginway 2020)

On pourrait nommer par exemple, pour la période des années 1980 en Amérique du Sud, *Primera línea* (1982) de Carlos Gardini, *El viajero* (1987) de José Luis Zárate, *El que llegó hasta el metro Pino Suárez* (1986) (Ginway 2020) ou encore *Timshel* (1989) de Yoss (Redondo 2020). Si la distance et la langue peuvent peut-être expliquer pourquoi ces œuvres cyberpunks reçurent moins d'attention en Amérique du Nord, impossible d'en dire autant pour les auteurs états-uniens noirs ou issus des Premières Nations qui publièrent

aussi des œuvres cyberpunks. Mentionnons par exemple au passage *Red Spider White Web* (1990) de Misha (auteur métis) (Attebery 2022), œuvre majeure «[that] figure for both Indigenous futurisms and Indigenous cyberpunk» (Attebery 2022) ou *Firedance* (1994) de Barnes: cet auteur noir est un pionner du mouvement, ayant écrit de la fiction cyberpunk avant même *Neuromancer* (III 2022). Ainsi, il ne faudrait pas penser que le mouvement cyberpunk n'est que ce qui est défini dans l'anthologie préfacée par Sterling. Le cyberpunk a été adapté par moult cultures et endroits dans le monde. Et sa diversité ne se limite évidemment pas au 20e siècle, et perdure jusqu'à nos jours. Pour autant, de la même manière que les évolutions rapides des nouvelles technologies changèrent la donne pour les auteurs cyberpunks de la décennie des années 1980 et 1990, qu'en est-il désormais?

Dans leur introduction au livre *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, MaFarlane *et al.* vont jusqu'à affirmer que le monde d'aujourd'hui a été formé par le cyberpunk (Anna McFarlane 2022b). En effet, plus que jamais, la réalité qui nous entoure semble cyberpunk:

Il faut dire qu'à une époque où les ultrariches se lancent dans une course au tourisme spatial, où une interface neurale permet à un macaque de jouer au jeu vidéo *Pong* par la seule force de son esprit, où le PDG de Facebook annonce en grande pompe le Métavers à venir, où la guerre se déroule simultanément sur les champs de bataille et dans le cyberspace, où les premiers robots entièrement organiques créés sur la base d'une simulation préalable s'avèrent désormais aptes à se reproduire et où, enfin, les initiatives devant mener à la numérisation du connectome humain se multiplient dans l'espoir de simuler un jour le cerveau, il est difficile de ne pas contempler notre époque à l'aune des classiques littéraires

du cyberpunk sans un certain étonnement ni l'impression de vivre dans un futur science-fictionnel déjà réalisé. (Duret, 2022)

C'est peut-être ce qui explique que l'engouement pour le genre cyberpunk ne se dément pas. Ces dernières années, on retrouve non seulement encore une abondante production d'œuvres écrites rattachées au courant, mais aussi des productions vidéoludiques ou cinématographiques possédant un budget conséquent. On pourrait par exemple nommer *Ghost in The Shell* sorti en 2017 et *Blade Runner 2049* sorti la même année (tous deux avec un budget estimé de plus de 100\$ millions⁶), ou encore le jeu vidéo *Cyberpunk 2077* (budget estimé à plus de 300\$ millions⁷). Ces œuvres témoignent d'un part de ce que Zhang (Zhang 2022) considère comme la dernière étape du cyberpunk, soit son intégration au marché capitaliste, et d'autre part une réutilisation du capital symbolique déjà produit par le courant.

Conclusion

En résumé, comme tout mouvement culturel, le cyberpunk est éminemment complexe et varié. Il évolue en fonction de ceux qui se l'approprient, en fonction de l'époque et aussi du territoire. Le mot cyberpunk indique, dès son étymologie, une contradiction qui ne se résout jamais totalement, entre émancipation et contrôle, entre punk et cybernétique. D'autre part, le mouvement s'appuie aussi sur des bases théoriques, qui, outre celles de Wiener, impliquent celles de Toffler notamment. Ce dernier réfléchit aux conséquences des

⁶ Voir *Ghost in the Shell* (Imdb 2024b) et *Blade Runner 2049* (Imdb 2024a).

⁷ Voir *Cyberpunk 2077: Sony pulls game from PlayStation store after complaints* (MacDonal 2020).

nouvelles technologies sur la structuration du pouvoir et la circulation du capital à l'ère des sociétés postindustrielles. Ces réflexions s'ancrent dans l'ère du temps, puisque les États-Uniens sont témoins de la perte de vitesse de l'État-providence sous les coupes drastiques du régime reaganien, du rebrassage des structures de pouvoir en raison des nouvelles technologies, et de l'émergence des multinationales. La science-fiction devient au courant de la deuxième moitié du siècle un phénomène littéraire sérieux, en même temps d'être de plus en plus populaire. La science-fiction est par ailleurs affectée par les changements de paradigmes dans la science, qui se tourne vers l'intériorité, mais aussi sociaux, puisque la postmodernité apporte une reconsidération des idées qu'on tient pour acquises, comme la division entre la nature et la culture ou entre l'humain et la machine. Le cyberpunk apparaît dès lors comme le nouveau mouvement à même d'exprimer de nouvelles réalités comme le posthumain ou la postmodernité. Ce sous-courant de la science-fiction met de l'avant des espaces déstabilisant par leur proximité dans le temps et l'espace, comme la postmétropole ou le cyberespace, apparenté par la figure solitaire du hacker. Si le courant a émergé avec des auteurs comme Gibson, Dick ou avec le film *Blade Runner*, il s'est rapidement étendu à travers le monde et dans différents médias. De l'Amérique du Sud en passant par le Japon, le cyberpunk a été adapté dans diverses réalités locales. Divers groupes s'en sont réclamé pour déployer leur fiction: les femmes, les personnes noires, les autochtones, etc. Et même s'ils ne bénéficient pas de la même attention par les institutions scolaires et le public, ils n'en restent pas moins bien ancrés au mouvement et dans sa continuité. Ainsi, avec ce bref tour d'horizon du courant, nous sommes mieux outillés pour bien positionner les œuvres qui seront mobilisées dans ma recherche, et notamment le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*.

Chapitre sur la citadelle de Kowloon

Malgré le fait qu'elle n'existe plus aujourd'hui, la citadelle de Kowloon (ci-après, dans cette section, la citadelle) a laissé une marque durable dans l'imaginaire collectif et plus particulièrement sur le mouvement cyberpunk (Tatsumi 2018). Même si Gibson ne s'est pas directement inspiré de la citadelle lorsqu'il écrivit *Neuromancer* au début des années 1980⁸, cerner ses origines nous permettra de comprendre par la suite comment la ville de Night City par CD PROJEKT RED réintègre des thèmes qui lui sont liés avec l'enclave, l'imbrication des niveaux d'autorités, les marchés clandestins et l'extralégalité. Nous verrons aussi comment l'extrême disparité des richesses et les phénomènes d'urbanisations de haute densité ne sont pas uniquement réservés à la citadelle, mais que ce sont des phénomènes transversaux applicables aussi à Hong Kong en raison notamment de sa situation politique particulière. En effet, le mouvement cyberpunk n'a pas seulement été impacté par la citadelle, mais aussi par une vision d'exotisme asiatique dont Hong Kong peut être considéré comme une fenêtre.

Mise en contexte historique de la citadelle et Hong Kong

Retracer l'histoire de la citadelle de Kowloon nous permettra d'avoir un regard moins idéalisé ou stéréotypé de ce tissu urbain extraordinaire. À travers lui, on peut identifier aussi des rapports de force qui se déploient dans Hong Kong et son occupation britannique.

⁸ Selon Tatsumi (Tatsumi 2018), Gibson aurait vu les photos de la citadelle de Kowloon en 1988, quatre ans après avoir publié *Neuromancer* et c'est par la suite qu'il intégra la citadelle dans sa trilogie du pont.

Forcément, faire une mise en contexte de la citadelle demande par le fait même une mise en contexte plus générale qui dépasse cette zone circonscrite. Nous allons donc soulever les dates importantes de la citadelle, de sa fortification en 1668 à sa transformation en parc en 1994, mais aussi quelques autres liées à l'histoire de Hong Kong.

20e siècle

Avant le 17e siècle, le site de la citadelle servait à la production de sel (Lawrence W. C. Lai 2018). C'est en 1668 qu'il devint fortifié et au courant du siècle qu'il devint de plus une base marine dotée d'un phare (Sinn 1987) (Lawrence W. C. Lai 2018); donc, bien avant les guerres d'opium. La première guerre d'opium eut lieu en 1839 et prit fin en 1842 par une défaite chinoise, et Hong Kong fut cédé à la Grande-Bretagne avec le traité de Nankin (Leung 2024). La citadelle ne prit son nom qu'en 1846 avec l'ajout d'un mur (complété l'année suivante), de canons et de baraques pour les officiers chinois (Sinn 1987): le site fut fortifié pour améliorer la défense face aux Britanniques désormais installés à Hong Kong (Lawrence W. C. Lai 2018). C'est donc à partir de 1847 qu'on peut à proprement parler de la citadelle de Kowloon. À noter qu'en anglais, le terme *city* dans son appellation *Kowloon Walled City* (traduction de *tsai-ch'eng*), peut porter à confusion, puisqu'il ne s'agit pas tant d'une ville que d'une garnison militaire. En plus de sa fonction première de garnison, la citadelle avait aussi une fonction symbolique de protection morale face à la décadence matérialiste occidentale que représentait les Britanniques, installés tout près. À la fortification militaire, on pourrait ainsi ajouter une «fortification morale» (Sinn 1987) avec par exemple la construction en 1847 d'une école servant à diffuser les valeurs chinoises traditionnelles au sein de la citadelle. Malgré la présence de baraques pour les officiers,

d'une école et même de commerces, la citadelle, durant la deuxième moitié du 19^e siècle, ne ressemblait à ce moment en rien à l'image qu'elle laissa dans l'imaginaire collectif. Il faut vraiment attendre la deuxième moitié du 20^e siècle avant qu'elle prenne la forme que nous lui connaissons avec des bâtiments en hauteur et «en bloc», soit bien plus tard. Vint ensuite la deuxième guerre d'opium, qui commença en 1856 et prit fin en 1860, toujours par une défaite chinoise. En vertu de la convention de Pékin signé en 1860, la Chine céda la péninsule de Kowloon (Leung 2024). Cependant, il faut attendre plus de trente ans avant que soit signée la seconde convention de Pékin, en 1898, qui permet à la Grande-Bretagne de prendre le contrôle des Nouveaux Territoires comprenant plus de 200 îles pour une durée de 99 ans. C'est en raison de cette convention que la citadelle obtint un statut particulier, puisqu'une clause stipulait alors qu'elle restait sous l'autorité du gouvernement chinois (Jones 2011). Or, en mai 1899, le gouvernement britannique expulsa les officiels de la citadelle et afin d'en légaliser l'occupation, émit un décret cette même année pour révoquer le point de la clause de la convention garantissant le pouvoir du gouvernement chinois sur la citadelle. Pour rendre la situation plus confuse encore, le gouvernement chinois n'a jamais considéré comme valable cette révocation unilatérale, n'ayant pas été consulté sur la situation (Jones 2011). Par la suite, le gouvernement chinois n'a jamais essayé de reprendre le contrôle de ce territoire, qui donc devint de facto une zone grise juridique.

Ainsi, durant le 20^e siècle, la citadelle était complètement différente de l'image qu'elle eut par la suite dans l'imaginaire collectif et les bases pour un flou juridique duquel certaines franges de la population tireraient parti plus tard étaient déjà posées. On peut remarquer

aussi que dès ses débuts, la citadelle semble prise entre deux puissances qui affirment y exercer leur autorité.

21e siècle

La première moitié du 21e siècle fut relativement calme: la citadelle comportait moins de 500 habitants aux alentours des années 30 (Sinn 1987) et moins de 2000 au sortir de la Deuxième Guerre mondiale (May 2022). Le gouvernement de Hong Kong planifiait transformer la citadelle en parc, mais ses plans furent arrêtés par la guerre et l'invasion japonaise (Lawrence W. C. Lai 2018). Les Japonais occupèrent Hong Kong de décembre 1941 à août 1945 et le gouvernement entra à nouveau en fonction à Hong Kong en mai 1946 (Leung 2024). Lors de l'occupation japonaise, le mur de la citadelle fut démantelé et servit à agrandir l'aéroport Kai Tak (Jones 2011). Pour autant, la fin de la guerre n'annonça pas un temps de repos dans la Chine, qui connut de 1945 à 1949 une guerre civile qui se termina par la victoire des communistes, qui instaurèrent la République populaire de Chine en 1949 (Britannica 2024), qui reste encore aujourd'hui la formation politique active en Chine. La Grande-Bretagne se trouvait alors dans une impasse, forcée de reconnaître la validité de la République populaire de Chine, puisque sa colonie était dépendante de leurs relations commerciales, et c'est donc malgré l'animosité occidentale envers toute forme de communisme qu'elle reconnut le nouveau gouvernement en 1950 (Tang 1994). Ainsi, les possibles planifications pour la citadelle furent perturbées par la guerre civile en Chine, mais aussi possiblement par la guerre de Corée qui eut lieu de 1950 à 1953 (Britannica 2024), et qui exacerba les tensions sino-occidentales. En effet, durant les années 50, la République populaire de Chine fit pression auprès de Hong Kong afin que la citadelle soit

préservée (Lawrence W. C. Lai 2018). C'est véritablement durant la deuxième moitié du 20e siècle que la citadelle prit l'apparence que nous lui connaissons: de 2000, sa population passa à 10 000, de 1945 à 1971 (McCoy 2021), puis bondit à 60 000 au courant des années 1970 (May 2022) en raison des personnes fuyant la révolution culturelle en Chine continentale qui eut lieu de 1966 à 1976 (Lieberthal 2024). C'est donc dans cette expansion exponentielle que la citadelle devint ce lieu aux bâtisses tassées, ce repaire de criminels et de sans-papiers sans avenir. Il faut attendre 1986 avant que le gouvernement britannique ne prît la situation en main et décidât de raser la citadelle, craignant que sa présence puisse alimenter une propagande anti-britannique à la suite de la passation du pouvoir prévue en 1997 (Jones 2011). L'opération était tenue sous secret, puisque le gouvernement craignait devoir dédommager un plus grand nombre de personnes si l'information venait à s'éventer: des profiteurs auraient pu venir s'installer dans la citadelle juste avant le recensement pour bénéficier d'une compensation et d'une relocation (Jones 2011). Il y avait donc un coût réel à cette opération: Hong Kong dû déboursier 350 M\$ US pour mener à bien la relocalisation des résidents (McCoy 2021). Si à son plus haut la population était évaluée à 60 000 personnes, le gouvernement supposait la présence d'environ 45 000 personnes avant la démolition, mais la seule recension officielle qu'il y eut nous renseigne qu'il y avait en réalité un peu plus de 30 000 personnes vivant dans la citadelle (Jones 2011). Ce qui est certain, c'est qu'il fut tout au long du 20e siècle difficile d'obtenir des approximations précises de la population. C'est donc en mars 1993 que commença la démolition de la citadelle, et elle se conclut en avril 1994. Le parc fut ouvert en 1995, avec quelques traces de son passé subsistant, tels l'arche sud, les canons et la structure du yamen (le bureau officiel) (McCoy 2021). La

transformation d'une enclave en parc commémoratif n'est pas anodin et s'avère un acte politique bien pensé: là où la perception populaire entrevoyait le crime, la saleté, l'absence de lumière, l'absence d'air respirable, un parc offrait un contre-discours architectural de propreté, de clarté, de luminosité, de surveillance (il est plus difficile pour les criminels de s'y cacher que dans la citadelle) et de planification étatique. Finalement, un peu avant que le gouvernement soit décidé à raser la citadelle, en 1984, un plan de transition du pouvoir entre la Grande-Bretagne fut négocié, et devint effectif en 1997, soit seulement trois années après la destruction de la citadelle (McCoy 2021). Cet accord accorde à Hong Kong une autonomie relative de 1997 à 2047, et est donc encore actif aujourd'hui.

