



HAL
open science

Faire l'exercice des possibles idéologiques : l'exemple de Disco Elysium, CRPG estonien

Victor Defernez

► To cite this version:

Victor Defernez. Faire l'exercice des possibles idéologiques : l'exemple de Disco Elysium, CRPG estonien. Sciences de l'information et de la communication. 2022. hal-03885112

HAL Id: hal-03885112

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-03885112>

Submitted on 5 Dec 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

Ce document est le fruit d'un long travail approuvé par le jury de soutenance et mis à disposition de l'ensemble de la communauté universitaire élargie.

Il est soumis à la propriété intellectuelle de l'auteur. Ceci implique une obligation de citation et de référencement lors de l'utilisation de ce document.

D'autre part, toute contrefaçon, plagiat, reproduction illicite encourt une poursuite pénale.

Contact bibliothèque : ddoc-memoires-contact@univ-lorraine.fr
(Cette adresse ne permet pas de contacter les auteurs)

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 335.2- L 335.10

http://www.cfcopies.com/V2/leg/leg_droi.php

<http://www.culture.gouv.fr/culture/infos-pratiques/droits/protection.htm>



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ

Master 1ère année
Mention Information communication
Conception de Dispositifs Ludiques

Faire l'exercice des possibles idéologiques : l'exemple de *Disco Elysium*, CRPG estonien.

Mémoire en vue de l'obtention du Master 1

Présenté et soutenu par
Victor Defernez

Directeurs de recherche
Sébastien Genvo & Vitaly Buduchev

Remerciements

Je souhaite commencer par remercier mes deux directeurs de recherche, Sébastien Genvo et Vitaly Buduchev, grâce à qui ce travail existe. Je les remercie de l'attention qu'ils ont porté à ma recherche ainsi qu'à leurs conseils et écoute.

Merci ensuite à Pierre Vuillemot, dont le travail à été une source d'inspiration, ainsi qu'à ses conseils et au temps qu'il m'a accordé afin de discuter de mon sujet.

Merci à Juliette et à Imran, pour absolument tout.

Merci à mes camarades de M1 et de M2 qui ont fait de cette année l'une des plus merveilleuses de mon existence. J'espère que ce travail sera à la hauteur du plaisir que j'ai eu à travailler avec eux, même lorsque nous étions en retard dans le rendu des projets et sous pression. Un tel groupe de camarade comme ça est non seulement rare mais permet d'affronter beaucoup plus d'obstacles que seul, merci encore à eux.

Merci à mon père qui cachait le câble d'alimentation de mon PC mais qui ne se doutait pas que j'en avais plusieurs autres pour continuer à jouer et qui me manque. Merci à mère qui avait un sixième sens quand je bravais l'interdit et décidais de jouer à la DS dans mon lit le soir et qui me manque. Merci à ma chère sœur qui me manque et désolé pour le lapin or.

Merci à toute ma famille sans qui je ne serais pas là. Merci à tous mes amis de Lille.

Merci ensuite à Gautoz, qui transmettant son enthousiasme, m'a fait découvrir *Disco Elysium*.

Enfin, j'ai une pensée toute particulière pour toute l'équipe de *Gamekult*, qui, malgré la période complexe, cherche à fournir un travail d'une qualité rare, ce travail leur est dédié.

Table des matières

Remerciements.....	3
Table des matières.....	5
Introduction.....	7
Présentation de l'étude de cas.....	10
Plan.....	15
1. L'Estonie et le jeu vidéo, historique et remise en contexte.....	16
1.1. L'Estonie, un pays nordique ennuyeux de plus ?.....	17
1.2. e-Estonie.....	20
1.3. La production Estonienne de jeu vidéo.....	22
1.4. De collectif culturel à développeur : ZA/UM.....	25
2. Spécificités littéraire et jeu de rôle informatique.....	30
2.1 Construire un monde.....	31
2.2. Lecteur, joueur ou les deux ?.....	35
2.2.1 L'enquête policière.....	35
2.2.2 Les textes de Disco Elysium.....	39
2.2.3 Le joueur modèle face au choix dans les CRPG.....	42
2.3. Du récit et textes aux idéologies et valeurs.....	47
3. Cadrage des expériences, les quêtes de vision politique.....	54
3.1 Discours narratif.....	54
Quête de vision politique : communiste.....	57
Quête de vision politique : ultra-libérale.....	59
Quête de vision politique : fasciste.....	61
Quête de vision politique : moraliste.....	63
3.1.2. Enjeux de pouvoirs et spectre.....	65
3.2 Discours Ludique.....	69
3.2.1 Réflexions idéologiques.....	69
3.2.2 La place du joueur face aux choix politiques.....	72
3.3 Discours audiovisuel.....	76
3.3.1 Décors et scènes révolutionnaires.....	76
3.3.2 Interface et partage.....	80
3.3.3 De From the Sea to the Land Beyond à Disco Elysium : le travail de Sea Power.....	82
Conclusion : Disco Elysium et l'expérience des possibles idéologiques.....	85
Bibliographie.....	87

Ouvrages.....	87
Articles de revues scientifiques.....	89
Thèses et Mémoires.....	91
Articles de presse et pages de site internet.....	92
Ludographie.....	99
Annexes.....	100

Introduction

« Par où commencer ? »

(Kim Katsuragi, *Disco Elysium*)

Peu de jeux commencent comme le fait *Disco Elysium* : sur une pure volonté d'autodestruction, qui malgré tous les efforts, ne vous a pas encore achevée. Le personnage se réveille, tant bien que mal, traînant la patte dans une chambre d'hôtel ravagé. Puis on sort dehors, pour découvrir un quartier qui l'est tout autant. On se balade dans les alentours accompagné de Kim, votre collègue prodige, puis on rencontre Cuno, un gamin surexcité complètement drogué puis on se dit que oui, les elfes et dragons de Tolkien sont assez loin.

Si *Disco Elysium* cherche autant à s'éloigner des canons du genre *computer role playing game* (jeu de rôle sur ordinateur ou CRPG), c'est parce que son univers est issu de nombreuses sessions de jeu de rôle sur table d'un groupe d'amis estoniens qui en avait assez de la fantaisie. Ils ont alors façonné, au fil des lancers de dés et des parties, tout un univers fictionnel prenant racine dans des références très diverses avec un objectif : créer un monde capable de parler du nôtre.

C'est alors que l'on va voir des phrases très orientées politiquement dans les dialogues : une promesse de détruire le patronat ici, un petit commentaire raciste là... Puis nous allons découvrir que votre personnage dans *Disco Elysium* peut devenir faciste, communiste, ultralibéral ou moraliste (centriste) à la suite de plusieurs choix dans les dialogues. Il n'est pas question ici de *Loyal Mauvais* ou de *Chaotique Neutre*. Juste d'adhésion ou non à telle ou telle idéologie, à une vision du monde. Il s'agit du point de départ de notre travail de recherche, *Disco Elysium* invoque des termes et des concepts idéologiques réels mais pourquoi faire ? C'est l'objet de ce travail, étudier les représentations idéologiques produites au sein de *Disco Elysium* afin d'en comprendre l'objectif et le rôle ainsi que leur utilisation dans sa structure narrative et ludique. Voilà les principales questions auxquelles ce mémoire tentera de répondre.

En citant directement ce genre de concepts, le jeu permet de prendre position directement au sein de son univers et doit faire l'objet d'une remise en contexte car « le jeu ne doit pas être étudié comme une activité isolée » et doit être mis « en relation avec les événements et les activités qui se produisent en dehors du jeu. » (Di Filippo, 2020 : 176).

Dans *Idéologie et jeux vidéo: enjeux et méthode*, Rémi Cayatte définit les contours d'un enjeu crucial pour la recherche portant sur les œuvres vidéoludiques : ces dernières sont significatives, porteuses de sens et de discours idéologiques : « Les jeux vidéo, en tant que productions culturelles, peuvent participer à la construction d'un tel rapport imaginaire, tout comme à faire considérer certains choix sociétaux ou politiques comme des évidences. » (Cayatte, 2017a)

Telles sont du moins ses conclusions après une étude qui se concentre sur la saga *Call of Duty: Modern Warfare*, étude qu'il a réalisée dans le cadre de sa thèse. Cayatte interrogeait alors les liens entre l'attentat du 11 septembre et la célèbre saga de FPS militaire qu'est *Call of Duty* et comment ceux-ci sont devenus des armes d'une certaine propagande. Il conclut alors en ces termes « la manière de narrer, de mettre en scène et en images, d'encadrer et de réguler les modalités d'interaction d'un jeu, n'est ainsi pas anodine sur le plan de la transmission d'une certaine vision de la guerre "moderne" » (Cayatte, 2017b : 285). Pour le chercheur (et dans le cadre d'un jeu vidéo), c'est donc bien à l'issue d'une combinaison des discours narratifs, ludiques et audiovisuels qu'est véhiculé du sens et un discours sur le monde, en l'occurrence ici, une volonté de valider certaines décisions politiques américaines vis à vis du terrorisme. Il utilise le terme de cadre pour décrire justement la méthode qu'il a utilisée pour arriver à ses conclusions. Il s'agit alors de proposer une approche s'intéressant à « l'ensemble de ce qui constitue une expérience de jeu et qui cherche à rendre justice à la complexité de celle-ci. » (*Ibid*, 2017a) et de permettre donc aux sciences du jeu de mieux prendre en compte « le travail culturel et idéologique » (*Ibid*) que peuvent effectuer les jeux vidéo.

Tel est le point de départ théorique de ce travail de recherche : poser « la question du jeu de manière frontale [...] les jeux eux-mêmes, leur pratique, ainsi que le lien intrinsèque entre le

jeu et l'homme. » (Liège Game Lab, 2019 : 15) En l'occurrence, celle des possibilités politiques et idéologiques de *Disco Elysium*.

Présentation de l'étude de cas

Disco Elysium est un jeu de rôle sur ordinateur, sorti dans sa première version en 2019, puis dans sa version Final Cut en 2020, c'est d'ailleurs sur cette version que nous allons travailler. Le jeu est disponible sur PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Nintendo Switch et Ipad. Il est développé et édité par ZA/UM et utilise le moteur Unity.

Un pendu est retrouvé dans la cour d'un hôtel dans le quartier de *La Martinaise* de la ville de *Révachol*, un inspecteur du poste 41, Harrier « Harry » Du Bois est alors envoyé afin de résoudre l'affaire. Ce dernier possède un comportement autodestructeur et toxicomane et passe 3 jours à *La Martinaise* sans avancer sur l'enquête. Finalement, un autre inspecteur, cette fois du poste 57, Kim Katsuragi, le rejoint pour l'aider. *La Martinaise* est le théâtre d'une grève générale de la part du syndicat local, le *Syndicat des Débardeurs*, bloquant l'accès au Terminal B, propriété de l'entreprise *Wild Pine* et ce depuis plus de deux mois. Cette dernière essaye de mener des négociations qui n'avancent pas, le syndicat souhaitant des sièges au conseil d'administration pour tous les travailleurs afin que les décisions soient prises de façon démocratique. L'identité du pendu étant inconnue, chacun des camps pense qu'il s'agit d'un avertissement envers l'autre, ce qui provoque une brusque montée des tensions. L'intrigue de *Disco Elysium* est rythmée par une alternance jour/nuit, caractérisée par l'absence de Kim Katsuragi au-delà d'une certaine heure et peut s'effectuer sur un total de 10 jours maximum, proposant de nouvelles situations et événements durant les 5 premiers.

Durant tout ce temps, le joueur est libre d'explorer le quartier à sa guise et de faire ce que bon lui semble, au-delà de l'introduction qui s'effectue dans le *Whirling in Rags*, l'hôtel dans lequel se réveille le personnage, et de quelques événements scriptés liés à des actions précédemment exécutés. Chaque jour commence de la même façon, avec le *Cerveau Reptilien Primitif* et le *Système Limbique* qui s'adresse au personnage, faisant un point sur sa situation.

JOURS	Evènements majeurs	Evènements mineur
1	Kim arrive à Martinaise	
2	Les dockers arrivent au <i>Whirling in Rags</i>	
3	Le pont est réparé	Vos collègues arrivent au <i>Whirling in Rags</i>
4		Les cabochards apparaissent près de l'automotrice de Kim
5		René décède

L'événement important est la réparation du pont qui permet ainsi d'accéder à la seconde partie de la map et à une rencontre qui, une fois terminée, enclenche un événement du jeu considéré comme *climax* : le tribunal mercenaire. Une fois passé, deux jours passent automatiquement et l'on peut ainsi accéder à la dernière zone, où se trouve le meurtrier, qui déclenche la fin du jeu, que l'on peut donc terminer au minimum le cinquième jour. Cependant, la plupart des rencontres et des tâches peuvent se faire dans n'importe quel ordre, suivant le vouloir du joueur, il n'y a pas d'ordre préétablie et la communauté qui s'est formée autour du jeu n'est pas arrivée à un consensus sur une sorte de « parcours parfait » à faire pour profiter au maximum du titre. Il n'y a aucune hiérarchie entre ces tâches qui sont d'ailleurs seulement rangées par « Jours » et non par type de quêtes (principales contre secondaires par exemple).

Le jeu alterne ainsi entre des phases de dialogues et des phases d'exploration. Durant les dialogues, le joueur peut choisir des réponses parmi celles proposées par le jeu. Ces phases sont également ponctuées en permanence par vos compétences. En effet, chacune des 24 compétences du personnage peuvent prendre la parole durant le dialogue pour commencer l'action, la situation, se moquer du personnage... C'est également durant ces phases que le joueur se retrouvera confronté à l'une des mécaniques principales du jeu, à savoir des lancers de dés actifs qu'il peut réussir ou manquer. Ces lancers sont de deux types :

- les blancs, qui, s'ils sont perdus, peuvent être retentés plus tard après une évolution dans la compétence que le jet de dés met en scène.



Figure 1 : Extrait de l'introduction de *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

- Les rouges, qui sont uniques et ne peuvent être retentés.



Figure 2 : Extrait de l'introduction de *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Chaque lancé est associé à une compétence qui à un niveau propre, qui dépend du profil choisi en début de jeu, des objets et tenues, des malus et bonus des réflexions intégrées... Le lancer consiste en un résultat de deux dés de six, additionnés au niveau de la compétence mit en scène.

L'autre mécanique principale est celle du Tiroir à Réflexions. Au fil de la partie, en fonction des actions et des réponses choisies par le joueur, le personnage se verra proposer des réflexions diverses et variées.

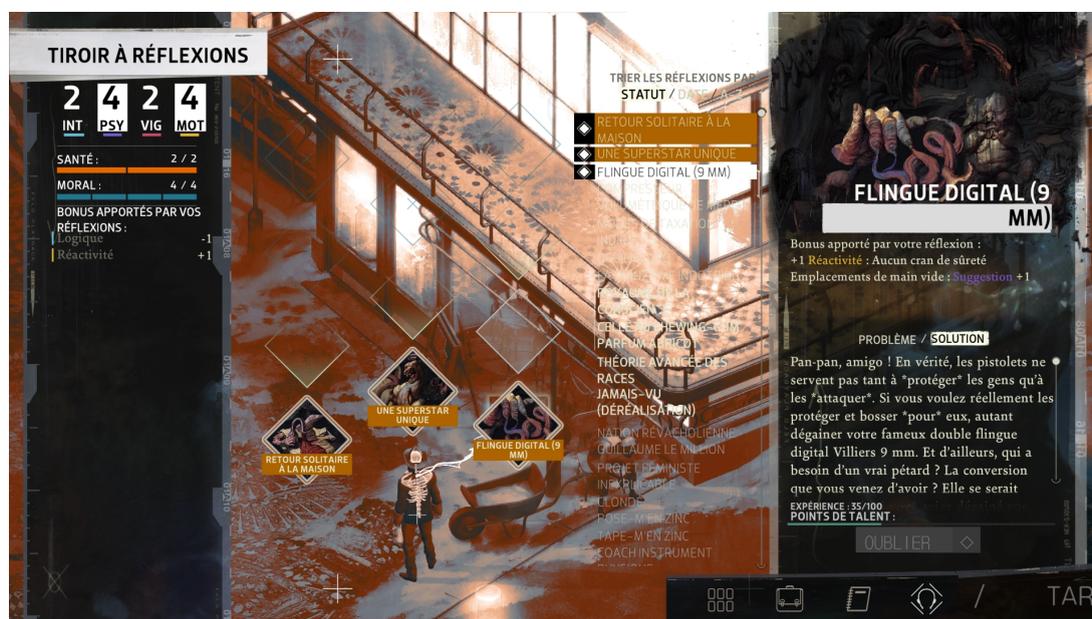


Figure 3 : Menu du Tiroir à réflexions (ZA/UM, 2019).

Ces réflexions sont des concepts et idées, que l'on peut choisir d'intérioriser en échange d'un bonus ou d'un malus envers vos compétences. Une fois le temps d'intériorisation terminé (qui se base sur une durée en heure via le défilement temporel du jeu), vous découvrez les bonus et malus définitifs que cela va apporter à votre personnage (même si vous pouvez oublier les réflexions en échange d'un point de talent). La structure relativement ouverte du jeu fait qu'il est difficile d'établir une liste d'événements obligatoire, car quasi tout est potentiellement facultatif (le jeu possède un *achievement* qui s'amuse justement de cela : il s'agit d'arriver à la fin du jeu sans inspecter une seule fois le corps du pendu). Dans la première version du jeu sortie en 2019, il y avait deux *skill-check* (lancer de dés) qui étaient obligatoire (dans le sens où ceux-ci débloquent des actions qui doivent nécessairement être réalisées afin d'avancer), c'est ainsi que certains joueurs se sont retrouvés bloqués, car ils ne pouvaient retenter les jets de dés, et devaient alors se résoudre à relancer leurs sauvegardes jusqu'à réussir à le passer¹.

¹ En effet, ces lancers blanc doivent voir leurs caractéristiques associées évoluer afin qu'ils puissent être retentés, mais et ce fut notamment le cas avec le lancer de Frisson qui mène à la confrontation finale, certains joueurs ne pouvait la faire augmenter. Problème que la Final Cut résolu en faisant apparaître un autre jet de dés (cette fois-ci de Logique) en cas d'échec du premier.

Plan

Nous souhaitons commencer ce travail de recherche en revenant sur la question de l'espace de production de *Disco Elysium*, en s'intéressant au pays d'origine du studio ZA/UM : l'Estonie. Cela est important, car le titre en question est d'une origine particulière et ne s'inscrit pas vraiment dans les grandes tendances en matière de développement. Nous ferons ainsi une remise en contexte historique et géographique de l'Estonie, ainsi que de sa politique globale. Nous nous concentrerons ensuite sur la production de jeux vidéo au sein du pays puis nous terminerons en parlant du cas particulier de ZA/UM, ce collectif culturel devenu studio de jeu vidéo.

En deuxième partie, nous reviendrons sur les éléments porteurs de sens idéologiques dans *Disco Elysium*, en nous focalisant sur son monde fictionnel ainsi que ses textes. Nous aborderons des notions comme celle du « lecteur-joueur » ainsi que des concepts liés au récit policier afin de comprendre où se place le joueur face à lui. Enfin, nous reviendrons sur les idéologies et valeurs et sur la façon dont le jeu vidéo intègre ce genre de discours avant de revenir sur le cas précis de *Disco Elysium*.

Pour finir, nous utiliserons la méthodologie construite par Cayette (le triple cadrage de l'expérience) afin d'analyser certains éléments précis du jeu, notamment les quêtes mettant en scène des idéologies d'un point de vue narratif, ludique et audiovisuelle.

1. L'Estonie et le jeu vidéo, historique et remise en contexte.

Il est une évidence qu'il est pourtant crucial de rappeler quand on s'intéresse à la production d'œuvre vidéoludique, c'est de l'importance des espaces, des localisations et des lieux de ces dites productions. Pourtant, ce sont des notions qui n'ont pas connu un grand succès auprès des chercheurs et chercheuses qui étudient le jeu vidéo. Dans le bref mais succinct « panorama des grands types d'approches contemporaines du jeu vidéo » du Liège Game Lab, le groupe qui travaille « sur le jeu vidéo comme objet culturel » (*Ibid*) mentionne ainsi les perspectives « formalistes, sociales et socio-techniques » (*Ibid* : 13) et aucune ne semble prendre en considération les questionnements spatiaux liés à la production même d'une œuvre vidéoludique.

Pourtant, dès 2003, Stephen Kline, Nick Dyer-Witheford et Greig De Peuter inscrivent le jeu vidéo dans une économie globalisée qu'ils qualifient de « post-fordisme » (Kline, Dyer-Withefordn De Peuter, 2003) et vont même au-delà en désignant le jeu vidéo comme étant le « type idéal de marchandise représentant la forme actuelle des relations du marché capitaliste » (*Ibid* : 29) permettant donc à ce dernier de maintenir sa croissance en termes de flux financier généré. La question de la production n'est donc pas anodine et permet d'apporter un nombre considérable d'éléments de réponses sur bon nombre de questions, tout en offrant de nouveaux axes de réflexion. Pour nourrir son projet de « décolonisation de l'histoire du jeu vidéo » (Derfoufi, 2021 : 85), Mehdi Derfoufi s'appuie en partie sur ces initiatives afin de proposer des alternatives aux traditionnelles visions linéaires et eurocentriques. Et comme il le précise également : « les pratiques vidéoludiques subalternes au sein des pays du Centre [...] sont singulièrement peu (ou pas) étudiées » (*Ibid* : 65). Sous le terme pays du Centre se cache une forme de hiérarchisation qui si, selon lui, peut paraître quelque peu anachronique, garde une pertinence, car elle permet de mettre en avant :

La nature inégale de la relation entre deux espaces, fondés sur la domination de l'un à l'autre [...] On peut regrouper ainsi les pays du Centre : Europe - d'aucuns préciseront Europe de l'Ouest, écartant la Russie et certains pays européens de l'Est -, Amérique du Nord, Australie, Nouvelle-Zélande et Japon. (*Ibid* : 64)

Or, c'est justement sur l'un de ces pays européens de l'Est dont il va être question ici, car *Disco Elysium* n'est pas simplement un jeu de rôle, il est un jeu de rôle estonien.

1.1. L'Estonie, un pays nordique ennuyeux de plus ?

« Les Estoniens ne demandent qu'une seule chose au reste du monde : qu'on les laisse demeurer estoniens en paix. »

(Minaudier, 2007 : 11)

Derrière ce titre, que l'on pourrait à très juste titre qualifier de provocant, se cache en réalité une citation ainsi qu'une volonté politique : celle de Toomas Hendrik Ilves, ancien président de la République d'Estonie². Alors qu'il était simple ambassadeur à Washington et que de nombreux scandales liés à la mafia estonienne faisaient la une dans les journaux, celui-ci à alors déclaré qu'il voulait que « l'Estonie devienne un autre pays nordique ennuyeux ». L'ambition était alors de se rapprocher des modèles de sociétés scandinaves (Norvège, Suède et Danemark) et ainsi de « gommer l'image post-soviétique³ » qui affectait tout le pays, nous étions alors en 1993.

Géographiquement, l'Estonie fait partie de ce que l'on appelle « les pays baltes », expression qui regroupe les territoires situés à l'est de la mer baltique, composés de la Lituanie ainsi que de la Lettonie. L'un des grands axes politiques de l'Estonie fut justement de se débarrasser de cette étiquette afin de laisser de la place à celle des « pays nordiques » qui regroupent les pays scandinaves ainsi que la Finlande. Et cet axe politique fut mené de front par le même homme politique cité plus haut, Toomas Hendrik Ilves, qui fit alors plusieurs discours comme *Estonia As A Nordic Country* (où il affirme en outre qu'il n'y a pas d'identité balte) ou encore celui prononcé lors d'un séminaire en 1999 (où il affirme sa volonté de « séparer l'Estonie des pays baltes »).

² Il est élu à deux reprises, en 2006 puis en 2011.

³ Truc, O. (2007, 5 mars). *Toomas Hendrik Ilves le New-Yorkais d'Estonie*. Le Monde.fr. Consulté le 20 août 2022, à l'adresse

https://www.lemonde.fr/europe/article/2007/03/02/toomas-hendrik-ilves-le-new-yorkais-d-estonie_878254_3214.html

Le point commun fondamental (autre que géographique) qui rapproche l'Estonie des pays baltes, c'est la domination soviétique au sortir de la Seconde Guerre mondiale. Comme la Lettonie et la Lituanie en 1945, l'Estonie, dès 1944 devient la République socialiste soviétique d'Estonie et va alors connaître toutes les facettes du Stalinisme : la collectivisation, une militarisation importante, une censure des médias, une baisse globale du niveau de vie ainsi qu'un retard important dans son développement économique et industriel⁴. Lorsque l'URSS est officiellement dissoute le 26 décembre 1991, l'Estonie avait déjà déclaré son indépendance depuis plusieurs mois (le 21 août pour être précis) et très rapidement, mena « la politique économique la plus radicale de tout l'ancien bloc de l'est, selon les principes du libéralisme le plus doctrinaire » (Minaudier, 2007 : 356). À tel point qu'aujourd'hui, « il n'y a plus une seule entreprise industrielle publique » (*Ibid* : 357) grâce à une agence de privatisation « sur le modèle de la Treuhand allemande » (Mathias, 2005 : 8).

Aujourd'hui, si on compare le pays à ses voisins baltiques, il est celui dont le PIB est le moins élevé (31,03 milliards en 2020)⁵, mais il est également le moins peuplé (1 228 624 d'habitant en 2020)⁶. Depuis le 1er mai 2004, l'Estonie fait partie de l'Union européenne.

L'un des points fondamentaux pour comprendre la place de l'Estonie en termes de développement économique est un héritage de la guerre froide qui répond au nom de CoCom : *Coordinating Committee for Multilateral Export Controls*. Il s'agit d'un embargo de l'organisation des pays du traité de l'Atlantique Nord (NATO) envers les républiques soviétiques. Il s'agissait d'empêcher alors les RSS d'importer et d'acheter des technologies et outils informatiques afin de « préserver leurs supériorités technologiques contre le bloc soviétique⁷ » (Kitsing, 2002 : 21). Cependant, l'influence de l'embargo ne se limita pas à ça :

⁴ Minaudier parle d'un demi-siècle.

