



HAL
open science

La représentation de l'art dans les jeux vidéo et le domaine vidéoludique comme forme d'expression artistique

Baptiste Surin

► To cite this version:

Baptiste Surin. La représentation de l'art dans les jeux vidéo et le domaine vidéoludique comme forme d'expression artistique. Art et histoire de l'art. 2023. hal-04184397

HAL Id: hal-04184397

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04184397>

Submitted on 21 Aug 2023

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Année universitaire 2022-2023

La représentation de l'art dans les jeux vidéo et le domaine vidéoludique comme forme d'expression artistique

Présenté par **Baptiste Surin**

Sous la direction de **Christelle Loubet**

Mémoire de M2 Patrimoine, Art et Histoire

Remerciements

Je tiens à remercier Madame Christelle Loubet, ma directrice de recherche, sans qui ce mémoire n'aurait jamais pu avoir lieu, pour son intérêt dans un sujet original dans le domaine de la recherche universitaire et son soutien dans ma démarche de recherche.

Je tiens à remercier ma compagne, Amélie, pour son soutien permanent au quotidien comme dans la réalisation de ce mémoire et son aide précieuse pour la relecture de ce travail ainsi que pour ses conseils de mise en page. Je la remercie aussi pour nos nombreuses discussions très fructueuses autour du sujet de ce mémoire.

Je tiens à remercier mes parents pour leur soutien dans mes études et ce projet ainsi que pour toute l'aide qu'ils m'apportent au quotidien depuis de nombreuses années.

Je tiens à remercier mon amie et camarade de Licence, Pauline, pour toute l'aide qu'elle m'a accordé depuis notre rencontre et pour m'avoir informé de la possibilité de pouvoir rédiger un travail universitaire sur une passion qui nous est commune.

Je tiens à remercier Jordan Barrero, Sophie Toulouze, Olivia Sadier et toutes les personnes que j'ai pu rencontrer grâce ou dans le cadre de mes stages avec qui j'ai pu échanger sur le jeu vidéo à travers des regards variés et pertinents venant du monde de la médiation culturelle.

Bibliographie

Ouvrages

- BERTRAND Gilles, *Histoire du carnaval de Venise: XIe-XXIe siècle*, s.l., Pygmalion, 2013, 360 p.
- BLANCHET Alexis, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, AColin (coll. « Les fiches de Monsieur cinéma »), 2012, 128 p.
- BROOKER Joseph, *Jonathan Lethem and the Galaxy of Writing*, s.l., Bloomsbury Publishing, 2019, 227 p.
- CASEY Betty, *Dance across Texas*, First Edition., Austin, University of Texas Press, 1985, 146 p.
- CHOLLET Antoine, BOURDON Isabelle et RODHAIN Florence, « État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages », Bordeaux, France, 2012.
- CRAIPEAU Sylvie, GENVO Sébastien et SIMONNOT Brigitte, *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, s.l., HAL CCSD, Presses universitaires de Nancy, 2010, 244 p.
- DEMIER Francis, *La liberté guidant le peuple. Un tableau, les Trois Glorieuses de 1830*, s.l., Hatier, 2014.
- DIKA Vera, *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the films of the stalker cycle*, Rutherford, N.J., London, Fairleigh Dickinson University Press ; Associated University Presses, 1990, 153 p.
- DOMINGUE Nicolas et WALL Jack, *Mass Effect: A la conquête des étoiles : création, univers, décryptage*, Toulouse, Third Editions, 2017, 320 p.
- DROUGUET Noémie, *Le musée de société: De l'exposition de folklore aux enjeux contemporains*, s.l., Armand Colin, 2015, 169 p.
- HERGENRADER Trent, *Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers*, s.l., Bloomsbury Publishing, 2018, 250 p.
- HUGILL Stan, *Shanties from the Seven Seas: Shipboard Work-songs and Songs Used as Work-songs from the Great Days of Sail*, s.l., Routledge & K. Paul, 1961, 644 p.
- HUIZINGA Johan, *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, S.l., Gallimard, 1988, 350 p.
- HUNT Peter et LENZ Millicent, *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, s.l., A&C Black, 2005, 181 p.

- KRAJEWSKI Pascal, *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, l'Harmattan (coll. « Esthétiques »), 2021, 223 p.
- LAROCHE Sophie, *Architectures impossibles*, Catalogue d'exposition., Gand, Snoeck, 2022, 327 p.
- MECHERI DAMIEN, *Dark souls: par-delà la mort*, Toulouse, Third éditions, 2015, 327 p.
- METZEN Chris, BURNS Matt, BROOKS Robert A., LEE Peter et LACROIX Joseph, *World of Warcraft : Chroniques volume 1*, Illustrated édition., Nice, Panini, 2016, 200 p.
- MULLIGAN Jessica et PATROVSKY Bridgette, *Developing Online Games: An Insider's Guide*, s.l., New Riders, 2003, 532 p.
- NIC Kelman, *Jeux vidéo : l'art du XXI^e siècle*, Paris, Assouline, 2005, 319 p.
- SOFTWORKS Bethesda, *The Elder Scrolls Online: Tales of Tamriel, Book I: The Land*, Illustrated edition., London, Titan Books, 2015, 232 p.
- TOMBLAINE Philippe, *Jeux vidéo !: une histoire du 10^e art*, Montélimar, les Moutons électriques (coll. « Bibliothèque des miroirs »), 2015, 240 p.
- WOLF Mark J. P., *World-Builders on World-Building: An Exploration of Subcreation*, s.l., Routledge, 2020, 144 p.
- ZEID Jean, *Art et jeux vidéo*, Paris, Palette..., 2018, 92 p.

Articles

- ALDERMAN Naomi, « The Player: Videogame soundtracks are often better than movie scores », *The Guardian*, 17 mars 2010 p.
- BONHOMME Bérénice, « Comment le cinéma cite les jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013, vol. 11, n° 1, p. 73-86.
- DEFER Aurélien, « La possibilité de Lille, le jeu vidéo fait son entrée au Palais des Beaux-Arts de la ville du Nord », *JV*, mai 2023, n° 100, mai 2023 p. 12-13.
- DUFOURNET Hélène, LAFARGUE DE GRANGENEUVE Loïc, SCHVARTZ Agathe et VOISIN Agathe, « Art et politique sous le regard des sciences sociales. (introduction) », *Terrains & travaux*, 2007, vol. 13, n° 2, p. 3-12.
- FRASCA Gonzalo, « LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. », *Parnasso*, 1999, n° 3.
- GENVO Sébastien, « Jeux vidéo », *Communications*, 2011, vol. 88, n° 1, p. 93.
- GENVO Sébastien, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », *MédiaMorphoses*, 2008, n° 22, p. 21-105.

- GRIBENSKI Michel, « Littérature et musique », *Labyrinthe*, 15 décembre 2004, n° 19, p. 111-130.
- HOHLFELDT Marion, « L'Œuvre collective du GRAV : le labyrinthe et la participation du spectateur », *Critique d'art. Actualité internationale de la littérature critique sur l'art contemporain*, 24 juin 2013, n° 41.
- KRAJEWSKI Pascal, « Comment savoir si c'est de l'art ? Le cas des jeux vidéo », *Appareil*, 2019.
- MORISSET Thomas, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, 31 juillet 2013, n° 10.
- PATOINE Pierre-Louis, « Habiter les écologies fantasy : la littérature face au dispositif vidéoludique », *Hybrid. Revue des arts et médiations humaines*, 18 décembre 2018, n° 5.
- PICOT Léopold, « Entre coup de com' et véritable médiation culturelle, les musées s'allient aux jeux vidéo », *RFI*, 8 janv. 2022 p. 1.
- RUEFF Julien, « WHAT IS THE STATUS OF "GAME STUDIES" », *Reseaux*, 21 décembre 2008, vol. 151, n° 5, p. 139-166.
- TABARY-BOLKA Laure, « Culture adolescente vs culture informationnelle. L'adolescent acteur de la circulation de l'information sur internet », *Les Cahiers du numérique*, 2009, vol. 5, n° 3, p. 85-97.
- ZABBAN Vinciane, « Re-examining game studies. Understanding and moving beyond formal and cultural approaches to video games », *Reseaux*, 25 juillet 2012, vol. 173174, n° 3, p. 137-176.
- ZHENG Jenny, « Nier: Automata's secret church mystery: chaos, community, and an amazing mod », *Rock, Paper, Shotgun*, 7 octobre 2022, 7 oct. 2022 p.
- « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, 2012, vol. 62, n° 1, p. 15-16.