Comme nous l'avons vu, c'est plus précisément durant la deuxième moitié du 20^e siècle que la citadelle devint cet étrange lieu aux gratte-ciels improvisés où s'entassaient des dizaines de milliers de personnes dans cette zone de 2,5 hectares (Popham 1993). Surnommée *Hak Nam* par les Hongkongais, ce qui se traduit par «noirceur», la citadelle n'eut de fait aucun raccord officiel au réseau électrique et aucun lampadaire dans les rues (Jones 2011). De plus, même en plein jour, la densité des bâtiments était telle que la lumière naturelle perceait à peine (Pullinger 1980). Les lieux étaient, au niveau du sol, fétides. Une fois entrée dans un bâtiment cependant, cela ressemblait à n'importe quel autre endroit dans Hong Kong à l'exception des connexions entre les bâtiments, qui permettaient de se déplacer en évitant l'odeur des rues. On pouvait retrouver dans la citadelle un large éventail d'activités, de licites à illicites: plusieurs spécialistes de la santé opéraient sans licence, tels que des dentistes ou des médecins. Il y avait aussi les nombreux repaires de la mafia, des fumeries d'opium aux tripots en passant par les bordels. Malgré son caractère extralégal, la citadelle n'était pas pour autant complètement déconnectée d'une présence gouvernementale. Outre

les nombreuses patrouilles ou raids de la police, il y avait le Fire Services Department, la poste, le Welfare Department, le Labour Department et l'Urban Department qui opéraient à différents niveaux dans l'enclave. Par exemple, l'Urban Department nettoyait régulièrement les rues au chlore (Jones 2011). Finalement, sur la photo que l'on retrouve sur la page Wikipédia, tant pour la version française qu'anglaise, et qui apparaît aussi dans le livre *City of Darkness: Life in Kowloon Walled City* (1993), on peut voir la citadelle se démarquer foncièrement d'un environnement vide, comme un bloc solitaire. Or, cette image peut porter à confusion, car le village Sai Tau Tsuen, au sud, fut rasé en 1985, et les deux zones tendaient à visuellement se fondre l'une dans l'autre (Cheng 2013). L'éradication de Sai Tau Tsuen accusa les traits du tissu urbain de la citadelle. Ainsi, elle était bien intégrée dans le tissu urbain.

Étonnamment, si la citadelle était le foyer des milliers de pauvres et de sans-papiers, le district de la citadelle, The Kowloon City District, était là où résidaient les familles parmi les plus riches de Honk Kong (Jones 2011). C'est peut-être en fait une des raisons pour laquelle la citadelle à tant impressionné leurs contemporains: Honk Kong était une colonie prospère, avec une économie dynamique et la citadelle apparaissait comme une incongruité. Pourtant, la citadelle de Kowloon incarne une disparité des richesses qui la dépasse largement et continue à ce jour dans Hong Kong. C'est un phénomène qu'on peut observer par exemple par le biais des maisons-cages, une pratique immobilière qui soulève des enjeux éthiques, car les plus pauvres sont forcés de vivre dans des conditions dégradantes.

Depuis sa transformation en parc, la citadelle de Kowloon est l'objet de réappropriations, tant par les artistes que par le gouvernement. À ce propos, le gouvernement chinois avait installé le musée «The Hong Kong History» dans le parc de Kowloon (Ng 2009). Choisir cet emplacement pour marquer l'idéologie du gouvernement chinois à la suite de la passation dans ce lieu hautement symbolique qui marqua les relations parfois ambiguës entre le gouvernement britannique et chinois est sans contredit un geste politique. Il s'agissait de réinscrire le territoire annexé dans un discours national de l'État chinois, et témoignait de la volonté du gouvernement de faire table rase de l'expérience locale et de la culture locale, ou du moins de les retravailler afin qu'elles servent mieux les intérêts de la Chine. Si le musée a fermé en 1995 pour rouvrir de manière permanente en 2001 dans le quartier de Tsimshatsui, il n'en reste pas moins que sa présence dans Hong Kong, et plus précisément son ouverture dans la citadelle, démontre la volonté du gouvernement chinois lors de la passation d'affirmer son autorité nouvellement obtenue. L'exposition permanente, quant à elle, tentait de promouvoir une prospérité hongkongaise, l'importance de l'ordre social ainsi qu'une spécificité hongkongaise face à l'exode de la classe moyenne, des cerveaux et des riches suivant la passation de pouvoir (Ng 2009). D'autre part, symbole de son endurente capacité à mobiliser un imaginaire collectif ou confluence des luttes de pouvoirs entre deux gouvernements et une vie anarchique rythmée par les criminels, la citadelle de Kowloon est aujourd'hui réappropriée dans des dynamiques de marchandisations capitalistes qui s'éloignent de l'expérience réelle de la citadelle pour plutôt en essentialiser des stéréotypes à travers des œuvres (Alistair Fraser 2017). Que ça soit à travers le cinéma, les jeux vidéo ou les mangas, la citadelle continue d'être un lieu réinvesti par des discours, qu'ils soient étatiques ou commerciaux.

Hong Kong: densité de la population, disparité des richesses et impact sur le cyberpunk

Hong Kong est l'un des endroits les plus densément peuplés au monde, avec une densité de 6 000 habitants au kilomètre carré (« Hong Kong: the facts » 2015), et pour cause: 75% du territoire est sous-développé (McCoy 2021), concentrant la majorité du tissu urbain dans 25% du territoire. Conséquemment, les prix de l'immobilier s'envolent, dans une économie considérée comme l'une des plus libre du monde (« Hong Kong continues to rank among top of world's freest economies » 2023), privant les plus pauvres de logements abordables. Dans ces conditions, les habitants moins nantis subdivisent l'espace disponible, par exemple avec les tong lau, ces tours d'habitation typiques de Hong Kong avec un rez-de-chaussée commercial, ou encore avec les tristement célèbres maisons-cages. Les maisons-cages sont des espaces si réduits qu'ils se résument qu'à un seul lit, venant bien souvent avec des problèmes d'aération, d'hygiène, d'infestation et aussi des risques d'incendie: plus d'une dizaine de personnes peuvent se partager un seul étage, une seule cuisine et une seule toilette. Malheureusement, le champ d'action du gouvernement est limité par le lobbying des propriétaires: c'est ainsi qu'entre 1997 et 2005, un vaste plan d'action devant mener à la construction de 400 000 logements sociaux a été rétracté en raison de leur pression sur le gouvernement (Changy 2009). Encore aujourd'hui, en date de 2022, on évalue à plus de 200 000 le nombre de personnes vivant des de telles conditions (Wong 2022). Ce chiffre vertigineux s'explique aussi par le fait qu'un cinquième de la population hongkongaise vit sous le seuil de pauvreté (Wong 2022), et ce, malgré que Hong Kong

possède l'une des plus fortes économies au monde. On voit donc que la citadelle n'était pas la source des problèmes dans la colonie, mais bien une manifestation parmi d'autres. Par exemple, le quartier désormais le plus pauvre de Honk Kong, Sham Shui Po, peut aussi être considéré comme une enclave de pauvreté. Auparavant lieu de l'industrie du textile et des ampoules, il est désormais un lieu abritant les plus pauvres et les moins éduqués, les immigrants sud-asiatiques et africains ainsi que les Chinois en provenance de la Chine continentale (Cheng 2013). C'est aussi l'un des endroits les plus densément peuplés du territoire (Cheng 2013), où s'entassent 400 000 résidents dans une surface de 1047 hectares (soit environ 10 km carrés). Si on reste loin de la densité de la citadelle, Sham Shui Po incarne malgré cela les mêmes problèmes: ceux d'une incroyable disparité des richesses et d'une mauvaise gestion des espaces constructibles et du manque d'initiative pour le développement de logements sociaux.

Cette concentration de la pauvreté, de pair avec le consumérisme de la société hongkongaise, favorise l'émergence d'une économie d'objets de seconde main, qui prend place principalement dans les marchés de rue, mais qu'on peut aussi retrouver dans des espaces commerciaux moins prisés, avec par exemple le bâtiment Chungking Mansions. Cet endroit, situé dans le district Yau Tsim Mong, accueille plus de 380 commerces et 10 000 visiteurs quotidiens, et les transactions s'y déroulant couvrent le spectre de la légalité, et ce flux de capital reste modeste (McCoy 2021). Ces transactions, qu'elles soient de l'ordre de l'économie de seconde main des petits marchés de rue ou qu'elles se déroulent dans un «centre commercial» de transactions modestes et parfois illégales, appartiennent à

l'économie informelle. Ces manières de faire sont foncièrement punk: nous l'avons vu⁹, le punk se caractérise par une production autonome à l'extérieur des circuits de production et de distribution traditionnels. Cette autonomie des usagers va à l'encontre des stratégies planificatrices étatiques, et s'inscrit dans des tactiques déployées dans le quotidien, dans les rues, pour reprendre le vocabulaire de Certeau (Certeau 1990). C'est particulièrement cette relation «du bas vers le haut», où les usagers récupèrent ce qui traîne, ce qui est laissé derrière par l'intense production, qui intéresse les auteurs cyberpunk: «the essence of cyberpunk lies in not so much cyberspace as a junkyard, where punkish Lo Teks inhabit a transnational/deterritorialized zone and keep re-appropriating street technology with an aim of overturning the dominant culture» (Tatsumi 2018). Si les habitants de Sham Shui Po, de la citadelle ou les commerçants des marchés de rue et du Chungking Mansions n'ont pas l'intention de renverser la culture dominante, on peut concevoir leurs pratiques et leur existence comme une culture parallèle à celle dominante. Dans leurs pratiques et leur existence même, on peut identifier cette habilité d'un «recyclage débrouillard», une revalorisation de ce qui est déjà là. Cette manière de faire est aussi présente à même l'écriture cyberpunk, Gibson est par exemple cité pour avoir une écriture qui fait large part à l'accumulation de produits, de marques (Tatsumi 2018). À sa manière, Gibson développe un style du collage, du pastiche. Mais le cyberpunk ne concerne pas uniquement le côté «low tech» de la production (ou revalorisation) et distribution des biens, il concerne aussi le côté «high tech», d'où le préfixe «cyber». Et à travers l'utilisation des nouvelles technologies émerge un deuxième flot: à la suite de celui des marchandises, celui de

⁹ Ce chapitre vient *après* celui d'introduction sur le cyberpunk.

l'information. Les auteurs cyberpunks furent marqués par le livre *The Third Wave* de Toffler (1980), qui prédit que le prochain capital sera informationnel. Et Hong Kong, comme d'autres mégalo-poles asiatiques, possède un transit informationnel important, tant patent (dans les rues, sur les affiches, etc.) que latent (les transactions, les données produites, ce qui transit par internet, etc.). Et cette accumulation d'information concourt aussi à créer cette impression de pastiche: «Thus an area [Hong Kong] once inhabited by comparatively low-income locals has been transformed by commercialism into a high-tech wonder, a bewildering collage of signs and patterns with enough anarchic elements remaining (a small part of the market and old style shops) to create a sense of pastiche» (Yuen 2000). Au-delà de ces caractéristiques, qui semblent révélatrices sur la raison de la popularité de Hong Kong dans le genre cyberpunk, on pourrait aussi ajouter la confluence entre les cultures occidentales et orientales. Évidemment, cela n'est pas propre à Hong Kong, et on pourrait faire cette remarque pour à peu près toutes les grandes villes asiatiques où une tension existe entre une culture et des pratiques traditionnelles et un capitalisme mondialisé. Mais Hong Kong est d'autant plus remarquable que, en tant qu'ancienne colonie britannique, elle est désormais un centre financier éminent, figure de proue d'un capitalisme débridé. Cette négociation est en outre particulièrement intéressante puisqu'elle entre en friction avec son entité politique englobante, la Chine continentale, qui elle se réclame d'une économie plutôt planifiée et communiste. C'est dans ce contexte que s'explique la pertinence des remédiations de la citadelle: elle est un emblème de cette imbrication des pouvoirs, mais aussi des autres caractéristiques mentionnées plus haut, à savoir cette économie informelle d'objets de seconde main, et cette autonomie des habitants. Les remédiations de la citadelle ne sont aujourd'hui

possibles qu'à travers des fictions, permettant une plus grande liberté sur les discours qu'elle mobilise. Cette réinvention, cette réadaptation de cet espace autrefois réel, désormais virtuel, permet de renégocier les identités collectives, politiques et individuelles. C'est peut-être en cela que la citadelle est désormais autant mobilisée dans l'imaginaire collectif, car elle se situe à la frontière des rapports de force politiques, de la réalité et de la fiction:

«Although Chinese government destroyed it in 1993, this City still keeps inspiring writers and artists to produce novels and video games with the very site as the main setting. While it used to hover over the political boundary between Britain and China, this huge walled city now deconstructs and reinvents itself the very epistemological boundary between reality and virtual reality» (Tatsumi 2018)

Cette convergence entre le matériel et l'information trouve un nouveau souffle en ce que la citadelle, autrefois lieu «low tech», est désormais réincarnée par et à travers les nouveaux médias, tels que le cinéma et les jeux vidéo. Et même sous la plume de Gibson, elle apparaît comme un envers de l'internet. Dans son roman *Idoru* (1996), Gibson utilise la citadelle sous forme de *scrap file*, sorte de tout-poubelle de l'internet, renouant avec ses origines matérielles de lieu de corruption et en dehors de la surveillance étatique.

En conclusion, la citadelle eut un impact sur le cyberpunk, tant par son caractère extraordinaire, que par tout ce qu'elle incarne: une imbrication des pouvoirs politiques, des tensions entre orient et occident, le local et global, le punk et le capitalisme, l'économie informelle et formelle. Au point que Fraser et Li considère la citadelle comme étant «the most concentrated essence of Hong Kong» (Alistair Fraser 2017). Mais au-delà de la seule

citadelle, Hong Kong apparaît aussi comme le lieu privilégié de l'imaginaire cyberpunk. Sa grande disparité des richesses, où de multiples gratte-ciels côtoient des enclaves comme Sha Shui Po, et où certains habitants doivent vivre dans des maisons-cages, son flot de produits et d'information, sa confluence entre orient et occident, entre capitalisme ultralibéral et économie informelle, en fait une mégalopole prisée par les auteurs cyberpunks. Si la citadelle fut rasée avant l'entrée au 21^e siècle, la mégalopole évolue pourtant désormais avec les mêmes symptômes qu'auparavant cette verrue urbaine incarnait. Seulement, la citadelle en était «un concentré» pourrions-nous dire. Sa marque sur l'imaginaire collectif n'est pas tarie, et la citadelle servira encore de lieu incessamment remédié et réinterprété, où les rebuts, leur réutilisation et revalorisation, l'indépendance et l'autonomie des habitants, servira de terreau fertile à d'autres contre-discours ou révolutions, à d'autres renégociations des passés.

Chapitre d'analyse¹⁰

Introduction

Après avoir exploré le courant cyberpunk et contextualisé la citadelle de Kowloon, nous pouvons enfin attaquer le cœur de l'analyse, à savoir le quartier de Dogtown dans *Cyberpunk 2077*. Pour mener à bien cette analyse, j'ai décidé de m'appuyer sur le concept de l'espace social proposé par Lefebvre dans son livre *La production de l'espace* publié en

¹⁰ Pour le présent chapitre, le cadre théorique est tiré de *La production de l'espace de Lefebvre* publié en 1974 et les informations relatives à l'histoire du jeu et au jeu de *Cyberpunk 2077* de CD Projekt Red publié en 2020 et son extension *Phantom Liberty* publiée en 2023 ainsi que du livre *Cyberpunk Red* publié en 2020 conjointement par R. Talsorian Games et CD Projekt Red.

1974. Lefebvre est un philosophe français marxiste né en 1901 et mort en 1991 (Shields, 2002), contributeur important de la pensée marxiste en occident (Elden, 2004). Auteur prolifique, Lefebvre s'intéresse entre autres à la politique, à la sociologie urbaine et à la vie quotidienne à travers des concepts comme celui d'État, d'autogestion ou encore de mondialisation (Elden, 2004). Dans son livre *La production de l'espace*, Lefebvre propose une approche tripartite de l'espace pour mieux le comprendre et l'analyser. Ce cadre théorique permet de soulever non seulement les différentes dynamiques qui structurent l'espace, mais aussi de les articuler ensemble autour d'une pensée critique du système capitaliste et de l'État. Cette approche est pratique pour éviter le piège d'une analyse figée, abstraite et unidimensionnelle de l'espace qu'ont parfois certains penseurs. Lefebvre réussit à formuler ses analyses en les y intégrant dans la réalité de l'espace tel que vécu par ceux qui y habitent, sans tomber dans une approche rationalisante et abstraite qui éclipserait une dimension humaine et corporelle de l'espace. Utiliser son concept d'espace social, et le mettre en tension avec les définitions qu'il nous a fournies d'État et de Nation, me donnera l'occasion d'étendre l'analyse de l'espace vers une réflexion plus globale de l'œuvre vers le système capitaliste global et faire des rapprochements intéressants avec les définitions de Lefebvre entre œuvres et travail. Lefebvre n'est pas qu'un penseur de l'espace local, mais aussi de l'espace global avec un regard acerbe et sans merci pour ce dernier. Je commencerai donc par expliquer les concepts d'État, de nation et d'espace social avant de les appliquer au sujet de ma recherche, Dogtown. Par la suite, j'analyserai les inspirations transmédiales de Dogtown en lien avec le quartier de Night City de Gibson et la citadelle de Kowloon.