⁵ Contre 33,51 milliards en 2020 pour la Lettonie et 55,89 milliards pour la Lituanie.

⁶ Contre 1 907 675 d'habitants pour la Lettonie et 2 731 464 d'habitants pour la Lituanie

⁷ [Notre traduction] : « preserving the technological superiority of NATO against the Soviet bloc »

Le Comité de Coordination pour le contrôle multilatéral des échanges est-ouest a eu un impact certain sur les performances des économies civiles dans les anciens pays du bloc de l'Est. C'est bien davantage sur l'accès aux technologies d'informations et de communications que se concentrent les discussions, bien plus que sur les effets concrets sur l'industrie militaire.⁸ (*Ibid*, 2003 : 15)

L'une des conséquences les plus visibles est simplement la disponibilité des ordinateurs et des logiciels associés, qui n'était tout simplement pas disponibles pour les Estoniens lambda (Švelch, 2013). Cet embargo durera près de 30 ans avant de se voir assouplir dans les années 80. Mais l'Estonie, ainsi que les autres pays concernés, avait dès lors un retard considérable dans l'acquisition et la diffusion des technologies d'infocom. C'est à ce moment que l'Estonie enclencha un virage et mena une politique radicale pour attirer les investisseurs étrangers sur ce secteur précis (Ozimek, 2021 : 60) comme ce fut le cas de la société finlandaise Nokia, en plein essor à l'époque (Kitsing; 2002 : 40).

⁸ [Notre traduction] : « COCOM had a strong impact on the performance of civilian economies in the former Eastern bloc countries. It is with this side-effect, rather than the impact on military power, that is primary concern of the discussion of its impact on ICTs. »

1.2. e-Estonie

« On n'aime pas vraiment parler aux uns et aux autres en personne, c'est pour cela qu'on a créé Skype »

(Siret Schutting)

L'arrivée d'Internet fut vue en Estonie comme un moyen de se détacher davantage des souvenirs du soviétisme et de se rapprocher de l'occident (Ozimek, 2021 : 61). La réussite dans ce domaine était comme une nécessité absolue, au vu de l'absence d'autres perspectives concrètes d'évolution économique (*Ibid*), mais aussi, car le pays n'avait tout simplement pas les fonds nécessaires pour mener une politique d'acquisition des technologies d'infocom : il fallait donc que l'Estonie devienne lui-même le vendeur et le promoteur de ces nouvelles pratiques (*Ibid*). Des start-up ont commencé à voir le jour, et l'un des exemples concrets de la réussite de l'Estonie dans le milieu est le célèbre logiciel de communication *Skype*, développé en majorité par des estoniens à Tallinn (Kaminska-Korolcczuk, Kijewska, 2017 : 139) qui fut racheté par Ebay en 2005 puis par Microsoft en 2011.

L'Estonie est aujourd'hui l'un des pays les plus avancés en la matière en Europe. Dès 2002, l'*ID card*, l'équivalent estonien de notre carte d'identité, permettait de s'en servir comme d'une signature électronique en ligne pour un grand nombre de services, comme ceux bancaires ou liés à la santé. En 2015, 96% des déclarations de revenus se faisaient en ligne⁹. On peut souligner également que l'Estonie est le premier pays du monde à avoir proposé à ses citoyens de voter par internet, et ce, en 2005. Tous ces éléments montrent une adoption massive de cette « citoyenneté numérique », une forme de citoyenneté qui s'affranchit désormais des frontières physiques en proposant le statut « e-Résident » de la République d'Estonie.

Lancé dans le monde en 2015, ce programme permet à n'importe qui, après le remplissage d'un simple formulaire, d'obtenir ce statut offrant l'accès à l'intégrité des services

⁹ Malik, M. (2019, 1 septembre). « Redéfinir ce que c'est d'être un pays » à Tallinn, l'hyperconnectée. Le Grand Continent. Consulté le 20 août 2022, à l'adresse <https://legrandcontinent.eu/fr/2019/08/13/redefinir-ce-que-cest-detre-un-pays-a-tallinn-lhyperconnectee/>

numériques estoniens¹⁰. À destination en premier lieu des entrepreneurs, cette e-résidence « permet aux entrepreneurs du monde entier de créer et de gérer une entreprise indépendante intégralement en ligne¹¹ » afin de profiter des structures, apparemment plus fluide et plus propice à l'entrepreneuriat que dans d'autres pays d'Europe. Si pour certain, ce genre de statuts est le « futur de l'immigration¹² », il prouve à quel point l'Estonie veut être en première ligne dans les nouvelles applications des technologies du numérique et que cela touche à l'identité même du pays.

« Pour les autres pays, internet est juste un service, au même titre que l'eau courante ou le nettoyage urbain, mais pour les jeunes estoniens, internet est une manifestation que quelque chose de plus fort, c'est le symbole de la démocratie et de la liberté¹³. » Cette déclaration de Linnar Viik résonne avec un autre de Toomas Hendrik Ilves : « Nous avons installé des ordinateurs dans toutes les écoles et les avons toutes connectées. En 1999, toutes les écoles d'Estonie étaient en ligne¹⁴. » Pour les deux hommes, la maîtrise de ces technologies par les habitants devait se faire le plus tôt possible afin que ces dernières infusent dans toute la société estonienne. La transition du service public estonien vers le tout numérique (qui s'est traduit par une optimisation des coûts¹⁵) ne se fait cependant pas sans problème, une partie de population ne maîtrisant pas les outils informatiques se retrouve ostracisée et la qualité des services proposés n'est pas au rendez-vous selon la population (Kattel, Mergel, 2018 : 13).

¹⁰ A. (2022, 7 mars). *Become an e-resident | Learn the Benefits & Apply*. E-Residency. Consulté le 20 août 2022, à l'adresse <https://www.e-resident.gov.ee/become-an-e-resident/>

¹¹ Pardes, A. (2016, 5 mai). *Estonia's e-Residency Program Is the Future of Immigration*. Vice. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.vice.com/en/article/avyx5a/estonias-e-residency-program-is-the-future-of-immigration>

¹² *Ibid.*

¹³ Kingsley, P. (2017, 29 décembre). *How tiny Estonia stepped out of USSR's shadow to become an internet titan*. The Guardian. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/15/estonia-ussr-shadow-internet-titan>

¹⁴ de Ribes, V. C. (s. d.). *Comment l'audace a sauvé l'Estonie – Entretien exclusif avec Toomas Hendrik Ilves | France-Estonie*. France-Estonie. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.france-estonie.org/comment-laudace-a-sauve-lestonie-les-30-annees-qui-ont-faconne-un-pionnier/>

¹⁵ Hoge, W. (2016, 3 Mai). *Estonia PM: Country Saves 2% of GDP by Going Digital*. IPI. Consulté le 1 novembre 2022, à l'adresse <https://www.ipinst.org/2016/05/information-technology-and-governance-estonia#10>

1.3. La production Estonienne de jeu vidéo

Nous pouvons faire la remarque d'emblée : la production estonienne de jeu vidéo est remarquablement absente de l'histoire que nous avons reconstituée dans les parties précédentes. Là où les voisins nordiques comme la Finlande possèdent un grand héritage lié à la *demoscene* qui a donné l'impulsion et les compétences nécessaires à la création de studios (Jørgensen, Sandqvist, Sotamaa, 2017). On peut citer entre autres : *Mojang Studios*, *Rovio Entertainment*, *Io Interactive* ou encore *Remedy Entertainment* dont les productions à succès ont très largement dépassé l'échelle locale et nationale. Ce n'est pas le cas de l'Estonie dont l'historique ressemble bien davantage à ses voisins baltiques (n'en déplaise aux politiques estoniennes) à savoir qu'il a fallu attendre les années 2000 pour voir émerger les premières initiatives concernant la production de jeux vidéo (Ozimek, 2021 : 61). On peut citer en exemple *Ringtail Studio* (2006) ou *Creative Mobiles* (2010), le premier est un studio spécialisé dans la production de contenu et d'*assets* 3D à destination d'autres studios¹⁶, le second se présente comme spécialiste dans le jeu mobile¹⁷.

L'accélération du nombre de studios (en Estonie, mais aussi bien dans le monde entier) dans des années 2010 est évidemment à relier à l'explosion du marché mobile (*Ibid* : 11). En effet, bon nombre de studios qui existent toujours sont nés à cette époque et leurs premières productions sont pour la majorité des jeux ou des projet à destination de cette plateforme relativement jeune et dont la barrière en termes de coût et de compétence était bien moindre (*Ibid*) : on peut citer en exemple *Rikai Games* avec *Bit by Bit* (2015) ou *Creatives Mobile* et son *Drag Racing* (2011). Aujourd'hui en Estonie et selon l'association *Gamedev Estonia* « qui se consacre à faire progresser et à coordonner le développement de l'industrie du jeu vidéo en Estonie¹⁸ », il y a 41 sociétés dédiées aux jeux vidéo avec un total de 300 employés à travers tout le pays¹⁹. Un chiffre qui se rapproche de celui du bureau estonien de

¹⁶ *Ringtail Studios – Art Development Studio*. (s. d.). Ringtail Studios. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://ringtail-studios.com/>

¹⁷ *About –*. (s. d.). CM Games. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://cm.games/about/>

¹⁸ GameDev Estonia. (2022, 20 juillet). *About us*. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://gamedevestonia.ee/about-us/>

¹⁹ Gamedev Estonia. (2021, mars). *The Game Industry of Estonia* (N° 1). <https://gamedevestonia.ee/gamedev-industry-2021/>

l'International Game Developers Association (IGDA) qui en comptait en 2020, 33 studios²⁰ directement engagés dans le développement de jeu (*Ibid* : 12).

En combinant le nombre d'employés dans les studios consacrés à la sous-traitance, on remarque que presque un tiers des développeurs sont au service d'autres productions et studios, ce qui n'est pas une chose nouvelle en Europe de l'Est en matière de développement de logiciel (*Ibid*, 63), il est en effet moins risqué économiquement d'offrir de l'aide à des clients étrangers que de se lancer dans la création de véritables projets, dont la rentabilité n'est absolument pas certaine (*Ibid*). La très grande majorité des studios, regroupant en moyenne à peine plus de 5 employés²¹, ne peuvent se permettre qu'une ambition limitée : « C'est mauvais. Nous n'avons vraiment pas d'industrie puisque toutes les entreprises font des jeux *Facebook* ou des jeux mobiles²² » (*Ibid*, 2021 : 13). Un commentaire qui reflète également le manque de considération que peut recevoir la production de jeu vidéo au sein du pays, alors même qu'il possède des réussites : *Creatives Mobile* revendique 50 millions de téléchargements pour *Drag Race* en 2011²³, soit un an après sa sortie, un chiffre plus que respectable même si celui-ci ne tient pas la comparaison avec un concurrent suédois excessivement féroce : *Angry Birds*, qui revendiquait alors plus de 500 millions de téléchargement en 2011²⁴. Cela s'ajoute également au fait que le mobile est vu comme une plateforme *casual* voire *hyper-casual*, limitant encore plus l'aura que certains succès auraient pu avoir.

« C'est étrange ce qu'il se passe en Estonie, parce que nous avons cette e-nation et tout ce qui va avec, mais nous ne supportons pas l'industrie du jeu vidéo parce que les gens ne la comprennent pas²⁵ » (*Ibid*, 12). Les programmes promouvant l'industrie nationale estonienne sont en effet relativement récents : le bureau estonien de l'IGDA, fut fondé à l'initiative de

²⁰ *Database – IGDA Estonia*. (s. d.). [Http://igdaestonia.org/](http://igdaestonia.org/). Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://igdaestonia.org/database/index.html>

²¹ Gamedev Estonia. (2021, mars). *The Game Industry of Estonia* (N° 1). <https://gamedevestonia.ee/gamedev-industry-2021/>

²² [Notre traduction] : « It's bad. We really don't have an industry since all of the companies make Facebook games or mobile games »

²³ *About –*. (s. d.). CM Games. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://cm.games/about/>

²⁴ Purchase, R. (2011, 3 novembre). *Angry Birds downloaded 500 million times*. Eurogamer.Net. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.eurogamer.net/angry-birds-downloaded-500-million-times>

²⁵ [Notre traduction] : « It's weird what's happening in Estonia right now, because we have this e-society and so on, but we don't support the gaming industry, because people just don't understand it »

Creatives Mobile en 2015, l'association *Game Dev Estonia*, quant à elle, fut lancée en 2021. Le *Baltic Game Industry*, un programme international chargé de « stimuler l'industrie du jeu dans la région de la mer Baltique, accroître la capacité d'innovation et transformer l'industrie du jeu de la région en un acteur global doté d'une compétitivité mondiale » a commencé en 2014 et vient d'entrer dans sa deuxième phase. C'est d'ailleurs pour beaucoup de développeurs ce qui manque à l'Estonie pour connaître un bond en avant en matière d'ambition et de production : 57% des interrogés estiment que « le gouvernement estonien n'apporte pas un soutien suffisant à l'industrie locale du jeu vidéo²⁶ » (*Ibid* : 14). Cependant, le succès mondial de *Disco Elysium* est vu par beaucoup d'entre eux comme « une preuve qu'un jeu produit dans le pays peut être une réussite critique et financière [...] et que son succès attirerait davantage l'attention du gouvernement et pourrait contribuer à des investissements dans le soutien futur de l'industrie nationale²⁷ » (*Ibid*).

Enfin, ajoutons un détail qui a une certaine importance : les consoles de jeu ne sont pas vraiment populaires en Estonie. Ceci s'explique, là encore à cause du CoCom, qui limite l'importation des consoles japonaises et américaines sur le territoire. Il est évident que ce rapport a également affecté la production de jeu en Estonie, un support dédié au jeu vidéo étant vu comme une aberration hors de prix. Helen Hindpere prend l'exemple de *Final Fantasy VII* (1997) :

Final Fantasy VII a rappelé la pauvreté de l'Europe de l'Est. À l'époque, seuls quelques riches pouvaient se permettre d'acheter une console de jeu - cela signifiait dépenser de l'argent sur un appareil uniquement destiné au divertissement. Cela était considéré comme un luxe. À l'époque, les enfants n'avaient accès aux jeux vidéo que lorsque les parents apportaient un ordinateur personnel à la maison pour des raisons professionnelles. Nous avions l'habitude de nous blottir autour de ces écrans lumineux et de jouer à *Fallout* et *Planescape Torment*. Je pense que c'est la raison secrète pour laquelle l'Europe de l'Est est toujours aussi amoureuse des CRPG. »²⁸

²⁶ [Notre traduction] : « 57% of respondents indicated that the Estonian government provides insufficient support for the local game industry. »

²⁷ [Notre traduction] : « seen as evidence that financially viable, successful, and socially recognised game productions can be developed in the country »

²⁸ [Notre traduction] : « *Final Fantasy VII* reiterated the poverty of Eastern Europe. Back then only the wealthy few could afford a gaming console — it meant spending money on a device that was designated only for entertainment. This was considered a luxury. Kids back then had access to video games *only* when someone's

1.4. De collectif culturel à développeur : ZA/UM

« le *zaoum* touche aux profondeurs de la langue, de l'existence et de l'être, et c'est pour cette raison que le moindre élément peut devenir source de toute une série d'images, et même de récits »

(Eléna Galtsova, 2013)

Cette définition du zaoum, ce mouvement futuriste russe renvoie parfaitement aux ambitions que va construire le collectif *ZA/UM* au fur et à mesure de son existence. *ZA/UM* est tout d'abord un blog : zaum.ee. Un blog que des artistes, des écrivains, des photographes vont utiliser comme plateforme afin de discuter d'art et de culture : « un visage amical sur la scène culturelle²⁹ » comme se définit lui-même le site internet, qui n'est plus accessible aujourd'hui de façon traditionnelle. « Nous avons été capables de réunir un groupe de personne qui avait tous des ambitions folles³⁰ » raconte Robert Kurvitz, le cofondateur. On peut en effet trouver sur le blog de la poésie, de la photographie, des courts-métrage, de la peinture, des entretiens... *ZA/UM* se voulait être plus qu'un collectif, le but était d'être un mouvement qui remettait en question les pratiques culturelles estoniennes (Mõttus, 2021).

Il n'est pas question de définir ici si le *ZA/UM* (en tant que mouvement culturel) fut un échec ou une réussite, Kurvitz estime pour sa part que ce fut « fantastiquement infructueux »³¹ et que le groupe « n'était pas vraiment populaire en Estonie³² ». Eva Kinkar annonce que « *ZA / UM* a ramené la provocation ludique, l'affichage médiatique, les rôles de “mauvais garçon” et

parents brought home a personal computer for work reasons. We used to huddle around these glowing screens and play *Fall Out* and *Planescape Torment*. I think this is the secret reason why Eastern Europe is still so enamoured with cRPGs. » in T. (2020, 24 avril). *Disco Elysium : How a Few Friends from Estonia Created 2019's Most Original Game*. Fandom. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.fandom.com/articles/disco-elysium-interview>

²⁹ [Notre traduction] : « a friendly face on the cultural scene »

³⁰ *Disco Elysium - What happens when you're aiming to create the best RPG of all time*. (2018, 22 septembre). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=iMsgs5viEbg&ab_channel=EGX

³¹ *Disco Elysium - What happens when you're aiming to create the best RPG of all time*. (2018, 22 septembre). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=iMsgs5viEbg&ab_channel=EGX

³² *Disco Elysium - What happens when you're aiming to create the best RPG of all time*. (2018, 22 septembre). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=iMsgs5viEbg&ab_channel=EGX

les mythes d'auteur des années 1990. »³³ au vu notamment du scandale lié à Kaur Kender, un écrivain estonien à succès qui gravitait autour de *ZA/UM*, qui affecta le mouvement.

Il est alors évident que *ZA/UM* n'est pas un simple studio de jeu vidéo³⁴ et il semble que rien ne laissait présager la transformation de l'un en l'autre. Et pourtant, on peut en comprendre le sens avec certains textes justement postés sur le blog de *ZA/UM*. On peut noter les textes d'Alexander Rostov, artiste peintre et dessinateur³⁵ qui écrivait déjà sur le jeu vidéo en 2012³⁶, le texte « Ne travaille pas comme un sanglier, joue plutôt à des jeux informatiques³⁷ » qui évoque des titres comme *Baldur's Gate* ou *Planescape : Torment*, qui date de 2011 et la petite, mais importante mention qui en est fait dans le texte « Sirbi visioonidokument³⁸ » et qui parle de l'importance grandissante du médium, de la nécessité d'en intégrer des critiques et « qu'il serait sage que l'Estonie, en tant qu'e-pays, rattrape son retard³⁹. »

Quand le projet *No Truce with the Furies*⁴⁰ commence véritablement en 2015, aucun des membres de *ZA/UM* n'a d'expérience en matière de développement ou d'écriture pour le jeu vidéo⁴¹. Cependant, quand Kurvitz parle de sa méthode d'écriture⁴², il évoque les parties de *Donjons et Dragons* effectuées tout le long de sa vie : « Je tiens le jeu de rôle sur table comme une technique essentielle si la littérature veut rivaliser avec les autres médias » (Carayol, 2021 : 42), le monde fictif d'*Elysium*, dans lequel se déroule son roman, ainsi que *Disco Elysium* se déroule justement dans cet univers, créé au fur et à mesure des parties.

³³ The Silent Avant-Garde. The Wave of Groups of Young Estonian Authors and Groups of the New Media: from Erakkond to *ZA/UM*

³⁴ *DISCO ELYSIUM - Writing and directing with Helen & Jim stream (LudoNarraCon '21)*. (2021, 7 mai). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=3T-H7eo75Pw&t=863s&ab_channel=DiscoElysium

³⁵ Rostov est l'un des co-fondateur de *ZA/UM* et deviendra directeur artistique sur *Disco Elysium*

³⁶ Rostov, A., Rostov, A., B., Luiga, M., & Viiding, K. (s. d.). *ZA/UM*. *ZA/UM*. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://web.archive.org/web/20120905043413/http://www.zaum.ee/>

³⁷ Rostov, A., Haav, H., Ashilevi, J., Ashilevi, J., Haav, H., S., Ashilevi, J., Ashilevi, J., Ashilevi, J., Viiding, K., Luiga, M., Kurvitz, R., R., & M. (s. d.). *ZA/UM*. *ZA/UM*. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://web.archive.org/web/20190821135501/http://www.zaum.ee/2011/>

³⁸ Kurvitz, R. (s. d.). *ZA/UM: Sirbi visioonidokument*. *ZA/UM*. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://web.archive.org/web/20131117055453/http://www.zaum.ee/2013/11/sirbi-visioonidokument.html>

³⁹ [Notre traduction] : « Eesti kui e-riigi juhtival kultuuriväljaandel oleks mõistlik järgi jõuda. » in *Ibid.*

⁴⁰ Le nom du jeu a été changé pour *Disco Elysium* un an avant la sortie du jeu.

⁴¹ T. (2020, 24 avril). *Disco Elysium : How a Few Friends from Estonia Created 2019's Most Original Game*. Fandom. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.fandom.com/articles/disco-elysium-interview>

⁴² Il a en effet écrit un roman «Une odeur terrible et sainte » disponible uniquement en Estonien.

Cette transition n'est donc pas aussi soudaine que l'on pourrait le croire (même si elle fut accompagnée d'absurdes péripéties), elle est une évolution qui s'inscrit profondément dans la démarche de *ZA/UM* et de ses auteurs : le mot « révolution » était très souvent à la bouche de Kurvitz quand il évoquait *Disco Elysium* durant son développement⁴³, preuve que l'ambition culturelle du mouvement était toujours bien là et n'a pas disparu avec le changement de médium. On peut noter aussi que le groupe a renoué avec ses racines, le groupe d'amis qui allait fonder et devenir *ZA/UM* était le même qui jouait au jeu de rôle sur table. C'est Kurvitz qui, après l'échec retentissant de son roman (moins de mille exemplaires vendus en Estonie), décide de revenir à un média interactif et l'on pourrait arguer que *Disco Elysium*, au vu de son gameplay basé presque exclusivement sur de la lecture, est un gigantesque « texte numérique » (Möttus, 2021) semblable à ce que le collectif faisait sur le blog, mais qui aurait pris une forme différente. Enfin, cette transformation eut également l'effet de réunir tout *ZA/UM* autour d'un même projet : Kurvitz est lead designer, Rostov, directeur artistique, Hindpere, directrice d'écriture, Jim Ashiveli, voice director...⁴⁴

Il est certain que l'inexpérience de *ZA/UM* en matière de développement de jeu vidéo fut déterminante dans la création de *Disco Elysium*. « Nous avons commencé avec des millions d'idées et aucune expérience »⁴⁵ a dit Hindpere. Le fait de vendre un CRPG sans aucun système de combat si ce n'est des jets de dés, va à l'encontre de tout ce qui était proposé dans le genre au même moment et peut être considéré comme un risque pour la réussite critique et publique d'un titre du même genre. Il est certain que cette absence aurait été gérée très différemment si *ZA/UM* était un studio plus classique ou avec davantage d'expérience.

Enfin, il s'est avéré que le studio a très rapidement atteint un plafond de verre en Estonie en ce qui concerne le développement. Comme dit plus haut, le jeu vidéo n'est pas vraiment considéré au sein du pays, que ce soit par les développeurs ou par la puissance publique, ce qui provoque un manque d'attractivité, qui est résumé comme tel par un journaliste : «

⁴³ *Disco Elysium*. (2019, 11 avril). Canard PC. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.canardpc.com/jeu-video/dossier-jeu-video/disco-elysium/>

⁴⁴ *DISCO ELYSIUM - Writing and directing with Helen & Jim stream (LudoNarraCon '21)*. (2021, 7 mai). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=3T-H7eo75Pw&t=863s&ab_channel=DiscoElysium

⁴⁵ T. (2020, 24 avril). *Disco Elysium : How a Few Friends from Estonia Created 2019's Most Original Game*. Fandom. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.fandom.com/articles/disco-elysium-interview>

Pourquoi diable quelqu'un devrait-il venir ici pour développer un jeu vidéo⁴⁶ ? » (Ozimek, 2021 : 15) et aussi par le producteur Kaur Kender : « Vous ne pouvez pas vraiment commercialiser quelque chose en dehors de l'Estonie⁴⁷ ». Le pays se fait rattraper par son historique (ou plutôt, son absence d'historique) en matière de développement, l'Estonie n'est pas vue comme un espace de création, mais de soutien pour d'autres espaces (*Ibid* : 16). *ZA/UM* à donc fait le choix de délocaliser une partie de ces développeurs à Londres afin de rendre le studio plus attractif, mais aussi pour se laisser également l'opportunité d'augmenter en taille pour les projets suivants la sortie de *Disco Elysium*, des taxes londoniennes plus propices aux développements de jeu et la proximité avec quelques médias spécialisés dans le jeu vidéo⁴⁸.

⁴⁶ [Notre Traduction] : « Why the hell should anyone come here to develop a video game ? »

⁴⁷[Notre Traduction] : « You can't really market something out of Estonia. » in Batchelor, J. (2017, 21 juillet). *Making games under threat of nuclear war*. GamesIndustry.Biz. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.gamesindustry.biz/making-games-under-threat-of-nuclear-war>

⁴⁸ Un autre point important soulevé par Kaur Kender dans la même interview est la proximité de L'Estonie avec la Russie et les très nombreuses tensions qu'il y avait entre les deux pays à ce moment, notamment liées à l'espionnage. La crainte du potentiel attaque et invasion était réelle pour beaucoup des Estoniens. La guerre actuelle entre la Russie et l'Ukraine leur donnera quelques années plus tard raison.