Sites et billets de blogs

- *Alone in the Dark - Rotten Tomatoes*, https://www.rottentomatoes.com/m/alone_in_the_dark, 28 janvier 2005, consulté le 25 mai 2023.
- *Stinkers Bad Movie Awards - 2005 Winners*, <https://web.archive.org/web/20060317032015/http://www.thestinkers.com/2005.html>, 17 mars 2006, consulté le 25 mai 2023.

- *Assassin's Creed IV's Sea Shanties Are A Treasure*, <https://kotaku.com/assassins-creed-ivs-sea-shanties-are-a-treasure-1486865100> , 12 décembre 2017, consulté le 14 juin 2023.
- « *Metal Gear Solid V* » *Secret Ending Finally Triggered After Five Years*, <https://www.gamingbible.com/news/games-metal-gear-solid-v-secret-ending-finally-triggered-after-five-years-20200729> , 29 juillet 2020, consulté le 17 juin 2023.
- *This War of Mine - 11 bit studios statement: actualités Steam*, <https://store.steampowered.com/news/app/282070/view/3099043827448708763> , 24 février 2022, consulté le 16 juin 2023.
- *Les Rendez-vous du jeu vidéo*, <https://www.bnf.fr/fr/agenda/les-rendez-vous-du-jeu-video> , 17 janvier 2023, consulté le 16 mai 2023.
- Nicolodi Damien sur Twitter, <https://twitter.com/DamienNicolodi/status/1637025275362811904> , 18 mars 2023, consulté le 10 avril 2023.
- *Près de 400 millions de dollars en un weekend : jamais un film d'animation n'avait connu tel démarrage*, https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/super-mario-bros-realise-le-meilleur-demarrage-de-l-histoire-pour-un-film-d-animation_216385.html , 10 avril 2023, consulté le 25 mai 2023.
- *Comment préserver et étudier les jeux vidéo... sans y jouer ?*, <https://www.bnf.fr/fr/agenda/comment-preserver-et-etudier-les-jeux-video-sans-y-jouer> , 12 mai 2023, consulté le 16 mai 2023.
- ANARA PUBLISHING, *The Importance of Music in Video Games*, <https://www.anarapublishing.com/the-importance-of-music-in-video-games/> , 26 février 2018, consulté le 12 juin 2023.
- ANTE, *De la politique dans les jeux vidéo - Pixels*, <https://www.pixels-association.ch/2021/01/14/de-la-politique-dans-les-jeux-video/> , 14 janvier 2021, consulté le 18 juin 2023.
- AYDEN, *Dark Souls : Références culturelles d'hier et d'aujourd'hui*, <https://www.jeuxvideo.com/dossier/464310/dark-souls-references-culturelles-d-hier-et-d-aujourd-hui/> , 31 mars 2016, consulté le 11 novembre 2021.
- BAILEY Anthony, *Origins of the word « machinima »*, <https://anthonybailey.livejournal.com/33236.html>, consulté le 7 juin 2023.
- BECK Kellen, *How music shapes the way we play video games*, <https://mashable.com/feature/music-shapes-video-games> , 14 juin 2020, consulté le 12 juin 2023.

- BELZAMINE Ludovic, *Création et droits d'auteur des œuvres de fan art*, https://www.megazap.fr/Creation-et-droits-d-auteur-des-oeuvres-de-fan-art_a9365.html, consulté le 8 juin 2023.
- BENOIST David, *La mémoire des jeux vidéo*, <https://www.bnf.fr/fr/la-memoire-des-jeux-video>, consulté le 8 mai 2023.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, *Un roi est né à Taïwan : l'histoire d'une statue*, <https://news.blizzard.com/fr-fr/heroes-of-the-storm/20191556/un-roi-est-ne-a-taiwan-l-histoire-d-une-statue> , 25 juillet 2016, consulté le 8 juin 2023.
- BROOKS Sam, *How a video game predicted the hellscape of today's internet*, <https://thespinoff.co.nz/pop-culture/11-11-2021/how-a-video-game-predicted-the-hellscape-of-todays-internet> , 11 novembre 2021, consulté le 17 juin 2023.
- BUREAU Taichung Tourism and Travel, *Taichung Tourism and Travel Bureau*, <https://taichung.travel/en/attractions/intro/1082> , 29 mars 2019, consulté le 8 juin 2023.
- CHARLIEMBBANKS, *The Iron Giant (PC/Euclid/Normal)*, www.reddit.com/r/NoMansSkyTheGame/comments/dpei8y/the_iron_giant_pceulid_normal/ , 30 octobre 2019, consulté le 8 juin 2022.
- CHINE INFORMATIONS, *Fête des lanternes*, https://chine.in/guide/https://chine.in/guide/fete-des-lanternes_4346.html, consulté le 14 juin 2023.
- CONTRIBUTOR Matt Martin, *Compare Fallout 4's locations to real-life Boston landmarks*, <https://www.vg247.com/fallout-4-locations-real-life-boston-comparison> , 1 décembre 2015, consulté le 13 juin 2023.
- CROCHART Pierre, *Cinéma et jeux vidéo : l'histoire contrariée d'un amour qui dure*, <https://www.clubic.com/mag/dossier-413979-cinema-et-jeux-video-l-histoire-contrariee-d-un-amour-qui-dure.html> , 22 mars 2022, consulté le 21 mai 2023.
- CROSBIE Dylan, *20 BEST Sims 4 House Ideas: Ultimate List (2023)*, <https://whatifgaming.com/best-sims-4-house-ideas/> , 18 janvier 2023, consulté le 2 juin 2023.
- INTERNET vincent d', *L'aventure inattendue d'Antoine et Daniel Croute*, <https://medium.com/hello-les-gens/laventure-inattendue-d-antoine-et-daniel-croute-bac1011e58ea> , 25 mai 2021, consulté le 5 juin 2023.
- DIVER Mike, *Politics Will Always Be In Video Games, So Just Accept It*, <https://www.gamingbible.com/features/politics-will-always-be-in-video-games-so-just-accept-it-20220601> , 1 juin 2022, consulté le 18 juin 2023.

- DUSSERT Margaux, *Les jeux vidéo, nouveau terrain de jeu de l'industrie de la mode*, <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/jeux-video-nouveaux-podiums-mode/> , 14 septembre 2020, consulté le 8 juin 2023.
- DYER Mitch, *The Story Secrets of Spec Ops: The Line*, <https://www.ign.com/articles/2012/07/20/the-story-secrets-of-spec-ops-the-line> , 20 juillet 2012, consulté le 16 juin 2023.
- FAROKHMANESH Megan, « Is This “Nier: Automata” Church a Hoax or a 5-Year-Old Secret? », *Wired*.
- GAMELABADMIN, *Papers, please | Expressive Gamelab*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.expressivegame.com%2Ffr%2Fanalyses%2Fpapers-please-3%2F#federation=archive.wikiwix.com&tab=url> , 22 février 2015, consulté le 17 juin 2023.
- HAKOUN Agathe, *Mucha à Paris : l'exposition immersive qui enchante les sens*, <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/art-nouveau/mucha-a-paris-lexposition-immersive-qui-enchante-les-sens-11181417/> , 31 mars 2023, consulté le 16 avril 2023.
- HOEL Erik, *The future of literature is video games*, <https://www.theintrinsicperspective.com/p/the-future-of-literature-is-video> , 16 mars 2022, consulté le 12 juin 2023.
- INDERWILDI Andreas, *An ode to video game statues Stanning statues with Elden Ring and others.*, <https://www.eurogamer.net/an-ode-to-video-game-statues> , 22 juillet 2022, consulté le 9 juin 2023.
- JENKINS Henry, *Technology Review: Transmedia Storytelling*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.technologyreview.com%2Fbiomedicine%2F13052%2F#federation=archive.wikiwix.com&tab=url> , 15 janvier 2003, consulté le 8 juin 2023.
- JEY, *The Politics in Video Games*, <https://ippr-journal.com/2022/04/23/the-politics-in-video-games/> , 23 avril 2022, consulté le 18 juin 2023.
- JUUL Jesper, *The definitive history of games and stories, ludology and narratology – The Ludologist*, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/> , 22 février 2004, consulté le 24 mai 2022.
- KAYE Tavi, *Video Game Music: A Look into the Past and Present*, <https://online.berklee.edu/takenote/video-game-music-past-and-present/> , 6 juillet 2022, consulté le 12 juin 2023.