Définitions

État et nation

Les concepts d'États et de nation sont des concepts qui se recoupent. À preuve, le terme État-nation lie ensemble nation et État. Plus particulièrement, dans une analyse de la zone extralégale, il sera pertinent d'avoir au préalable défini ces concepts, qui serviront pour mieux comprendre quel genre d'État est mis en scène dans Dogtown. Pour mieux saisir ces différents concepts, je m'appuierai sur les définitions proposées par Lefebvre, mais évidemment, ce sont des concepts politiques ou géographiques qui ont largement été discutés par les penseurs, et ce, depuis l'antiquité. Pour Lefebvre, l'État réunit des forces productives du territoire qu'il contrôle et la nation serait l'unité spatiale, résultat de son action de conjonction «des unités de production économiques et d'activité sociale éparses sur un territoire». L'État relève de la planification et de la structuration de l'espace social pour le reproduire et en assurer ses conditions d'existence, mais aussi afin d'en maximiser le capital. La domination de l'État passe de plus par le militaire, qui lui permet d'assurer la protection de son espace et d'accroître la domination des espaces étrangers. En d'autres mots, l'État est avant tout un cadre spatial. Il n'est pas une force productive en lui-même, mais assure la reproduction de son propre espace, celui de la classe dominante, du contrôle des «citoyens» (un terme d'ailleurs que Lefebvre évite délibérément tout au long de son œuvre) et des forces productives. L'État organise donc l'espace social. Et sa mainmise sur son espace en est une violente: elle passe par la possession des ressources naturelles, du territoire, d'une accumulation du capital, d'une appropriation de la nation et des pratiques de l'espace, dans une homogénéisation réductrice de leur nécessaire pluralité. Lefebvre

s'inscrit à ce propos en droite ligne avec Max Weber en posant l'État comme prétendant au monopole de la violence. Ainsi, l'État consolide un «rapport de forces entre les classes [...] [et] les espaces qu'elles occupent». C'est donc à travers le territoire que se déploie la stratégie politique de l'État, mais son cadre spatial ne saurait être réduit à ce seul territoire. D'un point de vue historique, les villes ont eu tendance à concentrer un certain pouvoir, une accumulation des richesses et des savoirs, en s'érigeant comme centre ayant une emprise sur leur périphérie. Cette relation centre-périphérie, enjeu de politique, perdure aujourd'hui, mais différemment: l'État fait voler en éclats les codes des villes en s'érigeant au-dessus d'elles. Désormais, les villes assurent plutôt un rôle de coordination des flux: «ceux d'énergie et de main-d'œuvre, ceux des marchandises et de capitaux». N'en reste pas moins que Lefebvre considère les villes comme de vastes machines qui consomment des énergies naturelles, produisant leur propre espace.

Espace social

L'espace social est un concept au cœur de la pensée de Lefebvre qui structure sa démarche dans son œuvre *La production de l'espace*. C'est aussi ce concept, qui se déploie à plusieurs niveaux, que j'ai choisi d'utiliser pour orienter ma recherche. Le concept d'espace social de Lefebvre permet d'avoir un point de vue plus nuancé et global pour une analyse de l'espace, sans tomber dans les écueils philosophiques de l'abstraction pure. En effet, Lefebvre met bien en garde contre l'espace géométrique abstrait tel que Descartes le propose par exemple, car cet espace n'a aucune prise sur la réalité. À cet espace mental abstrait des philosophes et mathématiciens, Lefebvre le double de l'espace mental des *usagers d'un espace*, jamais complètement abstrait, car toujours lié à un espace donné, ce qui n'est pas

sans rappeler l'être-là parmi les choses d'Heidderger. Et de ces deux espaces mentaux se retrouvent dans la pratique de l'espace qui unit à la fois les représentations de l'espace (la conception abstraite des philosophes de l'espace comme étendue pure ou environnement mathématique) et les espaces de représentation (ceux des usagers de l'espace). Les espaces de représentation peuvent inclure des symboles présents dans l'espace, les histoires sur l'espace faites par les usagers, mais aussi ces mêmes éléments que le pouvoir réussit à imposer aux usagers de l'espace. Par exemple, cela pourrait concerner au Moyen Âge tous les mythes et histoires qui circulent sur une ville entre les habitants: comment elle a été fondée, les héros qui y sont nés, les prouesses de guerre de la ville défenderesse assiégée, etc. Et les symboles qui feraient sens pour les citadins seraient la place du marché et ce qu'elle symbolise d'ouverture sur le monde, le château en ce qu'il incarne le pouvoir, le four à pain comme espace de réunion et d'échange informel, etc. Lefebvre utilise les termes de perçu (la pratique de l'espace), vécu (les espaces de représentation) et de conçu (les représentations de l'espace) pour résumer son approche triadique. Cette conception oppose de plus les concepteurs aux utilisateurs, dans une dualité top/bottom. Pour Lefebvre, la rationalité est mobilisée pour le contrôle de l'espace, par les concepteurs, les penseurs et les décideurs dans une dynamique *top-down*, là où le vécu chargé de sens appartient plutôt aux usagers de l'espace dans une dynamique *bottom-up*, mais évidemment dans ceux deux dynamiques, qui se retrouvent dans la pratique de l'espace, il n'y a pas de délimitations claires et nettes puisque le pouvoir peut aussi mobiliser des symboles et des histoires, et que les utilisateurs vont aussi avoir des conceptions de l'espace. Donc en résumé, pour Lefebvre, l'approche de l'espace doit toujours prendre en compte les personnes qui l'occupent, le mobilisent, l'aménagent, y vivent. Que ça soit pour

comprendre comment le pouvoir et ses institutions organisent l'espace pour en assurer un meilleur contrôle ou pour voir comment les utilisateurs se l'approprient, un espace social doit toujours être considéré dans sa dimension sociale. C'est d'ailleurs pourquoi l'espace ne devrait pas être considéré comme un produit selon l'auteur, par exemple la ville comme la résultante des planificateurs, mais comme simultanément et continuellement un produit (qui se renouvelle sans cesse) et un processus. Par exemple, Lefebvre illustre que l'espace de l'automobile, dont on peut rapidement mentionner les routes, les voitures, les stations essence, les garages, les concessionnaires, etc., est produit et reproduit puisqu'il engendre des capitaux par le biais des ventes et des taxes, des frais chargés aux citoyens et que ces mêmes capitaux sont ensuite réinvestis dans la reproduction/production de l'espace de la voiture. Ainsi, les usagers *consomment productivement* l'espace de l'automobile. Finalement, à plusieurs reprises, Lefebvre souligne l'importance du corps dans la production de l'espace, car c'est de lui ultimement que tout est issu (les rythmes de la pratique de l'espace, les conceptions et espaces de représentation). Et c'est aussi à travers lui que la pratique de l'espace advient, et donc aussi, son appropriation qui peut détourner les visées contrôlantes et rationalisantes des décideurs et planificateurs (ce qui n'est pas sans suggérer une dualité entre la raison et le corps, entre le contrôle et la liberté). Ainsi, Lefebvre met l'accent dans sa pensée sur la corporalité et le vécu de l'espace.

Espace conçu, perçu, vécu

Effectuer une analyse d'un espace fictif demande de se pencher sur des traces. Cela est d'autant plus vrai lorsqu'il s'agit des représentations de l'espace. En effet, si par le jeu on vit l'espace modélisé et on le pratique, tant qu'en tant que joueur qu'à travers le personnage,

nous sommes cependant limités à ce qu'offre le jeu en discours sur son espace. Heureusement, l'espace lui-même n'est jamais dénudé de sens ou vide d'analyse et même s'il s'agit d'un espace fictionnel: sa modélisation et la manière dont il est mis en scène contient une foule d'informations. C'est donc à partir de ces traces que j'essaierai d'esquisser quels pourraient être les représentations de l'espace de Dogtown dans *Cyberpunk 2077*. Pour rappel, les représentations de l'espace se rapportent à comment les penseurs et les décideurs traitent l'espace qu'ils essayent de délimiter/contrôler. Puisque comprendre l'histoire d'un espace nous amène à mieux comprendre comment il est conçu, ou pourquoi il est conçu comme tel, nous commencerons par regarder l'histoire de Night City, du district Pacifica et ensuite de Dogtown. Le contexte précède la texture de l'espace; c'est donc par la suite que nous analyserons l'imbrication de Dogtown dans Pacifica, puis de Pacifica dans Night City. Pour terminer l'analyse des représentations de l'espace, nous nous pencherons sur Dogtown plus précisément, et ce que son terrain abandonné nous renseigne sur la manière des personnes aux pouvoirs de le concevoir.

Représentations de l'espace (conçu)

L'histoire de *Cyberpunk 2077* est une uchronie, puisque certains des éléments historiques remontent à la fin du 20e siècle et ne correspondent pas à l'histoire réelle. Cependant, *Cyberpunk 2077* n'est pas une utopie, dans l'acception stricte du terme, puisque Night City prend place dans la baie de Morro Bay aux États-Unis, un lieu réel. Ainsi, sans entrer dans les détails, comprendre certains éléments de l'histoire fictionnelle de Night City permet de mieux comprendre l'apparition de Dogtown dans l'univers de *Cyberpunk 2077*. Je ferai une brève présentation de l'histoire de Night City, puis du district Pacifica et Dogtown.

En forme longue the Free City of Night City, dont le slogan est The City of Dreams, nommée d'après son fondateur, Richard Night, Night City est une ville planifiée, dont la construction fut entamée en 1994 sous l'impulsion de Night, appuyé par plusieurs multinationales dont Arasaka. Elle est située entre la Californie du Nord et du Sud, la première faisant partie de la ligue des États indépendants, la seconde étant alignée sur les intérêts des NUSA (New United States of America). La ville rencontra assez tôt des problèmes liés aux gangs, mais aussi entre les corporations elles-mêmes, ce qui mit un frein à son développement. En 2023, une troupe de Militech dont Silverhand faisait partie a fait exploser une bombe nucléaire dans la tour d'Arasaka, réduisant le centre-ville en poussière. Arasaka fut accusé pour l'explosion et banni du continent.

Pacifica était, avant d'être une zone extralégale, un centre de villégiature nommé Pacifica Playground qui borde, comme son nom le laisse supposer, l'océan Pacifique. Pacifica fut opérationnel de 2045 à 2068. Or, la guerre d'unification perturba le développement de cette zone. La guerre d'unification est une guerre qui fut amorcée sous la présidence de Rosalyn Meyer, présidente des NUSA, afin d'unir par la force certains États indépendants dont entre autres la Californie du Nord. Or, Pacifica Playground est positionné au Sud de Night City, ce qui en fait une porte d'entrée pour des troupes militaires en provenance du Sud de la Californie, dans le conflit affilié au NUSA. Night City quant à elle essayait de conserver une posture de neutralité, mais sa position entre les deux parties adverses de la Californie la plaça dans une position délicate. Ainsi, avant même le début des hostilités, Pacifica Playground fut abandonné. Pendant la guerre, Pacifica Playground ainsi que d'autres parties de Night City furent occupées par le colonel Hansen affilié aux NUSA. En 2070, le conseiller municipal Lucius Rhyne demanda la protection d'Arasaka, et un de leur

porte-avions qui arriva dans Night City, dans une démonstration de force, mena à un traité de paix et annonça le retour d'Arasaka sur le continent qui en était exclu depuis leur bannissement. L'accord d'Arvin fut signé en 2070 pour mettre fin à la guerre, dans la Californie du Sud. Night City devint une métropole complètement indépendante, tant des NUSA que de la Californie du Nord, mais devint par le fait même à la solde d'Arasaka qui put d'ailleurs y réinstaller son siège. Un mur fut érigé après la guerre par les NUSA pour démarquer la Californie du Sud, qu'on peut apercevoir au Sud de la carte dans *Cyberpunk 2077*. Après la guerre, Hansen décida de désertre le NUSA, en désaccord avec le traité d'Arvin. Le territoire qu'il décida d'occuper de manière permanente était délimité par des murs érigés avant la guerre lors d'une «fuite de gaz» durant des constructions (il s'agissait en fait de la découverte d'un laboratoire secret de Militech sous le chantier de construction). Cette portion de Pacifica Playground s'appelait Serenislands, qu'il renomma Dogtown. Surveillé par une milice armée aux ordres d'Hansen, Dogtown est devenu un terrain de jeux pour les criminels et la contrebande.

Une fortification haute cerne le territoire de Dogtown, et empêche le joueur d'y accéder, car il est impossible de grimper dans *Cyberpunk 2077*. Malgré cela, il est apparent que cette fortification fût érigée après-coup, c'est-à-dire qu'elle ne faisait pas partie initialement du tissu urbain: elle tranche à travers des routes, des magasins et des passerelles piétons. Les magasins à la frontière sont placardés et inaccessibles, souvent agrémentés de gang de rue squattant les alentours. Malgré cette haute frontière, Dogtown reste bien visible: on peut apercevoir, depuis l'extérieur de son territoire, de grands gratte-ciels abandonnés, des grues de constructions, et autres bâtisses en piteux état. La seule entrée vers Dogtown est sous haute surveillance de sa milice armée, Bargheist. Cette entrée est située en face du

Grand Imperial Mall, sous une passerelle piétonne qui mène aussi à Dogtown, laquelle passerelle est impossible d'accès au joueur. Le joueur peut librement entrer ou sortir de Dogtown via l'entrée, après avoir subi un scan de sécurité sous l'œil de plusieurs hommes armés avec des fusils et des mechas. De même, depuis l'intérieur de Dogtown, le joueur peut sortir librement suivant un processus identique. Or, s'il est recherché par la police de Night City (le NCPD) pour avoir commis une infraction dans la ville ou par le Bargheist pour avoir commis un meurtre dans Dogtown, le joueur ne peut à ce comment utiliser l'entrée principale. Dogtown est situé au sein de Pacifica, qui, quoiqu'étant un district exclu de Night City (j'y reviendrai), n'est pas complètement à l'abandon ou dénué de présence policière. Si le NCPD n'y patrouille pas activement, la présence des policiers n'est pas exclue, et il est possible de rencontrer non seulement des polices dans le quartier, mais aussi des organes affiliés comme le Netwatch ou l'équipe de décontamination après-désastre par exemple. Mais ce sont plutôt des gangs de rue qui squattent un peu partout dans Pacifica, étant donné son statut. Ceci étant dit, il faut tempérer que même si certaines bâtisses sont clairement déperies et abandonnées, comme le Grand Imperial Mall par exemple, d'autres semblent bien entretenus et de plus, les voies de circulation sont généralement en bon état (à l'exception de la section de rue perpendiculaire en face de l'entrée de Dogtown qui est envahie par les sans-abris et jonchée de digues de béton), et certaines connectent des districts réguliers de Night City. On peut remarquer aussi près des frontières de Dogtown un effet d'appauvrissement de l'usage de l'espace. C'est un effet dont parle Jacobs dans *The Death and Life of Great American Great Cities*:

Borders can thus tend to form vacuums of use adjoining them. Or to put it another way, by oversimplifying the use of the city at one place, on a large scale, they tend

to simplify the use which people give to the adjoining territory too, and this simplification of use-meaning fewer user (Jacobs 1961)

On peut en effet remarquer que tout autour des frontières de Dogtown, personne ne circule et les seuls usagers sont des gangs de rue, squattant. Cette tendance est d'autant plus accrue que dans ce cas précis l'État ne peut pas intervenir pour revitaliser ces zones qui n'ont d'autre pertinence que d'être adjacentes à la frontière. Comme je l'ai mentionné plus haut, c'est que Pacifica a été exclu de Night City. Évidemment, Dogtown l'était déjà, mais pour Pacifica, il s'agit dans l'histoire du jeu d'un changement de statut récent. Ce changement a été opéré par le maire Lucius Rhyne en 2077 afin de présenter à la population une «baisse du taux de criminalité». C'est dans ce genre de situation qu'on peut remarquer que la relation entre le centre et les périphéries relève véritablement d'un enjeu politique comme l'indique Lefebvre. Puisque l'État, en butte à des contre-pouvoirs et des formes d'autogestion, était incapable de contrôler le district et d'y affirmer sa présence, il a été décidé d'expulser le district. Évidemment, cette expulsion advient uniquement dans la représentation de l'espace, car même si les décideurs rayent le district de la carte de la ville, il n'en existe pas moins et reste toujours imbriqué dans le tissu urbain.

Night City s'inscrit aussi dans une dynamique politique plus large qui inclut un effort de centralisation des NUSA et cela peut concrètement s'observer par les frontières intraversables pour le joueur qui bordent la carte au Sud. Dans *Cyberpunk 2077*, les marginaux sont poussés non seulement en périphérie (dans les badlands), mais aussi dans un point de fuite interne (Dogtown). Dans Pacifica, les habitants sont moins surveillés par l'État, mais peuvent toujours être poursuivis, ce qui n'est pas le cas pour Dogtown, dont

l'entrée est proche du centre de Pacifica. Pacifica et Dogtown sont un double point de fuite pour les habitants de Night City, qui peuvent être aspirés par ces territoires où la discipline étatique est réduite puis inexistante. Or, comme chaque point peut devenir un nouveau centre, les habitants doivent, une fois dans Dogtown, se soumettre à un nouveau pouvoir et une nouvelle discipline, quoique moins contraignante.