Il est à mon sens fondamental d'avoir ces éléments en tête quand nous souhaitons discuter en profondeur des discours et valeurs ainsi que des systèmes qui les mettent en scène dans *Disco Elysium*. Ils sont issus d'artistes, d'écrivains et de développeurs influencés par leurs propres parcours mais également par les décisions et l'histoire de leurs pays d'origine et ne sont pas de l'ordre du détail ou de l'anecdote, il y a une vraie vision dans ce que propose le jeu de ZA/UM, déterminé par ses espaces de production.

Cependant, si *Disco Elysium* n'est pas un jeu *sur* l'Estonie, le pays d'origine de ZA/UM a eu un impact significatif sur son développement à cause de son histoire géopolitique. Quand les développeurs en parlent, c'est très souvent pour en marquer le fait que l'industrie estonienne est quasi inexistante, ce qui n'est pas forcément vrai, comme nous venons de le voir. Aujourd'hui, la majorité du studio est au Royaume-Uni, ce qui pose la question de la persistance de cet héritage et de son rôle après la sortie et le succès de *Disco Elysium*. Si ZA/UM garde ces racines, il est évident que lancer un nouveau projet dans un studio ayant une précédente expérience et désormais installé à Londres n'est pas comparable avec l'histoire du développement de *Disco Elysium*, rempli de rebondissement, de doutes et avec la perspective d'un échec en tête : « Mon ami, nous avons échoué dans tellement de domaines. Pourquoi ne pas échouer aussi dans la création d'un jeu vidéo⁴⁹. »

C'est pour cela que les spécificités de *Disco Elysium* seront peut-être uniques, quand on voit qu'avec aucune expérience, l'ambition du studio était de révolutionner le genre, il est certain que cette dernière va être d'autant plus grande avec le prochain projet. Il y a fort à parier que le prochain jeu de ZA/UM possédera un équivalent à un système de combat, sa non-existence dans *Disco Elysium* étant une contrainte créative qui s'est imposée d'elle-même, mais qui n'a plus vraiment de sens avec l'évolution du studio. Ces spécificités sont justement au cœur de sa démarche et c'est ce que nous allons étudier dans la suite de ce travail.

⁴⁹[Notre traduction] : «My friend, we failed at so many things. Let us also fail at making a video game. » in Wiltshire, A. (2020, 9 janvier). *The making of Disco Elysium : How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*. Gamesradar. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>

2. Spécificités littéraire et jeu de rôle informatique

Si nous nous sommes attardés à faire un historique dans une première partie, c'est afin de contextualiser la production du titre afin de mettre en évidence que si *Disco Elysium* est *Disco Elysium*, c'est en premier lieu grâce aux liens forts qui existent entre les développeurs, leurs histoires, leurs visions du monde et la production du jeu. C'est dans ce cas précis que le jeu vidéo devient capable d'effectuer un « travail culturel⁵⁰ » que Paul Lauter définit comme ceci :

Les manières par lesquelles un livre ou toute autre sorte de 'texte' – un film, une décision de la Cour Suprême, une publicité, une anthologie, un traité international, un objet concret – aide à mettre en place le canevas, construit les métaphores, crée le langage même grâce auquel les gens comprennent leurs expériences et appréhendent le monde.⁵¹

Le canevas que met ainsi en place *Disco Elysium* se base sur plusieurs éléments spécifiques sur lequel nous allons nous attarder dans cette partie. Tout d'abord l'univers fictif et son rôle dans l'identification qui s'effectue. Nous allons ensuite revenir sur l'élément central du jeu : les textes et l'acte de lecture. Il s'agit alors de faire le lien entre le jeu et la lecture, qui articule toute la structure de *Disco Elysium*. Puis nous évoquerons la notion de choix qui est laissé au joueur de par la structure informatique du jeu pour enfin terminer sur les notions d'idéologie et de valeurs ainsi que leur place dans le jeu vidéo.

⁵⁰ LAUTER, Paul. *From Walden Pond to Jurassic Park: Activism, Culture, and American Studies*. Duke University Press, 2001, p. 11

⁵¹ [Traduit par Rémi Cayette] : « [Cultural work refers to] the ways in which a book or other kind of 'text' – a movie, a Supreme Court decision, an ad, an anthology, an international treaty, a material object – helps construct the frameworks, fashion the metaphors, create the very language by which people comprehend their experiences and think about their world. »

2.1 Construire un monde

« Mes enfants sont venus me dire : “Arrête d’écrire des livres ! Plus personne n’en lit ! Tu devrais plutôt faire des jeux vidéo” »

(Kaur Kender, écrivain et producteur de *Disco Elysium*)

Le monde d’Elysium n’est pas né avec *Disco Elysium* mais avec *Une odeur terrible et sainte*, de Robert Kurvitz paru en 2013. Ce roman recasse l’histoire d’un groupe d’ami obsédé depuis des années par la disparition de quatre de leurs camarades de classe, qui vont décider de mener une nouvelle enquête alors que le monde est au bord de la disparition par un phénomène appelé le « *Gris*⁵² ». L’histoire du jeu se déroule presque en même temps dans la diégèse, mais se concentre cette fois-ci sur un personnage : Harrier Du Bois, un enquêteur de police et alcoolique notoire qui vient de perdre la mémoire suite à une soirée trop arrosée.

Le *trope* du personnage principal amnésique est loin d’être une nouveauté dans les oeuvres de fiction, et encore plus dans le jeu vidéo où il pourrait être facilement rangé dans la catégorie des clichés : Link dans *Breath of the Wild*, Geralt de Riv dans *The Witcher*, Daraen dans *Fire Emblem: Awakening...* Cependant, il est clair que l’utilisation qui en est faite par *Disco Elysium* est une référence directe à *Planescape: Torment*, ce dernier étant annoncé comme l’une des grandes inspirations de *Disco Elysium*. En effet, le joueur y incarne Sans-Nom, un immortel ayant perdu la mémoire suite à un précédent décès. Dans ce dernier cas, l’amnésie du personnage est utilisée à des fins d’identifications : « *Planescape: Torment* tente de donner aux joueurs la sensation de découvrir une histoire (le passé oublié de l’avatar)⁵³ » (Carr, 2003) pour renforcer le lien entre le joueur et « le monde secondaire » (Wolf, 2014).

L’amnésie permet en effet de justifier la double découverte du monde dans lequel se déroule la diégèse : celle du personnage qui, comme dans *Disco Elysium*, doit en assimiler les concepts les plus basiques : sa localisation temporelle et géographique, le concept d’argent... Et qui permet donc de nourrir celle du joueur, en lui présentant l’univers de façon justifiée : pourquoi décrire l’univers et ces concepts, si le personnage qui y vit les connaît déjà ?

⁵² « *Pale* » dans la version original, concept que l’on retrouvera aussi dans *Disco Elysium*.

⁵³ [Notre traduction] : « *Planescape Torment* aims to provide its players with a sense that they are excavating a history (the avatar's forgotten past) »

Cependant, *Disco Elysium* possède plusieurs façons d'organiser cette exposition, qui se fait presque intégralement par du texte et des dialogues, avec des sources internes et externes (Wolek, 2022 : 15).

Les sources externes sont celles qui « existent en dehors du détective. Il peut s'agir de l'environnement, des objets, des livres, des cartes et des personnages non joueurs. » (*Ibid* : 16) Joyce Messier, l'un des PNJ, peut en effet répondre à une grande liste de question, notamment sur l'histoire ou la géographie⁵⁴ par exemple. Les sources internes elles, sont reliées à la mécanique de compétences et de lancé de dés. Dans bons nombre de discussion, si un lancé de dés passif est réussi, la compétence *Encyclopédie*⁵⁵ peut nous donner des éléments ou des explications, il peut nous décrire la monnaie utilisée dans le monde, nous explique que l'utilisation du terme « poulet » pour parler de la police n'est pas très flatteuse ou que ce bruit qui réveille le personnage vient d'une automotrice⁵⁶. Il est une véritable mine d'information qui vient souvent ponctuer les dialogues et l'une des principales sources de « glanage encyclopédique » (Carayol, 2021 : 15).

L'une des richesses de l'univers d'*Elysium*, est justement cette avalanche de détails qui permettent sa vraisemblance aux yeux des joueurs car « l'exhaustivité d'un monde secondaire détermine en grande partie sa crédibilité⁵⁷ » (Wolf, 2014 : 43). Si *Disco Elysium* se limite techniquement au quartier de *La Martinaise*, les auteurs du jeu nous donnent parfois accès à des informations qui dépassent ce cadre. Avec la compétence *Frisson*, le personnage va pouvoir *ressentir* la ville bien au-delà de ces 5 sens, « Souvent de nature mystique, il décrit des lieux au-delà de ce que nous pouvons voir pendant la partie⁵⁸. » (Wolek, 2022 : 16) Ce genre d'éléments permet là encore de renforcer la crédibilité du monde secondaire en ajoutant

⁵⁴ «Où sommes-nous ? », « Dans quel temps vivons-nous ? », «C'est quoi la MCR déjà ? » « C'est quoi exactement un milliard ? »

⁵⁵ Il est intéressant de noter que si le joueur décide d'utiliser un profil avec une orientation « intellect » et/ou de nommer Encyclopédie comme « compétence clé », les opportunités que le skill peut réussir va se voir significativement augmenté, à tel point que certains joueurs le déconseille car ils considèrent qu'il y a trop d'interruption et que la quantité de texte supplémentaire à lire peut en effrayer certain. Ils rapprochent ce genre de profil d'une sorte de mode difficile pour *Disco Elysium*.

⁵⁶ L'équivalent des voitures dans le monde d'*Elysium*.

⁵⁷[Notre traduction] : « the completeness of a secondary world determines in large part how believable a world will be »

⁵⁸ [Notre traduction] : « Oftentimes mystical in nature, it describes places beyond what we can see during the gameplay. »

du superflu (Wolf, 2014 : 198), en effet, nous n'avons aucunement besoin de savoir qu'il pleut ailleurs dans la ville de *Révachol* pour résoudre l'intrigue de *Disco Elysium*.

Tous ces éléments de *world-building* participe à la crédibilité d'un monde secondaire, mais se base également sur des filiations avec le monde primaire : « c'est cette familiarité [ndlr. avec le monde réel] qui nous permet de tisser un lien avec un monde secondaire, surtout avec ses personnages et leurs émotions⁵⁹ » (*Ibid* : 24). Le monde d'*Elysium* n'est pas en reste puisqu'il multiplie les influences et les références plus ou moins discrètes. La ville de *Révachol*, au-delà d'être une référence à un anarchiste français fut conçu comme « un endroit où (pour une raison improbable et magique) Paris et Tallin se rencontrent⁶⁰. » Le français est très représenté dans *Disco Elysium*, on y retrouve des expressions littéraires reprises telle quelle dans les dialogues ou dans l'environnement via des graffitis⁶¹, mais également des

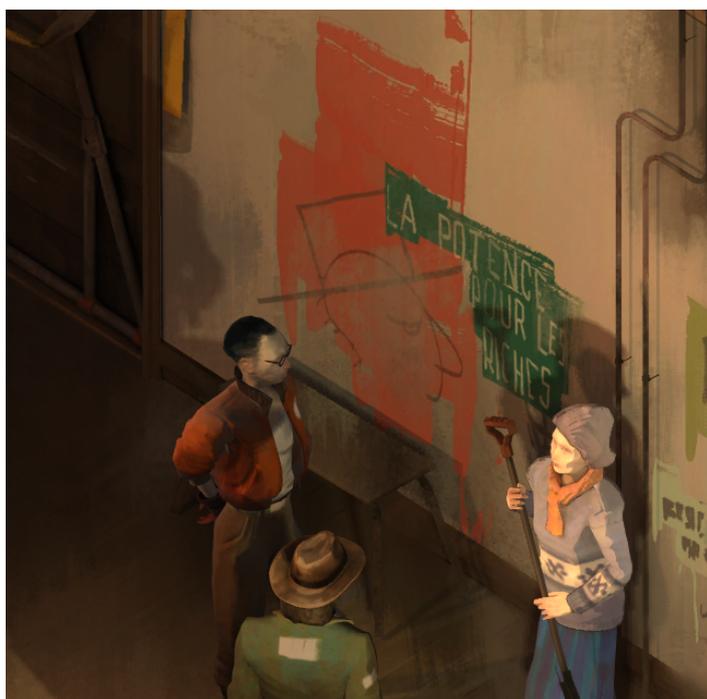


Figure 4 : Extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

⁵⁹ [Traduit par Martin Carayol] : « this familiarity that lets us relate to a secondary world, especially to its characters and their emotions.»

⁶⁰ [Notre traduction] : «A place where (for some improbable, magical reason) Paris and Tallinn meet.» in Dimopoulos, K. (2021, 23 avril) in *Disco Elysium : designing the city of Revachol — Wireframe Magazine*. Wireframe Magazine. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

⁶¹ On peut lire « la potence pour les riches », « Allez-vous en », la devise de l'humanisme, un courant religieux du monde d'Elysium est également en français dans le texte : « Après la vie – la mort, après la mort – la vie de nouveau
Après le monde – le gris, après le gris – le monde de nouveau »

personnages avec des accents français comme le « Camionneur raciste » ou Jules Pidieu. On peut également noter l'existence de mots ou d'expressions estoniennes, finnoises ou allemandes dans les dialogues. De façon générale, le contexte social de l'histoire n'est pas sans rappeler celle de *Germinal* d'Emile Zola, cité directement comme l'une des références du studio⁶². L'histoire du quartier de *La Martinaise* est très inspirée de celle de La Commune de Paris : une tentative d'autonomisation des classes ouvrières vis-à-vis d'un régime autoritaire qui s'est soldé par un échec et une répression sanglante. C'est également pour cela que *Disco Elysium* « s'inscrit dans une esthétique des ruines » (Musset, 2012) : on y trouve ainsi des bâtiments désaffectés ou détruits ainsi qu'un espace globalement laissé à l'abandon, à cause notamment de cette rébellion. Une interaction possible avec l'environnement grâce à la compétence *Analyse Visiotactile* permet justement d'en savoir davantage : « l'analyse de diverses figurations des ruines permet-elle à la fois de se situer dans le temps et de prendre conscience de la relation temporelle qui s'installe entre l'individu et ces “restes d'un passé révolu” » (Di Filippo, Schmoll, 2016).

⁶² *Disco Elysium - The Final Cut on*. (2019, 7 octobre). Twitter. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://twitter.com/discoelysium/status/1181260632131325953>

2.2. Lecteur, joueur ou les deux ?

« Les romans policiers parlent de meurtres, de cambriolages, ce genre de choses. Et du détective ou du policier essayant de résoudre l'affaire. »

(Annette, *Disco Elysium*)

L'identification est un concept qui est profondément relié à la fiction, elle légitime une forme de « contagion émotionnelle, correspondant au transfert d'émotion d'une personne émettrice à une personne réceptrice » (Gaud, 2019 : 2), on pleure quand Andy lègue Woody et Buzz à la jeune Molly et on est émerveillé quand Esteban, Zia et Tao découvrent la première cité d'or⁶³. Il s'agit d'un processus cognitif qui permet de nous « mettre à la place de » sans pour autant que nous ayons le besoin de vivre la même chose (*Ibid*). La question de l'identification s'est récemment vue ressurgir en dehors d'un cadre scientifique, du fait de la diversification des personnages de fiction auxquels les lecteurs, spectateurs et joueurs sont demandés de s'identifier. Le fait qu'un acteur noir puisse incarner un elfe dans la prochaine adaptation de l'univers de Tolkien ou que Lara Croft puisse être chose qu'hétérosexuelle pose, selon eux, un problème d'identification. Cependant, ce processus n'est pas spontané, « C'est parce qu'ils provoquent en nous admiration, pitié, rire ou sympathie que les personnages romanesques nous intéressent à leur sort » (Jouve, 1993 : 11), elle est donc fabriquée par l'artiste, les éléments de *world-building* y participe également en « facilitant l'exploration du monde » (Carayol, 2021 : 53). Ces éléments participent alors à cette identification que *Disco Elysium* permet selon Michel Picard dans *La lecture comme jeu essai sur la littérature* au « lecteur/joueur de s'approprier le texte » et faire en sorte qu'il « participe à la construction du récit et à sa production » (Goulet, 2015 : 19). Il faut nous attarder quelques instants sur la notion de « lecteur/joueur », car il est doublement pertinent dans le cas de *Disco Elysium*.

2.2.1 L'enquête policière

Tout d'abord parce que *Disco Elysium* est avant tout un récit policier, une enquête dont l'objectif est limpide : découvrir qui a tué le pendu. Le genre est donc basé sur une double histoire : celle du crime et celle de l'enquête : « la première [...] est terminée avant que ne

⁶³ Certains pourraient dire que ce moment précis est mêlé à des événements trop tragiques de la série pour créer de l'émerveillement, cela sera cependant ne pas prendre toute la mise en scène qui font de ce passage précis un véritable pic émotionnel et narratif qui fonctionne en autonomie.

commence la seconde » (Reuter, 2009 : 45). *Disco Elysium*, en faisant passer le joueur à travers toutes les étapes essentielles d'une enquête policière (autopsie, interrogatoires, recherche d'indices, rapport à la hiérarchie...) s'inscrit dans la dynamique proche de celle d'un roman à énigme qui « insiste sur le caractère méthodique et sur la rationalité de l'enquête » (*Ibid* : 46). C'est d'ailleurs tout le propos du personnage de Kim Katsuragi, votre collègue et compagnon tout le long du jeu : c'est un lieutenant avec une bonne réputation, méthodique, à cheval sur les règles (il va insister pour que vous donniez un nom à l'affaire par exemple) et suffisamment rationnel pour systématiquement briser les instincts de votre personnage qui peuvent vous indiquer (si vous faites le choix évidemment) que cette affaire n'en pas banale et qu'elle cache un côté paranormal.

Le récit policier propose également de construire un rapport particulier avec son lecteur : « pour que le roman policier soit bon, le lecteur ne doit pas découvrir l'énigme par lui-même [...] le lecteur de roman policiers, tout comme le lecteur de métafiction, adopte un mode de lecture particulier et est amené à réfléchir sur l'oeuvre, mais aussi sur sa propre lecture » (*Ibid* : 2). Dans la construction d'un roman dit à énigme, le rapport au jeu est davantage présent que dans d'autres genres littéraires car il s'inscrit dans une certaine dynamique : celle d'une compétition : « l'auteur devant déjouer le lecteur qui tente de découvrir la solution à l'énigme avant la révélation finale » (*Ibid* : 26).

C'est ici que *Disco Elysium* semble ne pas correspondre à tous les critères qui pourraient faire de lui un récit policier totalement codifié, car il ne respecte pas les règles établies par S.S. Van Dine en 1928⁶⁴. Notamment la première et la dixième d'entre elles qui dit que « Le lecteur et le détective doivent avoir des chances égales de résoudre le problème. Tous les indices doivent être pleinement énoncés et décrits en détail⁶⁵ » ainsi que

⁶⁴ Comme toutes règles établies, celles de Van Dine n'ont cessé d'être l'objet de controverse en leurs rapprochant d'enfermer le genre et l'empêchant d'évoluer. Beaucoup de débats quant à la nature même du roman policier ont pleinement intégré ces règles dans leurs discussions et il ne va pas s'agir ici d'en faire l'historique. Il est évident que des règles établies il y a presque 100 ans ont des limites concrètes mais ces dernières font toujours l'objet de recherche et reste souvent cité dans la construction de récits policiers. Pour davantage d'informations, je renvoie au travail de Pierre-Luc Grenier ainsi qu' à celui d'Yves Reuter.

⁶⁵ [Traductions par Pierre-Luc Grenier].

Le coupable doit toujours être une personne qui ait joué un rôle plus ou moins important dans l'histoire, c'est-à-dire quelqu'un que le lecteur connaisse et qui l'intéresse. Charger du crime, au dernier chapitre, un personnage qu'il vient d'introduire ou qui joue dans l'intrigue un rôle tout à fait insignifiant serait, de la part de l'auteur, avouer son incapacité de se mesurer avec le lecteur.⁶⁶

Car si on envisage le récit policier comme une forme de jeu textuel, il est évident que celui doit comporter des règles et qu'il ne doit pas être déséquilibré, ainsi « il faut que le lecteur se mesure au texte de façon loyale » (Grenier, 2011: 15). Or ce qui est décrit par Van Dine dans cette dixième règle est exactement ce qui se produit dans *Disco Elysium* : on découvre que le tueur est en réalité un personnage qui n'est introduit qu'à la toute fin du jeu, sans aucune ambiguïté sur son rôle dans l'histoire, sans que les événements globaux du jeu possèdent une réelle importance vis-à-vis du meurtre et sans que les précédents choix et actions du joueur n'aient une influence concrète sur la résolution de l'enquête⁶⁷. Le joueur n'a ainsi « pas l'opportunité concrète de reconstruire l'histoire cachée du crime avant que sa vraie nature soit révélée⁶⁸ » (Novitz, 2021 : 34), ce qui serait disqualifiant pour en faire un récit policier de qualité. Un certain nombre de critiques relevaient d'ailleurs ce point comme étant une faiblesse, on peut en exemple citer la critique du journaliste Alice Bell : « L'enquête elle-même n'est pas satisfaisante en tant que récit policier, mais fonctionne bien si vous la considérez comme faisant partie d'un *tout* plus large⁶⁹ » ou celle de Jason Schreier :

L'acte final vous guide d'une manière déconcertante par rapport à la pure liberté du reste du jeu, et certains de vos choix ne semblent pas avoir autant d'importance qu'ils le devraient dans le schéma plus large des choses.⁷⁰

⁶⁶ [Traduction par Pierre-Luc Grenier]

⁶⁷ Les choix du joueurs ont une influence sur les relations entre les personnages et sur la fin du jeu mais l'enquête sera menée à son terme quoi qu'il arrive, sauf en cas de « *game over* » évidemment.

⁶⁸ [Notre traduction] « has no real opportunity to reconstruct the hidden narrative of the crime for themselves before its true structure is revealed. »

⁶⁹ [Notre traduction] : « he investigation itself is unsatisfying as a murder mystery, but works okay if you think of it as part of the larger *point*. » in *Disco Elysium review*. (2019, 15 octobre). Rock Paper Shotgun. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysium-review>

⁷⁰[Notre traduction] : « The final act railroads you in a way that's disconcerting compared to the pure freedom of the rest of the game, and some of your choices don't appear to matter quite as much as they should in the broader scheme of things. » in Schreier, J. (2019, 8 novembre). *Disco Elysium : The Kotaku Review*. Kotaku. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://kotaku.com/disco-elysium-the-kotaku-review-1839723176>

C'est en cela que la fin de *Disco Elysium* peut paraître décevante, car la compétition entre l'auteur et le lecteur est faussée, rendue caduque par ce *twist* qu'aucun ne peut prévoir si l'on s'en tient à la formule du jeu policier. La « valeur du jeu⁷¹ » selon Van Dime, réside précisément dans le fait qu'il peut être gagné par l'auteur, mais aussi par les lecteurs les plus attentifs et perspicaces⁷² si la formule et le récit sont correctement structurés. Cependant, il faut replacer l'enquête dans son contexte, *Disco Elysium* se déroule dans un univers fictionnel en décalage avec ce que l'on trouve dans la littérature policière, et en ce sens, il se rapproche beaucoup d'une oeuvre qui met également à profit une transgression vis-à-vis des règles du roman policier de Van Dime.

Dans *Le nom de la rose*, Umberto Eco place son intrigue au Moyen Âge, une époque qu'il n'hésite pas d'ailleurs à caricaturer afin de renforcer un « écart esthétique chez des lecteurs habitués à un décor urbain et moderne » (Grenier, 2011 : 43) mais dont il se sert également afin de heurter « nos représentations modernes, issues des Lumières [...] Ce Moyen Âge nous apparaît ainsi comme fondamentalement exotique » (Guern, 2007 : 199). L'univers et l'époque décrits par Eco ne sont pas ne sont pas juste un verni esthétique, les règles et codes habituels des récits policiers ne peuvent simplement pas s'y conformer et pourtant, il s'agit bien d'une enquête. *Disco Elysium* se place dans une démarche similaire, combinant son enquête avec un univers original et un récit profondément gothique, à l'instar du roman d'Eco d'ailleurs (*Ibid* : 200). *Le nom de la rose* ne construit pas une compétition entre Eco et son lecteur sur la résolution du mystère, mais un « jeu de subversion et d'hybridation » (Grenier, 2011 : 44) fabriqué dans le but de plaire à tous types de lecteurs. « Bien souvent, la solution sera décevante après un mystère fascinant » disait Yves Reuter pour évoquer la difficulté à terminer un roman à énigme, arguant que la solution est soit trop complexe pour être intéressante (de sorte que même le lecteur le plus habile ne puisse trouver la solution) soit qu'elle se base sur un « simple truc ». C'est pour cela que « la valeur du jeu » se doit de se déplacer en dehors de la sphère de l'*agon* et du mystère afin de proposer une évolution au

⁷¹ [Traduction par Pierre-Luc Grenier] dans S.S. Van Dine, « Vingt règles pour l'écriture du roman policier » dans *L'American Magazine*, 1928.

⁷² Van Dime précise dans sa quinzième règle que si « le lecteur relisait le livre une fois le mystère dévoilé, il verrait que, dans un sens, la solution sautait aux yeux dès le début, que tous les indices permettaient de conclure à l'identité du coupable et que, s'il avait été aussi fin que le détective lui-même, il aurait pu percer le secret sans lire jusqu'au dernier chapitre »

sein du genre, et c'est pour cela qu'il « transgresse donc à la fois son mystère, voire sa nature même, sa structure et ses procédés » (*Ibid* : 34) afin d'encourager la surprise du lecteur.