- KHARPAL Arjun, 'No Man's Sky': Would you play a game that takes 584 billion years to explore?, <https://www.cNBC.com/2016/08/10/no-mans-sky-release-would-you-play-a-game-that-takes-584-billion-years-to-explore.html> , 10 août 2016, consulté le 8 juin 2022.
- LADEPECHE, *Fortnite lance une série de concerts virtuels*, <https://www.ladepeche.fr/2021/09/29/fortnite-lance-une-serie-de-concerts-virtuels-9820680.php>, consulté le 12 juin 2023.
- LAMORT Édouard, *Pourquoi les marques de mode investissent-elles autant les jeux vidéo ? - Edition du soir Ouest-France - 22/09/2021*, <https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2021-09-22/pourquoi-les-marques-de-mode-investissent-elles-autant-les-jeux-video-188d29c5-030c-49df-8245-10abacd36ccc> , 22 septembre 2021, consulté le 8 juin 2023.
- LAROUSSE Éditions, *Définitions : jeu, jeux - Dictionnaire de français Larousse*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, consulté le 20 mars 2022.
- LAYLA ASGARIAN NAHAVANDI, *Call of Duty, Marvel and the Military-Entertainment Complex | New University | UC Irvine*, <https://newuniversity.org/2022/11/18/call-of-duty-marvel-and-the-military-entertainment-complex/> , 18 novembre 2022, consulté le 16 juin 2023.
- LEE Chris, *Beyond the Creepy Teeth: How Sonic the Hedgehog Saved Itself*, <https://www.vulture.com/2020/02/the-sonic-the-hedgehog-controversy-and-redesign-explained.html> , 14 février 2020, consulté le 25 mai 2023.
- LE GUAY Olivier, *Vers une reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel*, https://www.huffingtonpost.fr/olivier-le-guay/reconnaissance-jeu-video-patrimoine-culturel_b_5337168.html , 19 mai 2014, consulté le 7 février 2022.
- LOPEZ Miguel, *GameSpy: WoW Duping: Fact or Fiction? - Page 1*, <http://www.gamespy.com/articles/635/635262p1.html> , 20 juillet 2005, consulté le 28 mai 2023.
- LORIDAN Carla et KALLMANN Céline, *Comment Pokémon est devenu la franchise la plus rentable de tous les temps*, https://www.bfmtv.com/culture/comment-pokemon-est-devenu-la-franchise-la-plus-rentable-de-tous-les-temps_AN-202212230448.html, consulté le 25 mai 2023.
- MAES Antoine, *Des membres de l'Action Française derrière la manifestation contre l'exposition Diablo à Cambrai*, <https://www.lavoixdunord.fr/1324074/article/2023-05-05/des-membres-de-l-action-francaise-derriere-la-manifestation-contre-l-exposition> , 5 mai 2023, consulté le 16 mai 2023.
- MAGICIAN-SLOTHFUL, *My take on Van Gogh's Starry Night. It took some time getting the colors the way I wanted.*,

www.reddit.com/r/Minecraft/comments/e87ti6/my_take_on_van_goghs_starry_night_it_took_some/ , 9 décembre 2019, consulté le 2 juin 2022.

- MAGIXIEN, *Hideo Kojima : la guerre n'est pas son dada*, <https://gamer-gen.com/actualites/hideo-kojima-guerre-est-pas-son-dada-55966-1> , 16 juin 2008, consulté le 17 juin 2023.
- MAHER Cian, *The Forgotten City Interview: The Long Journey From Skyrim Mod To GOTY Contender*, <https://www.thegamer.com/the-forgotten-city-interview-skyrim-mod-goty/> , 4 septembre 2021, consulté le 6 juin 2022.
- MARC, *Dark Souls, Préparez-vous à mourir (2/2)*, <https://www.implications-philosophiques.org/dark-souls-preparez-vous-a-mourir-2-2/> , 18 septembre 2018, consulté le 12 juin 2022.
- MCHENRY Jackson, THEATER a Vulture critic covering, FILM, et TV, *For Once, the Internet Was Right: Zayn Did Base His Met Gala Outfit on Mortal Kombat*, <https://www.vulture.com/2016/06/zayn-mortal-kombat-outfit-met-gala.html> , 14 juin 2016, consulté le 8 juin 2023.
- MEAKAYA, *Comment le jeu vidéo est devenu un sujet d'études universitaires ?*, <https://www.jeuxvideo.com/news/1523071/comment-le-jeu-video-est-devenu-un-sujet-d-etudes-universitaires.htm> , 12 février 2022, consulté le 15 février 2022.
- MOYSESIYAN Torkom, *Egyptian Saidi Dance*, <https://nyfolklore.org/egyptian-saidi-dance/> , 27 novembre 2020, consulté le 14 juin 2023.
- MRDERIV, *Billet : Trop de réalisme entrave le plaisir de jeu*, <https://www.jeuxvideo.com/news/966423/billet-trop-de-realisme-entrave-le-plaisir-de-jeu.htm> , 3 décembre 2018, consulté le 10 novembre 2021.
- NEWS Global Design, *Jason Bruges fashions a 'Shadow Wall' with infrared light sensors that capture people's silhouettes to create an interactive urban canvas*, <https://globaldesignnews.com/jason-bruges-fashions-a-shadow-wall-with-infrared-light-sensors-that-capture-peoples-silhouettes-to-create-an-interactive-urban-canvas/> , 11 mars 2021, consulté le 26 mai 2023.
- NICONICO, *Politique et jeu vidéo : l'industrie doit-elle prendre parti ? - GameHer*, <https://www.gameher.fr/blog/politique-et-jeu-video-lindustrie-doit-elle-prendre-parti> , 28 juillet 2019, consulté le 18 juin 2023.
- NOCTUSCORNIX, *[Spoilers] The Identity of the Nameless King*, www.reddit.com/r/DarkSouls3JPN/comments/4c0bpx/spoilers_the_identity_of_the_nameless_king/ , 26 mars 2016, consulté le 11 juin 2023.
- NYXUS, *Death Stranding mocap actor talks about working with Mads Mikkelsen*, <https://www.metalgearinformer.com/?p=34885> , 25 janvier 2020, consulté le 22 mai 2023.