Ce qu'une simple marche dans Dogtown nous révèle, c'est premièrement son histoire. Puisque le territoire n'est que peu investi par le pouvoir, partout l'on peut remarquer les marques de l'ancien pouvoir ayant exercé sur ce qui fut Sereneislands. Complexes hôteliers, bars, commerces, gratte-ciel en tout genre, Dogtown montre partout qu'il fut autrefois un espace autre, destiné au loisir et à la consommation. On peut par exemple observe un obélisque au centre de Dogtown, brisé, qui n'est pas sans rappeler celui de Washington et qui indique aussi, par sa présence, l'idée d'une fierté américaine désuète. Mais ce qui frappe surtout, et même depuis l'extérieur de Dogtown, c'est l'abandon des infrastructures. Plusieurs infrastructures dans Dogtown sont laissées à elles-mêmes, pour ne pas dire la quasi-totalité. Des grues immobiles depuis tellement longtemps qu'elles servent parfois de passerelles ponctuent le paysage de la zone. Des bâtisses sont éventrées, des panneaux publicitaires néontisés éclairent à moitié, et les rues se terminent abruptement sous des amoncèlements de terre. Cet état des lieux nous renseigne sur la conception de Dogtown pour Hansen: le chef de l'armée n'essaye pas d'investir (dans) l'espace, de construire un tissu social. Dogtown est simplement et purement conçu comme trou législatif et rien d'autre. C'est-à-dire un lieu où Hansen peut passer des marchés illicites à l'abri des regards, et où il peut accueillir des criminels et de grands noms sans contraintes. D'ailleurs, il n'est pas anodin de soulever que les seuls lieux entretenus de Dogtown sont le Black Sapphire, la

tour d'où Hensen exerce son pouvoir, le EBM Petrochem stadium, lieu d'échange et de marchandage dans Dogtown, et le Heavy Hearts Club, un club choc qui accueille même des étrangers de Dogtown.

Ainsi, l'histoire de Pacifica et Dogtown, leur tissu urbain et l'état des lieux de Dogtown nous renseignent sur la conception de l'espace de Dogtown. Du point de vue des autorités de Night City, Dogtown est un statu quo nécessaire: il ne vaut pas la peine d'engager une lutte armée avec Hansen et ses hommes pour un territoire dévitalisé qui demanderait des investissements massifs. Night City étant une cité-État, elle ne possède pas une puissance militaire conséquente et doit pour cela s'en remettre à Arasaka, qui par conséquent contrôle indirectement la ville. En tant que compagnie privée, Arasaka est donc motivée par des intérêts financiers. Dogtown, par les appauvrissements des espaces limitrophes qu'il entraîne, a peut-être aussi poussé Night City à déconsidérer le district dans lequel il se trouve, Pacifica. Pour Hansen, il est clair que Dogtown n'est pas un projet de société modèle, mais bien plus un espace sans contrainte pour effectuer des actions illicites au regard des lois de Night City, en témoigne l'abandon général des lieux et du repli frontalier de la zone sur elle-même: les frontières qui préexistaient à l'occupation d'Hansen lui servent bien. Finalement, on peut aussi apercevoir les anciennes conceptions de l'espace qui traversent Dogtown: comment il fut pensé pour être une extension de Night City, lieu de villégiature pour les plus riches.

Espaces de représentation (perçu)

Après avoir traité de la conception de l'espace, c'est-à-dire comment l'espace est conceptualisé par les gens au pouvoir, je parlerai ensuite du point de vue opposé: celui des

usagers de l'espace. C'est ce que Lefebvre appelle les espaces de représentation. Ces espaces englobent les perceptions des usagers d'un espace et donc les symboliques dont un espace est chargé et aussi les histoires que les usagers se racontent en lien avec l'espace qu'ils habitent.

L'espace symbolique le plus puissant est pour Lefebvre ce qu'il appelle l'espace absolu, soit l'espace de la mort. L'espace absolu relève de la religion et du pouvoir politique. La religion n'est pas présente dans *Cyberpunk 2077* en tant qu'institution ayant un pouvoir sur l'espace, comme le fut pendant longtemps l'Église en Europe par exemple. Cependant, une marque du territoire de Dogtown est foncièrement religieuse et centrale dans l'espace des usagers. Il s'agit d'un arbre, symboliquement situé au centre de l'espace public des citoyens, genre d'agora cernée d'habitations et de commerçants. Cet arbre est tapissé de photos de personnes mortes ou disparues. Non seulement la position centrale de cet arbre est symbolique, mais le fait que ce «monument funéraire» de fortune soit représenté par un arbre est aussi chargé de sens. L'arbre représente la croissance, la force et la stabilité, mais aussi la connexion entre l'invisible, l'*infra* (les racines plongées dans la terre), ce qui est devant soi, l'*ante*, le tronc, et par delà le feuillage, ce qui porte vers le ciel, le *supra*. L'arbre agit comme connecteur social, reliant des gens dans le deuil et par l'expérience de la mort, agit comme catalyseur des forces sociales des habitants de Dogtown. Cet espace a ceci de particulier qu'il est aménagé par les habitants, alors que les autres espaces absolus sont investis par le pouvoir. Le deuxième espace absolu est le Black Sapphire, espace de la mort, car concentrant la puissance militaire du pouvoir politique, et faisant donc planer la menace de la mort à ses alentours. Cette bâtisse est aussi la plus haute de Dogtown, et cela n'est pas un détail. La verticalité symbolise en effet la puissance, et dans ce cas-ci celle

qu'Hansen essaye d'imprimer sur les habitants. La bâtisse est évidemment impénétrable pour les habitants de Dogtown, et est réservée aux invités. Ainsi, si la base est militairement et lourdement gardée, le toit du Black Sapphire revête une tout autre apparence, aménagé pour les réceptions et la fête : la bâtisse même témoigne d'une dichotomie, d'un excès dans la distribution des corps, entre les interdictions (l'obscène) et la scène, sur le toit, le tout sur distribué sur un axe vertical. Un symbole qui incarne l'espace absolu du pouvoir politique est un vaisseau qui survole Dogtown constamment, avec un panneau publicitaire affichant le visage d'Hansen et dispensant des messages aux habitants de Dogtown. Ce visage flottant en permanence au-dessus des habitants est comme la présence suprême et toute-puissante de l'autorité, comme si Hansen s'adressait depuis l'au-delà aux habitants.

La symbolique de l'espace passe aussi par les noms qui sont attribués aux marques du territoire ou au territoire lui-même, ainsi qu'aux icônes (drapeaux, logos, etc.). Pour Dogtown, on peut traduire littéralement par «Chien ville». L'emblème de Dogtown vient cependant clarifier de quel genre de chien dont il s'agit: un de ceux qui sont intimidants, la gueule ouverte, avec des crocs en dent de scie. Ce genre de chien vient avec toute une charge symbolique: celle de la chasse, de la violence, de la cruauté, de l'intimidation. Autrement, on pourrait dire du bâtiment Black Sapphire, en raison de son nom, qu'il est un bien précieux de l'État. D'ailleurs, c'est un bâtiment noir.

Finalement, les discours qui circulent sur l'espace sont primordiaux pour mieux en comprendre la perception des usagers. Malheureusement, à ce titre, il est difficile d'en savoir plus que les quelques bribes que les habitants de Dogtown peuvent bien vouloir dire.

En général, ce qui ressort des conversations des habitants, c'est systématiquement qu'ils veulent quitter Dogtown. Ils sont soit en manque de moyens, ou recherchés à l'extérieur, mais tous chérissent l'idée de partir. Du point de vue des discours des usagers, Dogtown est une espèce d'anti-lieu, un endroit où partir semble être une priorité, plutôt que de s'établir.

En conclusion, on peut voir que l'espace perçu écrase vraiment les habitants de Dogtown. Au mieux se sont-ils aménagés un petit espace mortuaire, avec un arbre symbolique, situé au centre de leur milieu de vie. Mais la voix et l'image du pouvoir flottant au-dessus de leur tête en permanence, et la tour du Black Sapphire écrase les environs de sa puissance, laissant peu de place à la compétition. De plus, l'emblème de Dogtown invite peu au confort ou à l'épanouissement, mais déclare dès sa frontière qu'il s'agit d'un espace de violence et de survie. Finalement, les habitants discutent de cet espace comme d'un lieu où ne pas être, où ils furent poussés par nécessité.

Pratique de l'espace (vécu)

La dernière dimension de l'espace social que Lefebvre décrit lorsqu'il conduit des analyses est la pratique de l'espace. La pratique de l'espace se ramène à comment l'espace est vécu, et est donc nécessairement lié à un être-là, à un *hic et nunc*. Dans notre cas, il s'agit principalement du joueur à travers son personnage qui expérimente l'espace. L'expérience de l'espace par le personnage permet de joindre à la fois les espaces de représentation des autres personnages, leur pratique de l'espace et les conceptions de l'espace. La pratique de l'espace se ramène au corps, car c'est du corps (ou des corps) dont est issu tout l'espace social, c'est à la fois un point de départ de la théorie, mais aussi ultimement un point

d'arrivée. Car l'espace social est aussi un ensemble d'interdits, une distribution des actes et des corps.

Le corps de V. est aussi soumis dans le jeu à des interdits. Par exemple, certaines zones telles que le Black Sapphire lui sont interdites. Être aperçu dans l'une de ces zones par un homme du Bargheist déclenche automatiquement un combat, où V. devient la cible d'assaut meurtrier. En dehors des zones du pouvoir proscrites, certaines actions sont aussi proscrites. Partout dans Dogtown, les meurtres sont interdits entre les habitants. Ainsi, tuer une personne devant les troupes du Bargheist déclenche automatiquement une séquence de poursuite et de tirs mortels. Cependant, cette «surveillance» des troupes du Bargheist est limitée par le fait qu'elles sont stationnaires. Elles ne patrouillent pas comme le font les policiers dans Night City et de fait, n'assurent pas une réelle surveillance du territoire. Elles sont plutôt là pour empêcher que les choses ne dérapent. Ce sont les seules limites que le joueur rencontre dans son expérience de Dogtown, et il reste dans l'ensemble assez libre. Les milices du Bargheist sont donc de paisibles observateurs, et n'entrent pas en combat à moins d'y être forcées: passer près d'eux, ou carrément se mettre devant leur visage ne déclenche pas de représailles. Comme les seules interactions que permet le jeu sont en général de parler et de tuer les autres (à l'exception de certaines autres actions se déroulant à l'intérieur des quatre romances du jeu et de quelques autres actions avec des personnages non joueurs comme les sans-abris ou les prostitués), les restrictions dans Night City ou Dogtown sont identiques: il est permis de parler aux autres, mais pas de les tuer. Ce qui a dû simplifier la mise en place de Dogtown dans le jeu pour les développeurs lors de l'élaboration de l'extension Phantom Liberty.

Du côté des habitants de Dogtown, on peut remarquer qu'ils se sont agglomérés dans un même espace. Leur habitation est construite dans une esthétique DIY: il s'agit de conteneurs. Ces conteneurs s'empilent les uns sur les autres et créent une espèce de réseaux connectés par des passerelles improvisées. Toujours au sein de leur espace de vie, on peut remarquer la présence de marché de fortune où il est possible d'acheter quelques pièces technologiques vendues par des enfants qui semblent avoir moins de 12 ans. On peut remarquer aussi que les habitants ont l'air dans l'ensemble misérables, et que leur raison d'habiter Dogtown semble en premier lieu la pauvreté (ou la criminalité). Ainsi, pour comprendre Dogtown, il ne faut pas le voir comme replié sur lui-même, mais en connexion avec Night City: Dogtown et Night City sont le dos et la face d'une même médaille. Il s'inscrit dans une continuité d'exclusion qui commence dans Night City. La pratique de l'espace de Dogtown pourrait se définir par une pratique de l'espace *négative* de l'espace de Night City. Comme mentionné plus tôt, le gang des Voodoo Boys sont bien implémentés dans Pacifica. Quoique dans Dogtown c'est plutôt le gang des scavangers qui est implémenté au côté de d'autres gangs: les Voodoo boys y ont aussi une planque par exemple. Dans la mission «The Damned», V. s'y introduit afin d'entrer en contact avec Slider, un Netrunner expérimenté qui doit permettre d'entrer en contact avec Songbird. Si les criminels de Dogtown portent de signes de modifications corporelles bien visibles, témoignant d'une hybridation nécessaire pour survivre dans des contextes violents et de combat, leur modification corporelle fait aussi état d'une pratique de l'espace qui inclut le cyberspace. En effet, pour se connecter au cyberspace, il faut un port dédié dans le coup. Comment le cyberspace est-il un espace connecté à l'espace social, mais en même temps qui en diffère? Ses particularités lui font valoir une explication plus poussée.

Cyberespace

Dans le jeu, l'accès au cyberespace se fait seulement durant des moments déterminés. Le joueur n'est pas libre d'y entrer à sa guise au contraire par exemple de l'espace urbain qu'il peut arpenter librement la majeure partie du temps. Il est possible d'accéder au cyberespace notamment dans la mission «Transmission» du jeu de base, et d'en explorer une parcelle. À ce moment, il est possible d'explorer un cyberespace qui prend l'aspect d'une modélisation bleutée transparente où les données semblent alignées sur une espèce de grille, reprenant par le fait tout un imaginaire visuel développé depuis les premiers jeux vidéo qui incorporèrent le cyberespace (Johnson 2018). La mission culmine alors que V. essaye d'entrer en contact avec Alt, une intelligence artificielle située derrière le blackwall. Le blackwall est un mur qui délimite la zone praticable du cyberespace de la zone non praticable. La zone non praticable, apparemment peuplée d'intelligences artificielles destructrices et nocives, se trouve derrière un mur virtuel. Le mur a été établi par la NetWatch, une organisation de l'État qui s'assure de la sécurité sur le net. C'est aussi elle d'ailleurs qui surveille le cyberespace praticable, où le grand public est interdit. V. traverse ainsi de l'autre côté du mur, pour atterrir dans un espace d'une inquiétante étrangeté qui diffère visuellement du cyberespace au moment de sa connexion : derrière le mur, tout semble rouge et noir, les données semblent flotter de manière déstructurée. V. rencontre par la suite Alt, qui se présente comme une silhouette flottante et plus grand que nature, dans une apparition qui relève presque de la divinité. Cette séquence se clôt par un retour au point initial du cyberespace, accompagné de Alt avec qui V. peut alors échanger. Le cyberespace prend de plus en plus une place prépondérante dans l'extension *Phantom Liberty*. Quoiqu'il n'y ait pas, le joueur est à différents moments en contact avec le cyberespace.

Chaque moment de l'histoire où V. entre en contact avec Songbird qui est située dans ce même étrange espace qu'Alt, l'intégrité de V. semble compromise, comme s'il coûtait à sa santé d'établir ce contact. L'au-delà du blackwall semble ainsi réellement un espace dangereux, en témoigne la mort de Slider, un des membres du gang des Voodoo boys lors de la mission «The Damned» à qui V. demande d'établir le contact avec Songbird. On peut ainsi remarquer, par les risques directs sur le corps, que ce dernier joue un rôle essentiel pour la connexion au cyberespace. Outre les risques délétères pour la santé, on peut par exemple mentionner que les corps des usagers sont placés dans des baignoires d'eau froide avec des glaçons afin de ne pas surchauffer. Il faut aussi bénéficier d'un port à même le corps pour pouvoir se brancher au cyberespace dans *Cyberpunk 2077*. Ainsi, si les corps des marginaux (les personnes noires des Voodoo Boys) semblent exclus de l'espace social de Night City, ce sont eux aussi qui, par le réinvestissement de ce corps exclu, peuvent se réapproprier l'espace numérique du cyberespace à l'aide de modifications corporelles. La connexion au cyberespace s'établit toujours dans le jeu depuis des zones extralégales: la première fois dans Pacifica, la deuxième fois depuis Dogtown. Ici, exclusion des corps et exclusion territoriale se joignent: le cyberespace, espace réservé au Netwatch ou autres agents autorisés, est accédé illégalement depuis des zones qui sont elles-mêmes des trous noirs législatifs. Similairement à Dogtown, le blackwall s'avère être une zone extralégale «murée», mais située dans le cyberespace. L'histoire du jeu mêle donc les zones extralégales, réelles et virtuelles. Le cyberespace est donc aussi un espace social, structuré par un pouvoir, des interdits et des obscènes (pour Lefebvre, l'obsène est ce qui se déroule hors scène). Il est aussi un espace rythmé, par les rythmes du corps des Netrunners qui, quoiqu'immobile lors de l'accès au cyberespace n'en demeure pas moins essentiel, nous

l'avons vu. Cette réappropriation du corps par les individus marginalisés et du cyberspace trouve écho chez Sponsler (Sponsler 1993) pour qui la décrépitude urbaine trouve son revers dans l'espace idéalisé du cyberspace : ainsi, l'état en ruine de la ville pousserait les punks du cyberpunk à s'exiler dans l'espace numérique, nouvel éden de pixel. De plus, le cyberspace semble étrangement dominé par des figures féminines toutes trois netranners: maman Brigitte des Voodoo boys, cheffe du gang et initiatrice de la connexion au cyberspace avec V. ; Alt, ancienne compagne de Johnny Silverhand, devenue une espèce d'entité surréelle, une intelligence artificielle vivant derrière le blackwall ; et, finalement, Songbird, agente des NUSA, qui se connecte au blackwall. Pour des chercheurs comme Nixon (Nixon 1992), le cyberspace a depuis *Neuromancer* été associé à la féminité, comme espace déroutant et étranger aux hommes qui doivent «jack in» pour s'y connecter. *Cyberpunk 2077* renforce cette impression, en peuplant le cyberspace de figures féminines: assurément, il s'agit d'un espace réinvesti par des individus marginalisés exclus de l'espace social de Night City, qui s'approprient un espace que l'État essaye de contrôler tant bien que mal, et qui finalement évolue en tension entre ces réappropriations et son quadrillage.