Chez *Disco Elysium*, « La valeur du jeu » de son récit réside dans sa complexité, car composé de nombreux personnages qui ne sont pas simplement des points pour faire progresser l'histoire, de sous-intrigues diverses qui se regroupent ainsi que la découverte de son univers : « Résous le monde. Une conversation à la fois⁷³. » Cette phrase que l'on peut lire lors de la deuxième nuit d'enquête fait « ostensiblement le lien entre enquête, découverte du monde et profusion textuelle [...] il s'agit de résoudre l'énigme du monde proposé bien plus que l'énigme du meurtre. » (Carayol, 2021 : 49) Dans son approche gothique du récit policier, *Disco Elysium* propose « une expérience de l'irrationnel, gardant généralement à la fois le protagoniste et le lecteur dans un état d'incertitude suspensive » (Novitz, 2021 : 34) et propose ainsi une forme de récit ludique, dont le sens va également naître de la participation active du lecteur. D'autant plus qu'il n'est pas simplement un récit policier, mais bien une œuvre interactive.

2.2.2 Les textes de *Disco Elysium*

En plus d'être une enquête, *Disco Elysium* est un CRPG éminemment textuel. Si « le texte constitue l'un des aspects fondamentaux des jeux vidéo pourvus de diégèse » et ce depuis l'avènement des premiers jeux d'aventures textuels comme *Colossal Cave Adventure* (Barnadé, 2014 : 40) car il reste « un moyen économe de transmettre des informations » (*Ibid*), il est aujourd'hui plus rare de voir un jeu proposer autant de lecture⁷⁴. Et, très souvent, il s'agit du jeu du même genre : *Torment : Tides of Numenera* propose par exemple un nombre de mots similaire à *Disco Elysium*⁷⁵. Pour avoir un ordre d'idée, chacun des deux jeux cités propose un nombre de mots similaires au livre de Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu*. L'importance que *Disco Elysium* accorde à la lecture ainsi que son absence de système de combat ont d'ailleurs nourri des débats auxquels il faut répondre avant d'aller

⁷³ [Notre traduction] : « Solve the world. One conversation at a time. »

⁷⁴ A tel point que certains ont rangé *Disco Elysium* dans la catégorie des visual novels ou que le terme « Livre dont vous êtes le héros » fait régulièrement surface quand on aborde le jeu.

⁷⁵ « Torment has the longest script we've ever produced at over 1.2 million words »

plus loin : est-ce que *Disco Elysium* n'est-il pas davantage un livre interactif qu'un jeu vidéo ? Une question qui née de la contradiction entre une linéarité propre à un récit et une interactivité accrue spécifique au médium « jeu vidéo ⁷⁶ ». Comme le cinéma a été cherché du côté de la littérature et des acteurs de théâtres avec « le souvenir rétrospectivement burlesque des films d'art » pour reprendre une formule d'André Bazin, un médium ne crée pas spontanément et dès la naissance ses propres spécificités et conventions (*Ibid*). Le texte reste donc un moyen efficace de transmettre des informations : les meilleurs scores, le début ou la fin d'une partie avec l'aide de texte. Le « game over » est un équivalent du « the end » à la fin d'un film ou d'un roman et partage peu ou prou la même fonction : annoncer que l'instance entre un spectateur ou un joueur avec un médium est terminée.

Cette contradiction s'inscrit finalement dans une sorte de continuation du conflit entre ludologues et narratologues, qui fut l'une des étapes de « structuration du champ de la recherche sur la narration vidéoludique » (*Ibid* : 12). Si ce conflit s'est terminé dans le champ scientifique, cette opposition que l'on va volontairement caricaturer entre « histoire vs gameplay » continue d'animer certaines communautés de joueurs. Il est pourtant évident que « chaque changement matériel de support a entraîné d'importantes modifications dans l'art de raconter des histoires » et que la prise en compte de l'interactivité du lecteur/joueur n'est pas un simple détail, car elle offre la possibilité « d'intervenir au cours du récit, et cela à différents niveaux (histoire, structure du récit, narration) » (Bouchardon, 2008 : 81). Dans *Disco Elysium*, le lecteur/joueur a ainsi la possibilité d'agir sur le récit de plusieurs façons :

- En choisissant à qui il souhaite parler et à quels moments.
- Sur les réponses qu'il peut choisir.
- Sur le rythme des dialogues.

Cependant, cela ne saurait que prendre en compte ce qu'il se passe durant les instances de dialogues, mais ces derniers dépendent également d'autres choses :

- La construction du personnage en termes de *skill*.

⁷⁶ Le cas de *Disco Elysium* n'est qu'un exemple parmi tant d'autre de l'importance qu'un « jeu vidéo » doit accorder au non à son système de jeu

- L'équipement du personnage.
- Le système de Tiroir à Réflexions.

En effet, les dialogues dans *Disco Elysium* sont structurés autour du fait que telle ou telle compétence peut intervenir soudainement à la suite d'un lancé de dés, dont la condition de victoire dépend du niveau de cette dite compétence, de l'équipement qui peut infliger bonus et malus ainsi que du choix des réflexions que l'on peut « intégrer » à notre personnage et qui en modifie les caractéristiques. Ainsi, *Disco Elysium* se rapproche d'un récit hypertextuel, car permettant « une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens [...] La navigation hypertextuelle permet ainsi à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d'un même récit » (*Ibid*). Et il est intéressant de noter que lorsque des fans décident de concevoir un moyen de visualiser l'entièreté des dialogues du jeu, c'est via un système de recherche de mots-clés, reliant points (les dialogues) et carrés (les jets de dés) par des lignes⁷⁷.

C'est précisément sur ce point que la narration de *Disco Elysium* brouille la séparation qu'à théorisée Arsenault entre le « récit enchâssé » construit par les développeurs qui forme la trame globale de l'histoire et le « récit vidéoludique » (Arsenault, 2006) qui est construit au fur et à mesure des choix du joueur. Chaque intervention de la part des compétences est écrite et intégrée dans la structure par les développeurs, mais leurs révélations auprès du joueur ne se fera que si celui-ci a construit un personnage susceptible de remporter le lancer de dés, dépendant alors du hasard sur lequel ni les développeurs, ni le joueur n'a d'influence. Cependant, les développeurs ont programmé différents niveaux en ce qui concerne la difficulté de réussir ou non les *skill-check*, qui vont d'*insignifiant* (faire un total de 6 ou plus) à *impossible* (faire un total de 18 ou plus). Ainsi, pour réussir les jets de dés les plus complexes, même un total de 12 (le jeu se base sur un lancé de deux dés de 6) ne suffit pas et on doit donc forcément compter sur les caractéristiques et équipements du personnage.

Devant l'omniprésence du hasard, il n'est pas hasardeux de dire qu'il contribue, tout autant que le joueur, à façonner le texte vidéoludique de *Disco Elysium*, et que ce dernier à beau offrir au joueur un moyen d'augmenter ces chances de réussite, si un jet de dés qui avait 90% de chance de réussite échoue malgré tout, et bien il échoue. Évidemment certains laissent la

⁷⁷ *Disco Reader*. Gitlab.io. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>

possibilité (après un changement de valeur dans le skill associé) de refaire le test, mais cela ne concerne pas ceux des dialogues spontanés ou ceux *définitifs* qui ne peuvent être tentés qu'une seule fois. Avec ces trois catégories, *Disco Elysium* se rapproche d'autant plus des jeux de rôle sur table, où le maître du jeu doit en permanence jongler avec les actions et résultats de ces joueurs. Une hiérarchie apparaît alors et les jets de dés n'ont pas le même rôle, ni le même impact : le récit (ou scénario dans le cas d'un JDR) doit avancer qu'importe le résultat, il faut donc que les joueurs composent avec la notion d'échec.

Il en résulte alors des dialogues que l'on pourrait qualifier de chaotique, car il n'existe pas de moyen de prévoir si telle ou telle compétence va apparaître et intervenir dans le dialogue, même si l'attribution de point (que l'on gagne avec de l'expérience en effectuant des actions diverses) a pour effet de renforcer la présence des compétences auquel on l'attribue. Mais ceci reste un tout petit élément quand on se rend compte qu'il y a plus de 10 000 lancers de dés passifs prévus au total dans le jeu⁷⁸.

2.2.3 Le joueur modèle face au choix dans les CRPG.

Le concept de lecteur/joueur, qui adopterait ainsi une attitude ludique, n'est pas sans rappeler l'idée de « joueur-modèle », forme actualisée et adaptée au ludique du « lecteur modèle » idéalisé par Umberto Eco dans *Lector in fabula* par Sébastien Genvo. Eco postule qu'un texte est émis dans le but d'être actualisé par un lecteur possédant les capacités de le faire :

Un texte est considéré par Eco comme un tissu de « non-dits », qui doivent être actualisés lors de l'actualisation de contenu. Dans cette optique, un texte est émis pour quelqu'un ayant les « compétences » de l'actualiser, même si la compétence du destinataire n'est pas forcément celle de l'émetteur (Genvo, 2008)

Quand dans *Le nom de la rose*, Eco propose à ses lecteurs de dépister les allusions et les signes cachés par eux-mêmes (Salwa, 2004), de façon à proposer une oeuvre capable de ravir même les plus érudits qui « ne pourront se libérer du doute qu'ils n'ont peut-être pas

⁷⁸ *Total number of passive checks in the game, updated for the Final Cut.* (2021, 19 juin). Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/o3855f/total_number_of_passive_checks_in_the_game/

découvert tout le sens caché » (*Ibid*), il postule ainsi un certain idéal de lecteur modèle. Cependant, et on le voit bien avec l'exemple du *Le nom de la rose*, Eco n'attend pas que ce fameux lecteur existe de lui-même mais façonne le texte d'une façon à le provoquer. Le joueur modèle serait donc ainsi le réceptacle des structures de *game design*, il est le « dépositaire de certaines typifications ludiques mises en place par la structure [ndlr. du jeu] » (Genvo, 2008), une structure doit donc être à même d'encourager « une attitude ludique » chez le joueur, ce qui « revient à faire adopter un ensemble de règles qui structurent le comportement » (Henriot, 1989 : 227). Cette collaboration espérée entre le *game design* qui structure une expérience et un joueur enclin à y répondre positivement forme un joueur-modèle théorique. Finalement, on revient à poser cette question : quel est le joueur modèle d'un (C)RPG ? Peut-il seulement être théorisé ? Nous avons ainsi vu que la lecture encourage une attitude ludique particulière, mais le CRPG ne se définit pas seulement via le prisme de lecture, mais aussi celui du *choix*.

Brice Morrisson, développeur qui a travaillé entre autres chez EA, WB Games et Meta a défini dans un article sur *Gamasutra*, 4 critères qui définissent selon lui ce qu'est un « choix significatif » que Patrick Moran présente ainsi :

- le caractère manifeste du choix (le joueur doit être conscient qu'il est face à un embranchement)
- les conséquences en termes de jouabilité (le choix doit affecter la suite du jeu de manière notable)
- les rappels (le choix doit poursuivre le joueur au fil du jeu)
- le caractère permanent du choix (il ne peut pas être effacé)

Cette façon de procéder est aujourd'hui devenue la base dans un nombre conséquent de réalisations qui ont très largement dépassé la seule sphère du CRPG, des jeux d'aventures comme ceux de *Telltale* ou de *Quantic Dream*, les action-RPG comme la saga *The Witcher*, les simulations immersives comme *Deus Ex*, *Dishonored*... Cette idée de « narrations arborescentes » (Moran, 2018 : 3) est au coeur de la notion d'interactivité, car elle en est « la

forme spécifiquement narrative » (*Ibid*) : elle représente le libre arbitre et « la capacité de l'agent humain à prendre des décisions responsables et à en assumer les conséquences ».

Le terme important ici est *conséquence*, car il revient énormément dans le marketing des CRPG⁷⁹. Est considéré comme un bon CRPG celui qui arrive à répondre aux choix du joueur par des conséquences multiples ayant des répercussions à tous les niveaux : « l'importance d'un choix se mesure à ses conséquences » (*Ibid* : 8). Il est cependant évident que faire naître une toute nouvelle branche narrative suite à une action du joueur est relativement complexe, car à un moment ou un autre, cette branche va devoir rejoindre le tronc commun du récit. La majorité du temps, le choix effectué par le joueur est d'une importance moindre : « le choix offert [...] a surtout une valeur de surface » (*Ibid* : 9). Si dans *Planescape : Torment*, c'est bien davantage le système d'alignement⁸⁰ qui rend chaque choix important plutôt que leurs conséquences directes, dans *Disco Elysium*, c'est la psyché du personnage évoluant et les interactions qui naissent de ces choix qui les rendent impactant. On peut ainsi voir évoluer son *profil de policier* et les différentes catégories liés comme « Flic de l'apocalypse », « Ultralibéral », « Justicier/Truand », etc... *Planescape* et *Disco Elysium* « retiennent du [jeu de rôle sur table] que les personnages se définissent également par les choix qu'ils font à l'intérieur de l'univers fictionnel » (David, 2015 : 403).

Ainsi la structure d'un CRPG doit certes porter une importance sur les choix et leurs conséquences au niveau du récit, mais pas seulement et doit alors les illustrer d'une façon ou d'une autre. C'est de cette façon que ce genre peut réussir à créer une attitude ludique vis à vis de son joueur modèle, quand il constate que ces choix se traduisent autrement que via des éléments narratifs : c'est alors toute la différence entre les choix que le joueur fait dans un jeu d'aventure comme *Life is Strange* ou dans un *visual novel* comme *Clannad* ou *Katawa Shoujo*. Et la réponse absolue de ce joueur modèle théorique serait alors dans la dimension du

⁷⁹ *Torment : Tides of Numenera - Launch Trailer | PS4*. (2017, 28 février). YouTube. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=U1dk4uPgJdg&ab_channel=PlayStation
Tyranny - Launch Trailer. (2016, 10 novembre). YouTube. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=Sg0WsR3EnGg&ab_channel=ParadoxInteractive

⁸⁰ Le système d'alignement de *Planescape* est directement tiré du JDR Donjons et Dragons : c'est un système sur 2 axes (bon, neutre, mauvais et loyal, neutre, chaotique) qui permet ainsi de créer 9 types d'alignements qui évoluent en fonction des choix et actions du joueur.

rôle-play, où il ferait alors les choix correspond au mieux au personnage qu'il façonne dans l'univers.

Évidemment, il s'agit ici d'un exercice purement théorique, mais il permet de mettre le doigt sur la notion de choix et de conséquence portée dans *Disco Elysium*, des choix qui peuvent mener le joueur à devenir un Flic de l'Apocalypse fasciste sans honneur porté sur une consommation toujours plus grande d'alcool et de drogue ou alors un Flic pitoyable, s'excusant en permanence et essayant de se sauver de lui-même. La question de ce que le joueur va alors faire du personnage est déjà présente dans le paratexte de *Disco Elysium* qui demande fièrement : « Quel genre de flic êtes-vous⁸¹ ? » mais fait aussi parti des ambitions et du propos qu'ont voulu porter les concepteurs :

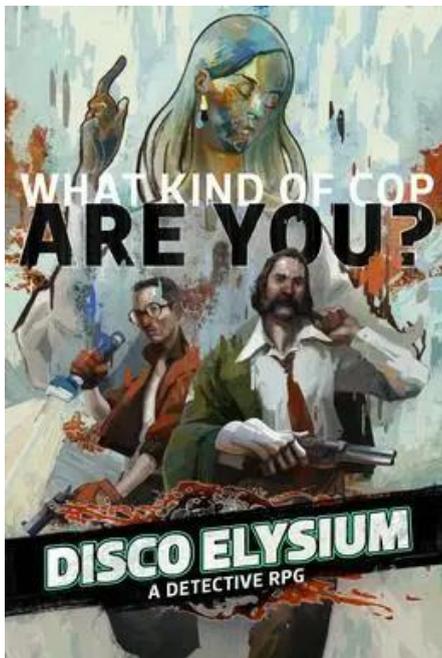


Figure 5 : Affiche promotionnelle, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

⁸¹ [Notre traduction] : « What kind of cops are you ? » que l'on peut voir sur certaines affiches du jeu.

Le joueur reçoit de minuscules informations sur le passé [du personnage] et la question est donc comment vous y réagissez ? Voulez-vous maintenant devenir une autre sorte d'animal ou voulez-vous continuer la vie que vous meniez avant ?⁸²

Ainsi, il faut désormais s'interroger sur comment *Disco Elysium* interprète les choix des joueurs et les transforment en autant de personnages que possible.

⁸² [Notre traduction] : « The player is given tiny bits of information about the past and the question is how do you react to it. Do you now want to become some other kind of animal now or do you want to continue the life that you let before » in *Writer of Disco Elysium on Manipulating the Mind of the Players*. (2021, 10 juin). YouTube. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.youtube.com/watch?v=AOJm4PIk7qU&ab_channel=WassupConversations

2.3. Du récit et textes aux idéologies et valeurs

« On me signale l'existence d'un discours politique *normal*, *raisonnable* et *modéré* à
Martinaise. Qui l'eût cru ? »

(Empathie, *Disco Elysium*)

Toujours dans une logique d'identification et de choix, *Disco Elysium* invoque ainsi des éléments tout droits tirés du réel et notamment certaines idéologies qui façonnent nos sociétés. Les 4 principales sont ainsi le communisme, le fascisme, l'ultralibéralisme et le moralisme. C'est sur ceux-là que nous allons nous concentrer car le jeu les met en scène dans ce qu'il nomme des *quêtes politiques*. Mais il est important de revenir sur ce qu'est une idéologie pour ensuite s'intéresser aux traitements qu'en fait *Disco Elysium*. Selon Louis Althusser dans « Idéologie et appareils idéologiques d'États », il définit l'idéologie comme étant « le système des idées, des représentations qui domine l'esprit d'un homme ou d'un groupe social » (Althusser, 2011 : 293). Ces éléments combinés formeraient alors une certaine vision du monde en fonction de l'idéologie qui habite l'individu ou le groupe. Oliver Reboul, sans donner une définition précise, annonce qu'une idéologie est composée de cinq caractéristiques : partisane, collective, dissimulatrice, rationnelle et au service du pouvoir (Reboul, 1980). Et au-delà d'une vision du monde, elle « détermine non seulement notre manière de parler, mais le sens de nos paroles [...] Des signifiants encore plus plus usuels comme "je", "nous" [...] peuvent varier de signification selon le contexte. Et le contexte dont il est question, c'est l'idéologie. »

Loin d'être donc purement abstraite, une idéologie a une existence matérielle concrète capable d'influer nos paroles (Reboul, 1980 : 15), mais aussi nos façons d'être : « L'individu en question se conduit de telle ou telle manière, adopte tel ou tel comportement pratique, et, qui plus est, participe à certaines pratiques réglées, qui sont celles de l'appareil idéologique dont « dépendent » les idées qu'il a librement choisies en toute conscience » (Althusser, 2011 : 300). Ainsi les idées et représentations idéologiques vivent et composent les actes des individus et des groupes, actes qui sont directement issus par *l'appareil idéologique* duquel proviennent les idées (Althusser, 2011 : 301). Althusser et Reboul se rejoignent sur plusieurs des caractéristiques de ce qu'ils définissent comme une idéologie; là où Althusser parle d'évidence : « C'est en effet le propre de l'idéologie que d'imposer (sans en avoir l'air,

puisque ce sont des “évidences”) les évidences comme des évidences » (*Ibid* : 304), on peut y voir une combinaison des caractéristiques « rationnelles » ainsi que celle « au service du pouvoir » de la définition de Reboul.

Dans sa thèse s'intéressant à la série *Modern Warfare* et à son rapport à l'après 11 septembre 2001, Cayatte rappelle l'un des concepts d'Althusser : l'Appareil Idéologique d'État, des structures perpétuant « une soumission aux règles de l'ordre établi, c'est-à-dire une reproduction de sa soumission à l'idéologie dominante » (*Ibid* : 273) en se basant sur l'idéologie, comme l'École ou les institutions juridiques (au contraire des Appareil Répressif d'État se basant sur la violence comme la police, l'armée). Cayatte établit alors un rapprochement entre les jeux vidéo et ces « AIE » : « Les espaces virtuels dans lesquels le joueur est amené à évoluer peuvent être vus comme des endroits dans lesquels une idéologie, un rapport imaginaire des individus à leurs conditions réelles d'existence, se réalise et se manifeste. » (Cayatte, 2016 : 120). Ainsi, et en prenant comme objet d'étude trois *first person shooter* américains, il revient sur « une connexion entre divertissement vidéoludique et besoins militaires sur le plan culturel et formel » (*Ibid* : 90) aux États-Unis. Les jeux choisis par Cayatte sont parmi les plus caricaturaux possibles, transmettant une certaine vision de la guerre, devenant ainsi « des armes de persuasion massives [...] justifiant le recours à la guerre préventive et à la guerre contre le terrorisme » (*Ibid* : 287).

Cayatte se sert donc de ces exemples afin de mettre en évidence comment les jeux vidéo peuvent mettre en place des représentations et construire un imaginaire idéologique, et les présenter comme des *évidences*. Cependant, son analyse se base ainsi que des productions culturelles ayant un lien très fort avec leurs productions, son travail sur *Modern Warfare* se base justement sur le rapport qu'ont les États-Unis avec leurs industries et représentations militaires. Il apparaît alors que considérer le jeu vidéo comme « AIE culturel » ne peut donc s'appliquer à tous et être un modèle commun, car il est évident que tous n'entretiennent pas des liens aussi fort entre l'état et leurs productions, sans compter de surcroît, les jeux luttant ou intégrant une critique de l'idéologie dominante comme c'est le cas pour *Disco Elysium*. Du travail de Cayatte, il est cependant important de garder l'analyse et son approche du triple cadrage de l'expérience du jeu (*Ibid* : 280) qui permet d'englober donc une dimension

ludique, narrative et audiovisuel afin de « mettre en lumière l'éventuel travail culturel et idéologique que de tels jeux peuvent opérer » (*Ibid* : 288)

Or, si nous avons vu plus tôt que la relation entre l'Estonie et la production de *Disco Elysium* est justement une question qui a du sens dans le cadre de l'analyse du titre. Il est évident que cette relation n'est pas la même que celle que fait Cayatte avec les États-Unis. L'Estonie n'a pour le moment, que très peu investi le terrain du développement du jeu vidéo de son territoire, les initiatives sont peu nombreuses, la structuration de l'industrie estonienne commence à peine et le titre de *ZA/UM* est l'un des premiers à réussir à mettre en exergue la production locale. C'est bien davantage dans l'historique du studio et son rapport à l'identité nationale que l'on va retrouver une influence concrète sur le récit et l'écriture de *Disco Elysium* mais nous y reviendrons.

Pour en revenir aux idéologies, leurs définitions ne sont pas complètes tant que nous n'abordons pas la notion de valeur.

Les valeurs sont des propriétés des choses et des états de choses auxquels nous nous soucions et que nous nous efforçons d'atteindre. Ils sont similaires aux buts, aux objectifs et aux fins, mais ils possèdent généralement un degré plus élevé de gravité et de permanence, et ils ont tendance à être plus abstraits et généraux [...] Les valeurs peuvent être spécifiques à des individus ou partagées par des groupes, et elles peuvent lier des communautés, des cultures, des religions ou des nations.⁸³ (Flanagan, Nissenbaum, 2014)

Or, « tout récit est porteur de valeurs et d'intentions » (Reuter) auquel un individu peut s'identifier ou non, la question se pose donc ainsi pour le jeu vidéo et sur la façon dont celui-ci « produit sa signification et exprime des valeurs, une éthique, une vision du monde. » (Genvo, 2020 : 8). Déjà dans *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia*, Laurent Trémel montre (avec les limites de son enquête qu'il admet lui-même) que les joueurs « s'accordent assez bien avec les valeurs véhiculés dans les jeux qu'il choisit d'analyser, les joueurs se pliant en

⁸³ [Notre traduction] : « values are properties of things and states of affairs that we care about and strive to attain. They are similar to goals, purposes, and ends, but usually they possess a higher degree of gravitas and permanence, and they tend to be more abstract and general. [...] Values may be specific to individuals or shared by groups, and they may bind communities, cultures, religions, or nations. »

définitive aux messages idéologiques contenus dans les oeuvres » (Genvo, 2006 : 110) et l'on pourrait alors reprendre l'exemple du travail de Cayatte sur la série *Modern Warfare*, et sur les valeurs transmises par la vision du monde porté par ces jeux, valeurs guerrières qui mettent en scène une « masculinité militarisé » reliant violence et « les préjugés sexistes du médium [jeu vidéo] »⁸⁴ (Kline, Dyer-Witheford, De Peuter, 2003 : 256). Il est cependant important de noter que nous nous concentrons ici sur les valeurs construites *pour* le joueur et donc *par et dans* le jeu, la question de comment ces valeurs et représentations affectent et sont comprises par le joueur est une question différente de celle auquel que nous nous posons dans cette recherche, qui se concentre sur comment *Disco Elysium* construit via son récit, ses personnages et ses mécaniques des discours et des représentations qui transmettent certaines valeurs.