- OUVRARD Hugues, *Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique*, <https://www.sell.fr/news/comment-le-jeu-video-est-devenu-une-reference-culturelle-comme-le-cinema-ou-la-musique>, consulté le 23 janvier 2022.
- PAIGE, Paige sur Twitter, <https://twitter.com/PetitePaige/status/1620795660990832641>, 1 février 2023, consulté le 16 mai 2023.
- PH34RM3F0x, *Starry Night by Van Gogh in Minecraft....5,046 blocks and about 3hrs later, this is my masterpiece*, www.reddit.com/r/Minecraft/comments/qm26lc/starry_night_by_van_gogh_in_minecraft5046_blocks/, 3 novembre 2021, consulté le 2 juin 2022.
- POINTECOUTEAU Laurent, *Peut-on créer un monde de jeu vidéo infini?*, <http://www.slate.fr/story/82965/mondes-virtuels-infinis-jeux-video>, 10 février 2014, consulté le 8 juin 2022.
- RENOY Aymeric, *Pourquoi «Assassin's Creed» ne permettra pas de restaurer Notre-Dame*, <https://www.leparisien.fr/societe/pourquoi-assassin-s-creed-ne-permettra-pas-de-restaurer-notre-dame-17-04-2019-8055465.php>, 17 avril 2019, consulté le 19 mai 2022.
- RICE Jeremy, *Video Games As Literature | Switch RPG*, <https://switchrpg.com/articles/video-games-as-literature/>, 17 juillet 2018, consulté le 12 juin 2023.
- SADIÉ, *Médiatrice Culturelle*, <https://olivsadié.wixsite.com/olisadié>, consulté le 24 mai 2023.
- SCHREIER Jason, *E.T. Found In New Mexico Landfill*, <https://kotaku.com/e-t-found-in-new-mexico-landfill-1568100161>, 26 avril 2014, consulté le 7 juin 2022.
- SHILLBERG Jack, *The Importance of Music in Video Games*, <https://headstuff.org/entertainment/gaming/why-music-in-video-games-is-so-important/>, 4 août 2020, consulté le 12 juin 2023.
- SKREBELS Joe, *Nier: Automata's Huge Internet Mystery Was a Beautiful, Impressive Hoax*, <https://www.ign.com/articles/nier-automata-church-mystery-door-mods>, 29 juillet 2022, consulté le 5 juin 2023.
- THURIER Pauline, *Jeu vidéo « Diablo IV » présenté dans une chapelle désacralisée : « une vraie offense à la religion catholique » pour des opposants à l'événement*, <https://france3-regions.francetvinfo.fr/hauts-de-france/nord-0/cambrai/des-militants-s-opposent-a-l-exposition-des-peintures-du-jeu-video-diablo-iv-dans-une-chapelle-desacralisee-a-cambrai-2766518.html>, 4 mai 2023, consulté le 8 mai 2023.

- THURIER Pauline, *Entrez dans l'univers du jeu vidéo Diablo IV en visitant la chapelle des Jésuites à Cambrai*, <https://france3-regions.francetvinfo.fr/hauts-de-france/nord-0/cambrai/entrez-dans-l-univers-du-jeu-video-diablo-iv-en-visitant-la-chapelle-des-jesuites-a-cambrai-2765122.html> , 3 mai 2023, consulté le 16 mai 2023.
- VERTIGOH, *Bioshock - Rapture, manifestation de l'Art déco*, <https://jeu.video/fps/bioshock/rapture-manifestation-de-lart-deco> , 20 juillet 2020, consulté le 12 juin 2022.
- WARD Logan, *Día de los Muertos : dix choses à savoir sur la fête des Morts au Mexique*, <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2022/10/dia-de-los-muertos-dix-choses-a-savoir-sur-la-fete-des-morts-au-mexique> , 17 octobre 2022, consulté le 15 juin 2023.
- YLONITH, *Le réalisme dans le jeu vidéo - GameHer*, <https://www.gameher.fr/blog/le-realisme-dans-le-jeu-video> , 22 septembre 2019, consulté le 10 novembre 2021.
- ZIMM Michael, *Video games are literature's new frontier*, <https://venturebeat.com/games/video-games-are-literatures-new-frontier/> , 14 août 2019, consulté le 12 juin 2023.
- *The Uncensored Library – Reporters without borders*, <https://www.uncensoredlibrary.com/>, consulté le 2 juin 2022.
- *Home - BuildTheEarth*, <https://buildtheearth.net/>, consulté le 2 juin 2022.
- *Nexus Mods :: Home*, <https://www.nexusmods.com/>, consulté le 6 juin 2022.
- *Game Story*, <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/game-story>, consulté le 5 juin 2022.
- *Beyond Skyrim | The province collaboration*, <https://beyondskyrim.org/>, consulté le 6 juin 2022.
- *Acute Art presents | KAWS: NEW FICTION*, <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/acute-art-presents-kaws-new-fiction/>, consulté le 23 janvier 2022.
- *Alone in the Dark*, <https://www.metacritic.com/movie/alone-in-the-dark>, consulté le 25 mai 2023.
- *Architectures impossibles*, <https://musee-des-beaux-arts.nancy.fr/agenda?uuid=ff277ba4-8cd3-11ed-beee-89aad7bc04a2>, consulté le 8 avril 2023.
- *Centre Pompidou-Metz - Exposition Worldbuilding. Jeux vidéo et art à l'ère digitale*, <https://www.centrepompidou-metz.fr/fr/programmation/exposition/worldbuilding>, consulté le 16 mai 2023.

- *Définition du musée*, <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, consulté le 8 juin 2023.
- *Games and Politics | 2017 to 2020 | ZKM*, <https://zkm.de/en/project/games-and-politics>, consulté le 18 juin 2023.
- *La culture sous Staline, l'art mis au pas*, <https://photo.geo.fr/la-culture-sous-staline-lart-mis-au-pas-46439>, consulté le 16 juin 2023.
- *Texte de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel - patrimoine immatériel - Secteur de la culture - UNESCO*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.unesco.org%2Fculture%2Fich%2Findex.php%3F%3Dfr%26pg%3D00022%23part1#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>, consulté le 13 juin 2023.

Vidéos

- 11SAURAS, *Legends Never Die | Ezio Auditore | Assassin's Creed | GMV*, <https://www.youtube.com/watch?v=OP3d7-mHCbg>, 7 novembre 2017, consulté le 7 juin 2023.
- BETHESDA SOFTWARES UK, *Dishonored - Dunwall City Trials Gameplay Trailer*, <https://www.youtube.com/watch?v=mLcZ7qleUSI>, 6 décembre 2012, consulté le 8 juin 2023.
- BRILLAUD Benjamin, *History's Creed - Wisdom | ARTE*, https://www.facebook.com/watch/?ref=search&v=1739418226110082&external_log_id=a8c578cf-5262-4edf-b355-ba7634f1aacb&q=history%27s%20creed, 2 mars 2018, consulté le 17 novembre 2021.
- BRILLAUD Benjamin, *History's Creed - Liberty | ARTE*, https://www.facebook.com/watch/?ref=search&v=1731757456876159&external_log_id=d8248dde-82f1-477d-9b28-12c16ecff883&q=history%27s%20creed, 22 février 2018, consulté le 16 novembre 2021.
- BRILLAUD Benjamin, *History's Creed - Truth | ARTE*, https://www.facebook.com/watch/?ref=search&v=1718585828193322&external_log_id=d8248dde-82f1-477d-9b28-12c16ecff883&q=history%27s%20creed, 10 février 2018, consulté le 16 novembre 2021.
- CHRISDACCOW, *I Built Starry Night in Minecraft!*, <https://www.youtube.com/watch?v=6r8Ws0yRCSQ>, 17 mai 2022, consulté le 2 juin 2022.
- CRESTFALLEN, *Walking in Anor Londo streets*, <https://www.youtube.com/watch?v=-T4g26ls9AI>, 8 mars 2016, consulté le 18 juin 2022.

- DAN BULL, *MINECRAFT SKELETON RAP REMIX* | « I've Got A Bone » | *Oxygen Beats Dan Bull Animated Music Video*, https://www.youtube.com/watch?v=KZKliiSfn_0 , 3 avril 2020, consulté le 8 juin 2023.
- DAN BULL, *DISHONORED RAP* | *Dan Bull*, <https://www.youtube.com/watch?v=PPg8qKlbiYU> , 29 septembre 2012, consulté le 8 juin 2023.
- DAN BULL, *SKYRIM EPIC RAP* - *Dan Bull*, <https://www.youtube.com/watch?v=j50u0zUeCmU> , 7 novembre 2011, consulté le 8 juin 2023.
- DENSLE, *MASK* | *Animal Crossing Full Movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=KoRvwKjoobE> , 2 juin 2023, consulté le 7 juin 2023.
- DIABLO FR, *Diablo IV* | *Bêta - Film en Live Action*, <https://www.youtube.com/watch?v=hLNKTgDp3Sg> , 6 mars 2023, consulté le 16 mai 2023.
- FALKKONE, *The Legend of Zelda - Song of Storms / Windmill Hut* **【Intense Symphonic Metal Cover】** , <https://www.youtube.com/watch?v=n3AixQ0xqHQ> , 21 mars 2017, consulté le 8 juin 2023.
- FIUTSOUTREACH, *Sorando, Japanese Dance – 2016 FIUTS CulturalFest Performance Showcase*, https://www.youtube.com/watch?v=qN0so9g_ROo , 28 février 2016, consulté le 14 juin 2023.
- GDC, *GDC Founder Chris Crawford's Dragon Speech*, <https://www.youtube.com/watch?v=VwZi58u1FjI> , 15 juin 2017, consulté le 25 mai 2022.
- GENSHIN IMPACT, *Genshin Impact - Cinématique de « Couleurs éphémères en vol » : « Ère des mille teintes »*, <https://www.youtube.com/watch?v=GJiO22r9418> , 31 janvier 2022, consulté le 14 juin 2023.
- GENVO Sébastien, *Les jeux expressifs : vie quotidienne et jeux vidéo. Théories des jeux vidéo. Ep. 12*, <https://www.youtube.com/watch?v=fcX43KP6g1U> , 30 avril 2016, consulté le 25 mai 2022.
- HISTOIRE EN JEUX, *Les monuments historiques dans les jeux vidéo - Histoire en Jeux #25*, <https://www.youtube.com/watch?v=4oWrruy4gPs> , 28 octobre 2020, consulté le 13 juin 2023.
- HOMO LUDENS, *La galerie d'art de Red Dead Redemption 2* | *HOMO LUDENS*, <https://www.youtube.com/watch?v=jewiM5JLMkI> , 16 décembre 2020, consulté le 30 mai 2023.