Retour aux définitions d'État et de nation

Après avoir analysé l'espace social, nous pouvons déterminer si Dogtown répond aux critères d'État ou de nation proposée par Lefebvre. Pour commencer, on peut remarquer qu'une violence étatique est déployée sur le territoire et qu'elle sert à assurer la perpétuation du pouvoir par le contrôle des habitants et la résistance aux possibles

agressions extérieures. Hansen réussit aussi à vendre l'espace social de Dogtown, par le biais du Lonely Heart club ou des soirées qu'il organise au Balck Sapphire: l'espace de Dogtown se consomme. C'est cet espace qu'Hansen entretient par son absence d'intervention: en investissant l'espace que minimalement, en instaurant le moins de règles possibles, Hansen crée de Dogtown un trou législatif et vend cet espace comme tel. Mais il ne faut pas s'y tromper, Hansen possède une main de fer sur le territoire de Dogtown, en témoigne non seulement ses troupes et mafieux affiliés disposés partout, mais aussi le vaisseau qui survole Dogtown et le visage flottant du tyran s'adressant «aux citoyens de Dogtown». Par cette formule, Hansen fait fit de l'histoire individuelle d'extrême exclusion qui a forcé chacun des habitants d'échoir dans ce non-lieu et les voile d'un terme idéologique (la nation) qui n'a aucune prise sur le réel. En effet, pour qu'il y ait nation selon Lefebvre, il faut qu'il y ait un effort de conjonction des activités sociales dispersée sur le territoire. Comme Hansen fait preuve d'un non-investissement du territoire, il est difficile de percevoir en quoi le pouvoir coordonne des activités de productions sociales.

On peut donc affirmer que s'il y a présence d'un État, aussi mince soit-il, il n'y a pas réellement de nation dans Dogtown. Au contraire, dans son entité englobante, Night City, on peut remarquer qu'il y a à la fois un État, plus fourni avec des institutions et un plus gros territoire, mais aussi une nation. On peut poser l'existence d'une nation, car l'État investit intensivement son cadre spatial, gère des forces productives et les coordonne. Le territoire garde des traces d'une telle coordination, avec par exemple la formation du bassin pour alimenter en eau la ville, ou la création d'un quartier de travailleurs avec le sous-district de Rancho Coronado pour pourvoir en ressources humaines les industries du district de Santo Domingo. Si, pour reprendre les termes de Lefebvre, les villes sont d'immenses machines

qui consomment des ressources et produisent leur espace, comment dès lors doit-on considérer Dogtown? À l'origine, la production de cet espace fut pour la villégiature (l'espace produit-consommé), il fut accaparé militairement, mais Dogtown occupe désormais une place entière dans l'écosystème de Night City. À preuve, lors de la mission «You Know My Name», plusieurs hommes politiques sont invités à la réception d'Hansen au Black Sapphire: du chef du NCPD Jerry Fowler en passant par d'autres personnages importants comme le député du maire Weldon Holt ou la mégavedette Lizzy Wizzy, il est clair que Dogtown n'est pas à prendre comme un lieu fermé replié sur lui-même, mais existant par et grâce à son lien avec Night City. Dogtown est comme la soupape interne de Night City, son espace cathartique, sa nécessaire tache aveugle. C'est un espace nécessaire, car Night City avait besoin d'un espace sans loi pour embrasser au mieux le cyberpunk comme courant, mais j'y reviendrai. Par le biais de Dogtown, l'équipe de CD PROJEKT RED a pu réinsérer un peu de cet esprit «hors-la-loi» qui prévalait dans le matériel source. En effet, dans le Night City de Talsorian Games, il n'était pas besoin d'une zone comme Dogtown.

Les Night City et les citadelles de Kowloon

Pour rappel, le jeu *Cyberpunk 2077* est basé sur le jeu de rôle *Cyberpunk 2020* publié en 1990. Mike Pondsmith, à l'origine du jeu de rôle, a été impliqué dans le développement du jeu de CD PROJEKT RED. Dans le jeu de rôle de R. Talsorian Games, Night City possède bien plus que le simple nom en commun avec son homologue vidéoludique. C'est ce qu'on peut qualifier d'élément transmédiatique: on peut parler de transmédiaticité lorsque, grosso modo, un élément thématique ou narratif apparaît d'un média à l'autre :

La transmédialité concerne les phénomènes qui ne sont pas spécifiques à un média individuel et/ou qui sont examinés dans le cadre d'une analyse comparative des médias qui ne se concentre pas sur un média source particulier. Dans la mesure où ils ne sont pas spécifiques à un média, ces phénomènes apparaissent dans plusieurs médias. (Wolf 2011: 5, n. t.) (Baroni 2019)

Ainsi, on peut qualifier la figure de Night City comme élément transmédial qui apparaît à la fois dans *Neuromancer* de Gibson, dans *Cyberpunk 2020* de R. Talsorian Games et dans *Cyberpunk 2077* de CD Projekt Red. Du jeu de rôle au jeu vidéo, la configuration de la ville est similaire, avec le centre-ville en cercle et où sont les sièges sociaux des compagnies (les mêmes d'un jeu à l'autre) qui possèdent Night City, un port et une poche de pauvreté au Sud de la ville. Quelques passages du livre de jeu de rôle dans le chapitre dédié à Night City nous renseignent en contrepartie sur les différences entre les deux villes. En introduction, cet état de fait général semble dresser un portrait global des villes aux États-Unis:

Years of pollution, neglect and one of the most corrupt government in the world have reduced most of these cities to cluttered, semi-deserted sprawls, with burned out homes, empty shopping malls and rampant street crimes. (Pondsmith *et al.* 1993)

Comme elle ouvre la section sur Night City, on peut en déduire qu'elle s'y rapporte aussi. Ensuite, concernant la police, on peut y lire que:

Police in Night City are scattered, poorly equipped and badly managed. Cops can often be bribed or convinced that they just don't want to get involved. (Pondsmith *et al.* 1993)

Et finalement, concernant la sécurité assurée par les corporations:

Although much of Night City has been brought under Corporate control (these areas are know as the Corporate Zone and are heavily patrolled by hired security), pockets of urban blight still infest the Marina, Harbor and Lake Park districts. Crime in these Controlled Zones is kept in check by brutal security sweeps and constant surveillance. The South City is still a seedy ruin of cheap tract housing, spreading into an area so blighted, it is know as the Combat Zone.

(Pondsmith *et al.* 1993)

Ces citations nous permettent de saisir une image de Night City qui n'est pas exactement celle qu'ont décidé de produire les équipes de CD PROJEKT RED, et ce, pour diverses raisons. Premièrement, Night City ne ressemble en rien à une ville déserte avec des maisons éventrées et brûlées et des centres commerciaux vides. Il s'agit d'une ville dont les districts principaux sont certes pollués et pleins de sans-abris et de drogués, mais dont les bâtisses et les commerces semblent pleins de vitalité. Deuxièmement, la police dans *Cyberpunk 2077* est bien organisée (armement, mechas, voitures, escouades spéciales, une procédure coordonnée pour les recherches des criminels en cavale, etc.) et les patrouilles sont partout dans les grands districts de la ville. Il y a aussi plusieurs interventions sous forme d'événements aléatoires qui se déroulent dans Night City contre des gangs et des criminels. Lorsque V. commet une infraction, il devient aussitôt recherché et s'il ne bouge pas, il est rapidement mis à mort. Nous sommes bien loin de la police désorganisée décrite dans *Cyberpunk 2020*. Troisièmement, la sécurité dans Night City dans son ensemble n'est pas assurée par les corporations. Et la zone de combat s'appelle ainsi dans le jeu vidéo

puisqu'il s'agit d'une réelle zone de combat lors de la guerre amorcée par les Nouveaux États-Unis (NUSA) avant qu'elle ne soit réinvestie en tant que Dogtown par Hansen. Et il n'y a pas dans le jeu vidéo de zone urbaine avec de logements de mauvaise qualité empilés les uns sur les autres de sorte à donner l'impression d'une zone de combat. Ces trois citations tirées du livre de jeu de rôle nous donnent l'impression d'un Night City dichotomique: d'une part les zones protégées par les corporations, qui engagent leurs propres effectifs pour la sécurité, et d'autre part les zones en dehors de leur protection. Ces zones peuvent toutefois être l'objet d'un raid intermittent pour contrôler une trop grande propension des gangs de rues, mais sans plus. Une zone au Sud semble dans un si piètre état qu'elle ressemble à une zone de guerre. Ainsi, dans le Night City de *Cyberpunk 2020*, une zone extralégale au sein de la ville semblerait être une aberration, au mieux un espace superflu, étant donné que l'ensemble de la ville, à l'exception des zones appartenant aux corporations, semble être déjà un territoire extralégal. Dans le livre de jeu de rôle, la sécurité revient aux corporations qui peuvent appliquer des règles et des lois par la coercition. Il ne faut pas oublier de mentionner que la différence de cette configuration urbaine peut aussi s'expliquer que même s'il s'agit de Night City dans les deux cas, un écart de plus de 40 ans les différencie.

Si le nom de Night City vient de son fondateur, Richard Night, il est aussi un clin d'œil au quartier de Night City dans *Neuromancer* de Gibson. *Neuromancer* de Gibson est la figure de proue du mouvement cyberpunk, et *Cyberpunk 2020* puise sans contredit une partie de son inspiration de l'auteur le plus influent du courant. Outre le cyberspace, les cyberdecks ou le palace dans l'espace, le nom de Night City désigne un espace urbain dans le roman de Gibson. Night City est dans *Neuromancer* un quartier de Chiba au Japon. Ici aussi, on peut

établir des parallèles intéressants et des différences entre la ville du Night City vidéoludique et un autre Night City, en l'occurrence le quartier dans Chiba. Encore une fois, trois brefs passages suffiront à capturer l'essence de notre objet d'analyse. Le premier passage, particulièrement descriptif, permet de croquer le panorama et le visuel du quartier:

Now he slept in the cheapest coffins, the ones nearest the port, beneath the quartz-halogen floods that lit the docks all night like vast stages; where you couldn't see the lights of Tokyo for the glare of the television sky, not even the towering hologram logo of the Fuji Electric Company, and Tokyo Bay was a black expanse where gulls wheeled above drifting shoals of white styrofoam. Behind the port lay the city, factory domes dominated by the vast cubes of corporate arcologies. Port and city were divided by a narrow borderland of older streets, an area with no official name. Night City, with Ninsei its heart. (Gibson 1982)

Le second permet d'identifier à quel point Night City est un terrain de jeu sans merci, au rythme rapide:

Night City was like a deranged experiment in social Darwinism, designed by a bored researcher who kept one thumb permanently on the fast-forward button. Stop hustling and you sank without a trace, but move a little too swiftly and you'd break the fragile surface tension of the black market; either way, you were gone, with nothing left of you but some vague memory in the mind of a fixture like Ratz, though heart or lungs or kidneys might survive in the service of some stranger with New Yen for the clinic tanks. Biz here was a constant subliminal hum, and

death the accepted punishment for laziness, carelessness, lack of grace, the failure to heed the demands of an intricate protocol. (Gibson 1982)

Le dernier passage en est un pertinent dans le cadre de ma recherche sur la zone extralégale:

There were countless theories explaining why Chiba City tolerated the Ninsei enclave, but Case tended toward the idea that the Yakuza might be preserving the place as a kind of historical park, a reminder of humble origins. But he also saw a certain sense in the notion that burgeoning technologies require outlaw zones, that Night City wasn't there for its inhabitants, but as a deliberately unsupervised playground for technology itself. (Gibson 1982)

Pour commencer, Chiba est une ville portuaire comme Night City de CD PROJEKT RED. Et cette dernière aussi est illuminée d'hologrammes dans le ciel, comme la description qu'en donne Gibson. On retrouve bien ici la facture cyberpunk, celle d'une ville pleine d'annonces commerciales et de néon qui s'inspire des grandes villes asiatiques. Ensuite, la deuxième citation colle très bien à l'ambiance du jeu vidéo: celle d'un environnement rapide, où les erreurs ne pardonnent pas, et où la mort attend au détour les personnes qui n'ont pas su améliorer leurs composantes ou leurs compétences pour rester dans la vague. De dire que les technologies émergentes requièrent des zones extralégales revient à dire que les gouvernements et les institutions ralentissent, par leur surveillance et leur encadrement législatif, la recherche et le développement des technologies. Dans un univers où l'humain est de plus en plus fusionné aux machines, les limites éthiques des développements technologiques peuvent devenir plus difficiles à tracer.

C'est dans ce contexte, dans cette ambiance typiquement cyberpunk qu'une zone extralégale semble prendre tout son sens chez Gibson. Mais ce qui est intéressant, c'est que le Night City de *Cyberpunk 2020* est une zone contrôlée par les corporations, d'emblée libre de tout gouvernement. Ainsi, dans ce cadre, la pertinence d'une zone extralégale semble amoindrie. Mais elle redevient pertinente dans Night City de CD PROJEKT RED, puisque la ville n'est plus ce dichotomique entre les zones contrôlées par les corporations et les zones non contrôlées. De plus, pour qu'il y ait existence d'une zone extralégale, il doit y avoir une force politique ou militaire qui occupe un territoire. Ou encore, il peut y avoir une superposition des pouvoirs, comme ce fut le cas pour la citadelle de Kowloon; superposition qui entre en conflit et crée une annulation mutuelle. En tant que quartier intégré dans Chiba, le Night City dont il est question ici ne semble pas une zone extralégale au sens qu'il y aurait une coupure territoriale ou politique. Ce Night City n'est pas à l'image de la citadelle de Kowloon, ce qui a du sens puisque Gibson aurait eu connaissance de la citadelle qu'en 1988, par le biais de photographies, soit quatre ans après avoir écrit *Neuromancer*. Il intégra par la suite la citadelle dans son roman *Idoru* en 1996, tout juste après son éradication en 1994.

Il est clair que la citadelle de Kowloon a fortement inspiré Dogtown. La taille réduite du territoire de Dogtown, étant à l'origine une zone et non un sous-district, n'est pas sans rappeler celle de la citadelle. Les deux espaces furent d'ailleurs envahis par une armée étrangère et cet envahissement concourut à former la zone extralégale. Dans les deux territoires, les habitants sont laissés à eux-mêmes et se débrouillent comme ils peuvent, s'entraident, et développent une économie parallèle. À ce point, toute une économie illégale fleurit dans les deux zones extralégales, qui devient le repère des criminels et autres

mafieux. On pourrait aussi souligner la muraille qui ceint Dogtown. Même si, nous l'avons vu, la citadelle n'était plus murée dans la seconde moitié du 20e siècle, elle l'était à l'origine, tel que son nom l'indique. On pourrait aussi avancer que Dogtown s'inspire de la citadelle de Kowloon telle que représentée dans *Idoru*. Dans *Idoru*, la citadelle est un endroit dans le web à l'abri des regards, «à l'intérieur des murs», «sans adresse», ou encore «dans le web et non sur le web» (William Gibson 1998). Un lieu constitué des rebuts numériques du web, un scrap-file inversé. Ce lieu-rebut, cloîtré, rappelle sans contredit l'autre côté du blackwall, ce lieu de «ruins of cyberspace». Et pour rappel, c'est précisément depuis Dogtown que le joueur peut entrer en communication avec l'autre côté du blackwall à différentes reprises. Tout comme dans *Idoru* la citadelle sert inversement à créer des ponts de communication vers le monde physique. Dans les deux cas, les zones extralégales servent de moyens d'établir des connexions non surveillées. L'absence de surveillance est une caractéristique attribuée à la citadelle de Kowloon. Or, comme Pullinger le fait remarquer dans son livre *Chasing The Dragon* (Pullinger, 1980), en réalité, une surveillance aigüe existait au sein de la citadelle, mais il s'agissait d'une surveillance de l'entre-soi, et non d'une surveillance étatique. Dans les faits, l'État n'avait pas accès à l'information concernant les habitants de la citadelle, et devait se baser sur des approximations pour évaluer leur nombre. C'est pourtant cette idée d'absence de surveillance qui est restée imprimée dans l'imaginaire collectif, comme si l'extralégalité devait coïncider avec une liberté absolue d'action. En vrai, tout territoire habité est soumis à un ensemble de règles, qui même si elles sont non écrites, sont immanentes et émergent en même temps que la formation de l'espace social. Or, peu de récits écrits provenant de l'intérieur de la citadelle existent de nos jours, si ce n'est ceux de Jackie Pullinger. Cet état de fait, couplé à l'éradication de la citadelle, fait en

sorte que ce lieu devient matière à réinvention et à réinterprétation: la marque sur l'imaginaire devient plus forte qu'une certaine factualité du lieu. C'est cette richesse interprétative, cette mythisation du lieu, qui fait de la citadelle un objet de remédiation aussi fascinant.