Ces questions sont d'autant plus importantes aujourd'hui car nous avons des exemples toujours plus nombreux d'utilisations de jeux vidéos mettant en place des discours et des visions du monde extrémiste et dangereuse, pouvant porter atteinte à autrui. Si le mouvement du *Gamergate*⁸⁵ en symbolise une grande partie, il n'est ni le premier, ni le dernier groupe à utiliser le jeu vidéo comme un moyen de défendre leurs visions du monde. C'est ainsi que lors de la publication d'un rapport intitulé *l'utilisation des jeux vidéo par les extrémistes — Stratégies et discours* :

Le réseau RAN [Radicalisation Awareness Network] cherche à identifier les axes importants de surveillance à l'égard des propagandes et des tentatives de recrutement des extrémistes islamistes et de droite. Le RAN reconnaît la nécessité de mieux définir le périmètre de ce que sont « les jeux vidéo extrémistes » et ce qu'ils véhiculent (références culturelles, images, valeurs, etc.) (Vuillemot, 2020 : 4)

⁸⁴ [Notre traduction] : « the medium's gender bias. »

⁸⁵ A la suite d'un billet de blog où Eron Gjoni accuse son ex petite amie développeuse Zoe Quinn de l'avoir trompé, notamment avec un journaliste travaillant pour RockPaperShotgun et Kotaku, est né une campagne d'harcèlement massive où on lui reproche d'avoir usé de ces relations afin d'obtenir des reviews et avis positives sur son jeu, *Depression Quest*. Cette affaire sera le point de départ de tout un mouvement cherchant à remettre en question l'identité « gamer » et sera finalement « le visage présentable d'une mouvance viscéralement antiféministe, voire misogyne. » in Audureau, W. (2014, 15 septembre). *Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe*. Le Monde.fr. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamergate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html

Ce rapport alarmant met le doigt sur une tendance qui, si elle n'est pas récente (*Ethnic Cleansing* sort en 2002) reste « relativement ignorés des recherches sur les activités non violentes des extrêmes droites » (Vuillemot, 2020 : 14) et permet de réfléchir sur les imaginaires des idéologies d'extrêmes droite, ce qu'a récemment fait Pierre Vuillemot en s'attardant sur *Ethnic Cleansing* et *Heimat Defender: Rebellion*. Comme le précise alors Medhi Derfoufi, le succès ou non de ces jeux abjects « qui proposent essentiellement de massacrer des Noirs, des Juifs et des Latinos » (Derfoufi, 2021 : 138) n'est pas la question : « On aurait tort de considérer que le peu d'audience d'un jeu ouvertement raciste implique une diffusion réduite des idées qu'il véhicule » (*Ibid*). C'est bien de cela dont parlent Maud Bonenfant et Thibaut Philippette quand ils cherchent à instaurer « une éthique de la rhétorique ludique », la ludification met en jeu des valeurs éthiques pouvant promouvoir des idéologies (ils prennent alors l'exemple des cartes de fidélité, favorisant « l'adhésion à un système de valeur capitaliste ») et qui peuvent aller jusqu'à « l'internalisation d'un discours qui peut finalement se suffire à lui-même pour stimuler l'activité » (Bonenfant, Philippette, 2018 : 11). S'ils prennent alors l'exemple de *Beat up Anita Sarkeesian*, jeu ouvertement misogyne qui simule le tabassage d'Anita Sarkeesian, développeuse féministe qui a défendu Zoe Quinn durant l'affaire du *GamerGate*, afin de discuter de « cette zone floue existant entre une motivation intrinsèque, un engagement total dans l'activité ludifiée et l'adhésion à un système de valeurs par internalisation d'un discours » (*Ibid*). On pourrait tout à fait utiliser *Ethnic Cleansing* afin de discuter de l'importance de ces procédés de ludification, qui plus est dans nos sociétés occidentales qui le sont davantage chaque jour car elle pose « un véritable enjeu éthique » (*Ibid*, 12). Fort heureusement et pour enchaîner sur une note plus positive, il faut noter la part toujours plus grandissante de l'exact opposé, c'est-à-dire de jeux mettant en scène des valeurs dites progressistes, prônant le respect de l'autre et du *self-care*⁸⁶. Le nombre est désormais tel qu'il permet l'existence d'une conférence spécifiquement dédiée à ce genre depuis deux ans, via un label qui se concentre exclusivement sur ce type de jeux : *Wholesome Games*, que l'on pourrait traduire par *Jeux Bienveillants*.

⁸⁶ Précisons que ces jeux s'adressent au marché classique du jeu vidéo, il n'est pas question ici des jeux utilisés dans un cadre éducatif ou médical, même si parfois un transfert s'effectue. On peut alors noter comme exemple la version éducative de Minecraft, *Minecraft Education Edition* ou encore *Les Sims*.

C'est donc dans sa spécificité en tant que médium, celle de l'interactivité et de ces mécanismes ludiques, que se déploie son potentiel de persuasion et donc de diffusion d'idées, de valeurs et d'idéologies : c'est ce que Ian Bogost a théorisé sous le terme de rhétorique procédural : « l'art de la persuasion à travers des représentations et des interactions qui se fondent sur des règles plus que sur des paroles, des écrits, des images figées ou animées. »⁸⁷

En se basant alors sur les capacités des ordinateurs à suivre des règles, les logiciels seraient alors capables de mettre en scène d'autres processus visant à transmettre leurs visions de ces dits processus : « Le fait qu'en programmant d'une certaine façon un jeu vidéo et les possibilités d'interaction qu'il offre, un auteur de ce type de jeu possède une manière unique à ce médium de véhiculer des idées et des argumentations à ses destinataires » (*Ibid* : 28). Évidemment, des débats existent sur la façon dont justement le jeu vidéo met en scène des visions du monde (Genvo, 2020 : 8), Michel Sicart dans *Against Procedurality* remet en cause certains éléments avancés par Bogost notamment « sur l'importance que la rhétorique procédurale accorde aux règles d'un jeu et à leur création, au détriment de l'acte de jouer. » (Cayatte, 2016 : 126), Bogost établit en effet un schéma hiérarchique entre « ce qui est du ressort des règles d'un jeu et de leur conception et ce qui ne l'est pas » comme les éléments audiovisuels ainsi que la narration et le récit (*Ibid* : 127).

L'intérêt que nous portons à *Disco Elysium* s'inscrit dans le fait qu'il est un CRPG, proposant alors tout un panel de choix aux joueurs et laissant une place non négligée à l'aléatoire dans sa structure : quelle visions du monde naissent et correspondent à ces choix possibles quand on les replace dans le contexte dans lequel ils sont choisis, soulignant ainsi « l'incapacité à mettre en lumière un fonctionnement persuasif en ne se penchant que sur l'aspect ludique et procédural du jeu » (*Ibid* : 145). C'est pour cela que le cadrage de l'expérience de jeu, tel que défini par Cayatte, nous semble être une méthode pertinente car elle permet de prendre en compte l'intégralité des éléments qui *font* le jeu, en ne hiérarchisant pas l'un par rapport à l'autre et de pouvoir prendre en considération des éléments comme la représentation des espaces et l'habillage sonore et musical. En mettant en scène des idéologies concrètes directement issues de nos systèmes politiques et philosophiques, *Disco Elysium* nous en livre

⁸⁷ [Traduction par Rémi Cayatte] : « this new form procedural rhetoric, the art of persuasion through rule-based representation and interactions rather than the spoken word, writing, images or moving pictures. » in Bogost, I. (2008). *The rhetoric of video games* (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.

sa vision et espère ainsi combler les attentes en termes de représentations. Il est cependant clairement impossible d'en évacuer toutes les possibilités, à cause de la dimension aléatoire évidemment, mais simplement, car de trop nombreuses possibilités existent dans le cadre du jeu. C'est pour cela que nous allons concentrer notre recherche sur un élément précis : les *quêtes idéologiques*. Il est en effet plus intéressant d'aboutir à des tendances concrètes plutôt que d'aller chercher une exhaustivité qui en épuisera plus d'un.

3. Cadrage des expériences, les quêtes de vision politique

3.1 Discours narratif

« VOUS ÊTES OBSÉDÉS PAR LA TRISTESSE ET PAR UNE CULTURE POPULAIRE DÉSINVOLTE »

(Jauge-Caboche, *Disco Elysium*)

En se réveillant d'une soirée sans aucune limite, Harry se retrouve amnésique, ignorant tout du monde qui l'entoure. Il est ainsi un esprit relativement vierge, laissant l'opportunité au joueur d'en faire ce qu'il souhaite. Très rapidement (dans l'introduction du jeu, au sein du *Whirling In Rags*) vous pouvez ainsi déjà trouver des choix de dialogues s'intégrant dans des pensées idéologiques précises.

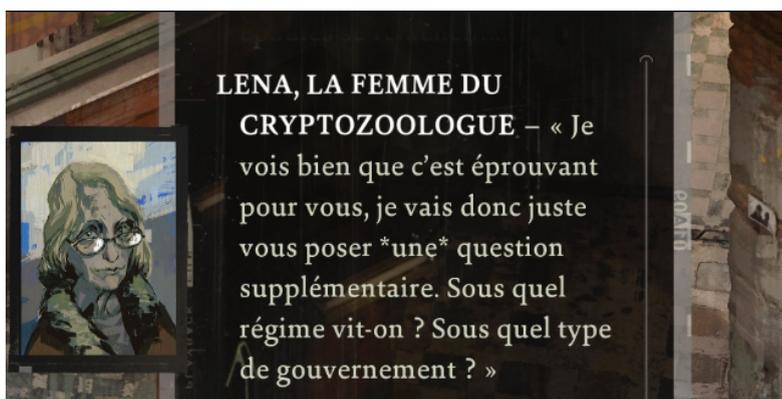


Figure 6 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

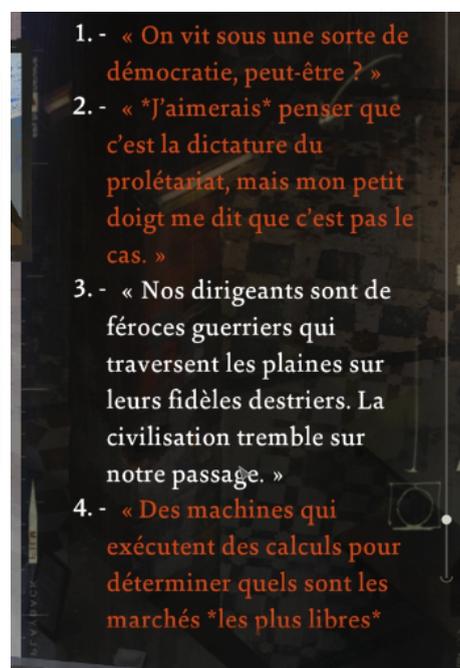


Figure 7 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

C'est ainsi que *Disco Elysium* annonce qu'il va présenter aux joueurs plusieurs facettes idéologiques, plusieurs visions du monde qui peuvent donc forger le devenir du personnage. Et il s'agit d'une chose fondamentale qui a marqué les joueurs et qui revient très souvent sur les sites et forums (Reddit pour ne citer que lui) liés au jeu, c'est la question des idéologies et des notions politiques dans le jeu : « Que pensez-vous des quatre grandes idéologies ? », « *Disco Elysium* n'est politiquement en faveur d'aucune idéologie. », « Cela vaut-il la peine de rejouer le jeu avec chaque idéologie ? », « J'apprécie vraiment la représentation politique dans

Disco Elysium. » Ces joueurs interrogent et questionnent alors les rapports que construit le jeu avec des concepts tirés de notre monde et nous avons même quelques exemples où des joueurs interrogent leurs propres rapports et connaissances de ces idéologies avec l'expérience qu'ils ont vécus en jouant à *Disco Elysium* mais il s'agit là d'une autre recherche. On peut également déjà voir la façon dont les idéologies utilisent un certain vocabulaire comme l'expliquait ainsi Reboul : dans l'exemple en blanc dans la figure 7, le dialogue (orienté vers le fascisme) utilise déjà un champ lexical porté sur la violence (*féroces guerriers, tremble sur notre passage*), tandis que celui juste au dessus (orienté communisme) utilise sans réserve du vocabulaire marxiste (*dictature du prolétariat*).

C'est dans la version *Final Cut* du jeu que ces visions du monde prennent vraiment substance, car elle introduit 4 quêtes de vision politique initialement supprimées de la première version du jeu⁸⁸ et permet ainsi au joueur d'avoir « la possibilité de donner une conclusion satisfaisante aux aspects idéologiques et d'explorer ce qui se passe réellement derrière la posture politique que le protagoniste aime parfois adopter⁸⁹. » Ces quêtes permettent donc de comprendre comment se structure politiquement le monde d'*Elysium* et certains PNJs se revendiquent très clairement de ces idéologies, permettant d'en discuter si le joueur le souhaite. Précisons d'emblée que ces quêtes sont exclusives dans le sens où si le joueur décide d'en suivre une (nous reviendrons sur le processus par la suite), il ne pourra effectuer les autres dans la même partie.

Les quatre quêtes de visions politiques donnent chacune accès à des personnages et des actions qui ne sont pas accessibles autrement. Nous allons dans un premier temps revenir sur leurs structures narratives afin de les analyser et de les confronter les unes aux autres. Ces

⁸⁸ « These quests (or some version of them) have actually been planned for a long time, but unfortunately they didn't make it into the original release, so the *Final Cut* has been a great chance to revisit some ideas that have been on our minds for a while and really do them right. » in Croft, L. (2021, 5 février). *Interview : The Disco Elysium Team Talks PS5 Porting Process, Extra Content, and Dumb Deaths*. Push Square. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.pushsquare.com/news/2021/02/interview_the_disco_elysium_team_talks_ps5_porting_process_extra_content_and_dumb_deaths

⁸⁹ [Notre traduction] : « These quests are meant to give players the chance to bring some of the story's ideological themes to a satisfying conclusion and explore what's really going on behind the political posturing that the protagonist sometimes likes to engage in. » in O'Connor, A. (2021, 8 février). *Disco Elysium : The Final Cut adding « political vision quests »*. Rock Paper Shotgun. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysium-the-final-cut-adding-political-vision-quests>

structures ne dérogent pas au reste du jeu, il s'agit souvent de tâches précises qui peuvent être effectuées n'importe quand. Les tableaux qui vont suivre sont ainsi des résumés des tâches permettant de mener à bien ces quêtes

Dès le début du jeu et comme montré plus haut (*annexe*), certains choix de dialogue s'intègrent dans une idéologie de façon claire. Chacune de ces réponses sélectionnées accorde un point à l'idéologie associée (qui commence toute à 0). Au bout de 4 points acquis (donc 4 réponses liées à une même idéologie), l'une des compétences va alors vous donner une nouvelle *réflexion* liée à cette idéologie, que vous pouvez internaliser en échange de bonus et malus. Les quêtes idéologiques se débloquent après la nuit du troisième jour dans le jeu, ou votre *Cerveau Reptilien Primitif* va vous offrir la possibilité de suivre une tâche lié à l'idéologie que vous avez internaliser, même si vous avez alors internaliser plusieurs idéologies, vous ne pourrez choisir qu'une seule tâche.



MCR	
PROFIL DE POLICIER	
HARRIER DU BOIS	
LIEUTENANT DOUBLE-YEFREITOR	
Flic superstar	4
Flic de l'apocalypse	8
Flic pitoyable	14
Flic barbant	5
Communiste	26
Fasciste	9
Ultralibéral	3
Moraliste	6
Justicier/Truand	15
Honneur	3
Victimes	3
Affaires classées	216
Années de service	18 ans

Figure 8 : profil de policier, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Quête de vision politique : communiste

<p>Tiroir à réflexion (à intégrer avant le Jour 3)</p> <p>Les gens pensent que le communisme est une idée saugrenue ayant connu un châtement mérité il y a 40 ans. Une fièvre qui a bouleversé le monde et qui ne s'est plus jamais manifestée. Ils avaient raison. Jusqu'à ce qu'il se réveille aujourd'hui : un corps spirituel ne réagissent qu'au Commodore rouge, aux michetonneuses et à Kras Mazov. Pour lui, le communisme *existe* encore. A lui seul, il fera ressurgir la Commune de l'année 2 de la faille océanique ou elle s'était endormie, recouverte de fantômes et d'algues ! Il est le grand architecte du communisme. Soyez témoin de sa tentative de reconstruction du communisme en l'an 51 !</p>	<p>Economie Sociale Mazoviste</p> <p>0,000 % du communisme a été façonné. Les milliardaires assassins d'enfants règnent toujours sur le monde, le sourire aux lèvres. Tout ce qu'il a réussi à faire, c'est de se rendre *triste*. Il commence à vouloir suspecter Kras Mazov de vouloir *l'entuber* personnellement avec sa théorie socio-économique. Cependant, cela a fait de lui un jeune homme très, très intelligent, par le truchement d'un diplôme universitaire en Vérité. Au lieu de façonner le communisme, il bâtit désormais une réplique exacte de ce monde grotesque et fourbe.</p>
<p>Le rêve (Faire preuve d'organisation)</p>	<p>Vous ne pouvez pas bâtir seul le communisme. Il est temps de rejoindre vos frères révolutionnaires, de développer votre conscience politique et de mettre en pratique la théorie mazoviste. Mais où sont donc passés tous les communistes ?</p>
<p>Arpentez les rues pour dénicher des camarades</p>	
<p>Trouvez le mot de passe pour assistez à la réunion de Steban</p>	
<p>Renseignez-vous sur cet « ideólogo » dont Mañana vous a parlé.</p>	
<p>Assistez à la réunion de Steban après 22 h aux appartements Capeside.</p>	
<p>Intégrez le groupe de lecture.</p>	<p>Vous obtenez « Un Bref regard sur l'infra-matérialisme »</p>
<p>Lisez « Un Bref regard sur l'infra-matérialisme »</p>	<p>Une introduction lapidaire à la théorie infra-matérialiste, à destination du grand public. Cet exemplaire a visiblement passé beaucoup de temps dans la poche arrière de quelqu'un.</p>
<p>Retournez voir le groupe pour discuter</p>	

Cette quête permet ainsi de se confronter aux idéaux communistes qui habitent le monde d'*Elysium* et à la personnalité de *Kras Mazov*, l'équivalent fictif de Karl Marx. Cette idéologie se base ainsi sur le concept de lutte des classes et de la prise de contrôle de l'appareil productif aux dépens de la bourgeoisie, classe sociale possédant ces appareils et moyens de production. Dans *Disco Elysium*, cette théorie critique et matérialiste est née lors de la *Révolution antécentenaire* à Graad en l'an 2, mené par Mazov. Cette révolution opposa alors les communistes et anarchistes face à la royauté et la *Moralintern* dans le monde entier. A *Révachol*, *La Commune de Révachol* fut autoproclamée peu de temps après le début de la révolution, le roi de l'époque, *Guillaume Le Lion* s'enfuit et se fut son neveu *Frissel Le Premier* qui dut faire face au *Parti Communiste d'Insulinde*, qui l'assassinat. Le parti construisit des fortifications dans la baie de *Révachol* (La Martinaise) afin de faire face à la *Coalition* et à la *Moralintern* qui attaqua la Commune. Quelques années plus tard, en l'an 10, cette dernière capitula et *Révachol* fut transformée en une « zone de contrôle » dirigée par le gouvernement de la *Coalition*.

Les événements liés à cette quête permettent ainsi de rencontrer des étudiants communistes qui animent un groupe de lecture sur les théories communistes et matérialistes, préférant l'étude des textes théoriques à la pratique syndicale du *Syndicat des Débardeurs*. Le groupe est extrêmement fermé et n'autorise que très peu de nouveaux membres jusqu'à votre arrivée, qui va leur faire reconsidérer la question. Les deux étudiants vont ainsi poster des affiches autour de la statue afin de faire connaître leur groupe de lecture. La structure de la quête est assez simple, car les personnages se réclamant de l'idéologie communiste sont facilement identifiables. La conclusion de cette quête se base sur un lancer de dés rouge, qui vous permettra de poser l'ultime question communiste : *A quoi bon ?* Les deux étudiants représentent l'une des faces de l'idéologie communiste qui est présente dans le jeu, celle où l'espoir de construire un monde meilleur, plus juste, existe encore. A contrario, *Iosef Lilianovich Dros* (le déserteur), le tueur du pendu que l'on rencontre à la toute fin du récit, représente cette face brisée, qui a perdu tout espoir dans une quelconque révolution. Pour lui, le prolétariat s'est trahi lui-même et ses intérêts sont désormais les mêmes que la bourgeoisie, la sociale démocratie que cherche alors à instaurer le syndicat n'est qu'un moyen de plus de contrôler le prolétariat, qui ne sait plus reconnaître ses propres intérêts.

Quête de vision politique : ultra-libérale

<p>Tiroir à réflexion (à intégrer avant le Jour 3)</p> <p>Tout d'abord, si une idéologie délétère couve en vous, ne paniquez pas. Lutter contre la taxation indirecte pour la Toile étatique est compatible avec *n'importe quel* credo. Encore heureux. Vous êtes à présent un anarchiste cool. A moins bien sûr que vous ne vouliez pas être un anarchiste. On s'en cogne ! Fourrez donc ce gagne-pain dans votre orbite et voyons si l'on peut reprendre un peu *d'amour* à ces voleurs des douanes et ces *banditos* du Comité insulindien de concurrence et de surveillance financière.</p>	<p>Modes de taxation Indirects</p> <p>Il semblerait que ces fripouilles du Comité de surveillance financières aient fourré des millions de précieux dividendes dans l'endroit le plus incongru qu'il soit : le cœur et l'esprit des Révacholiens lambdas ! Vous devez révéler au *peuple* cette pratique de dérégulation. Parlez-leur de cette taxe de transport pour les étrangers. Prêchez ce fardeau brut de 98%. Prêchez donc, prêcheur ! Libérez vos frères. Les taxes sont racistes.</p>
<p>Le rêve (Devenir un gros friqué)</p>	<p>Il est temps d'arrêter les conneries et de devenir riche pour de vrai ! En maîtrisant les subtilités du marché, vous deviendrez millionnaire avant la fin de la semaine. Vous pourrez alors vous offrir ce que désire votre cœur. Quoi que ça puisse être...</p>
<p>Trouvez un artiste sans le sous et devenez son mécène</p>	<p>Récupérer une oeuvre de Cindy</p>
<p>Trouvez un acheteur pour l'art de Cindy - quelqu'un d'incommensurablement *riche*</p>	<p>Parler au Mégariche Polychromatique</p>
<p>Dégotez-vous un conseiller en image de marque</p>	<p>Parler avec Mal-en-pitre (George)</p>
<p>Inspecter la statue équestre</p>	
<p>Discutez de la reconceptualisation avec Mal-en-pitre</p>	<p>Dépend de votre profil de policier</p>
<p>Revenez vois la reconceptualisation de la statue plus tard</p>	

La quête liée à l'Ultra-libéralisme met en scène les théories économiques prônant la libre circulation des capitaux et la libre concurrence afin de placer le marché au-dessus des structures étatiques, afin que rien n'empêche son bon déroulement. *Révachol* voit apparaître

ce mouvement durant les années 30, au moment où la ville connaît un véritable boom économique, qui voit naître une période ostentatoire où le disco et le champagne faisaient la loi. Les libéraux sont cependant toujours mal vus à *Révachol*. En effet, cette idéologie vient de quelques bourgeois ayant compris que la royauté allait s'effondrer et qui se sont ralliés aux communistes et anarchistes durant la révolution. Ils trahirent cependant leurs nouveaux alliés pour la *Moralintern* quand la Commune a commencé à accuser des défaites. Leur ralliement leur garantit un certain nombre de lois économiques prônant le marché, mais reste sous la supervision de la *Moralintern*, qui réduit leurs ambitions libérales notamment avec via le *Comité de surveillance financière*.

La structure de cette quête met l'accent sur 2 personnages, *Mégariche Polychromatique* et *Mal-en-pitre*. Il va s'agir de convaincre le premier d'investir dans le marché d'art local, via les œuvres de *Cindy La Cabocharde*, que vous pouvez lui vendre contre des actions d'un groupe industriel spécialisé dans l'extraction de mercure dont il est actionnaire majoritaire. À l'issue de cet échange (dont on peut légitimement douter de la véracité, car il donne une photocopie d'un certificat d'action qu'il présente comme une preuve solide), il vous conseille alors d'engager un « Personal Brand Strategist » afin de faire fructifier votre argent. Hasard, l'un des sdf de *Martinaise* est un ancien superviseur de talent, qui accepte votre proposition et qui va vous conseiller d'investir dans le monument du centre de *La Martinaise*, et de le transfigurer. En fonction de votre profil de policier (superstar, de l'apocalypse, pitoyable ou barbant), il va *légèrement* transformer la statue et vous demander votre avis. Là encore, la structure de la quête est assez simpliste, car elle va surtout consister en des aller-retours entre la statue et *Mal-en-pitre*. La difficulté principale est de réussir à rencontrer le *Mégariche Polychromatique*, qui se cache dans un conteneur, qui nécessite de réussir un lancer de dés délicat. Il est difficile de ne pas voir dans cette quête une certaine bourgeoisie tournée en ridicule, votre conseiller est un homme dont la vie se transforme en calvaire à la suite d'un simple oubli de clé et il est nécessaire de mentir afin de convaincre le *Mégariche Polychromatique* d'investir dans l'art de *Cindy*, que vous venez d'acheter pour 10 *reals*. Enfin, la transformation de la statue est risible: de simples planches de carton la recouvrent et *Kim* n'hésitera pas à vous demander l'intérêt de tout ceci.

Quête de vision politique : fasciste

<p>Tiroir à réflexion (à intégrer avant le Jour 3)</p> <p>Ils ont bousillé cet endroit. Révachol est en ruines. Les Kojkos, les Kipts et les Armateurs, avec leurs singeries de Pygmées du désert - ils ont tous saccagés ! Tout comme les libéraux oranjais et les usuriers vespertins. Tous des socialistes, en particulier les femmes et les kipts. Vous n'avez qu'une vague idée de ce que cela signifie, mais il est clair qu'un *état fort* doit être érigé sur ces ruines, si l'on tient à avoir un avenir. Les contours flous de cet état commencent à prendre forme chaque fois que vous fermez les yeux...</p>	<p>Nation Révacholienne</p> <p>L'Etat révacholien sera un endroit tranquille. (Vous devriez vous en jeter un.) Un lieu calme et splendide, empreint de mystère et de paix. Ce ne sera pas le refuge des femmes fébriles et hystériques. Ni celui de Séménès portant librement leurs pantalons aux chevilles. Rien de tout cela. (Prenez donc encore un verre.) Les professeurs socialistes de l'Ecole supérieure seront virés, les rédac' chefs de Trompe le monde devront mendier dans les rues. Vous versez alors votre binouze dans leur chapeau en riant. (Vous méritez une bière bien fraîche.)</p>
<p>Le rêve (Tourner la roue du temps dans le sens inverse)</p>	<p>Un garde du roi digne de ce nom *ne saurait* supporter la parodie grotesque de l'ancienne Révachol qu'est devenue votre cité. *Assez* ! Trouvez un moyen de remonter le temps, de sauver la suzeraineté et de donner une deuxième chance à *l'amour*.</p>
<p>Demandez aux « traditionalistes » du coin si quelqu'un sait comment remonter le temps</p>	<p>Poser la question à Gary, le crypto-fachiste Poser la question au Camionneur raciste Poser la question à René</p>
<p>Poser la question à Jauge-caboche</p>	<p>Demandez lui de le voir en privé</p>
<p>Percez le mystère de la conductrice aux cheveux blancs</p>	
<p>Regardez vous dans la glace - seul</p>	

La quête politique liée au fascisme s'intéresse au mouvement nationaliste d'extrême droite, qui s'appuie sur une identité nationale forte, le racisme et la misogynie. En effet, cette idéologie s'appuie sur des valeurs masculines prédominantes qui s'opposent ainsi au progrès social lié au genre et au féminisme, mais également sur une xénophobie exacerbée qui s'exprime via des théories pseudoscientifiques racistes. La dégénérescence de la nation est pour eux liée à des complots menés en secret afin de préparer la substitution d'une population par une autre, thèse qui n'est pas sans rappeler celle du Grand Remplacement de Renaud Camus.