- ICI JAPON CORP., *On va avoir besoin de toute votre aide*, <https://www.youtube.com/watch?v=pgK4pb8F1gl> , 1 février 2023, consulté le 16 mai 2023.
- MATTHEW SHEZMEN, *ELDERING (Elden Ring Cartoon Parody)*, <https://www.youtube.com/watch?v=xj-MRvcXHgw> , 27 mai 2023, consulté le 7 juin 2023.
- MIRACLEOFSOUND, *VALHALLA CALLING by Miracle Of Sound (Assassin's Creed) (Viking/Nordic/ Dark Folk Music)*, <https://www.youtube.com/watch?v=jxptlpCYAJA> , 27 novembre 2020, consulté le 8 juin 2023.
- MUGENWIND123, *Mugenwind123's Awesome DOOM Party*, <https://www.youtube.com/watch?v=ONyg3cXiy4E> , 27 juin 2008, consulté le 7 juin 2023.
- NEOGAMER - THE VIDEO GAME ARCHIVE, *Behind the Scenes - Death Stranding [Making of]*, <https://www.youtube.com/watch?v=faatW0s2c5c> , 1 décembre 2019, consulté le 22 mai 2023.
- OGREJOE, *All the Overwatch Characters Dancing! (All Dance Emotes 2019)*, https://www.youtube.com/watch?v=0eieUeq6h_8 , 26 mai 2019, consulté le 14 juin 2023.
- ORTI, *Minecraft: A Little Night Music - W. A. Mozart with Note Blocks (easy version)*, <https://www.youtube.com/watch?v=-vKU63bliri> , 2 mai 2018, consulté le 8 juin 2022.
- PALENTRO, « *It's Just A Video Game* » | *In This Shirt (Spoilers Ahead)*, <https://www.youtube.com/watch?v=UPYYHTjw-fy> , 30 janvier 2021, consulté le 7 juin 2023.
- PATHE FRANCE, *Le Lac des Cygnes - 8 ballets en direct de Moscou - Saison 2012/2013*, <https://www.youtube.com/watch?v=jqG5Ksu18Ec> , 15 octobre 2012, consulté le 14 juin 2023.
- PC GAMER, *We love Half-Life: Alyx's gravity gloves*, https://www.youtube.com/watch?v=g_PQB6JRlIU , 25 mars 2020, consulté le 27 mai 2023.
- PIPPENFTS, *La Terre dans Minecraft, en échelle 1:1 ...pour la première fois.*, https://www.youtube.com/watch?v=8_bW3ab8YAk , 21 mars 2020, consulté le 8 juin 2022.
- PIPPENFTS, *A Breakthrough In Building The Earth Was Discovered.*, <https://www.youtube.com/watch?v=-66gmi8Y2TI> , 27 mai 2023, consulté le 2 juin 2023.

- POLYNESIE LA 1ERE, *Danse de Tai Chi Chuan*, <https://www.youtube.com/watch?v=tPQqMs-PSOk> , 11 février 2019, consulté le 14 juin 2023.
- SCYKOH, *How to beat Pokemon Yellow in 0:00*, https://www.youtube.com/watch?v=OyhEKG_g53o , 18 juillet 2013, consulté le 28 mai 2023.
- SELL TV, *[Documentaire] Art et Jeux Vidéo - Épisode 4: Littérature*, <https://www.youtube.com/watch?v=0Mc2sEEk1FE> , 8 octobre 2018, consulté le 21 novembre 2021.
- SELL TV, *[Documentaire] Art et Jeux Vidéo - Épisode 3: Arts Visuels*, <https://www.youtube.com/watch?v=zGCLOZnpffU> , 1 octobre 2018, consulté le 21 novembre 2021.
- SELL TV, *[Documentaire] Art et Jeux Vidéo: Épisode 2 - Musique*, <https://www.youtube.com/watch?v=ryhIxhsKZl8> , 24 septembre 2018, consulté le 21 novembre 2021.
- SELL TV, *[Documentaire] Art et Jeux Vidéo: Épisode 1 - Architecture*, <https://www.youtube.com/watch?v=mlxHToLLRCM> , 17 septembre 2018, consulté le 21 novembre 2021.
- VERITASVELEZ, *Crescendo - A ByteBeat Music Exchange System.*, <https://www.youtube.com/watch?v=KGG5yuCC9pQ> , 16 juin 2021, consulté le 8 juin 2022.
- VINHETEIRO, *Evolution de la musique des jeux vidéos (1980 - 2018)*, <https://www.youtube.com/watch?v=Lrt8vT4nh8w> , 1 août 2018, consulté le 8 juin 2023.
- ZEVIK, « *Assassin's Creed 4: Black Flag* », *All 35 Sea Shanties (HD quality) + Lyrics*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZMYQ4rhwJto> , 11 décembre 2014, consulté le 14 juin 2023.
- オデンスキー - ODENSKY -, *【原神MV】夜に駆ける YOASOBI × Genshin Impact 【MAD】 【AMV/GMV】*, <https://www.youtube.com/watch?v=qTlulMa2Q24> , 10 septembre 2021, consulté le 7 juin 2023.

Thèses et mémoires

- BARRERO Jordan, *Patrimoine et numérique : Outils et valorisation virtuelle, une approche conceptuelle du jeu vidéo comme un objet de notre patrimoine*, Université de Lorraine, Nancy, 2018, 231 p.

- GENVO Sébastien, *LE GAME DESIGN DE JEUX VIDÉO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTERCULTURELLE*, Université de Lorraine, Metz, 2006, 407 p.
- JUUL Jesper, *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*, Univeristy of Copenhagen, Copenhague, 1999, 95 p.
- SADIER Olivia, *Pour une éducation au jeu vidéo Les médiations vidéoludiques et l'éducation aux images*, Mémoire, Université de Lorraine, Metz, 2022, 178 p.

Conférences

- GENVO Sébastien et GRANDJEAN Guillaume, « Conférence “Jeux vidéo et architectures impossibles” ».

Actes juridiques

- SALLES Rudy, « MÉDIAS, LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES ».

Rapports

- SELL, *L'essentiel du jeu vidéo - Les Français et le jeu vidéo*, s.l., 2021.
- SELL, *L'essentiel du jeu vidéo - Les Français et le jeu vidéo*, s.l., 2022.