(Re)négociation des identités

La citadelle fut, à la suite de sa démolition, un terrain propice à une marchandisation d'une identité hongkongaise fantasmée. En s'inspirant avec *Idoru* de la citadelle de Kowloon sans même l'avoir approchée de loin, Gibson concourait à une idéalisation du lieu basée sur des stéréotypes et à une mise en vente d'un orientalisme pour un marché nord-américain, posture déjà amorcée en écrivant sur Chiba dans *Neuromancer* sans jamais y avoir mis les pieds. Mais la chose est courante au sein du courant cyberpunk, et Gibson ne fait pas figure d'exception. Par exemple, *Blade Runner*, quoique se déroulant à Los Angeles, s'inspire grandement pour ses visuels de Hong Kong. Similairement, *Ghost in the Shell* se déroule dans une ville fictive fortement inspirée de Hong Kong. Si la mobilisation du Japon pour Gibson dans son roman *Neuromancer* s'explique par une peur croissante des États-Uniens à l'époque à l'égard de la montée en puissance japonaise sur les marchés technologiques et la prédiction que les technologies allaient être appelées à prendre une part de plus en plus intime dans nos vies pour l'avenir, la mobilisation de Hong Kong s'explique pour d'autres raisons. Hong Kong représentait et représente toujours, une ville cosmopolite néolibérale avec de grandes disparités de richesses, une raréfaction artificielle de l'espace qui accentue les problèmes d'inégalités liés entre autres au logement. Cette raréfaction de l'espace pousse les habitants de Hong Kong à être débrouillards et à développer des techniques afin

d'assurer leur survie. Cela passe autant par le développement d'une économie parallèle, de vente dans les rues, de revalorisation des rebuts, que par une maximisation de l'espace habitable, avec les tong lo et les maisons-cage. Et les auteurs cyberpunks cherchent souvent à mettre en lumière les inégalités sociales, faisant donc de Hong Kong une inspiration propice. De plus, en raison de son passé colonial, Hong Kong est devenu le lieu d'un métissage culturel, confluent entre l'Asie et l'Occident. Mais Hong Kong se distingue aussi par son paysage urbain, parsemé de gratte-ciel, d'annonces, d'écriture et saturé d'un peu plus de 7 millions de personnes (environ plus de 5 millions dans les années 1980). Pour certains aspects, tels que les inégalités, la densité de la population et son passé colonial, la citadelle de Kowloon encapsule bien Hong Kong: «Girard and Lambot (1993), for instance, were attracted to the Walled City as an instance of anarchic urbanism and sociability that could be read as a microcosm for Hong Kong life - formed in the cracks between the governance of the UK and China, but forming a cultural core that is both unique and resilient.» (Alistair Fraser 2017). En revanche, la citadelle incarne aussi tout cet imaginaire lié à la criminalité dérégulée, et à une exacerbation de la débrouillardise des Hongkongais. Les habitants de la citadelle vivaient non seulement dans des espaces maximisés, mais de plus construits sans réglementations et de leur propre main. Et c'est particulièrement ces deux aspects, ceux des habitants dans une zone sans surveillance et aide de l'État, et de la criminalité en pleine possession du territoire, qui a alimenté les auteurs et les artistes s'inspirant de la citadelle. C'est n'est pas un détail si d'ailleurs la zone fut convertie en parc après sa destruction, afin de renverser ces deux stéréotypes accrochés à la citadelle. En effet, un parc urbain, c'est-à-dire un terrain plat sans bâtisses, est en soi un contre-discours étatique à la production de l'espace social anarchique de la citadelle. Dès sa destruction et

sa reconversion en parc, la citadelle était l'objet d'une réappropriation par l'État. Et c'est désormais son absence qui permet cette continuelle remédiation à travers les œuvres, n'étant désormais qu'un souvenir, une virtualité (Alistair Fraser 2017).

Dans le cas de *Cyberpunk 2077*, la médiation de Kowloon à travers Dogtown s'avère plus complexe qu'il ne semble à première vue. Si les auteurs du courant cyberpunk étaient Américains, et faisaient preuve d'une fascination envers l'Orient, les équipes à l'origine de *Cyberpunk 2077* sont basées majoritairement en Pologne. Ainsi, si les Polonais font aussi montre d'une fascination envers l'Orient, l'Est envahissant les marchés technologiques américains serait plutôt une réinterprétation de la peur des États-Unis durant la deuxième moitié du 20e siècle. Il est donc difficile de savoir si le japonisme traversant *Cyberpunk 2077*, qu'on peut observer à travers la présence de personnage comme Goro Takemura et sa famille les Arasaka, ainsi que la présence écrasante de la compagnie Arasaka dans Night City, ou encore les références aux œuvres japonaises cyberpunks (la moto de Akira, le fuchikoma dans *Ghost in the Shell*) vient d'un orientalisme de l'Europe envers l'Orient, ou bien d'une réinterprétation de l'orientalisme américain à travers une œuvre européenne. Idem pour ce qu'on pourrait qualifier d'«américanisme». Il faut une certaine fascination pour les États-Unis pour modéliser avec autant de détails une ville américaine. Mais encore, il est difficile de positionner cet américanisme sachant que le jeu d'origine, *Cyberpunk 2020*, fut écrit par un États-Unien et publié aux États-Unis. Et que dire plus particulièrement de Dogtown, qui avec force panneaux commerciaux brisés, vestiges d'un espace de consommation délaissé, rappelle immanquablement un rêve américain suranné, mal tourné ? Avec son obélisque brisé en son centre, serti d'un drapeau des NSUA, semble annoncer un monde ravagé où la faillite des États-Unis se fait sentir. Laisse présager des

États-Unis brisé, éventré comme son territoire, où ne reste que la violence comme seule entente commune. Mais cette vision presque apocalyptique des États-Unis à travers Dogtown reste difficile à cerner, venant d'un studio européen. C'est cet enchevêtrement impossible à démêler qui rend aussi complexe la renégociation des identités états-uniennes et asiatiques dans la production du jeu. Par exemple, Dogtown est inspiré de Las Vegas (ARD 2023), car il s'agissait dans l'histoire du jeu d'un lieu de villégiature avec des hôtels et des clubs est des endroits où jouer son argent. Mais c'est aussi une zone extralégale qui s'inspire grandement de la citadelle de Kowloon, brouillant ainsi les référents et les inspirations en une fusion unique. C'est aussi en partie possible grâce à la ligne du temps parallèle, qui permet d'imaginer des États-Unis proches, mais autres, où quelque chose comme une zone extralégale peut émerger à la jonction de deux forces politiques distinctes dans une espace de néo-guerre de Sécession. Il pourrait d'ailleurs être intéressant d'explorer plus en détail la relation de la Pologne, ayant un passé de terre envahie pendant la Seconde Guerre mondiale et présentement à proximité d'un conflit armé qui pourrait s'étendre, dans la production d'un jeu qui remet en scène des zones de combats militairement accaparées. C'est précisément ce que permettent les fictions, qui, étant des virtualités, peuvent être inscrites dans des espaces ou des temps qui sont irréels. Les auteurs cyberpunks ont par exemple beaucoup exploré un futur imminent, marqué par la catastrophe nucléaire, s'inscrivant dans un espace-temps ainsi réaliste. Cette projection est rattachable à la peur de la catastrophe atomique à l'ère de la guerre froide. Or, si les auteurs cyberpunks ayant écrit durant la guerre froide étaient plombés par cette peur imminente, quand est-il des personnes ayant travaillé sur *Cyberpunk 2077*?

Conclusion de l'analyse

L'arme atomique reste centrale dans *Cyberpunk 2077*, car un des éléments importants autour duquel l'histoire est articulée est un assaut à la bombe atomique sur la tour d'Arasaka ayant pulvérisé le centre-ville de Night City, mais l'histoire s'inscrit dans une trame temporelle alternative. Ce qui est intéressant, c'est que la relation au futur est plutôt ambiguë pour le livre de jeu de rôle. En effet, publié en 1990, il a une trame temporelle qui commence dès les années 1990 intitulée «Futur shock : History of An Alternate Time». Par sa datation, elle contient des événements qui pourraient arriver lors de l'année de publication du jeu. Ce «futur» extrêmement près de l'œuvre est une caractéristique typique du cyberpunk. Mais d'un autre côté, le livre présente clairement cette trame comme irréaliste puisqu'alternative. Nous l'avons vu, Gibson disait écrire à propos du présent sous couvert du futur, et la plupart des fictions cyberpunks dépeignent un futur plausible et imminent. C'est pour cela que Sorenson avance que le cyberpunk traite de l'avenir plutôt que du futur et que cet avenir doit être considéré dans son acception première, c'est-à-dire «l'à venir». Mais alors, comment considérer une œuvre qui ne traite pas de l'avenir, mais de ce qu'aurait pu être l'avenir? C'est une des raisons pour lesquelles Christophe Duret qualifie *Cyberpunk 2077* d'œuvre métacyberpunk (Duret 2023). Dans son livre *En des verres miroirs, obscurément*, Christophe Duret donne un bref aperçu du métacyberpunk:

La tendance métacyberpunk [...] met à distance le cyberpunk pour en retravailler les postulats[,] [...], mais aussi les conventions génériques ou l'esthétique. Il s'agit d'œuvres au sein desquelles cohabitent la création de mondes cyberpunk et un

discours sur le cyberpunk. Cette tendance s'incarne, notamment, dans l'adoption d'une perspective rétrofuturiste.

Cette nouvelle forme du courant advient alors que la réalité semble avoir rattrapé les anticipations des fictions cyberpunks des années 1980. D'ailleurs, certains auteurs cyberpunks, dont Gibson notamment, se sont graduellement détourné du courant pour cette raison (Omry, 2022). Ainsi, le rétrofuturisme permet de mettre en relief l'étrangeté du présent et nous porte à une réflexion parallèle (Duret 2022). Night City et ses nombreux drogués et sans-abris, sa violence crue, est certes rétrofuturiste, mais ces problèmes minent de nombreuses grandes villes aux États-Unis présentement. Et de la même manière que «[Kowloon city] is the most concentrated essence of Hong Kong» (Alistair Fraser 2017), Dogtown est l'essence concentrée de Night City. Un avertissement qu'un État qui n'intervient que minimalement sur un territoire et qui maintient une disparité des richesses à son paroxysme n'est pas une situation enviable. Mais Dogtown semble aussi une concentration du cyberpunk lui-même, par son interliage entre la zone extralégale et le cyberespace, la zone urbaine décrépie, et la grande disparité des richesses entre ses habitants. Dogtown, à lui seul, concentre en effet des caractéristiques clés du cyberpunk, mais aussi du métacyberpunk, puisque ce quartier est, nous l'avons vu, un clin d'œil à son homologue la citadelle de Kowloon et se joue ainsi d'un des éléments constitutifs du cyberpunk (Tatsumi 2018), la zone extralégale, en lui ajoutant une variation originale par son rapprochement d'avec Las Vegas. Dogtown permet d'insuffler un peu du caractère cyberpunk dont *Cyberpunk 2077* faisait défaut, en mettant de l'avant des criminels qui peuvent agir en dehors de toute surveillance, dans un lieu caractérisé par les accords entre les individus plutôt que sur un appareil judiciaire. Dans Dogtown, des Netrunners comme

Songbird peuvent tenter de tirer profit de la zone extralégale en y opérant des activités illicites à l'abri des regards. En effet, l'histoire du jeu met de l'avant la traite humaine qu'essaye de conclure Songbird en vue d'obtenir une intelligence artificielle sous scellé. Mais elle se sert aussi de la zone pour communiquer avec la partie interdite du cyberspace, le blackwall. Dogtown semble ainsi résonner particulièrement avec les propos de Sponsler lorsqu'elle traite de l'importance de la décrépitude urbaine dans le courant cyberpunk:

Cyberpunk transforms the negative space of the external environment into a positive zone. Still ruined, it is now converted into a site where interesting things happen and where humans flourish, as the throbbing vitality of Gibson's [...] Chiba City demonstrate. The decayed urban zone provides cyberpunk with a playground where outlaws and outsiders can seize the main chance, adapting and surviving in a ruined cityscape, ultimately discovering an escape to the most important zone of possibility-the new frontier of cyberspace. (Sponsler 1993)

Le cyberspace devient par le fait même un point de fuite interne d'un lieu qui tend plutôt à enfermer ses habitants. L'accès à cette portion du cyberspace est d'autant plus facilité depuis une zone extralégale que leurs habitants échappent à toute surveillance étatique qui les catégoriserait, les classerait et les hiérarchiserait. De plus, le lien entre le virtuel et le réel est originellement ancré dans les représentations de la citadelle de Kowloon depuis sa destruction, depuis que sa réincarnation virtuelle est la seule manière d'expérimenter ce lieu:

Although Chinese government destroyed it in 1993, this City still keeps inspiring writers and artists to produce novels and video games with the very site as the main setting. While it used to hover over the political boundary between Britain and China, this huge walled city now deconstructs and reinvents itself the very epistemological boundary between reality and virtual reality (Tatsumi 2018)

On peut donc remarquer que la transmédiation de la citadelle de Kowloon, qui est utilisée dans le jeu comme source d'inspiration, sert à la fois à réarticuler un discours de chevauchement des pouvoirs politiques, mais aussi à incarner ce que la citadelle de Kowloon acquit d'objet qui travaille les liens entre réel et virtuel. La citadelle de Kowloon sert en effet à réfléchir les liens entre réel et virtuel dans des œuvres fictives, mais aussi par le biais d'installations: on peut par exemple souligner que dans *Idoru*, la citadelle de Kowloon, qui n'existe que dans le cyberspace, apparaît à la fin du roman, reconstruite au large des côtes par des nanorobots, qui reproduise exactement sa modélisation numérique. Et si plusieurs œuvres ont mobilisé tout un imaginaire lié à la citadelle de Kowloon, il s'agit bien plus d'un fantasme de la citadelle de Kowloon qu'autre chose: «These reconstructions are less about the lived space of the Walled City itself and more about the idea that it represents: a self-sustaining social ecology that emerged in the cracks between the forces of 'collaborative colonialism' (Law 2009), a multistoried space of anarchic urbanism in which crime and corruption were deeply embedded» (Alistair Fraser 2017). En vrai, la citadelle de Kowloon fut, nous l'avons fut, moins repliée sur elle-même que l'image qu'elle a laissée dans l'imaginaire collectif. Mais c'est précisément puisqu'elle est démolie, puisqu'elle n'existe que dans l'imaginaire collectif désormais, que la citadelle de Kowloon jouit d'une si grande adaptabilité, qu'elle peut être réinterprétée *ad infinitum* de différentes

manières; elle est désormais constituée d'images et de discours, matières flexibles et malléables. Si, dès *Idoru* de Gibson qui n'avait jamais visité la citadelle de Kowloon, elle était cette matière propre à alimenter des fictions, imprégnées de stéréotypes, qu'en est-il de sa médiation dans une œuvre métacyberpunk contemporaine?

Dans cette médiation au sein d'un média vidéoludique, la citadelle de Kowloon, en tant qu'inspiration, conserve plusieurs traits ancrés dans l'imaginaire collectif. L'utilisation du chien comme emblème pour Dogtown, cette violence symbolique mobilisée, est à rapprocher d'une certaine idée de la citadelle de Kowloon: un lieu sans merci où la violence est maîtresse. De plus, on pourrait souligner que les habitants sont, dans un cas comme dans l'autre, libres de toute aide ou surveillance de l'État, mais qu'en contrepartie la criminalité fait autorité (si l'on considère Hansen et ses membres comme des criminels). Les habitants doivent donc, en l'absence d'aide, se tourner vers des méthodes artisanales et bâtir leur propre habitation. Dans Dogtown, on peut remarquer que plusieurs habitations sont en fait des conteneurs reconvertis. Et dans la débrouillardise des habitants, une économie parallèle peut aussi fleurir, ce qu'on peut remarquer dans le jeu par exemple avec le petit marché de fortune tenu par les enfants ou les autres échanges commerciaux ayant lieu dans le stade. En inscrivant une zone extralégale inspirée de la citadelle dans une trame temporelle alternative, zone qui émerge à la faveur d'une néoguerre de Sécession et du contrôle militaire d'une entreprise privée étrangère de la cité-État Night City, *Cyberpunk 2077* retravaille certains postulats de courant cyberpunk dans un rétrofuturisme qui lui est caractéristique. Et tous ces éléments du cyberpunk sont aussi travaillé visuellement, avec une esthétique de l'urbain décrépit, mais aussi à grand renfort de néon : d'ailleurs Dogtown, à l'origine un lieu de villégiature, s'inspire aussi de Las Vegas; c'est une fusion

entre occident et orient dont le cyberpunk est familier, avec entre autres *Blade Runner* qui se situe à Los Angeles, mais tire grandement son inspiration visuelle de Hong Kong. Un autre postulat du cyberpunk, central celui-là, est le cyberespace. Le corps et le cyberespace sont intimement liés dans *Cyberpunk 2077* et dans *Dogtown*, tant physiquement, par tout un appareillage nécessaire, que symboliquement. L'exclusion des corps dans l'espace urbain est à la fois une mesure de rétorsion de l'État, mais aussi une libération. Par leur marginalisation, les hackers peuvent plus facilement accéder au cyberespace, et à sa zone proscrite. Comme l'indique Sponsler, la force des personnages mis en scène dans les fictions cyberpunk est justement leur marginalité: «the protagonists are free from restraints, go wherever they wish to go, cross forbidden zones, and through their ability to live on the fringes finally possess more power than the so-called powerful.» (Sponsler 1993). Et l'approche de Lefebvre permet d'identifier ce qui se trouve en marge d'un pouvoir central. Elle permet d'avoir une approche plus nuancée et complète et d'identifier que *Dogtown* se situe en marge de la production de l'espace social capitaliste. Elle permet aussi de voir comment *Dogtown* est une histoire de réinvestissement de l'espace, en premier par ceux détenant une puissance militaire, puis par ceux qu'on laisse pour compte, les marginaux. Et surtout, son approche donne à voir leur étrange interaction sur le territoire, ou plutôt leur *absence d'interaction*. L'approche lefebvrienne recadre de plus chaque centre dans sa relation avec sa périphérie: comme quoi Night City est au cœur d'un enjeu politique entre les états sécessionnaires et les états fédéraux, que Pacifica est en relation avec Night City comme outil politique, et que *Dogtown* est au cœur d'enjeux politiques qui touchent à la fois les NUSA, Pacifica, et Night City. Pris localement, d'autres enjeux se dessinent: ceux d'habitants esseulés et sans recours qui veulent fuir *Dogtown*.