Après l'échec de la révolution communiste, la *Moralintern* a établi des lois s'opposant au fascisme et l'interdisant. Cependant, la *République Confédérée de Mesque*, l'un des plus grands territoires du monde d'*Elysium* est devenu un état nationaliste fasciste, provoquant un ostracisme de la part du reste du monde, cet état est alors devenu un exemple pour les nationalistes. A *Révachol*, le racisme envers les séolites (comme Kim Katsuragi) est palpable, la ville étant un véritable carrefour du monde d'*Elysium*. Dans leur but de retrouver une nation forte, les fascistes sont fort liés aux royalistes et s'opposent fondamentalement au pluriculturalisme et au socialisme, qu'ils voient comme des fondements de la crise sociale que le monde traverse. Ces discours se cachent derrière une certaine littérature scientifique, afin d'en pouvoir les mentionner alors que ceux-ci ne sont pas autorisés par la *Moralintern*.

La quête se structure alors dans la volonté de ramener la monarchie au pouvoir, de voyager dans le temps afin de la sauver de la Révolution. Après avoir discuté avec les racistes les plus identifiables du jeu qui ont des visions différentes (Gary est libéral, René royaliste et le camionneur est juste un idiot), il vous faudra réussir à parler à *Jauge-Caboche* en privé. Après une (très) longue discussion, celui-ci vous demande d'arrêter d'essayer d'affronter le temps et de vous affronter vous-même. La conclusion de la quête se base sur un jet de dés rouge, qui fera de vous soit un loser, soit un *briseur de glace* avec une expression bien particulière sur le visage. Quand Kim vous voit, celui-ci s'énerve immédiatement et vous demande d'arrêter, son autorité sur vous étant si forte qu'elle arrive à effacer cette expression de votre visage. Cette quête vous permet de vous confronter à des discours autoritaires et racistes, mais dans une proportion particulière car, Kim vous accompagne en permanence. Chacun a sa façon d'expliquer que ce projet de voyage dans le temps est voué à l'échec, ainsi que leurs motivations propres : le camionneur raciste est en manque d'affection et blâme le comportement des femmes, leurs reprochant d'être superficielles, René n'a toujours digéré la défaite de son roi, 40 ans plus tôt et refoule son homosexualité et ses sentiments pour Gaston et *Jauge-Caboche*, dans un délire masculiniste absolue, refuse d'avoir des orgasmes afin de ne pas transmettre sa semence et révèle qu'il était maltraité par son père. Tous les personnages fascistes sont des caricatures pathétiques, se raccrochant à un discours complotiste afin de trouver une justification à l'état actuel de leurs vies.

Quête de vision politique : moraliste

<p>Tiroir à réflexion (à intégrer avant le Jour 3)</p> <p>Le chagrin est violent, mais la démocratie est *subtile*. Graduellement, vous commencez à déceler un changement dans l'air. S'il neige, les flocons sont plus doux lorsqu'ils viennent se coller à votre front tourmenté. S'il pleut, l'eau de pluie est plus tiède. La démocratie pénètre la région administrative. Les idéaux de l'humanisme dolorien se restaurent d'eux-mêmes. Comment en serait-il autrement ? Ce sont les idéaux de la Coalition et de la Moraliste International. Ces types sont bleus comme pas deux. Et ils ne sont pas seulement bons, ils sont également puissants. Qu'advient-il, quand leurs desseins tout en nuance auront été accomplis ?</p>	<p>Royaume de la conscience</p> <p>Le royaume de la Conscience demeurera inchangé. Les moralistes n'ont *pas* vraiment de croyances. Ils tombent parfois dessus par hasard, comme sur un jouet qu'un enfant aurait laissé traîner. Le jouet doit alors être immédiatement rangé. Et l'enfant réprimandé. Le centrisme n'est pas une affaire de changement, même progressif. C'est une affaire de *contrôle*. Sur vous-même et sur le monde. Exercez-vous donc. Observez les silhouettes sombres des dirigeables de la Coalition dans le ciel. Demandez-vous : «Y a-t-il une forme de malveillance dans le moralisme ? » Puis répondez : « Non. Dieu habite ces cieux. Tout est normal sur Terre.</p>
<p>Le rêve (Endosser *la responsabilité*)</p>	<p>Ici-bas, c'est un vrai *bordel*. Il faut vraiment que quelqu'un prenne les choses en main. Mais d'abord, vous et d'autres moralistes devriez probablement constituer un comité pour décider de qui héritera de cette tâche.</p>
<p>Constituez un comité de moralistes afin d'imputer la responsabilité. Kim sait peut-être par où commencer ?</p>	<p>Parler à Kim Katsuragi</p>
<p>Kim dit que vous devriez ouvrir l'œil pour détecter les moralistes (cela pourrait prendre du temps)</p> <p>Kim dit que vous devriez parler à l'ami du dimanche. Le fumeur au balcon doit savoir où il se trouve.</p> <p>Kim dit que vous devriez parler à Trant Heidelstam</p>	
<p>Trouvez quelqu'un ayant les capacités techniques requises pour contacter la Coalition.</p>	<p>Parler à Soona</p>
<p>Trouvez un émetteur-récepteur en état de marche et retournez à l'église.</p>	

Contactez le navire de guerre de la Coalition Archer.	Accepter ou non de monter à bord de l'appareil
---	--

La quête idéologique moraliste est la plus complexe des quatre. Créée par *Dolores Dei*, figure importante d'*Elysium*, la *Moralintern* est une organisation qui représente les valeurs humanistes et est la plus grande structure politique d'*Elysium*. Il s'agit d'une union entre des parties de centre droit et gauche qui organisent les lois à l'échelle internationale. Bien que proche, cette institution n'est pas sociale-démocrate, car elle n'hésite pas à prendre en main directement les choses quand elle estime qu'il le faut. La *Moralintern* cherche à poursuivre le projet humaniste de *Dolores Dei*, on peut alors citer des institutions comme l'*Index de Développement et de Liberté Humain* qui est chargé de veiller sur la qualité de vie des individus, le *Comité de Surveillance Financière* qui cherche à maintenir l'inflation en dessous de 2% afin de préserver l'équilibre social ou encore la *Coalition*, une alliance militaire entre plusieurs nations. La voie moraliste est présentée comme normale, logique, la seule véritable bonne réponse, loin des 3 autres extrêmes présentés dans les autres quêtes idéologiques, la voie de la raison en somme.

La quête s'intéresse à la situation de *Martinaise* et qui doit en assumer la responsabilité. Cela va amener Harry à contacter un engin de guerre de la *Coalition*, afin demander quand est ce que la véritable démocratie arrive à *Révachol*. La conversation avec l'engin vous révèle que la *Moralintern* a les capacités technologiques de prévoir grossièrement le futur et que la démocratie est censée arriver prochainement. La fin de la quête se base sur certains éléments annexes au récit, notamment la découverte d'un phénomène lié au *Gris*, vous découvrez que la *Moralintern* a connaissance de l'existence de tel phénomène et vous demande alors de monter à bord de l'engin volant, si l'on accepte, le jeu se termine par une des fins alternatives considérées comme un *Game Over*. Si la quête idéologique moraliste est présentée comme la voie raisonnable par excellence, c'est parce qu'il s'agit de l'idéologie dominante. La *Moralintern* est pourtant obsédée par le contrôle et la surveillance, au dépend des libertés individuelles, son but étant de faire en sorte que l'humain subsiste à tout prix. Les communistes affirment que le moralisme possède des contradictions intrinsèques qui peuvent être résolues et les fascistes cherchent à s'approprier l'héritage de *Dolores Dei*, en lui reprochant d'avoir cherché à intégrer les peuples plutôt que de les avoir soumis. Là encore, le

moralisme s'affiche comme étant le juste milieu alors même que c'est bien cette institution qui a ravagé Révachol et la Martinaise durant la révolution⁹⁰.

3.1.2. Enjeux de pouvoirs et spectre

Les quatre quêtes sont des annexes du récit principal, les faire jusqu'à leurs termes ne changera en rien l'histoire du jeu ou sa fin, si ce n'est dans la mesure de quelques dialogues. On est alors en droit de s'interroger sur leur intérêt, pourquoi rajouter ce système idéologique et ce contenu narratif pour qu'il reste cloîtré ? Nous pensons que le but de ces quêtes s'adresse avant tout au joueur (elle ne rapporte rien si ce n'est de l'expérience pour l'avatar) car elle permet de discuter davantage de ces idéologies et de leurs rôles au sein du monde d'*Elysium* et par conséquent du nôtre.

Disco Elysium met en scène une lutte de pouvoir au sein de *Martinaise*, celle pour le contrôle du Terminal B. Si les multinationales existent depuis longtemps dans les récits de jeux vidéo (*UCA*, *Abstergo*, *Umbrella Corps*, *Black Mesa*...) peu d'entre elles doivent affronter un syndicat luttant pour les droits des travailleurs dans le cadre de leurs fictions. *The Wild Pine Group* est dans le monde d'*Elysium*, l'une des entreprises logistiques les plus puissantes du monde, employant près de 72 000 personnes. Au sein du récit, l'entreprise est incarnée par le personnage de *Joyce Leyton-Messier*, chargée des négociations avec le syndicat et, plus officieusement, de casser la grève avec l'aide d'un groupe de mercenaires.

Le *Syndicat des Débardeurs*, représente les travailleurs du *Port Industriel du Grand Révachol* et est formé en l'an 31, soit 20 ans avant les événements du jeu. Leur opposition au groupe *Wild Pine* se fait principalement via une grève générale, tactique qui fut déjà victorieuse deux fois dans le passé, gagnant une augmentation du salaire ainsi qu'un équivalent de sécurité sociale. Le syndicat est ainsi dirigé par *Evrart Claire* (ainsi que son frère jumeau, *Edgar Claire*), tous les deux atteints de diabète de types 2. La position du syndicat est plus que délicate, recourant ainsi à des pratiques comme l'intimidation, la corruption voire même le meurtre, tout cela aux noms des travailleurs du Terminal B, qu'ils sont les seuls à représenter.

⁹⁰ Plusieurs internautes ont ainsi souligné que dans une *Une odeur terrible et sainte*, la *Moralintern* bombarde Révachol suite à un nouveau soulèvement communiste lié à la RCM. Événement que votre personnage peut ressentir dans *Disco Elysium* grâce à la compétence Frisson.

Les syndiqués sont d'ailleurs au courant de ces méthodes, mais acceptent dans la mesure où cela sert leurs intérêts communs. Les frères Claire portent cependant un véritable projet révolutionnaire, qui ne se limite pas au Terminal B mais bien à tout le port industriel, prenant directement inspiration du projet communiste de Kraz Mazov, figure principale du mouvement. Le climax de cet enjeu de pouvoir résulte en la prise de pouvoir du *Terminal B* à la toute fin du jeu, transformant de fait *La Martinaise* en un quartier indépendant et autonome du reste de *Révachol*, ravivant l'espoir d'une révolution massive dans tout l'*isola* (le continent).

Cette opposition idéologique, que l'on peut résumer entre une bataille opposant libéralisme contre communisme envahit ainsi tout le récit et les dialogues du jeu, notamment via cette grève, qui est au cœur de l'attention. Si elle est majoritairement soutenue par les travailleurs, certains luttent ainsi pour « le droit au travail » et cherchent ainsi à briser la grève (on apprendra par la suite que le leader est un des mercenaires embauchés par *Wild Pine*). *Disco Elysium* ancre ainsi son récit dans une lutte idéologique fondamentale, où tous les coups sont permis. Le syndicat est ainsi présenté avec une forte ambiguïté, qui ne cesse jamais vraiment, tandis que *Wild Pine*, se gargarisant d'une réussite folle dans leur domaine, cherche à faire oublier son origine et son monopole offert par la monarchie des siècles plutôt. Aucun des camps ne fait ainsi l'unanimité auprès des PNJ et chacun use de méthodes sinistres et brutales pour arriver à leurs fins. Il est évident que les auteurs de *ZA/UM* ont ainsi voulu représenter une vaste palette de nuance de gris, bien loin des notions de « bien » et de « mal » telle que promu par « la pure tradition judéo-chrétienne » (Rocipon, 2018; 157). *Disco Elysium* s'inscrit alors dans la plus pure tradition des CRPG comme *Fallout* ou *Planescape*, qui mettent souvent des conflits éthiques et moraux en scène. L'un des exemples les plus flagrants est la quête « Free Labor » dans l'extension de *Fallout 3*, *The Pitt*, où le joueur doit faire le choix entre libérer des esclaves ou trouver un remède contre une maladie grave, il est intéressant de noter que les développeurs eux-mêmes n'ont pas réussi à résoudre ce conflit : « Ils attribuent aucun bon ou mauvais karma pour choisir l'une ou l'autre des possibilités, comme pour dire qu'il y a de bonnes raisons pour les deux⁹¹ » (Schulzke, 2009).

⁹¹ [Notre traduction] : « They assign no good or bad karma for choosing either course, as if to say that there are good reasons for both. »

Les quêtes de visions politiques n'entrent pas dans le schéma classique des quêtes des CRPG, car il ne s'agit pas ici de questionner le joueur sur sa capacité à juger moralement un problème, mais simplement de lui laisser le choix d'expérimenter un possible idéologique en fonction de ses choix dans les dialogues. Il n'y a pas de grand affrontement de groupe lié à ces quêtes (comme dans les quêtes de faction typique d'un *Fallout*), les communistes n'iront jamais se battre soudainement contre les fascistes suite à vos choix. Ces derniers resteront au syndicat ou dans le club de lecture. Mais le joueur lui, en saura davantage sur leurs visions du monde, d'où celle-ci vient et comment cela s'articule dans le monde d'*Elysium*. Ces éléments lui sont offerts en récompense d'une implication sur le terrain idéologique, il faut être un tant soit peu cohérent dans les réponses choisies afin d'avoir accès à ces informations. Si *Disco Elysium* est un jeu fait par des gens politisés : « Nous sommes des personnes créatives, et assez politisés⁹² », qui intègre une dimension critique sur les idéologies (nous y reviendrons), ils laissent le choix au joueur d'expérimenter. Cette expérimentation idéologique met en scène des visions du monde qui ont échoué à maintenir une vie convenable à *La Martinaise* et qui sont là pour nous faire comprendre pourquoi.

Le quartier de Révachol s'est vu ainsi transformer au fur et à mesure du temps et des sphères de pouvoir qui se sont succédé et qui ont échoué. La royauté s'est enfermée dans la drogue et le luxe jusqu'à dilapider la fortune royale. La révolution n'a pas réussi à tenir contre les attaques de la *Coalition* provoquant des millions de morts et le libéralisme, s'il a fait illusion pendant un temps, a également provoqué une immense récession économique, dont les individus payent encore les frais. Et l'acceptation du moralisme comme seule alternative viable est désormais annoncée comme un fait et non comme une opinion idéologique comme une autre, il s'agit juste de l'ordre des choses. Les échecs successifs ont façonné *Martinaise* jusqu'à l'os, à tel point que l'on trouve encore les marques des coups de feu dans les murs des bâtiments, 40 ans plus tard. L'échec est une des choses dont *Disco Elysium* ne cesse de discuter et les idéologies ne sont qu'un exemple. On peut en effet trouver dans un des immeubles du jeu un studio de jeu abandonné, qui était manifestement en train de réaliser un jeu de rôle censé révolutionner le genre. Il est évident que ce studio fictif fait directement référence à *ZAUM*, comme une sorte de *mise en garde abyssale* par eux-mêmes et pour

⁹² Batchelor, J. (2017, 21 juillet). *Making games under threat of nuclear war*. GamesIndustry.Biz. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.gamesindustry.biz/making-games-under-threat-of-nuclear-war>

eux-mêmes, non pas sur le potentiel échec commercial (car le studio fictif n'arrive pas jusqu'à ce point) mais bien sûr la réalisation même du projet, l'ambition étant trop grande pour un tel studio. L'histoire de *La Martinaise* est profondément reliée à ces échecs, tout a échoué, le moralisme échouera également (comme on peut le lire dans *Une odeur terrible et sainte*) et le *Gris* finira inexorablement par tout envahir. L'histoire de *Martinaise* rappelle ainsi le concept d'hantologie développé par le philosophe Jacques Derrida. En prenant comme exemple la chute du bloc soviétique et la première phrase du Manifeste du Parti Communiste « Un spectre hante l'Europe : le spectre du communisme. » (Marx, Engel, 1847), le philosophe français conceptualise la logique spectrale de la pensée, celle-ci même qui « hante les perceptions historiques de la naissance et de la disparition du communisme » (Ramond, 2007 : 56). L'expérimentation idéologique que laisse faire *Disco Elysium* forme, de notre point de vue, une hantologie ludique. Ces idéologies sont le spectre de *La Martinaise* et des habitants, ils sont la cause de leurs malheurs et chacun porte fort le discours de celle qui, pour eux, va les sauver. Le rôle de ces quêtes est ainsi de comprendre la place de chacune dans la vie des PNJ qui la soutiennent.

3.2 Discours Ludique

«Tu te prends pour qui, un super détective ?»
(Projection Analytique, *Disco Elysium*)

3.2.1 Réflexions idéologiques

La réflexion *Economie Sociale Mazoviste* s'intègre en 3h10 avec un malus de -2 pour *Projection Analytique*. Une fois intégrée, celle-ci provoque un malus de -1 en *Autorité* et de -1 en *Projection Analytique* mais désormais, pour chaque choix de dialogue associé à l'idéologie communiste, vous gagnerez 4 points d'expériences (sachant qu'à chaque fois que vous en avez 100, vous gagnez un *point de talent* à attribuer soit à un *skill*, afin d'augmenter son niveau, soit pour déverrouiller une place dans votre *Tiroir à Réflexions*, sachant que vous n'en avez que trois disponible au début du jeu que vous pouvez ainsi augmenter jusqu'à 12).

La réflexion *Modes de Taxation Indirects* s'intègre en 1h45 pour un malus de -2 en *Empathie* (car vous êtes « Impitoyable ») Une fois intégré, ce n'est plus -2 mais -1 en *Empathie* (« Se prend pour une sorte d'escroc ») mais vous avez dès lors un bonus qui vous octroie +1 real pour chaque choix de dialogue lié à l'Ultra Libéralisme.

La réflexion *Royaume de la Conscience* nécessite 1h25 d'intégration pendant lequel vous aurez un malus de -2 en *Clair Obscur* (« le Clair-Obscur être votre réponse aux situations de stress [...], il vous rend extrêmement sensible au monde environnant »). Une fois intégré, le seul d'apprentissage des skills *Logique* et *Volonté* passe à 5 (le seul d'apprentissage est le niveau maximum auquel un skill peut évoluer via les *points de talent*, ce seuil d'apprentissage est déterminé lors de la création du profil de personnage par la répartition des points dans les différentes catégories de skill (Intellect, Psyché, Vigueur et Motricité) mais peut évoluer via les réflexions et les drogues que le personnage peut consommer). Sans oublier que les choix de dialogue liés à l'idéologie moraliste soigneront votre morale (si elle tombe à 0 c'est Game Over) de 1 à chaque fois.

La réflexion *Nation Révalochienne* nécessite 9h10 d'intégration avec un malus de -1 en *Sang Froid* (car vous êtes un « Nationaliste harassé »). Une fois intégré, chaque choix de dialogue

lié à l'idéologie faciste vous fera perdre un point de moral et à chaque fois que vous consommez de l'alcool (qui est une substance qui offre des bonus et malus temporaire), vous aurez +2 au lieu de +1 pour toute la catégorie *Vigueur* (qui englobe les skills *Endurance*, *Douleur Transcendée*, *Instrument Physique*, *Électro-chimie*, *Frisson* et *Clair-Obscur*).

Nous voyons alors bien que les bonus liés aux réflexions idéologiques ne suivent pas du tout le même schéma et n'offrent pas les mêmes bonus et malus. Le meilleur exemple est celui de *Nation Révacholienne*, qui en plus d'imposer un malus permanent qui oriente alors le joueur à ne pas choisir les réponses correspond à l'idéologie au risque de voir sa partie finir prématurément, n'offre un avantage que dans le cas où le joueur choisit de consommer de l'alcool, l'une des drogues du jeu, doublant son effet sur la catégorie *Vigueur* mais qui fait perdre également un point au moral. Le jeu est alors plus difficile à terminer si l'on souhaite proclamer à tous que l'on est fasciste et la solution est alors de le cacher ou d'acheter un maximum d'objets afin de soigner son moral.

Le fait que cette idéologie affecte donc le moral pose également question. Votre moral est lié au skill *Volonté* (comme la santé est lié au skill *Endurance*) est se définit comme ceci :

La Volonté vous pousse à faire le bien, dans votre intérêt et celui des autres. Vous résistez à la tentation de noyer votre chagrin dans l'alcool, de vous abandonner à la luxure ou de finir abruptement votre carrière en vous faisant sauter la cervelle. La Volonté vous donne envie de boucler votre enquête, ce qui améliore votre moral, l'un des deux paramètres qui influent sur vos fonctions vitales. Avec une Volonté développée, rien ne vous écarte du droit chemin. Si d'aventure vous étiez sur le point de vous relâchez, elle vous rappelle à l'ordre. Dans le genre rabat-joie... Mais si votre volonté est faible, vous aurez le moral dans les chaussettes. Et les flics à la dérive commettent des erreurs irréparables qui les mènent au fond du trou.

L'idéologie fasciste, de par ses valeurs racistes, misogynes et anti-progressistes, s'oppose donc à la Volonté d'Harry et chaque prise de position dans ce sens se verra sanctionner, car cette idéologie promeut un discours de haine qui n'aide en rien le personnage principal. De cette même façon, Kim Katsuragi essaye (à sa façon) d'aider le personnage à sortir du marasme dans lequel il s'est engouffré suite à un événement traumatique et étant Sélénite, le

choix d'un discours fasciste l'affecte particulièrement même s'il ne laisse rien transparaître. Kim essaye d'aider le personnage et *Volonté* le sait, l'adoption d'un discours fascisant blesse alors l'un des rares personnages voulant sauver Harry et *Volonté* vous le fait comprendre. Il est intéressant de constater que l'une des seules fois où le skill *Volonté* admet que vous êtes irrécupérable, c'est dans une suite de dialogue où vous pouvez choisir d'utiliser une insulte raciale contre Kim et que vous ne vous excusez pas immédiatement.

Les développeurs du jeu ne se cachent également pas de leurs rapports vis-à-vis de cette idéologie, qu'il présente en ces termes dans une note expliquant le système d'alignement politique :

C'est la plus mauvaise de toutes les idéologies, donc personne n'admet qu'il est fasciste. Ce sont plutôt des « traditionalistes ». Ou "nationalistes", un terme qui les met vraiment en colère si vous les associez au fascisme. (Personne ne veut salir sa marque.)

Le point de départ est, bien sûr, cette jolie fille qui ne voulait pas coucher avec vous. Les autres idéologies n'expliquent pas pourquoi cela s'est produit. Le fascisme oui. Parce que les cocos ont poussé le roi sous un tramway et maintenant, plus rien au monde n'est sacré ou beau. Pendant votre séjour à Revachol, de nombreuses femmes vous diront non, alors, naturellement, la plupart des gens choisiront celle-ci. Je veux dire, qui ne veut pas de l'achievement "Traditionaliste jusqu'au bout des ongles" sur Steam ? De plus, cela se mélange très bien avec l'alcoolisme.⁹³

Ce genre de message (qui existent pour toutes les idéologies) qui oscille à la fois entre le ton du jeu et qui s'inscrit dans un discours purement marketing (où il s'agit de présenter un système d'alignement, un élément important quand on souhaite communiquer autour d'un rpg) représente assez bien le discours de *ZA/UM* qui ne se cache pas d'être engagé, mais nous

⁹³ [Notre traduction] : « This is the baddest of all the ideologies, so no one admits they're a fascist. Rather, they're "traditionalists". Or "nationalists", a term they get really angry if you associate with fascism. (No one wants leprosy on their brand.)

The emotional draw here is, of course, that pretty girl who didn't want to sleep with you. The other ideologies don't explain why that happened. Fascism does. Because the commies pushed the king under a street car and now nothing in the world is holy or beautiful. During your stay in Revachol plenty of women will tell you no, so, naturally, most people will pick this one. I mean, who doesn't want "absolutely giant fascist" in their Steam achievements? Also, it goes really well with alcoholism. » in *Disco Elysium - The Final Cut - The Political Alignment System - Steam News*. (2019, 13 novembre). Steam. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

y reviendrons. Les autres réflexions idéologiques offrent quant à elles des bonus non négligeables qui poussent le joueur à choisir des options de dialogue correspondant. Au vu du nombre de dialogues dans le jeu, 4 xp ou 1 *real* pour chaque dialogue correspondant peut avoir son importance. Cependant, ces bonus restent minimes et ne peuvent pas bouleverser l'expérience du jeu, mais un bonus, même minime, justifie largement de choisir les « bonnes » réponses.

