

Un jeu artistico-littéraire : *Les 12 travaux de l'internaute*

Serge Bouchardon
et Aymeric Brisse
Université de Technologie de
Compiègne
Centre Pierre Guillaumat
60 200 Compiègne - France
+33 (0) 3 44 97 50 46
serge.bouchardon@utc.fr
<http://www.sergebouchardon.com/>

1. TITRE

"Les 12 travaux de l'internaute" (2008)

URL : <http://www.the12labors.com/>

Captures d'écran : <http://www.the12labors.com/images>

2. AUTEURS

- Une idée originale de Serge Bouchardon.
- Conception and développement : Serge Bouchardon, Aymeric Brisse, Mathieu Brigolle, Christopher Espargeliere, Mikael Labrut, Jérémie Lequeux, Adrien Pegaz-Blanc.

3. BIO

Serge Bouchardon a travaillé comme chef de projet pendant six ans dans l'industrie du logiciel éducatif. Il est actuellement maître de conférences à l'Université de Technologie de Compiègne.

Parmi ses champs de recherche : le récit interactif, la littérature numérique.

4. IDEE ORIGINALE

Un jour, sur un site web, j'étais harcelé par des *pop-up*, autrement dit des fenêtres jaillissantes. Quand j'en fermais une, deux s'ouvraient à la place. J'eus l'impression d'être Hercule face à l'hydre de Lerne ; quand celui-ci coupait une tête de l'hydre, deux repoussaient. Qu'avais-je fait bien pu faire pour être confronté à un tel travail herculéen ? Ceci me donna l'idée de scénariser les douze travaux d'Hercule à l'intention de l'internaute.

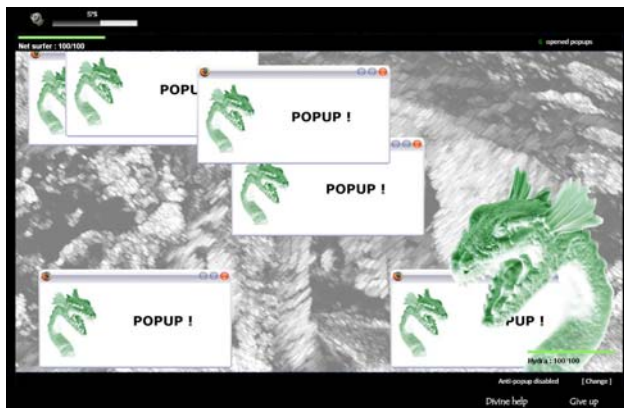


Figure 1. L'hydre de Lerne.

5. ARGUMENT

Dans cette réalisation en ligne, l'internaute est considéré comme l'Hercule de l'Internet. Souvent, celui-ci a en effet l'impression de devoir accomplir des travaux herculéens pour arriver à ses fins. Il peut s'agir de fermer des pop-up intempestives qui se multiplient quand on voudrait les voir disparaître (l'hydre de Lerne), nettoyer le spam de son courrier (les écuries d'Augias), chasser les bannières publicitaires (les oiseaux du lac Stymphale), rapporter une information précise (la ceinture de la reine des Amazones), retrouver une page web qui a disparu (descendre au royaume des Morts et en ramener Cerbère)...

Hercule, dans un accès de folie, avait tué sa femme et leurs enfants. Son cousin Eurysthée, jaloux de la puissance et de la force d'Hercule, lui avait alors imposé une suite de douze travaux considérés comme irréalisables. L'internaute, lui, se demande quelle faute il doit bien payer pour avoir à surmonter autant d'obstacles. Quel Eurysthée lui impose de tels travaux ?

Cette œuvre s'inscrit dans une *mythologie* de la vie quotidienne, consistant non pas à mettre en scène le tragique de l'existence, mais à *mythifier* nos activités les plus quotidiennes. *Mythifier* nos activités, cela consiste à les mettre à distance pour pouvoir les démythifier, mais dans le même temps à les transfigurer. Il s'agit par là même de vivre notre rapport à la technologie sur un mode épique... non dénué d'humour, nous l'espérons.



Figure 2. Le sanglier d'Erymanthe.

6. LES 12 TRAVAUX

Le scénario fait ainsi un lien entre chaque travail d'Hercule et les difficultés rencontrées par l'internaute. L'internaute doit réussir à :

- se connecter à Internet (le lion de Némée) ;
- bloquer les pop up (l'hydre de Lerne) ;
- être le plus adroit dans un jeu multijoueurs en ligne (la biche de Cérynie) ;
- vaincre la désorientation hypertextuelle (le sanglier d'Erymanthe) ;
- nettoyer le spam (les écuries d'Augias) ;
- chasser les bannières publicitaires (les oiseaux du lac Stymphale) ;
- éradiquer un virus (le taureau de Crète) ;
- neutraliser les cookies (les cavales de Diomède) ;
- trouver une information précise sur Internet (la ceinture de la reine des Amazones) ;
- neutraliser un membre avec trois profils sur un site de réseau social (les bœufs de Géryon) ;
- contribuer à Wikipédia (les pommes d'or du jardin des Hespérides) ;
- retrouver une page disparue (ramener Cerbère des Enfers).

7. ASPECTS TECHNIQUES

Flash, php, MySQL.

8. SELECTIONS OFFICIELLES

- DIMEA 2008 (*Digital Interactive Media in Entertainment and Arts*, September 2008, Athens, Greece) :

<http://www.dimea2008.org/> (*Accepted Submissions*).

- *Electronic Literature in Europe* (September 2008, Bergen, Norway) :

<http://elitineurope.net/node/4>

- *Electronic Literature Organization Media Arts Show* (May-June 2008, Vancouver, USA) :

<http://www.vancouver.wsu.edu/programs/dtc/el08/media.html>

- *E-poetry Festival* (May 2007, Paris, France) :

<http://www.epoetry2007.net/french/totos.html>