Introduction

En 2022, 70% des Français déclarent avoir joué au moins une fois dans l'année aux jeux vidéo, tandis que 53% précisent y jouer régulièrement, soit au moins une fois par semaine, l'âge moyen des joueurs étant de 38 ans¹. Le jeu vidéo est indubitablement un média de divertissement profondément ancré dans la société et somme toute représentatif du développement et de la démocratisation des nouvelles technologies, au même titre que les *smartphones*. Or, ce média de divertissement a été reconnu comme forme de création culturelle et d'expression artistique par l'État français en 2006. Cette même année, cette reconnaissance prend forme à travers la nomination de trois créateurs de jeu vidéo comme chevaliers de l'ordre des Arts et des Lettres². Michel Ancel et Frédéric Raynal sont français, connus respectivement pour *Rayman*³, alors le jeu vidéo français le plus vendu au monde et *Alone in the Dark*⁴, une des premières références du jeu d'horreur. Le troisième est le Japonais Shigeru Miyamoto, une des figures mondiales du jeu vidéo à l'origine de nombreuses licences considérées parmi les meilleures du jeu vidéo telles que *Super Mario* ou *The Legend of Zelda*⁵. Pour autant, la question de la considération du jeu vidéo en tant qu'art à part entière est encore sujette à débats. Les avis divergent et il faut reconnaître qu'à une échelle mondiale, la question est effectivement complexe. Elle mérite cependant un intérêt en raison de l'important impact culturel du jeu vidéo dans une société de plus en plus liée au numérique. Aussi, il semble nécessaire de définir certains termes afin de bien comprendre l'ampleur et les limites du sujet.

¹ SELL, *L'essentiel du jeu vidéo - Les Français et le jeu vidéo*, s.l., 2022.

² Sébastien Genvo, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », *MédiaMorphoses*, 2008, n° 22, p. 21-105.

³ *Rayman*, 1995, développé par Ludimédia et édité par Ubisoft.

⁴ *Alone in the Dark*, 1992, développé et édité par Infogrames.

⁵ *The Legend of Zelda*, 1986, développé et édité par Nintendo.



Figure 1 : de gauche à droite, Michel Ancel, Frédérick Raynal, Renaud Donnedieu de Vabres, Ministre de la Culture et Shigeru Miyamoto, lors de la remise des insignes de Chevalier dans l'ordre des Arts et des Lettres.

Tout d'abord, le jeu vidéo. La définition d'un jeu vidéo peut sembler simple de prime abord. Cependant, il faut aussi prendre en compte la diversité de production vidéoludique à travers, par exemple, des logiciels de réalité virtuelle, les films interactifs ou encore les *visual novels*⁶. Lorsque certaines œuvres sont instantanément reconnues comme relevant du jeu vidéo, d'autres prêtent à confusion et font s'interroger sur leur capacité à prétendre à la dénomination de jeu vidéo. En 2014, l'Assemblée Nationale rapporte : « Est ainsi considéré comme jeu vidéo, tout logiciel de loisir mis à la disposition du public sur un support physique ou en ligne intégrant des éléments de création artistique et technologique, proposant à un ou plusieurs utilisateurs une série d'interactions s'appuyant sur une trame scénarisée ou des situations simulées et se traduisant sous forme d'images animées, sonorisées ou non »⁷. Si la définition peut sembler confuse par sa longueur et sa complexité, il en ressort deux composantes majeures du jeu vidéo : l'importance du loisir et de la création. Pour le dictionnaire Larousse, le jeu vidéo est un « programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, conçu surtout en 3D et installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro-ordinateur »⁸. Ici, l'attention est portée au caractère informatique du jeu vidéo et à la nécessité d'un support à ce logiciel. Ainsi, le jeu vidéo présente déjà une multitude d'aspects à prendre en compte, par sa nature, sa confection et son rôle. Afin de proposer une définition

⁶ Voir glossaire.

⁷ Rudy Salles, « MÉDIAS, LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES LIVRE ET INDUSTRIES CULTURELLES ».

⁸ Éditions Larousse, *Définitions : jeu, jeux - Dictionnaire de français Larousse*, <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/jeu/44887>, (consulté le 20 mars 2022).

plus concise et compréhensible qui espère prendre en compte les aspects les plus importants, il est possible de considérer le jeu vidéo comme « un logiciel informatique dont l'objectif premier est le loisir, fondé sur des créations, des interactions, des images et des sons divers et variés, nécessitant un support informatique et pouvant être joué par un ou plusieurs utilisateurs. ». Il est cependant certain que cette définition, aussi correcte soit-elle, ne peut aborder l'ensemble des caractéristiques du jeu vidéo, preuve s'il en est de son importante richesse et diversité.

Quant à l'art, il est largement reconnu que sa définition fait encore débat aujourd'hui. Celui qui est pour beaucoup considéré comme le père de l'histoire de l'art, Giorgio Vasari, affirme au XVI^e siècle que l'art se fonde sur le dessin et le dessein, donc sur la technique et l'idée. Pour lui, le dessin est à la base de la production artistique et est l'étape obligatoire de l'apprentissage pour être amené à produire des œuvres rejoignant les Beaux-Arts : la peinture, la sculpture et l'architecture. Cette définition est aujourd'hui largement obsolète et mérite d'être révisée. Le XX^e siècle a connu un important changement des mentalités et une importante révolution artistique et philosophique, entamée dès les productions de Marcel Duchamp et les mouvements surréalistes et abstraits. À notre époque, Pascal Krajewski définit l'art comme « une discipline technique productrice de contenus intelligibles et sensibles, dont certains travaux parviennent au statut d'œuvres d'art, en démontrant des qualités littéralement exceptionnelles »⁹. Selon lui, le téléfilm relève donc du cinéma sans être de l'art, de la même manière qu'une maison de ville ne saurait être généralement perçue comme une œuvre d'art bien qu'étant le produit de l'architecture. L'art serait donc une affaire de discipline à dissocier de la notion d'œuvre d'art, qui ne comprendrait que le meilleur et l'exceptionnel de ces disciplines artistiques. Pour autant, cette définition ne doit pas être prise seule en compte. Un aspect important de l'art qui a été développé au XX^e siècle est que désormais, tout peut faire art, tout est art. L'art contemporain et conceptuel se sont largement servis de cette idée, où l'idée, le message et le concept valent désormais plus que la technique. Définir l'art n'est pas chose aisée, d'autant que son appréciation est subjective. D'autant plus qu'il peut paraître étrange de chercher à définir la notion même de l'art alors que le siècle précédent s'est efforcé de prouver sa flexibilité et son caractère changeant. Ainsi, la notion d'art ne sera pas définie précisément ici. Afin de pouvoir cependant savoir de quoi traite le sujet, la réflexion précédente servira de base à l'explication de la notion d'art.

Après avoir défini les termes du sujet et avant de s'interroger, une remise en contexte semble nécessaire. Le jeu vidéo est un média récent dont l'histoire peut facilement être retracée et analysée. Les premiers jeux vidéo sont le résultat de la communauté des *hackers* dans les universités de science des États-Unis dans les années 1950¹⁰. Les *hackers* étaient des étudiants dans ces universités, curieux des nouvelles technologies informatiques d'après-guerre et qui souhaitaient plus que tout expérimenter et en tirer le plus possible. Les premiers

⁹ Pascal Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? Le cas des jeux vidéo », *Appareil*, 2019.

¹⁰ meakaya, *Comment le jeu vidéo est devenu un sujet d'études universitaires ?*, <https://www.jeuxvideo.com/news/1523071/comment-le-jeu-video-est-devenu-un-sujet-d-etudes-universitaires.htm>, 12 février 2022, (consulté le 15 février 2022).