3.2.2 La place du joueur face aux choix politiques

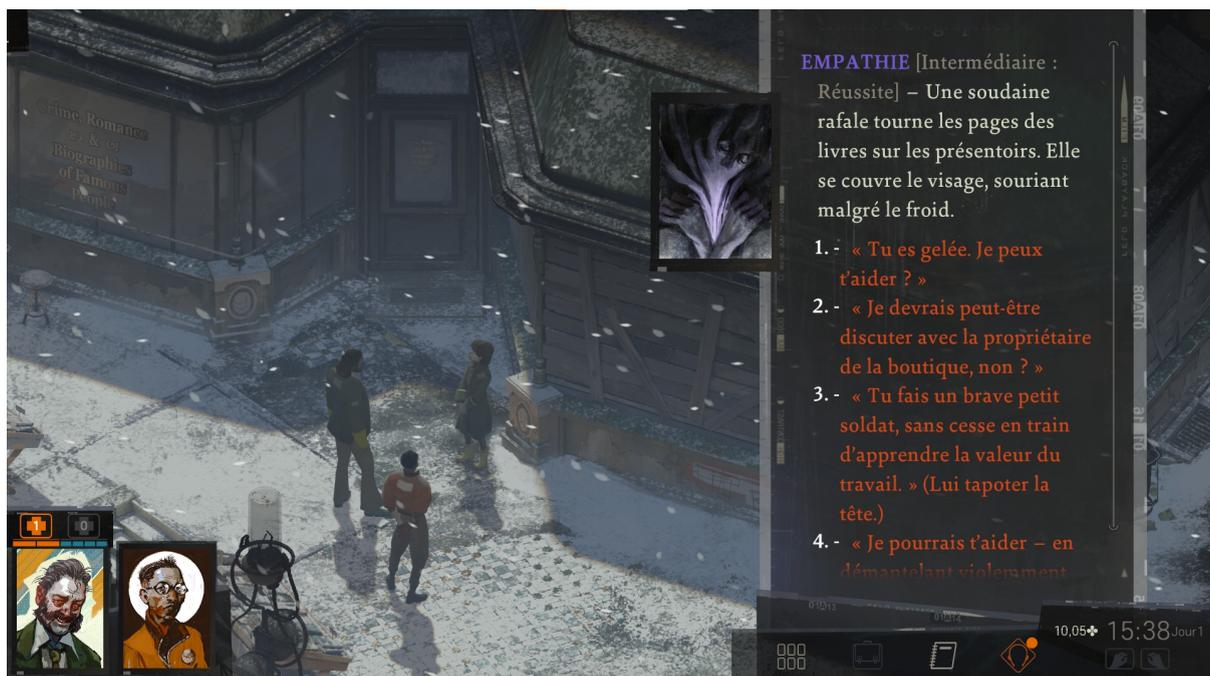


Figure 9 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

La description de ces éléments de la structure du jeu n'est pas transmise au joueur, rien n'indique que c'est au bout de 4 réponses libérales que l'on accède à la réflexion *Modes de Taxation Indirects*. En face de son écran, le joueur ne voit que des idéologies présentées de façon directe, voire même caricaturale. Prenons en exemple le cas de la jeune Annette, chargée d'amener des clients vers la librairie de sa mère. Elle est gelée, seule et ne va pas à l'école, l'une des réponses que l'on peut choisir est : « *Tu fais un brave petit soldat, sans cesse en train d'apprendre la valeur du travail.* » Les quatre idéologies nommées comme telles dans le jeu sont ainsi censées représenter un panel, des sensibilités différentes ainsi que des systèmes de valeurs propres à chaque. Il est évident que « *la valeur travail* » est bien plus

porté vers le libéralisme que vers le communisme ou même le moralisme. Et c'est d'ailleurs une réponse qui apporte un point dans l'alignement politique Ultralibérale.

Les quatre idéologies sont cloisonnées, une réponse se concentre sur une idéologie et ne rapporte un point que dans l'alignement correspondant. Même si la communication indique qu'il est possible de « mélanger et rassembler les idéologies⁹⁴. » Cela se traduit seulement par la possibilité de pouvoir intégrer plusieurs idéologies en même temps et il n'y a pas de dialogues spéciaux mêlant ultralibéralisme et moralisme par exemple. Le joueur se retrouve alors en face de choix clairs et définis, qui ne peuvent pas être confondus et qui correspondent à plusieurs systèmes de valeur différents. C'est pour cela également qu'au bout de quelques répliques seulement, on peut ainsi comprendre à quelle idéologie se raccroche un PNJ, même si ceux-ci n'ont évidemment tous le même rapport avec. Cette catégorisation forcée permet ainsi de faire écho au clivage réel qui existe en politique et de l'illustrer ludiquement dans un système d'alignement auquel le joueur peut s'identifier facilement, car sans ambiguïté par rapport au réel. Difficile en effet de calquer un système d'alignement moral comme celui de *Planescape* à la réalité, car il se base sur deux échelles qui dépendent ainsi d'une morale qui diffère de chacun.

Loyal bon « <i>croisé</i> »	Neutre bon « <i>bienfaiteur</i> »	Chaotique bon « <i>rebelle</i> »
Loyal neutre « <i>juge</i> »	Neutre strict « <i>réconciliateur</i> »	Chaotique neutre « <i>esprit libre</i> »
Loyal mauvais « <i>dominateur</i> »	Neutre mauvais « <i>malfaisant</i> »	Chaotique mauvais « <i>destructeur</i> »

Figure 10 : schéma d'alignement moral de Donjons et Dragons.

⁹⁴ [Notre traduction] : « You can mix and match ideologies » in *Disco Elysium - The Final Cut - The Political Alignment System* - *Steam News*. (2019, 13 novembre). Steam. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

Adhérer à l'une ou l'autre des idéologies ne va ni changer la fin du jeu, ni transformer la *Martinaise*, ce qu'elle va changer c'est le personnage. Et ceci commence en réalité dès sa création : en décidant dans quelles catégories investir, le joueur décide d'une certaine éthique et d'un système de valeur à partir duquel il va modeler le personnage. Cette « négociation éthique » (Maietti, 2008 : 101), établit une discussion « entre le système moral du joueur lui-même, ce qu'il souhaite jouer, et son adaptation à un univers moral abstrait celui du jeu, qu'il s'approprie » (Rocipon, 2018 : 16). Chaque idéologie dans *Disco Elysium* construit un lien avec une catégorie de compétences, censées illustrer le système de valeur auquel correspond l'idéologie, *Endurance (Vigueur)* pour le fascisme, *Rhétorique (Intellect)* pour le communisme, *Mise en Scène (Motricité)* pour l'ultralibéralisme et enfin *Empathie (Psyché)* pour le moralisme. Si l'on retire le cas de l'ultralibéralisme qui est certainement une touche d'humour qui s'ajoute à tout le contenu de la quête dédiée (mais qui correspond donc bien à la vision qu'a voulu transmettre *ZA/UM*), les autres cas correspondent assez bien au système de valeurs construit que l'on associe généralement avec ces idéologies. Le fascisme glorifie et met en avant le physique, comme *Jauge Caboché* et sa « craniométrie parfaite ». Le moralisme découle de l'humanisme et cherche à sauver l'humain de discours qu'il ne considère pas comme raisonnable et le communisme fait la part belle au raisonnement intellectuel et à la recherche scientifique afin de donner de la crédibilité à ses discours, comme en témoigne le groupe de lecture des étudiants. En façonnant le personnage au début, le joueur donne ainsi davantage d'importance à certaines compétences qui vont ensuite tenter de l'influencer dans les dialogues. Ce n'est donc pas tant le récit ou l'univers que *Disco Elysium* laisse au joueur l'opportunité de façonner via une arborescence narrative variée, mais bien la perception que le personnage va en avoir.

Harry ne va pas changer l'équilibre du pouvoir politique dans le monde. Il ne va pas assassiner les chefs des différentes factions politiques et s'installer à la tête de la *Martinaise* (rires).

Nous sommes très clairs sur ce que représentent les limites de votre alignement. Et pour nous, c'est parce que nous prenons très au sérieux la politique de nos jeux [...] qu'à un moment donné, vous ne pouvez avoir qu'une certaine influence sur les circonstances matérielles du monde dans lequel vous vivez. Mais ce sur quoi vous avez un contrôle très profond, c'est ce que ce monde représente pour vous.⁹⁵

⁹⁵ [Notre traduction] : « Harry is not going to change the balance of political power in the world. He is not going to murder the heads of the various political factions and install himself as the ruler of *Martinaise* (laughs).

Si l'on est libéral, nous ne verrons pas la grève opposant le syndicat et Wild Pine de la même façon que si l'on est communiste, c'est une évidence. Le personnage offre ainsi la possibilité d'épouser cette vision du monde et d'adhérer à ce système de valeurs. Ceci s'illustre alors dans la façon dont de nombreux joueurs ont enchaîné une seconde voire plusieurs autres parties de *Disco Elysium* en jouant en opposition à leurs traditionnelles visions du monde car l'intérêt réside dans le changement de perception qui va s'opérer⁹⁶.

We're very clear about what the bounds of your agency represent. And for us that's because we take the politics of our games very seriously [...] that at any given point you can only have so much agency over the material circumstance of the world you live in. But what you do have very profound control over is what that world represents to you. » in Graft, K. (2021, 22 octobre). *Player agency, politics, and narrative design in Disco Elysium*. Game Developer. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-politics-and-narrative-design-in-disco-elysium->

⁹⁶ *Build for most different second playthrough*. (2019, 10 décembre). Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/e8ovnr/build_for_most_different_second_playthrough/literally_everyone's_second_playthrough/. (2022, 14 avril). Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/u3cfac/literally_everyones_second_playthrough/

3.3 Discours audiovisuel

«C'est trop tard. Telle l'image d'un film, *l'Expression* appartient à ton cortex moteur primaire. »

(Electrochimie, *Disco Elysium*)

Disco Elysium s'inscrit dans la droite lignée des CRPG, car il est un jeu en 3D isométrique. Ce mode de représentation se base sur un repère orthonormé (un repère à 3 axes avec une seule et même échelle), ce qui fait que, du point de vue de la caméra, tous les éléments du décor gardent la même taille que l'on soit proche ou loin d'eux. Une grande majorité des CRPG des années 80 utilisaient cette méthode, car relativement économe en ressource informatique, mais c'est devenu aujourd'hui l'une des marques de fabrique du genre et les exemples les plus récents comme *Divinity Original Sin*, *Tyranny* ou *Pillars of Eternity* utilisent toujours ce style qui s'est évidemment complexifié avec le temps. Le style visuel prend racine dans l'admiration qu'a Rostov, le directeur artistique, pour la peinture à l'huile contemporaine et se base sur une certaine technologie de rendu, qui permet ainsi à des arrière plan prés-rendu d'avoir un éclairage dynamique, une première selon Kurvitz⁹⁷.

Les prochaines pages de ce travail se concentreront sur certains décors ainsi qu'à certains éléments de mise en scène de *Disco Elysium*. Nous verrons ainsi le rôle des ruines vis-à-vis des thématiques hantologiques ainsi que la place de l'interface dans le jeu, pour enfin terminer sur le rôle subtil, mais important de la musique composée par le groupe anglais *Sea Power*.

3.3.1 Décors et scènes révolutionnaires

Comme précisé plus haut, l'environnement de *Martinaise* est encore marqué par les énormes dégâts provoqués lors de la *Révolution Antécéntenaire* : des bâtiments sont ravagés, d'autres abandonnés et un petit village de pêcheurs essaye tant bien que mal de s'installer sur la côte et les ruines de la guerre.

⁹⁷ Metsniit, M. (2018, 11 octobre). *THE HUNGARIAN INTERVIEW*. *Disco Elysium*. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://web.archive.org/web/20201202012348/https://zaumstudio.com/2017/03/31/the-hungarian-interview/>



Figure 11 : croquis préparatoire pour *Disco Elysium*, (ZA/UM, 2019).

Au cours de son exploration, le joueur pourra ainsi trouver de nombreux détails évoquant l'attaque de la Coalition sur *Martinaise*, voire carrément reconstituer des scènes avec la compétence *Projection Analytique*, les joueurs « expérimentent la ville comme un environnement où le passé s'imisce constamment dans le présent et le menace⁹⁸ » (Novitz, 2004 : 38). Cependant, les habitants du quartier s'en accommodent, *la Martinaise* reste ainsi, à moitié détruite, comme pour servir d'exemple au reste de *Révachol*. Novitz invoque dans son article sur *Disco Elysium*, le travail de Margaret Cohen sur le Gothique Marxiste et souligne « comment les histoires réprimées, ignorées ou effacées reviennent inévitablement à travers des peurs et des angoisses irrationnelles⁹⁹ » (*Ibid* : 39), une idée qui se rapproche d'ailleurs du concept de l'hantologie de Derrida. Ces histoires sont ainsi ramenées à nous via les compétences du personnage, en particulier *Projection Analytique* et *Frisson*, qui nous en offre une certaine perspective. Les mécaniques de *Disco Elysium* permettent ainsi de franchir les frontières spatio-temporelles afin d'offrir l'expérience du spectre de *La Commune de Révachol*.

⁹⁸ [Notre traduction] : « they experience the city as an environment where the past constantly intrudes upon and threatens the present. »

⁹⁹ [Notre traduction] : « with its focus on ruins, oppression, and madness, underscores how suppressed, ignored, or erased histories will inevitably return through irrational fears and anxieties. » in Metsniit, M. (2018, 11 octobre). *THE HUNGARIAN INTERVIEW*. *Disco Elysium*. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://web.archive.org/web/20201202012348/https://zaumstudio.com/2017/03/31/the-hungarian-interview/>

En s'inspirant de La Commune de Paris et de la Révolution Russe, il est évident que les artistes de *ZA/UM* traduisent à l'écran une certaine idée de la révolution et d'un bouillonnement idéologique. L'idéologie habite d'ailleurs la méthode de création de Rostov, qui se compose d'une « collection d'idées, de techniques, d'idéologie et de priorités¹⁰⁰ ». L'échec des idéologies nommées dans le jeu se reflète ainsi dans les décors et dans la ville. Comment ne pas percevoir une certaine caricature soviétique dans le personnage d'Evrart, dont le bureau se trouve derrière un labyrinthe de conteneurs rouges ou une volonté de désacraliser une certaine vision de la monarchie en présentant une statue royale explosée par des communistes ? La démarche de *ZA/UM* s'inscrit dans une dimension critique, illustrée de



façon frontale.

Figure 12 : photographie d'une grève au *Havre* avec une œuvre de l'artiste JR.

¹⁰⁰[Notre traduction] : « A collection of ideas, techniques, ideology and priorities. » in *Ibid.*

Même s'il est évident au vu des sujets traités et de la façon de le faire que le studio se porte volontiers plus à gauche qu'à droite, il ne s'agit pas de défendre n'importe qui et quoi. L'idée et le rêve communiste sont en permanence rappelés à leurs échecs au même titre que les autres. Le décor de *Disco Elysium* est un élément de plus qui insiste sur un procédé d'identification, via le procédé d'espace évocateurs (Jenkins, 2004 : 6) même si les références visuelles sont plus complexes à reconnaître. Le nom de la ville de Révachol¹⁰¹ vient en effet d'une mauvaise prononciation du pseudonyme de François Claudius Koenigstein dit Ravachol, un anarchiste et propagandiste révolutionnaire français. Et difficile de ne pas voir dans ce que la ville raconte du libéralisme, une référence à l'Estonie, dont la transition dans les années fut rapide et brutale, représentée par la figure de Margaret Thatcher, qui été directement présentée sur les affiches électorales du parti majoritaire dans les années 90 (Minaudier, 2007 : 356) mais dont également voir une ressemblance certaine dans le personnage de Joyce Messier.



Figure 13 & 14 : comparaison entre une photo de Margaret Thatcher et du portrait de Joyce Messier.

La Martinaise n'est pas « représentative du reste de la ville de Révachol ou du monde [...] et fonctionne comme un microcosme¹⁰² », le quartier raconte sa propre histoire et met ainsi en

¹⁰¹ Dimopoulos, K. (2021, 23 avril). *Disco Elysium : designing the city of Revachol* — *Wireframe Magazine*. Wireframe Magazine. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

¹⁰² [Notre traduction] : « not representative of the rest of the city or the world [...] works as a microcosm » in *Ibid.*

scène l'échec d'idéologies successives. Dans d'autres parties du monde d'*Elysium*, d'autres systèmes de valeurs ont fonctionné et l'échec de *Martinaise* n'est pas le point final de l'histoire, mais reste un symbole fort. Et si le joueur ne peut influencer cette histoire, il peut cependant en découvrir la trame en explorant différents lieux dont chacun constitue une pièce du puzzle, dans une pure logique de narration topographique (Genvo, 2005).

3.3.2 Interface et partage

Dans un jeu dont la lecture va être un acte d'une importance fondamentale, il est important d'apporter un soin particulier à la façon dont le texte et dialogue sont mis en scène. La quasi-totalité du texte dans *Disco Elysium* se trouvera ainsi présentée dans une interface qui prend ainsi un tiers de l'écran de jeu.

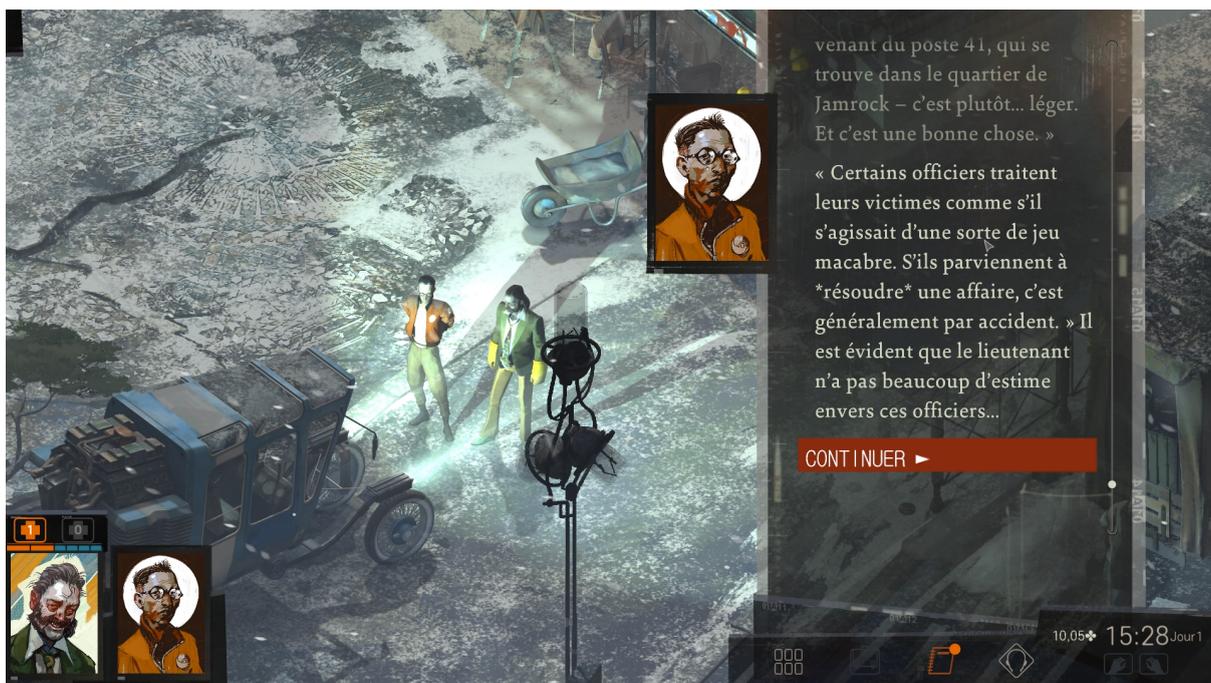


Figure 15 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Le texte défile ainsi du bas vers le haut, marquant les alternances de prise de parole par un changement dans les images de profils qui correspond à l'interlocuteur. Chaque partie du dialogue est ainsi compartimentée, créant une certaine lisibilité en les séparant légèrement les uns des autres, mais surtout en multipliant les interactions nécessaires afin de le faire progresser. Le joueur a ainsi un fort contrôle sur le rythme et lui apporte une matérialité, car il devient un objet avec lequel il entre en contact de façon importante (Barnabé, 2018 : 41).

L'interface est directement inspirée du réseau social *Twitter*, qui se caractérise par un flux constant d'unités de textes limités en nombre de caractères. Le but ici avoué est de capter immédiatement l'attention du joueur, comme un utilisateur qui déroule machinalement sa *timeline Twitter*. Ce choix d'inspiration, qui s'explique par sa capacité très forte à capturer l'attention, porte pour nous un autre sens également. *Twitter* (et les réseaux sociaux en général) sont un des nouveaux terrains de l'activité politique militante. On y trouve des comptes qui se réclament de telles ou telles idéologies, sans aucune forme d'ambiguïté, ils servent ainsi de référence et fabriquent de petites communautés autour d'eux qui partagent une vision du monde et un système de valeur similaire. Preuve donc que les discours de PNJ dans *Disco Elysium* ne sont, au final, pas si caricaturaux que ça. Ces communautés s'agitent en permanence autour de débat et s'affrontent sur ces réseaux, très souvent sans but bien précis, si ce n'est de communiquer leurs avis. L'interface de *Disco Elysium* qui fait ainsi entre l'individu et la machine est également le lieu de ces luttes idéologiques, que le joueur peut décider de mener dans le jeu mais pas seulement.

Disco Elysium est en effet devenu un sujet de discussion idéologique et politique : certains cherchant à comprendre où se positionne politiquement le jeu et ces développeurs, d'autres essayant de comprendre ce qu'il veut transmettre... Le jeu est ainsi devenu un terrain d'affrontement où se confrontent les avis.

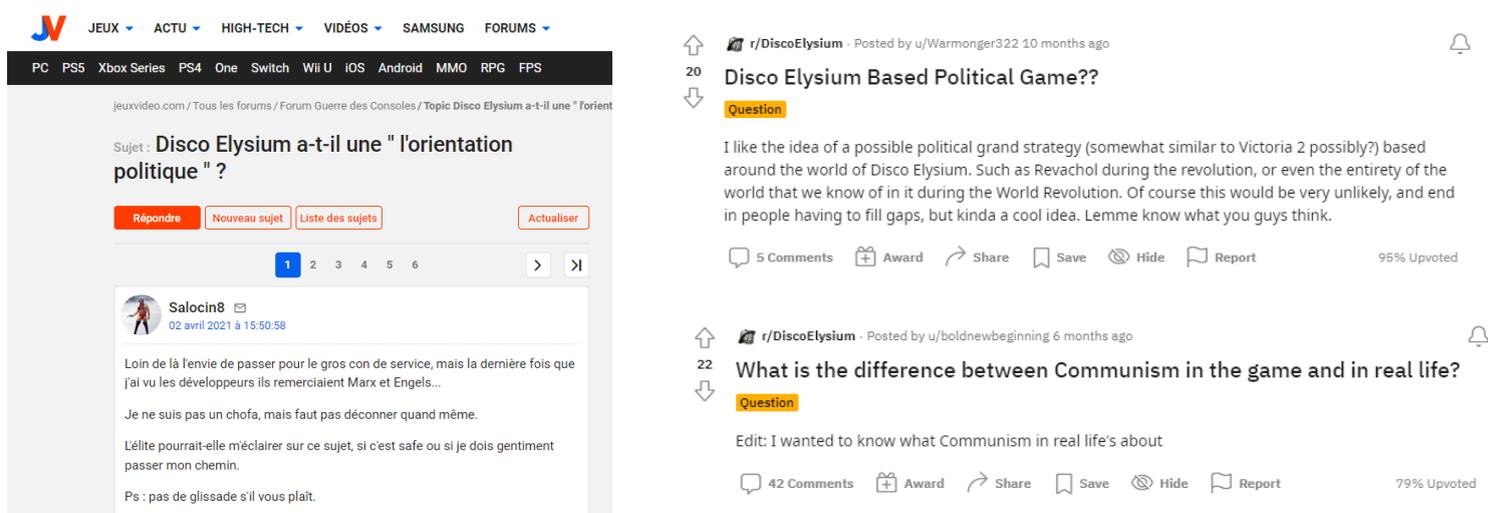


Figure 16, 17 & 18 : Captures d'écrans de forum ayant pour discussion Disco Elysium.

Si *Disco Elysium* n'est en rien un *Serious Game*, celui-ci invoque des théories et des concepts qui viennent directement du réel, permettant ainsi au joueurs de confronter directement leurs visions du monde avec celui du jeu, de ces personnages et mais aussi ceux des autres joueurs, en dépassant complétement le cadre de la seule expérience ludique.

Les jeux vidéo qui abordent des sujets politiques codifient la logique d'un système politique par le biais d'une représentation procédurale. En jouant à ces jeux et en décortiquant les affirmations de leur rhétorique procédurale sur les situations politiques, nous pouvons acquérir une perspective inhabituellement détachée des idéologies qui les animent.¹⁰³ (Bogost, 2007 : 75)

En confrontant leurs opinions à propos de *Disco Elysium*, les joueurs mettent en scène un débat sur la nature du jeu, de son rôle et de la façon dont il construit tout un imaginaire idéologique. Si nous ne tenons pas ici à surinterpréter les intentions des développeurs de ZA/UM, il faut cependant souligner la façon dont ils ont conçu le jeu, il est en effet très difficile, pour ne pas dire impossible de ne pas se positionner idéologiquement tout le long du jeu. A tel point que c'est devenu un challenge pour certains joueurs de faire un partie *neutre*. Si « ce n'est pas parce qu'une œuvre traite d'un thème, qu'elle vise obligatoirement à faire réfléchir son destinataire sur le thème en question. » (Wit, 2019 : 74), le cas de *Disco Elysium* met en avant un potentiel expressif certain (dans le sens où l'entend Sébastien Genvo) et il serait tout à fait possible, au vu des débats que celui-ci crée, de considérer que l'un de ces objectifs est justement de les provoquer en mobilisant des savoirs auquel les joueurs sont confrontés tous les jours notamment via les réseaux sociaux.