Enfin, Dogtown n'est pas à considérer comme une zone autonome, mais bien en relation avec son environnement, les périphéries. De même pour Night City envers les NUSA, mais aussi envers Dogtown, car si Dogtown existe, c'est car Night City est à la solde d'Arasaka. L'approche triadique permet de bien mettre en évidence les différentes couches constitutives de l'espace sociales, sans que l'un des éléments ne prenne trop de place. Ainsi sont balancés: l'histoire du territoire, le vécu des usagers, leur manière d'aménager l'espace, comment le pouvoir s'occupe de l'espace, si on peut qualifier Dogtown de nation comme le pouvoir le déclare lorsqu'il s'adresse à ses «citoyens», les relations de l'espace avec les autres espaces qui l'entoure et leurs enjeux politiques. Enfin, l'approche choisie montre que les habitants sont plaqués par un pouvoir presque divin: la polarisation entre faibles et forts est démesurée dans Dogtown, qui s'avère être une concentration de Night City. On pourrait donc penser que les différents espaces dans Night City, incluant Dogtown, sont à considérer comme réflexion sur la distribution des corps; corps d'où émerge l'espace social selon Lefebvre. Mais comment cette réflexion sur cette distribution peut nous amener à réfléchir sur celle d'aujourd'hui?

Comme Night City prend place aux États-Unis, on peut qualifier cette ville comme une exagération qui devient par le fait même une critique par la parodie, des grandes villes aux États-Unis. De même, Dogtown semble être une exagération de traits de Night City, et devient par le fait même une critique de cette ville fictive. Dogtown envoie un message: une liberté absolue vient avec un délaissement absolu, et que cette situation ne crée pas un espace social enviable. L'intervention étatique est somme toute nécessaire pour assurer un développement sain et harmonieux de l'espace social, même si son investissement implique une tension entre les groupes marginalisés périphériques. En somme, cette

transmédiation est caractéristique du cyberpunk, qui dès son origine littéraire n'était pas étranger aux techniques de collage et d'intermaillage d'inspirations culturelles occidentales et orientales. C'est un peu ce qui arrive dans *Dogtown* lorsqu'un studio polonais adapte une œuvre états-unienne et s'inspire d'un ancien quartier hongkongais pour développer une nouvelle zone du jeu.

Conclusion

Il serait impossible d'écrire une recherche sur *Cyberpunk 2077* sans aborder la sortie catastrophique du jeu. Même s'il a bénéficié d'un important budget de plus de 300 millions de dollars et de plus de 8 années de développement, le jeu était lourdement bogué à sa sortie (Falais 2024). Au point que, fait rare pour une grosse production vidéoludique, il fut retiré du PlayStation Store. Les éléments de réponse d'une telle situation doivent être cherchés dans le processus de production de l'œuvre. Tout comme les autres médias de masse, le jeu vidéo masque souvent ses propres conditions de production (Nohr 2010). Or, plus de 500 personnes ont travaillé sur *Cyberpunk 2077* et certaines ont dû subir des périodes de *crunch* 11 mois avant la sortie du jeu (Falais 2024). Cela peut s'expliquer en partie puisque la masse salariale tend à être majoritairement masculine dans le milieu du jeu vidéo, et les jeunes hommes diplômés célibataires sont plus enclins à accepter des conditions de travail difficiles (Falais 2024). Si l'invisibilisation des réalités des travailleurs n'est pas propre aux jeux vidéo, il prend avec ce média une dimension duelle, car le jeu est l'opposé du travail:

That we forget about [the production's process] is a telling example of what Marx called "the fetishism of commodities" - the tendency for the market to present us with goods as if they arrived by magic, hiding the mental and manual toil that goes into their making. This process touches all commodities [...] but in the case of games it is peculiarly intense. Play, after all, is the opposite of work. (*Kline et al., 2003*)

Mais dans le cas d'un jeu comme *Cyberpunk 2077*, ce que le joueur ignore, c'est qu'il devient lui-même travailleur. En voyant ses données récoltées lorsqu'il rencontre des bogues, les joueurs constituent une masse salariale de bêta-testeurs non seulement gratuite, mais lucrative (Falais 2024). Ainsi, le fait d'avoir sous-investi dans l'assurance qualité devient pour le studio une stratégie économique, qui peut d'ailleurs investir l'argent obtenu lors des ventes du jeu pour le réparer après sa sortie (Falais 2024). Au-delà du jeu devant lui, le joueur est aussi en réalité la cible de dynamiques publicitaires et commerciales le poussant à acheter des équipements pour le jeu (meilleures cartes graphiques, une nouvelle génération de console, une nouvelle extension, etc.), lui faisant oublier temporairement, lors de son immersion, qu'il n'est en réalité qu'un travailleur parmi d'autres:

Many young players, even as they participate in gaming culture, are at least partially aware that they are the targets of the highly calculated marketing strategies of a large relentless corporate machine. The appeal of "virtual worlds" such as those offered by interactive games is the possibility of experiencing something different. Video games, even those that most often evoke social

criticism, such as first-person shooters, involve utopian visions - of archaic or futuristic worlds outside capital, of being a renegade "bladerunner" opposing evil corporations and their technoscientific lackeys, of being part of heroic fellowship instead of just another targeted unit in a predictable demographic marketing sector, of being a master architect or a military commander-in-chief rather than just another disposable member of post-industrial labour power. (Kline *et al.* 2003)

Mais même en tant que travailleur remplaçable dans une économie postindustrielle, un travailleur qui peut acheter le matériel nécessaire pour jouer à *Cyberpunk 2077* et trouver le temps d'y jouer est déjà une personne privilégiée. L'économie des jeux vidéo est en effet avant tout basée sur l'exploitation des humains et des ressources naturelles à la base des processus de production. Les composants électroniques dépendent de l'exploitation des mines parfois situées dans des pays du Sud Global, ainsi que sur une production bon marché d'une masse salariale peu scolarisée et défavorisée. Cette exploitation, encore une fois, détonne avec l'univers ludique du jeu vidéo: «The dependence of digital industry on low-wage labour in the planetary South for hardware assembly and chip production refutes its self-promoted image as a business where work has been transformed into fun.» (Kline *et al.* 2003)

Si l'agentivité du joueur semble ainsi selon Kline *et al.* «s'évaporer», qu'en est-il de son agentivité au sein du jeu? J'ai délibérément choisi d'écarter une analyse du gameplay de *Cyberpunk 2077*, car il s'agit essentiellement d'un gameplay articulé autour du combat. Outre tuer les gens autour de lui, le joueur a peu de préhension sur le monde l'entourant.

Exception faite de quelques moments prédéfinis par le jeu, notamment les deux romances qu'il est possible d'entretenir, ou encore avec les travailleurs du sexe et les dons d'argent aux sans-abris, le gameplay est identique dans *Cyberpunk 2077* peu importe le personnage en face de V. Et le gameplay ne se renouvèle pas d'une zone à l'autre: il est identique dans Dogtown comme dans Pacifica comme dans Night City. Puisque les possibilités sont identiques d'une zone à l'autre, les interdits qui structurent l'espace sont identiques partout dans le jeu. Cet aplanissement ne devrait cependant pas voiler la richesse de l'espace modélisé dans *Cyberpunk 2077*, et je pense que même si les possibilités offertes par le jeu sont réduites, l'espace ne s'en démarque pas moins par sa modélisation fine et détaillée. Du point de vue du gameplay en tout cas, on pourrait dire que *Cyberpunk 2077* dépeint un monde hostile où seules la violence et la puissance sont effectives et même nécessaires. Si l'analyse du gameplay dans Dogtown ne nous renseigne par conséquent que trop peu sur sa spécificité, il était plus intéressant d'opter pour une approche comme celle de Lefebvre. Celle-ci nous a renseigné que Dogtown pose l'existence d'un État sans nation. L'État sans nation serait l'antithèse même des États-Unis, qui sont fondés sur le principe d'un État-nation tourné vers la modernité:

The United States is the quintessential modern nation-state, forged out of a shared project of individual freedom, built on the notion of the future, not the past. Globalization is, then, a treat to the American idea of world order, which has to be an order of nation-states. [...] Globalization offers both economic competition and cosmopolitanism as an alternative to the historical construction of the American hyphenated identity. It therefore even contains within it the nightmare of a possible world without America. (Albrow 1997)

Dans *Cyberpunk 2077*, Dogtown semble être le fantôme planant de cette réalité, celle où la présence de l'État s'estompe au confluent de forces politiques et militaires antagonistes. Pour Albrow, le projet de modernité a guidé les États-Unis et est axé sur une composante temporelle: celle de progrès, d'innovation. Or, la globalisation aurait succédé à la modernité, avec un retour en force de l'espace, de l'humanité habitant la terre et pareillement impacté par ce qui s'y passe (Albrow 1997), comme nous le fait réaliser ces dernières années l'intensification des catastrophes naturelles. L'influence des États-Unis est par ailleurs de plus en plus contestée sur la scène internationale, par d'autres superpuissances dont notamment la Chine. Peut-être le cyberpunk reste-t-il pertinent en réactualisant les peurs qu'il véhicule: désormais non plus une guerre atomique, l'immanence des technologies, mais bien la dissolution des États-Unis en tant que projet de la modernité.

Si on peut voir là une piste intéressante qui donne de l'épaisseur à *Cyberpunk 2077*, d'autres auteurs sont plutôt de l'avis que le cyberpunk s'est vidé de sa force critique. D'emblée, Frelik (Frelik 2020) pose l'impossibilité des jeux vidéo cyberpunks: «There is no such thing as a cyberpunk video game». Cette posture forte s'explique par le fait que l'environnement technocapitaliste nécessaire aux jeux vidéo rend caduque toute critique qui pourrait être adressée envers le système. Une critique que partage Nixon pour le cyberpunk de manière générale: «computers are so intrinsically a part of the corporate system that no one working within them [...] could successfully pose as part of a counterculture» (Nixon 1992). Savoir si un jeu comme *Cyberpunk 2077* pouvait conserver un aspect critique, sans n'être qu'une esthétique, était l'une de mes motivations premières pour entamer cette recherche. Or, comme la culture est un phénomène complexe imbriqué

dans des logiques de marchandisation, mais aussi d'expression idéologique, je termine, semble-t-il, sans réponse définitive. En prenant le point de vue comme Kline *et al.* ou Frelik, il semblerait clairement que le cyberpunk soit réduit en l'occurrence à des éléments visuels. Pourtant, je pense aussi avoir démontré l'incroyable richesse d'un espace aussi petit que celui de Dogtown, entre référents occidentaux et orientaux, entre réarticulation de peurs états-uniennes et critique de l'absence d'intervention étatique. D'autres chercheurs, sans s'enfarger dans les détails, sont plutôt prompts à condamner le courant cyberpunk «en bloc», comme Nixon durant les années 1990 ou plus récemment Zhang (Zhang 2023) :

«In the process of commercial reproduction, the resistance meaning of cyberpunk has gradually dispersed and cyberpunk has become a cultural commodity with an entertaining meaning. The commercial value of cyberpunk culture is exploited in the dissemination process through films and other media. A large number of audiences from different cultures and backgrounds cannot understand the impact of the ColdWar and the dystopia metaphors contained in cyberpunk. As a result, cyberpunk's resistant symbolic meaning was purged, and only its distinctive visual art elements were reserved. The cyberpunk elements, such as rainy nights, neon light billboards, dilapidated alleys, and intense fall, formed the cyberpunk style, which lost its original critical nature and became a collection of commercial signs appropriated by capitalist logic.»

Bibliographie

Akers-Jones, David. 2004. « The Walled City ». In *Feeling the Stones*, 185-88. Hong Kong: Hong Kong University Press. <http://www.jstor.com/stable/j.ctt2jzbz2b.28>.

Mike Pondsmith *et al.* 1993 [1990]. *Cyberpunk 2020: The Roleplaying Game of the Dark Future*. Second. R. Talsorian Games.

Albrow, Martin. 1997. *The global age: state and society beyond modernity*. Stanford University Press.

Alistair Fraser, Eva Cheuk Yin Li. 2017. « The second life of Kowloon Walled City: Crime, media and cultural memory ». *Crime, Media, Culture* 13:217-34. <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:20327743>.

Anna McFarlane, Lars Schmeink, Graham J. Murphy. 2020. « Cyberpunk as a cultural formation ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 1-3. New York, London: Routledge.

Anna McFarlane, Lars Schmeink, Graham J. Murphy. 2022a. « Honorable mentions ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 262-75. New York: Routledge.

Anna McFarlane, Lars Schmeink, Graham J. Murphy. 2022b. « Introduction ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 1-6. New York: Routledge.

ARD. 2023. « Inside the Game - Cyberpunk 2077: Phantom Liberty (English Version) ». septembre 2023. <https://www.ardmediathek.de/video/inside-the-game-cyberpunk-2077-phantom-liberty/inside-the-game-cyberpunk-2077-phantom-liberty-english-version/ard/NGVjMjk1MDktMmZjOC00NWNhLTg2NWUtMmY3NDNmNTJhN2Vj>.

Attebery, Stina. 2022. « Misha [Nogha/Chocholak] ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 113-17. New York: Routledge.

Banerjee, Suparno. 2020. « India ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 408-14. New York, London: Routledge.

Baroni, Raphaël. 2019. « Narratologie transmédiat/transmedial Narratology ». mars 2019. <https://wp.unil.ch/narratologie/2019/03/narratologie-transmediale-transmedial-narratology/>.

Blatchford, Mathew. 2005. « An analysis of selected cyberpunk works by William Gibson, placed in a cultural and socio-political context ». Mémoire de master, University of Cape Town.

Boratyn, Filip. 2022. « Charlton 'Charlie' Brooker ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 32-38. New York: Routledge.

- Britannica, Encyclopaedia. 2024a. « Chinese Civil War ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/event/Chinese-Civil-War/The-tide-turns-1947-48>.
- Britannica, Encyclopaedia. 2024b. « Cold War ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/event/Cold-War>.
- Britannica, Encyclopaedia. 2024c. « Ronald Reagan ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/biography/Ronald-Reagan>.
- Britannica, Encyclopaedia. 2024d. « Soviet invasion of Afghanistan ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/event/Soviet-invasion-of-Afghanistan>.
- Burkett, Elinor. 2024. « Women's rights movement ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/event/womens-movement>.
- Burszta, Jędrzej. 2022. « Samuel R. Delany ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 49-54. New York: Routledge.
- Busch, Willian Perpétuo. 2022. « Norbert Wiener ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 252-56. New York: Routledge.
- Cadora, Karen. 1995. « Feminist Cyberpunk ». *Science Fiction Studies* 22 (3). Greencastle: SF-TH Inc:357-72. <https://www.jstor.org/stable/4240457>.
- Certeau, Michel de. 1990. *Arts de faire*. Folio. Paris: Gallimard.
- Changy, Florence de. 2009. « Maisons-cages à louer à Hongkong ». *Le Monde*. 2009. https://www.lemonde.fr/asie-pacifique/article/2009/07/03/maisons-cages-a-louer-a-hongkong_1214720_3216.html.
- Cheng, Christopher. 2013. « Sham Shui Po: The Centre of Poverty in Hong Kong ». *Journal of the Royal Asiatic Society Hong Kong Branch* 53. Royal Asiatic Society Hong Kong Branch:7-30. <https://www.jstor.org/stable/23891236>.
- Coleman, Gabriella. 2016. « Hacker ». In *Digital Keywords: A Vocabulary of Information Society and Culture*, 158-72. Princeton: Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvct0023.19>.
- Cyberpunk 2077*. 2020. Poland: CD Projekt Red.
- Danièle Dromard, Dominique Seret. 2023. « INTERNET ». Encyclopædia Universalis. 2023. <https://www.universalis-edu.com/encyclopedie/internet-histoire/>.
- Davis, Doug. 2022. « Alvin and Heidi Toffler ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 231-35. New York: Routledge.
- Dromard, Danièle. 2009. « ORDINATEURS ». Encyclopædia Universalis. 2009. <https://www.universalis-edu.com/encyclopedie/ordinateurs/>.