jeux vidéo sont *Bertie the Brain*¹¹, *Nimrod*¹², *Spacewar!* et *Tennis for Two*¹³. Du fait de leur caractère précurseur et leur nature d'expérimentation, leur considération en tant que jeu vidéo fait parfois débat. Selon la définition choisie auparavant, ces réalisations sont néanmoins entièrement dans le sujet du jeu vidéo, bien que ce dernier en soit à ses prémices. *Pong* marque le début de la popularité du jeu vidéo¹⁴, mais surtout sa commercialisation. Le jeu vidéo devient alors un objet commercialisable recherchant le divertissement. Dans les années 1970, le jeu vidéo quitte la sphère réduite et intime des laboratoires universitaires pour se répandre dans les salles d'arcades à travers d'imposantes bornes et dans les salons des foyers par des consoles plus petites et plus personnelles. Dans les années 1980, le jeu vidéo connaît une importante démocratisation et cible principalement un jeune public, ce qui provoque à la même époque les premières craintes des parents et de la presse envers ce nouveau divertissement. Jugé violent, addictif et parfois même sectaire, le jeu vidéo se voit dénigré par la presse adulte, créant un clivage générationnel autour du jeu vidéo dont les traces sont encore visibles de nos jours. Cette période de la deuxième moitié du XX^e siècle est aussi celle de la naissance d'un univers et imaginaire *geek* et *pop culture* moderne et le jeu vidéo y participe activement¹⁵, de la même manière que la bande dessinée ou le cinéma. Les années 1990 voient une amélioration des technologies mais surtout l'explosion d'un marché qui devient compétitif, notamment entre les firmes japonaises Nintendo et Sega. Nintendo a par ailleurs une importante place dans l'histoire du jeu vidéo : c'est la sortie de *Super Mario Bros.* en 1985 qui relance le secteur après une importante crise financière entamée à la fin de l'année 1983¹⁶. En 1992, l'État français reconnaît le jeu vidéo comme patrimoine et la Bibliothèque Nationale de France collecte et conserve autant de jeux vidéo que possible. En 1994, Sony révolutionne le jeu vidéo avec la sortie de la console PlayStation, qui démocratise la trois dimensions dans les jeux vidéo. La technologie est balbutiante et la technique parfois maladroite, mais le changement est majeur pour l'industrie, qui voit en cette technologie un nouvel objectif : la quête du réalisme visuel. Le jeu vidéo peut maintenant chercher à ressembler au monde des joueurs, afin de renforcer leur immersion. Au début des années 2000, l'Internet touche le domaine vidéoludique et les jeux vidéo en ligne sont une nouvelle révolution. Des communautés se forment à travers le monde, les relations se globalisent et les fameux MMORPG naissent¹⁷, donnant naissance à de véritables économies et sociétés virtuelles tout en accentuant les craintes d'une addiction vidéoludique pour les parents, les médecins et les journalistes. Dès 2005, le bénéfice financier réalisé dans le secteur vidéoludique dépasse celui du cinéma d'Hollywood, ce qui marque l'importance du jeu vidéo dans la vie des consommateurs comme un divertissement de masse fructueux¹⁸. En 2006 sort la Wii de Nintendo, console familiale qui réunit alors tout un nouveau public au jeu vidéo : la

¹¹ *Bertie the Brain*, 1950, développé par Josef Kates.

¹² *Nimrod*, 1951, conceptualisé par John Bennett.

¹³ *Spacewar!*, 1962, développé par Steve Russell ; *Tennis for Two*, 1958, conçu par William Higinbotham et développé par Robert Dvorak.

¹⁴ *Pong*, 1972, développé par Allan Alcorn et édité par Atari.

¹⁵ Voir glossaire.

¹⁶ *Super Mario Bros.*, 1985, développé et édité par Nintendo.

¹⁷ Voir glossaire.

¹⁸ Philippe Tomblaine, *Jeux vidéo !: une histoire du 10e art*, Montélimar, les Moutons électriques, 2015, 240 p.

famille dans son ensemble à travers des jeux simples et ludiques. Dans les années 2010, le jeu vidéo continue son expansion et touche désormais une majorité de la population française. Les genres et catégories se diversifient, les jeux vidéo indépendants explosent et les communautés en ligne prennent de l'ampleur. Les technologies s'améliorent au point de proposer des jeux à la limite du trompe-l'œil à la fin de la décennie. La technologie de la réalité virtuelle commence à se démocratiser et les jeux vidéo s'emparent rapidement de ce domaine pour proposer des œuvres immersives et nouvelles.

De nos jours, le jeu vidéo se trouve à une étape particulière de son histoire. Ce dernier est jeune mais a rapidement explosé en termes de popularité et d'importance culturelle, étant la principale pratique culturelle des moins de 50 ans en France¹⁹. Depuis la fin des années 1980, le milieu ne connaît qu'une croissance en perpétuelle augmentation. Les jeux vidéo sont de plus en plus importants dans les domaines financiers, sont le terrain d'expérimentations d'importantes améliorations technologiques, y compris dans le domaine de l'intelligence artificielle et leur aspect culturel et artistique est de plus reconnu et source de débat. Il est toujours possible de considérer que le jeu vidéo comme étant malgré tout dans sa phase de croissance, s'améliorant et se renouvelant sans cesse et il est possible que très rapidement, certaines idées développées par la suite perdent de leur pertinence dans les années à venir ou nécessitent un nouveau questionnement approprié aux nouveaux jeux. Le travail ici présent tend donc à présenter un état des lieux actuel, sans prétendre que son propos soit à jamais à jour dans le domaine de la recherche vidéoludique. Très rapidement, de nombreux jeux pris en exemple ici pourront être remplacés par des jeux plus pertinents. Il semble tout de même judicieux de s'interroger sur ce domaine, qui a déjà été étudié par certains chercheurs, ces derniers ayant proposés diverses réponses.

L'art, la musique, les arts plastiques ou encore la littérature sont des arts enseignés dès le collège en France. Dans l'enseignement supérieur, il est possible de suivre des études d'histoire de l'art, de cinématographie, de musicologie et bien d'autres. Or, dans le cadre universitaire, les jeux vidéo sont aussi étudiés à des degrés différents : pour leur technique, leur narration, leur *game design* et leur impact socio-culturel²⁰. Ces études, nommées *game studies* dans les pays anglo-saxons et sciences du jeu en français, apparaissent réellement en France dans le milieu des années 2000, soit avec une dizaine d'années de retard par rapport aux pays anglo-saxons. Les *game studies* font apparaître de nouvelles approches du jeu vidéo mais surtout lui reconnaissent un intérêt universitaire. Le jeu vidéo devient digne d'être considéré comme une discipline universitaire, au même titre que l'histoire, les sciences de la communication ou la littérature. De ces études ressortent plusieurs champs de recherche mais aussi des débats divisant la communauté des chercheurs. Un débat important oppose notamment la ludologie à la narratologie. Ce débat est amorcé en 1999 par Gonzalo Frasca et

¹⁹ Hugues Ouvrard, *Comment le jeu vidéo est devenu une référence culturelle, comme le cinéma ou la musique*, <https://www.sell.fr/news/comment-le-jeu-video-est-devenu-une-referance-culturelle-comme-le-cinema-ou-la-musique>, (consulté le 23 janvier 2022).

²⁰ Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot, *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, s.l., HAL CCSD, Presses universitaires de Nancy, 2010, 244 p.

descend directement des études de Johan Huizinga sur le sujet de l'*Homo Ludens*²¹. Frasca défend l'idée qu'un jeu n'est ni un livre, ni un film et par conséquent, doit être étudié par rapport à son *gameplay*, aux mécaniques qui composent le jeu et le construisent. Il défend donc une approche ludologique du jeu vidéo contre une approche narratologique²².

La ludologie est un concept promouvant une approche du jeu vidéo par une analyse de sa forme, de son *gameplay*, des règles qui composent le jeu et des effets du jeu sur le joueur²³. Par exemple, la ludologie peut s'intéresser à l'impact du jeu vidéo durant la pandémie, à l'équilibre entre la frustration et la satisfaction procurées par un jeu d'énigmes et des puzzles ou encore le sentiment d'appartenance à une communauté à travers les jeux en ligne ou des jeux comme *Pokémon Go*²⁴. Pour les ludologues, l'aspect ludique du jeu vidéo prime sur le reste. Le jeu étant d'abord un objet de divertissement, il faut observer comment ce divertissement est construit et sa qualité pour pouvoir juger un jeu. Jesper Juul, ludologue convaincu, juge que les jeux vidéo intègrent des dimensions narratives limitées et que ces dernières vont généralement à l'encontre du « caractère proprement vidéoludique du jeu »²⁵. Il prend comme exemple *Donkey Kong*²⁶, où le scénario se résume à : Donkey Kong kidnappe une demoiselle et le joueur incarne Jumpman (futur Mario) qui va le secourir en esquivant les tonneaux et obstacles lancés par Donkey Kong. Il juge alors que le scénario, ici, est habilement réalisé car simple à mettre en place, comprendre et ne laisse aucun doute quant à la fin du scénario. Le scénario n'est pas assez développé pour pouvoir avoir une incidence sur le *gameplay* et ce serait la preuve d'un bon scénario selon Juul²⁷.