3.3.3 De *From the Sea to the Land Beyond* à *Disco Elysium* : le travail de Sea Power

Nous tenions absolument à parler du travail de Sea Power, un groupe de rock indépendant britannique, qui a composé la bande originale de *Disco Elysium* car il intègre pour nous une dimension hantologique. S'il ne va pas être question ici d'une analyse musicologique dont

¹⁰³ [Notre traduction] : « Videogames that engage political topics codify the logic of a political system through procedural representation. By playing these games and unpacking the claims their procedural rhetorics make about political situations, we can gain an unusually detached perspective on the ideologies that drive them »

nous n'avons simplement pas les compétences, nous pouvons cependant noter un certain nombre d'observations.

Le groupe Sea Power anciennement British Sea Power¹⁰⁴, est fondé en 2000 par Scott Wilkinson, son frère Neil et Matthew Wood. Le groupe s'inscrit dans le genre du post-rock, qui mêle l'instrumentation typique du style rock avec des harmonies, et des mélodies qui ne correspondent pas du tout au genre. Cependant, ce qui nous intéresse ici est l'une des facettes du groupe, celle de la composition de bande originale. En 2013 sort le documentaire *From The Sea To the Land Beyond* de Penny Woolcock, réalisatrice d'origine argentine, un film d'archives qui retrace plus de 100 d'histoire de la côte britannique, en s'intéressant particulièrement aux ouvriers et pêcheurs durant les temps de paix et de guerres.



Figure 19 : extrait, *From The Sea To the Land Beyond* de Penny Woolcock.

La bande originale du documentaire est ainsi composée par Sea Power, qui reprend certains des thèmes musicaux de précédentes chansons comme *The Great Skua* (2008) ou *The Land Beyond* (2005), qui a inspiré le nom du documentaire. Robert Kurvitz, grand fan du groupe, est allé les rencontrer à l'occasion d'un concert à Londres afin de leur demander de composer

¹⁰⁴ Changé afin de ne pas être associé à la montée en puissance des nationalistes dans le monde.

la bande originale du jeu. La collaboration fut particulièrement fructueuse, Sea Power remportant un BAFTA pour la bande originale de *Disco Elysium*.

Comme pour *From The Sea To the Land Beyond*, la bande originale du jeu se construit autour de tout un panel de référence autour des précédents travaux de *Sea Power*, que nous ne décrirons pas tous ici, car elles sont très nombreuses. Citons en exemple *Instrument of Surrender*, l'un des morceaux les plus iconique du jeu qui est un mélange de *Red Rock Riviera* (2013) et de *Cleaning Out The Room* (2011) ou *Burn, Baby, Burn* qui fait un parallèle avec *Want to be Free* (2017) pour en être presque la face opposée d'une même pièce. Cette démarche, loin d'être paresseuse au vu du travail effectué par le groupe, s'inscrit pour nous dans une démarche similaire à l'hantologie, qui est un terme que beaucoup associent à la musique depuis les travaux de Mark Fisher, philosophe britannique. Ce dernier a en effet utilisé ce terme pour « désigner plusieurs musiques de styles disparates dont le dénominateur commun serait la persistance ou la résurgence fantomatique de couche sonores souvent fragmentaires¹⁰⁵ ». La démarche de *Sea Power*, dans son approche référentielle qui joue avec la mémoire sur la réelle provenance des thèmes musicaux joués, évoque cette dualité du spectre chère à Derrida, entre présence et absence. Le choix du groupe qui ne cesse de travailler des thématiques sociales fortes (comme dans *St Jerome* (2017) et son discours anti-Brexit par exemple) prend alors tout son sens, encore davantage après une collaboration sur un long-métrage traitant de la vie de tout un prolétariat britannique dont on peut traiter un parallèle évident avec les habitants de *Martinaise*.

Si *Disco Elysium* base une grande partie de son expérience sur ses textes et dialogues et les systèmes qui les mettent en scène, la dimension audiovisuel n'est pas en reste et permet de saisir pleinement l'ambition de *ZA/UM* en insufflant un discours politique qui cette fois, ne se laisse pas manipuler par le joueur.

¹⁰⁵ Grignoux, F. (2012, 6 Mai). *L'hantologie, ou la musique des spectres*. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse : <https://www.linflux.com/musique/lhantologie-ou-la-musique-des-spectres/>

Conclusion : *Disco Elysium* et l'expérience des possibles idéologiques

Ce travail de recherche avait pour objectif d'analyser la façon dont *Disco Elysium* met en scène les idéologies et valeurs, ce qu'il fait sans métaphore grossière ou recourir à un système moral esseulé. « Pour Henriot, jouer c'est faire l'exercice des possibles » (Genvo, 2012 : 4), le titre de *ZA/UM* se base sur son approche qu'il veut « révolutionnaire » afin de faire jouer des possibles idéologiques. Des possibles que le studio a déterminé selon leurs propres visions qu'ils assument totalement, façonnés une expérience bien particulière : celle d'un collectif culturel estonien, marqué par l'histoire de leur pays, qui s'est lui-même construit sur la chute du bloc soviétique et une politique libérale brutale.

Disco Elysium est bien plus qu'une simple anomalie, c'est une provocation naïve qui va à l'opposé d'une partie de l'industrie qui ne cesse de vendre toujours plus de complexité dans les embranchements et arborescences narratifs. En plaçant la politique au cœur de son dispositif narratif, ludique et audiovisuel, *Disco Elysium* ouvre un débat aux joueurs qui s'en saisissent, en confrontant leurs visions à celles des autres, avec le jeu comme terrain d'expérimentation. Helen Hindpere l'exprime d'une certaine façon lors de la cérémonie des *Games Award* (qui récompense les meilleurs jeux de chaque année) : « nous aimerions remercier les personnes qui sont venues avant nous [...] et Marx et Engels pour nous avoir fourni une éducation politique¹⁰⁶ ».

La « suite » de ce travail de recherche serait de confronter ces idées avec une étude de terrain concernant les joueurs de *Disco Elysium* ainsi qu'une analyse approfondie sur ce que les joueurs font du jeu une fois la partie terminée, notamment sur les réseaux sociaux et les forums. D'une autre façon, cette étude de cas se focalise sur une oeuvre qui aborde ces thématiques de façon frontale, mais au sein d'un univers fictionnel, il serait tout aussi intéressant de confronter ce genre de travail de recherche à d'autres titres et genres qui tentent

¹⁰⁶ Cette phrase est alors prononcée sur la scène des *Games Award*, cérémonie américaine qui récompense les meilleurs jeux de chaque année.

eux aussi de structurer des systèmes politiques complexes afin de se faire manipuler par le joueur et de tenter de comprendre comment le font-ils et si cela a un impact sur le jeu ou sur les joueurs. Toute la question étant de savoir comment le jeu se réapproprie les imaginaires politiques et idéologiques afin d'en donner une vision et une fonction au joueur.

Quelque temps après la rédaction de ce travail, il est annoncé que Helen Hindpere, Alexander Rostov et Robert Kurvitz ont quitté *ZA/UM* (le studio), poussé vers la sortie suite à un changement de direction global du studio. Le communiqué officiel du studio suite à la révélation de cette affaire a fait l'effet d'une bombe dans la communauté.

Like any video game, the development of *Disco Elysium* was and still is a collective effort, with every team member's contribution essential and valued as part of a greater whole.

At this time, we have no further comment to make other than the *ZA/UM* creative team's focus remains on the development of our next project, and we are excited to share more news on this with you all soon.



Figure 20 : communiqué officiel de *ZA/UM*, publié sur Twitter le 3 octobre 2022.

Sans entrer dans les polémiques qui ont suivi¹⁰⁷, les internautes ont alors mené l'enquête et se sont rendu compte qu'une très grande partie de l'équipe derrière *Disco Elysium* avait quitté le studio : « Vous avez vraiment dit "ne vous inquiétez pas pour le travail, consommez simplement le produit" sur *Disco Elysium* ?????¹⁰⁸ » exprimait alors un internaute en réaction au communiqué. Nous avons également appris il y a quelques jours que Robert Kurvitz a

¹⁰⁷ Plusieurs développeurs ont ainsi soutenu le communiqué malgré une vague de mécontentement de la part d'internautes qui appellent alors à boycotter la prochaine production du studio. Cependant, ces développeurs utilisaient les mêmes éléments de langage afin de défendre le studio et n'ont pas mentionné qu'ils venaient de rejoindre *ZA/UM* et n'avaient alors aucunement travaillé sur *Disco Elysium*.

¹⁰⁸ [Notre traduction] : « You guys really said "don't worry about the labor, just consume the product" on *Disco Elysium*???? » Consulté le 1 novembre à l'adresse :

<https://twitter.com/avengifier/status/1577003668926496768>

porté plainte contre le studio, probablement afin de récupérer les droits concernant *Disco Elysium*.

Cette histoire, qui n'est probablement pas terminée, s'est également traduite par la dissolution de *ZA/UM* (le collectif culturel) qui n'était plus actif depuis la création du studio et le travail sur *Disco Elysium*. Comme un symbole, c'est la racine du projet même qui à fini par disparaître, en même temps que le départ de l'équipe d'origine. Si le prochain projet du studio va certainement se reposer sur les bases fondées par *Disco Elysium* en termes d'univers ou d'interface, voire même en termes d'alignement politique, le contexte de production, lui sera par définition complètement différent, bien plus classique qu'il n'était à l'origine. Enfin, nous terminerons sur une citation de *Joyce Messier* qui fut maintes fois utilisé par les internautes pour parler de l'affaire autour de *Disco Elysium*.

« Le capital a la capacité d'engloutir toutes les critiques en lui-même. Même ceux qui *critiqueront* le capital finiront par le *renforcer* à la place... »¹⁰⁹

¹⁰⁹ [Notre traduction] : « Capital has the ability to subsume all critiques into itself. Even those who would *critique* capital end up *reinforcing* it instead... »

Bibliographie

Ouvrages

- Althusser, L. (2011). *Idéologie et appareils idéologiques d'État* (pp. 263-306). Presses Universitaires de France.
- Barnabé, F. (2014). *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels* (Vol. 1). Bebooks.
- Bogost, I. (2008). The rhetoric of video games (pp. 117-40). MacArthur Foundation Digital Media and Learning Initiative.
- Derfoufi, M. (2021). *Racisme et jeu vidéo*. Éditions de la Maison des sciences de l'homme.
- Dozo, B. O., Krywicki, B., Hurel, P. Y., Barnabé, F., Delbouille, J., Tomasovic, D., ... & Dupont, B. (2019). Culture vidéoludique!. *Petite collection MSH (Maison des sciences de l'homme)*.
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press.
- Guern, I. D. 2007. Mener l'enquête au Moyen Âge : le genre du roman policier « médiéval ». In *Images du Moyen Âge*. Presses universitaires de Rennes. doi :10.4000/books.pur.29010
- Henriot, J. (1989). *Sous Couleur de Jouer : La métaphore Ludique*. Corti
- Jouve, V. (1993). *La lecture* (p. 111). Paris: Hachette.
- Kamińska-Korolczuk, K., & Kijewska, B. (2017). The history of the internet in Estonia and Poland. In *The Routledge companion to global internet histories* (p. 135-150). Routledge.
- Kattel, R., & Mergel, I. (2019). Estonia's digital transformation: Mission mystique and the hiding hand. In *Great Policy Successes* (p. 143-160). Oxford University Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Lauter, P. (2001). *From Walden Pond to Jurassic Park: Activism, Culture, and American Studies*. Duke University Press.
- Marx, K., & Engels, F. (2012). *Manifeste du parti communiste*. Le livre de poche.

Minaudier, J. P. (2007). Histoire de l'Estonie et de la nation estonienne. *Histoire de l'Estonie et de la nation estonienne*, 1-402.

Musset, A. (2012). *Le syndrome de Babylone: Géofictions de l'apocalypse*. Armand Colin.

Ozimek, A. (2021). Supporting the Global Digital Games Industry: Outsourcing Games Production in Poland and Estonia. In *Topologies of Digital Work* (pp. 51-76). Palgrave Macmillan, Cham.

Picard, M. (1986). *La Lecture comme jeu* Essai sur la littérature.

Reboul, O. (1980). *Langage et idéologie*. Presses Universitaires de France

Reuter, Y. (2009). *Le roman policier*. Armand Colin.

Trémel, L. (2001). *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia: les faiseurs de mondes*. Presses universitaires de France.

Wolf, M. J. (2014). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.

Articles de revues scientifiques

Bazin, A. (1951). Théâtre et cinéma. *Esprit* (1940-), (180 (6), 891-905.

Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif: une valeur heuristique. *Communication & langages*, 155(1), 81-97.

Carr, D. (2003). Play dead. *Game Studies*, 3(1).

Di Filippo, L., & Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse. Entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des Sciences sociales*, (56), 126-133.

Di Filippo, L. (2020). Stereotypes of the North in a Massively Multi-Player Role-Playing Game. In : Meylan, N. et Rösli, L. (dir.), *Old Norse Myths as Political Ideologies. Critical Studies in the Appropriation of Medieval Narratives*. (pp. 175-188). Turnhout : Brepols.

Gauld, C. (2019). Fiction et identification: de la narratologie à la sémiotique contemporaine. *Cahiers de Narratologie. Analyse et théorie narratives*, (35).

Genvo, S. (2008, May). Caractériser l'expérience du jeu à son ère numérique: pour une étude du "play design". In *Le jeu vidéo: expériences et pratiques sociales multidimensionnelles*.

Genvo, S. (2002). Le game design de jeux vidéo: quel type de narration?. *Transmédiabilité de la narration vidéoludique: quels outils d'analyse*, 103-112.

Jørgensen, K., Sandqvist, U., & Sotamaa, O. (2017). From hobbyists to entrepreneurs: On the formation of the Nordic game industry. *Convergence*, 23(5), 457-476.

Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. *Computer*, 44(3), 118-130.

Novitz, J. (2021). Disco Elysium as Gothic fiction. *Baltic Screen Media Review*, (9), 32-42.

Mathias, E. (2005). Les économies baltes. *Le Courrier des pays de l'Est*, 1048(2), 4-14.

Moran, P. (2018). Mise en scène du choix et narrativité expérientielle dans les jeux vidéo et les livres dont vous êtes le héros. *Sciences du jeu*, (9).

Ozimek, A. (2021). Production of Game Making Spaces: Disco Elysium and the game making community in Estonia. *Baltic Screen Media Review*, (9), 6-18.

Ramond, C. (2007). Matérialisme et hantologie. *Cités*, (2), 53-63.

Rocipon, A. (2018). Choix moraux, éthique et jeux vidéos. *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, (23)

Salwa, P. (2004). Umberto Eco: textes hybrides, narration rhizomatique, ironie. *Budor D. et Geerts W. Le texte hybride. Paris. Presses Sorbonne nouvelle*, 53-68.

Schulzke, M. (2009). Moral decision making in fallout. *Game Studies*, 9(2), 1.

Kitsing, M. (2003). Beyond The Internet: Radical Reformer Versus Smooth Transformer. *Romania*, 267(357), 447.

Švelch, J. (2013). Say it with a computer game: Hobby computer culture and the non-entertainment uses of homebrew games in the 1980s Czechoslovakia. *Game Studies*, 13(2).

Kitsing, M. (2003). Beyond The Internet: Radical Reformer Versus Smooth Transformer. *Romania*, 267(357), 447.

Thèses et Mémoires

Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo* (Doctoral dissertation, Université de Montréal).

Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001: la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique?* (Doctoral dissertation, Université de Lorraine).

David, C. (2015). *Le jeu de rôle sur table: l'intercréativité de la fiction littéraire* (Doctoral dissertation, Université Sorbonne Paris Cité).

Goulet, M. (2015). *Le jeu avec le lecteur dans le roman policier contemporain: le concept de métafiction et l'exemple de José Carlos Somoza*.

Grenier, P. L. (2011). *SS Van Dine revisité: étude et subversion des règles constitutives du genre policier*. Université du Québec à Chicoutimi.

Kitsing, M. (2002). *Security Aspects of Technology Transfer in the Exports of Information and Communication Technologies from the West to the Central and Eastern Europe*.

Vuillemot, P. (2021). *Jeu et politique: imaginaires des jeux vidéo des droites extrêmes* (Doctoral dissertation, Université de Lorraine).

Wołek, Z. (2022). *Lore Exposition in Video Games: how to effectively convey an in-game world to the player*.

Articles de presse et pages de site internet

A. (2022, 7 mars). *Become an e-resident | Learn the Benefits & Apply*. E-Residency. Consulté le 20 août 2022, à l'adresse <https://www.e-resident.gov.ee/become-an-e-resident/>

About –. (s. d.). CM Games. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://cm.games/about/>

Audureau, W. (2014, 15 septembre). *Derrière le #GamerGate, une nébuleuse antiféministe*.

Le Monde.fr. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2014/09/15/derriere-le-gamersgate-un-groupe-antifeministe_4485191_4408996.html

Batchelor, J. (2017, 21 juillet). *Making games under threat of nuclear war*.

GamesIndustry.Biz. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.gamesindustry.biz/making-games-under-threat-of-nuclear-war>

Build for most different second playthrough. (2019, 10 décembre). Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/e8ovnr/build_for_most_different_second_playthrough/

Croft, L. (2021, 5 février). *Interview : The Disco Elysium Team Talks PS5 Porting Process,*

Extra Content, and Dumb Deaths. Push Square. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.pushsquare.com/news/2021/02/interview_the_disco_elysium_team_talks_ps5_porting_process_extra_content_and_dumb_deaths

Database – IGDA Estonia. (s. d.). [Http://igdaestonia.org/](http://igdaestonia.org/). Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://igdaestonia.org/database/index.html>

de Ribes, V. C. (s. d.). *Comment l'audace a sauvé l'Estonie – Entretien exclusif avec Toomas Hendrik Ilves | France-Estonie.* France-Estonie. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.france-estonie.org/comment-laudace-a-sauve-lestonie-les-30-annees-qui-ont-facilite-un-pionnier/>

Dimopoulos, K. (2021, 23 avril). *Disco Elysium : designing the city of Revachol* — *Wireframe Magazine.* Wireframe Magazine. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

Disco Elysium. (2019, 11 avril). Canard PC. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.canardpc.com/jeu-video/dossier-jeu-video/disco-elysium/>

Disco Elysium - The Final Cut - The Political Alignment System - Steam News. (2019, 13 novembre). Steam. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

Disco Elysium - The Final Cut on. (2019, 7 octobre). Twitter. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://twitter.com/discoelysium/status/1181260632131325953>

Disco Elysium - What happens when you're aiming to create the best RPG of all time. (2018, 22 septembre). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=iMsgs5viEbg&ab_channel=EGX

DISCO ELYSIUM - Writing and directing with Helen & Jim stream (LudoNarraCon '21). (2021, 7 mai). YouTube. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=3T-H7eo75Pw&t=863s&ab_channel=DiscoElysium

Disco Elysium review. (2019, 15 octobre). Rock Paper Shotgun. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysium-review>

Gamedev Estonia. (2021, mars). *The Game Industry of Estonia* (N° 1).

<https://gamedevestonia.ee/game-dev-industry-2021/>

Disco Reader. Gitlab.io. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>

GameDev Estonia. (2022, 20 juillet). *About us.* Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://gamedevestonia.ee/about-us/>

Graft, K. (2021, 22 octobre). *Player agency, politics, and narrative design in Disco Elysium.*

Game Developer. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-politics-and-narrative-design-in-disco-elysium>

Grignoux, F. (2012, 6 Mai). *L'hantologie, ou la musique des spectres.* Consulté le 21 août 2022, à l'adresse : <https://www.linflux.com/musique/lhantologie-ou-la-musique-des-spectres/>

Hoge, W. (2016, 3 Mai). *Estonia PM: Country Saves 2% of GDP by Going Digital*. IPI. Consulté le 1 novembre 2022, à l'adresse <https://www.ipinst.org/2016/05/information-technology-and-governance-estonia#10>

Kingsley, P. (2017, 29 décembre). *How tiny Estonia stepped out of USSR's shadow to become an internet titan*. The Guardian. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/15/estonia-ussr-shadow-internet-titan>

Kurvitz, R. (s. d.). *ZA/UM: Sirbi visioonidokument*. ZA/UM. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <http://web.archive.org/web/20131117055453/http://www.zaum.ee/2013/11/sirbi-visioonidokument.html>

literally everyone's second playthrough. (2022, 14 avril). Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/u3cfac/literally_everyones_second_playthrough/

Malik, M. (2019, 1 septembre). « *Redéfinir ce que c'est d'être un pays* » à Tallinn, *l'hyperconnectée*. Le Grand Continent. Consulté le 20 août 2022, à l'adresse <https://legrandcontinent.eu/fr/2019/08/13/redefinir-ce-que-cest-detre-un-pays-a-tallinn-lhyperconnectee/>

Metsniit, M. (2018, 11 octobre). *THE HUNGARIAN INTERVIEW*. Disco Elysium. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://web.archive.org/web/20201202012348/https://zaumstudio.com/2017/03/31/the-hungarian-interview/>

Mõttus, M. (2021a, août 9). *Kultuurivälja ümberpööramise katse. Tagasivaatav pilguheit rühmitusele ZA/UM*. Müürileht. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.muurileht.ee/kultuurivalja-umberpooramise-katse-tagasivaatav-pilguheit-ruhmitusele-zaum/>

O'Connor, A. (2021, 8 février). *Disco Elysium : The Final Cut adding « political vision quests »*. Rock Paper Shotgun. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://www.rockpapershotgun.com/disco-elysium-the-final-cut-adding-political-vision-quests>

Pardes, A. (2016, 5 mai). *Estonia's e-Residency Program Is the Future of Immigration*. Vice. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.vice.com/en/article/avyx5a/estonias-e-residency-program-is-the-future-of-immigration>

Purchase, R. (2011, 3 novembre). *Angry Birds downloaded 500 million times*.

Eurogamer.Net. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.eurogamer.net/angry-birds-downloaded-500-million-times>

Ringtail Studios – Art Development Studio. (s. d.). Ringtail Studios. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse <https://ringtail-studios.com/>

Rostov, A., Haav, H., Ashilevi, J., Ashilevi, J., Haav, H., S., Ashilevi, J., Ashilevi, J.,
Ashilevi, J., Viiding, K., Luiga, M., Kurvitz, R., R., & M. (s. d.). *ZA/UM*. *ZA/UM*. Consulté
le 21 août 2022, à l'adresse

<http://web.archive.org/web/20190821135501/http://www.zaum.ee/2011/>

Rostov, A., Rostov, A., B., Luiga, M., & Viiding, K. (s. d.). *ZA/UM*. *ZA/UM*. Consulté le 21
août 2022, à l'adresse <http://web.archive.org/web/20120905043413/http://www.zaum.ee/>

Schreier, J. (2019, 8 novembre). *Disco Elysium : The Kotaku Review*. Kotaku. Consulté le 22
août 2022, à l'adresse <https://kotaku.com/disco-elysium-the-kotaku-review-1839723176>

T. (2020, 24 avril). *Disco Elysium : How a Few Friends from Estonia Created 2019's Most
Original Game*. Fandom. Consulté le 21 août 2022, à l'adresse

<https://www.fandom.com/articles/disco-elysium-interview>

Torment : Tides of Numenera - Launch Trailer | PS4. (2017, 28 février). YouTube. Consulté le
22 août 2022, à l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=U1dk4uPgJdg&ab_channel=PlayStation

Total number of passive checks in the game, updated for the Final Cut. (2021, 19 juin).

Reddit. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/o3855f/total_number_of_passive_checks_in_the_game/

Truc, O. (2007, 5 mars). *Toomas Hendrik Ilves le New-Yorkais d'Estonie*. Le Monde.fr.

Consulté le 20 août 2022, à l'adresse

https://www.lemonde.fr/europe/article/2007/03/02/toomas-hendrik-ilves-le-new-yorkais-d-estonie_878254_3214.html

Tyranny - Launch Trailer. (2016, 10 novembre). YouTube. Consulté le 22 août 2022, à

l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=Sg0WsR3EnGg&ab_channel=ParadoxInteractive

Wiltshire, A. (2020, 9 janvier). *The making of Disco Elysium : How ZA/UM created one of the most original RPGs of the decade*. Gamesradar. Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

<https://www.gamesradar.com/the-making-of-disco-elysium-how-zaum-created-one-of-the-most-original-rpgs-of-the-decade/>

Writer of Disco Elysium on Manipulating the Mind of the Players. (2021, 10 juin). YouTube.

Consulté le 22 août 2022, à l'adresse

https://www.youtube.com/watch?v=A0Jm4PIk7qU&ab_channel=WassupConversations

Ludographie

Disco Elysium, ZA/UM, 2019

Fallout 3, Bethesda Softworks, 2004

Planescape : Torment, Interplay, 2000

Tyranny, Paradox Interactive, 2016

Torment : Tides of Numénéra, Techland Publishing, 2017

Annexes

Figure 1 : Extrait de l'introduction, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 2 : Extrait de l'introduction, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 3 : Menu du Tiroir à réflexions, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 4 : Extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 5 : Affiche promotionnelle, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 6 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 7 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 8 : profil de policier, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 9 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 10 : schéma d'alignement moral de Donjons et Dragons.

Figure 11 : croquis préparatoire pour *Disco Elysium*.

Figure 12 : photographie d'une grève au *Havre* avec une oeuvre de l'artiste JR.

Figure 13 & 14 : comparaison entre une photo de Margaret Thatcher et du portrait de Joyce Messier

Figure 15 : extrait, *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019).

Figure 16, 17 & 18 : Captures d'écrans de forum ayant pour discussion *Disco Elysium*.

Figure 19 : extrait, *From The Sea To the Land Beyond* de Penny Woolcock.

Figure 20 : Figure 20 : communiqué officiel de *ZA/UM*, publié sur Twitter le 3 octobre 2022.