Duret, Christophe. 2022. « Le cyberpunk et son futur réalisé au prisme due discours méta-cyberpunk de la décennie 2010 ». *Bibliomanie*, n° 54. Italie: Clueb Editrice.
<https://www.bibliomanie.it/?p=10277>.

Duret, Christophe. 2023. *En des verres miroirs, obscurément. Une lecture mésocritique de l'habiter urbain dans la fiction cyberpunk*. Sherbrooke: Les Éditions de l'Inframince.

Dyens, Ollivier. 2000. « Cyberpunk, Technoculture, and the Post-Biological Self ». *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 2 (1). Purdue University Press.
<https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol2/iss1/1/>.

Easterbrook, Neil. 1992. « The Arc of Our Destruction: Reversal and Erasure in Cyberpunk ». *Science Fiction Studies* 19 (3). Greencastle: SF-TH Inc:378-94.
<https://www.jstor.org/stable/4240184>.

Elden, Stuart. 2004. « Certains naissent de façon posthume: la survie d'Henri Lefebvre ». *Actuel Marx* 2 (36). Presses Universitaires de France:181-98.

Falais, Flavie. 2024. « Une production dystopique? Images, discours et conditions de travail dans l'industrie vidéoludique ». *Images, travail et jeux vidéo* 16. Université de Poitiers.

Foucault, Michel. 1993. « Le panoptisme ». In *Surveiller et punir : naissance de la prison*, 212-45. Paris: Gallimard.

Franz, Benjamin Aleksandr. 2022. « Cory Doctorow ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 59-63. New York: Routledge.

Frelik, Paweł. 2020. « Video Games ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 184-92. New York, London: Routledge.

Gene-Rowe, Francis. 2022. « Philip k. Dick ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 54-58. New York: Routledge.

Gibson, William. 1982. *Neuromancer*. New York: Penguin Group.

Ginway, M. Elizabeth. 2020. « Latin America ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 385-94. New York, London: Routledge.

Grillmayr, Julia. 2022. « Donna J. Haraway ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 73-78. New York: Routledge.

Hassler-Forest, Dan. 2022. « Lana and Lilly Wachowski ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 246-51. New York: Routledge.

Hein, Fabien. 2014. « Bien plus que de la musique! Le punk rock comme force de participation sociale et politique ». *Lien social et Politiques* 71:143-58.

Hoepker, Karin. 2011. « A Short Introduction to Science Fiction since the 1980s: Contextualizing William Gibson ». In *No Maps for These Territories*, 12:29-45. Spatial Practices. New York: Rodopi.

« Hong Kong continues to rank among top of world's freest economies ». 2023. Hong Kong Special Administrative Region Government. 2023.
<https://www.info.gov.hk/gia/general/202309/19/P2023091900717.htm>.

« Hong Kong: the facts ». 2015. Hong Kong Special Administrative Region Government. 2015. <https://www.gov.hk/en/about/abouthk/factsheets/docs/population.pdf>.

III, Isiah Lavender. 2022. « Steven Barnes ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 14-19. New York: Routledge.

IMDb. s. d.a. « Blade Runner 2049 ». Consulté en 2024.
<https://www.imdb.com/title/tt1856101/>.

IMDb. s. d.b. « Ghost in the Shell ». Consulté en 2024.
<https://www.imdb.com/title/tt1219827/>.

Isiah Lavender III, Graham J. Murphy. 2020. « Afrofuturism ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 353-61. New York, London: Routledge.

Jacobs, Jane. 1961. *The death and life of great American cities: the failure of town planning*. Harmondsworth.

Jandric, Petar. 2020. « The non-native language of cyberpunk: From retro-diction to prediction and back again. An interview with Bruce Sterling ». *Knowledge Cultures* 6 (1). États-Unis: Addleton Academic Publishers:131-46.
https://www.researchgate.net/publication/324494988_The_non-native_language_of_cyberpunk_From_retro-diction_to_prediction_and_back_again_An_interview_with_Bruce_Sterling.

Jenkins, Henry. 2023. « From Cyberpunk to Afrofuturism: A Talk About American Science Fiction Movements ». *Emerging Media* 1 (2). Oaks, Californie: Sage:164-75.
<https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/27523543231209888?icid=int.sj-full-text.similar-articles.2>.

Johnson, Mark R. 2018. « The History of Cyberspace Aesthetics In Video Games ». In *Cyberpunk and Visual Culture*, 139-54. New York, London: Routledge.

Jones, Gordon. 2011. « The Kowloon City District and the Clearance of the Kowloon Walled City: Personal Recollections ». *Journal of the Royal Asiatic Society Hong Kong Branch* 51. Royal Asiatic Society Hong Kong Branch:257-78. <https://www.jstor.org/stable/23891943>.

Kilgore, Christopher D. 2022. « Marge Piercy ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 148-53. New York: Routledge.

Kniaź-Hunek, Lidia. 2022. « Janelle Monáe ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 123-27. New York: Routledge.

Kotwasinska, Agnieszka. 2022. « Rosi Braidotti ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 29-33. New York: Routledge.

Labarre, Nicolas. 2022. « Moebius [Jean Giraud] ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 118-22. New York: Routledge.

Latham, Rob. 2020. « Literary precursors ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 7-14. New York, London: Routledge.

Lawrence W. C. Lai, Mark Hansley Chua. 2018. « The history of planning for Kowloon City ». *Planning Perspectives* 3 (1). Taylor; Francis:97-112.
<https://doi.org/10.1080/02665433.2017.1331751>.

Leary, Timothy. 1989. « Hight Tech High life: William Gibson and Timothy Leary In Conversation ». *Mondo 2000*, n° 7. Californie: Fun City MegaMedia:58-64.
<https://archive.org/details/Mondo.2000.Issue.01.1989/page/n11/mode/1up>.

Lee, Thomas. 2016. « Cyberspace and the Post-Cyberpunk Decentering of Anthropocentrism ». Mémoire de master, Georgetown University.

Lefebvre, Henri. 2000. *La production de l'espace*. Fourth. Ethnosociologie. Paris: Anthropos.

Lenhardt, Corinna. 2020. « Indigenous Futurisms ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 344-52. New York, London: Routledge.

Leung, Chi-Keung. 2024. « Hong Kong: history ». Encyclopaedia Britannica. 2024.
<https://www.britannica.com/place/Hong-Kong/Cultural-life#ref11638>.

Lieberthal, Kenneth G. 2024. « Cultural Revolution ». Encyclopaedia Britannica. 2024.
<https://www.britannica.com/event/Cultural-Revolution>.

Lippe, Anya Heise-von der. 2022. « James Tiptree, Jr. [Alice Bradley Sheldon] ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 225-30. New York: Routledge.

MacDonald, Keza. 2020. « Cyberpunk 2077: Sony pulls game from PlayStation store after complaints ». The Guardian. décembre 2020.
<https://www.theguardian.com/games/2020/dec/18/cyberpunk-2077-sony-pulls-game-from-playstation-store-after-complaints>.

May, Lawrence. 2022. « Virtual Heterotopias and the Contested Histories of Kowloon Walled City ». *Games and Culture* 17 (6). Sage Publishing:885-900.
<https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/15554120221115398>.

McCoy, Daniel. 2021. « From Cyberpunk to Cramped Dweller: The Peculiar History of Hong Kong "Heterotopias" ». *histories* 1 (3). Basel: MDPI. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/1/9>.

Merás, Lidia. 2018. « European Cyberpunk Cinema ». *Arts* 7 (3). Suisse: MDPI.
<https://www.mdpi.com/2076-0752/7/3/45>.

Milhon, Jude. 1989. « Coming in under the radar: Bruce Sterling interviewed by Jude Milhon ». *Mondo 2000*, n° 7. Californie: Fun City MegaMedia:98-101.
<https://archive.org/details/Mondo.2000.Issue.01.1989/page/n11/mode/1up>.

- Millett, Allan R. 2024. « Korean War ». Encyclopaedia Britannica. 2024.
<https://www.britannica.com/event/Korean-War>.
- Murphy, Graham J. 2020. « The Mirrorshades collective ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 15-23. New York, London: Routledge.
- Ng, Janet. 2009. « Walking Down Memory Lane ». In *Paradigm City: Space, Culture, and Capitalism in Hong Kong*, 43-64. Albany: State University of New York Press.
https://books.google.ca/books?id=9oUWAwAAQBAJ&pg=PA48&lpg=PA48&dq=kowloon+city+history&source=bl&ots=TZuiaq5zCq&sig=ACfU3U0nRMD56GESxUhOuCxoy_Fnm9w9lQ&hl=en&sa=X&ved=2ahUKEwiIqd6G85aEAXVSEVkfHeQABJc4ChDoAXoECAMQAw.
- Ng, Janet. 2009. « Walking Down Memory Lane ». In *Paradigm City. Space, Culture, and Capitalism in Hong Kong*, 43-62. New York: Sunny Press.
- Nixon, Nicola. 1992. « Cyberpunk: Preparing the Ground for Revolution or Keeping the Boys Satisfied? » *Science Fiction Studies* 19 (2). Greencastle: SF-TH Inc:219-35.
<https://www.jstor.org/stable/4240152>.
- Nohr, Rolf F. 2010. « The naturalization of knowledge ». *DIGAREC series 4* (octobre). Universität Potsdam:130-45.
- Novoa, Marcelo. 2018. « Leaving Behind Reality's Ruins: Following the Digital Tracks of Latin American Cyberpunk ». 2018.
http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html.
- Omry, Keren. 2022. « William Gibson ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 68-73. New York: Routledge.
- Paulk, Charles. 2011. « Post-National Cool: William Gibson's Japan ». *Science Fiction Studies* 38 (3). SF-TH Inc:478-500. <https://www.jstor.org/stable/10.5621/sciefictstud.38.3.0478>.
- Perlstein, Rick. 2024. « Watergate scandal ». Encyclopaedia Britannica. 2024.
<https://www.britannica.com/event/Watergate-Scandal/Watergate-trial-and-aftermath>.
- Person, Lawrence. 1999. « Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto ». 1999.
<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>.
- Pétillon, Pierre-Yves. 2009. « BEAT GENERATION ». Encyclopædia Universalis. 2009.
<https://www.universalis-edu.com/encyclopedie/beat-generation/>.
- Philippe Mesnard, Luba Jurgenson. 2016. « Hirsch Marianne POSTMEMORY definition ». Mémoires en jeu/Memories at stake. 2016. <https://youtu.be/e0Xd01EEGdk>.
- Popham, Peter. 1993. « Introduction ». In *City of darkness. Life in Kowloon Walled City*, 9-13. Berlin: Ernst & Sohn.
- Pullinger, Jackie. 1980. *Chasing the dragon*. Minnesota: Chosen.

Raven, Paul. 2022. « Bruce Sterling ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 215-20. New York: Routledge.

Rebecca Haar, Anna McFarlane. 2020. « Simulation and simulacra ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 255-63. New York, London: Routledge.

Redondo, Juan C. Toledano. 2020. « Cuba's Cyberpunk Exoticism ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 395-400. New York, London: Routledge.

Saba Zaidi, Mian Khurram Shahzad Azam. 2020. « An Analysis of Post-Cyberpunk as a Contemporary Postmodernist Literature ». *Journal of Social Sciences and Humanities* 59 (1). Jitra, Malaisie: RMP PUBLICATIONS:97-109. <https://philpapers.org/rec/ZAIAAO>.

Shields, Rob. 2002. « Henri Lefebvre: Philosopher of Everyday Life ». 2002. <https://sites.ualberta.ca/~rshields/f/lefedl.html>.

Sinn, Elizabeth. 1987. « Kowloon Walled City : Its Origin and Early History ». *Journal of the Royal Asiatic Society Hong Kong Branch* 27. Royal Asiatic Society Hong Kong Branch:30-45. <https://www.jstor.org/stable/23886841>.

Sorenson, Oli. 2020. « No future / No Future, vraiment? » *esse arts + opinions*, n° 100. Les éditions Esse:16-23.

Spector, Ronald H. 2024. « Vietnam War ». Encyclopaedia Britannica. 2024. <https://www.britannica.com/event/Vietnam-War>.

Spiegel, Simon. 2022. « Ridley Scott ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 184-88. New York: Routledge.

Sponsler, Claire. 1993. « Beyond the Ruins: The Geopolitics of Urban Decay and Cybernetic Play ». *Science Fiction Studies* 20 (2). Greencastle: SF-TH Inc:251-65. <https://www.jstor.org/stable/4240252>.

Stephen Kline, Greig de Peuter, Nick Dyer-Witheford. 2003. *Digital play: the interaction of technology, culture, and marketing*. Montreal, Kingston, London, Ithaca: McGill-Queen's University Press.

Sterling, Bruce. 1986. « Preface to Mirrorshades ». 1986. http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html.

Suzuki, Shige (CJ). 2020. « Manga ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 107-18. New York, London: Routledge.

Tandt, Christophe Den. 2013. « Cyberpunk as Naturalist Science-fiction ». *Studies in American Naturalism* 8 (1). Nebraska: University of Nebraska Press:93-108. <https://www.jstor.org/stable/26300823>.

Tang, James T. H. 1994. « From Empire Defence to Imperial Retreat: Britain's Postwar China Policy and the Decolonization of Hong Kong ». *Modern Asian Studies* 28 (2). Cambridge University Press:317-37. <https://www.jstor.org/stable/312889>.

Tatsumi, Takayuki. 2018. « Transpacific Cyberpunk: Transgeneric Interactions between Prose, Cinema, and Manga ». *Arts* 7 (1). Basel: MDPI. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/1/9>.

Taylor, John W. 1990. « From Pulstyle to Innerspace: The Stylistics of American New-Wave SF ». *Style* 24 (4). Pennsylvanie: Penn State University Press:611-27. <https://www.jstor.org/stable/42946165>.

Toerien, Michelle. 2000. « Boundaries in cyberpunk fiction: William Gibson's Neuromancer Trilogy, Bruce Sterling's Shismatrix, and Neal Stephenson's snow crash ». Mémoire de master, University of Stellenbosch.

Tomberg, Jaak. 2020. « Non-SF Cyberpunk ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 81-90. New York, London: Routledge.

Torner, Evan. 2022. « Michael Alyn Maximum Mike Pondsmith ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 159-63. New York: Routledge.

Turner, Fred. 2006. « Introduction ». In *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, 1-9. Chicago: University of Chicago Press. <https://press.uchicago.edu/Misc/Chicago/817415.html>.

Tymn, Marshall B. 1985. « Science Fiction: A Brief History and Review of Criticism ». *American Studies International* 23 (1). Washington: Mid-America American Studies Association:41-66. <https://www.jstor.org/stable/41278745>.

Utah Health, University of. 2012. « The first artificial heart, 30 years later ». 2012. <https://healthcare.utah.edu/healthfeed/2012/12/first-artificial-heart-30-years-later>.

Villain, Jacques. 2009. « ESPACE (CONQUÊTE DE L') - Des pionniers à la fin de la guerre froide ». Encyclopædia Universalis. 2009. <https://www.universalis-edu.com/encyclopedie/espace-conquete-de-l-des-pionniers-a-la-fin-de-la-guerre-froide/>.

Walter Jon Williams, Jean Bonnefoy. 1987 [1986]. *Câblé [Hardwired]*. Paris: Denoël.

Walton, Jo Lindsay. 2022. « Shoshana Zuboff ». In *Fifty Key Figures in Cyberpunk Culture*, 257-62. New York: Routledge.

William Gibson, Laurent Queyssi. 2020 [1982]. *Neuromancien [Neuromancer]*. Vauvert: Au diable vauvert.

William Gibson, Pierre Gluglielmina. 1998 [1996]. *Idoru*. Paris: J'ai lu.

Wong, Brian. 2022. « As Hong Kong Marks 25 Years of British Handover, Its 'Cage Homes' Remain a Stark Reminder of Its Inequities ». *Time*. 2022. <https://time.com/6191786/hong-kong-china-handover-cage-homes/>.

Wood, Brent. 1996. « William S. Burroughs and the Language of Cyberpunk ». *Science Fiction Studies* 23 (1). Greencastle: SF-TH Inc:11-26. <https://www.jstor.org/stable/4240476>.

Yaszek, Lisa. 2020. « Feminist Cyberpunk ». In *The Routledge Companion to Cyberpunk Culture*, 32-40. New York, London: Routledge.

Yuen, Wong Kin. 2000. « On the Edge of Spaces: Blade Runner, Ghost in the Shell, and Hong Kong's Cityscape ». *Science Fiction Studies* 27 (1). SF-TH Inc:1-21.
<https://www.jstor.org/stable/4240846>.

Zhang, Weiyi. 2022. « The Transformation of Cyberpunk. From Resistant Subculture to Popular Style ». In *Proceedings of the 2022 2nd International Conference on Modern Educational Technology and Social Sciences*, 511-19. Atlantis Press.
https://www.researchgate.net/publication/366439599_The_Transformation_of_Cyberpunk_From_Resistant_Subculture_to_Popular_Style.