Les narratologues cherchent en revanche à prouver que le jeu se définit par son histoire, son scénario, l'univers créé et dépeint. La narration serait alors l'attrait principal des jeux vidéo, proposant des histoires nouvelles dans des univers explorables, en opposition aux récits narrés dans des films ou des romans. À la naissance des *game studies*, une revue suivant la pensée narratologiste est créée : *Game Studies*. Rassemblant les écrits universitaires qui concernent les jeux vidéo, elle continue de s'intéresser aujourd'hui aux récits et messages que les jeux souhaitent faire passer comme la représentation des maladies mentales dans *Hellblade* ou comment explorer d'anciennes civilisations dans *Mass Effect*²⁸. Ces questionnements portent la volonté de ces chercheurs de montrer que le jeu vidéo est un nouvel outil de narration, proposant des nouveaux moyens de raconter des histoires et que, bien sûr, le divertissement d'un jeu est important mais pas autant que l'univers dépeint. Un

²¹ Johan Huizinga, *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu*, S.I., Gallimard, 1988, 350 p.

²² Gonzalo Frasca, « LUDOLOGY MEETS NARRATOLOGY: Similitude and differences between (video)games and narrative. », *Parnasso*, 1999, n° 3.

²³ meakaya, « Comment le jeu vidéo est devenu un sujet d'études universitaires ? », art cit.

²⁴ *Pokémon Go*, 2016, développé par Niantic et édité par The Pokémon Company.

²⁵ Vinciane Zabban, « Re-examining game studies. Understanding and moving beyond formal and cultural approaches to video games », *Reseaux*, 25 juillet 2012, vol. 173174, n° 3, p. 137-176.

²⁶ *Donkey Kong*, 1981, développé et édité par Nintendo.

²⁷ Jesper Juul, *A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction*, University of Copenhagen, Copenhague, 1999, 95 p.

²⁸ *Hellblade: Senua's Sacrifice*, 2017, développé et édité par Ninja Theory ; *Mass Effect*, 2007 ; développé par Bioware et édité par Electronic Arts.

jeu moyennement divertissant peut malgré tout garder son joueur intéressé si l'histoire est intéressante ou les personnages bien écrits, en dépit du *gameplay*.

Si les deux courants existent toujours de nos jours, le débat a progressivement disparu. En effet, quelques années de recherches ont suffi à convaincre les chercheurs que narratologie et ludologie peuvent cohabiter ensemble et produire des œuvres complètes et complexes, sans que l'une des notions ne vienne limiter l'autre dans son développement. Évidemment, les avancées technologiques ont largement aidé à arriver à cette conclusion. Plus il est possible de réaliser les visions du développeur et du scénariste dans le jeu, plus le jeu peut habilement coupler narration et divertissement afin de proposer une narration portée par le *gameplay* et un *gameplay* cohérent avec l'univers dépeint, l'écriture des personnages et le scénario narré. Juul revient d'ailleurs rapidement sur son idée se rendant compte de cette réalité²⁹, en même temps que de nombreux chercheurs. Narrativement, certains jeux se revendiquent romans interactifs³⁰ (*Fate/stay night*³¹, *Doki Doki Literature Club*³²) ou films interactifs³³ (*Detroit: Become Human*³⁴, *The Wolf Among Us*³⁵), mêlant alors littérature, cinéma, narration, divertissement et interactivité³⁶. D'autres exemples de jeux jugés représentatifs de ce mariage réussi sont *Grand Theft Auto V*³⁷, *Red Dead Redemption II*³⁸, *BioShock* ou encore *What Remains of Edith Finch*³⁹. Ce dernier propose notamment de vivre l'histoire d'une jeune fille, dernière membre vivante de sa famille, qui retourne au vieux manoir de ses ancêtres pour y apprendre plus sur la fin de sa famille⁴⁰. Durant l'exploration, le joueur revit les souvenirs de certains membres de la famille. Les souvenirs d'enfants sont oniriques et proposent parfois de se transformer en animal, représentant l'imagination des enfants, tandis que les scènes des adultes peuvent représenter leurs morts dans des styles horrifiques, pourchassés par des créatures étranges ou des animaux aux proportions disproportionnées.

²⁹ Jesper Juul, *The definitive history of games and stories, ludology and narratology – The Ludologist*, <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2004/02/22/the-definitive-history-of-games-and-stories-ludology-and-narratology/>, 22 février 2004, (consulté le 24 mai 2022).

³⁰ Plus précisément appelés romans vidéoludiques. Ce type de jeu vient des *visual novels* japonais. Ce sont des jeux d'aventures textuels où l'histoire est racontée par du texte écrit que le joueur doit lire, accompagnée par des effets sonores, des musiques, des décors dessinés et parfois des personnages qui prennent la parole. Souvent, l'histoire propose plusieurs choix qui amènent vers des embranchements différents, proposant plusieurs histoires et fins alternatives appelées « routes ».

³¹ *Fate/stay night*, 2004, développé par TYPE-MOON et édité par Notes.

³² *Doki Doki Littérature Club*, 2017, développé et édité par Team Salvato.

³³ Certains studios proposent principalement ce genre de jeu où le joueur incarne un ou plusieurs personnages à travers une histoire, principalement composée d'exploration, de dialogues à choix permettant de proposer des histoires différentes selon les choix du joueur et de scènes d'actions demandant l'implication du joueur par le biais de *quick time event* (QTE), qui sont des séquences de boutons à appuyer au bon moment pour réaliser une action. Quantic Dream et Telltale Games sont deux studios spécialisés dans la production de ce genre de jeu.

³⁴ *Detroit: Become Human*, 2018, développé par Quantic Dream et édité par Sony Interactive Entertainment.

³⁵ *The Wolf Among Us*, 2013, développé et édité par Telltale Games.

³⁶ P. Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? », art cit.

³⁷ *Grand Theft Auto V*, 2013, développé et édité par Rockstar Games.

³⁸ *Red Dead Redemption II*, 2018, développé et édité par Rockstar Games.

³⁹ *What Remains of Edith Finch*, 2017, développé par Giant Sparrow et édité par Annapurna Interactive.

⁴⁰ J. Zeid, *Art et jeux vidéo, op. cit.*

Cette question réglée, les *game studies* continuent d'analyser et interroger les jeux vidéo sur les aspects décrits plus tôt. Les questionnements sur la place du jeu vidéo en tant qu'art sont à leurs débuts et les réponses diverses, mais seront traitées en conclusion. Il est cependant possible de noter que ces questions se font de plus en plus fréquentes et que de nombreux ouvrages sont déjà consultables sur le sujet, tous offrant des points de vue différents et pertinents, l'art étant somme-toute subjectif. De nouvelles études s'ouvrent, notamment sur les effets psychologiques des jeux vidéo ou autour des utilisations alternatives comme pour l'éducation ou la sociabilisation. Le *game design* devient d'ailleurs un sujet important d'étude dès la fin des années 2000⁴¹, porté par les idées de Chris Crawford, une vingtaine d'années auparavant. Ce dernier, professeur de physique ayant travaillé chez Atari, voit le jeu vidéo comme un art grâce à son *game design*. Il voit, dès 1992, un tout nouveau champ artistique possible uniquement grâce au jeu vidéo, transmettant des émotions et sentiments forts tout en traitant de tous les sujets possibles, de la politique à la philosophie⁴². Nul doute que son héritage permet aujourd'hui aux *game studies* de commencer à considérer le jeu vidéo comme un art, que ce soit à travers le *game design* ou d'autres aspects comme ses reprises à d'autres arts : sa musique, son style visuel ou son genre littéraire pour le récit. En France, tout un pan des *game studies* s'interroge aujourd'hui sur la notion des jeux expressifs, porté par Sébastien Genvo, précurseur en France sur les recherches universitaires autour des jeux vidéo. Il est le premier à rédiger une thèse ayant les jeux vidéo comme sujet principal et fonde un laboratoire sur l'étude des jeux expressifs⁴³, ces jeux « qui proposent de vous mettre à la place d'autrui pour explorer ses problèmes de vie courante, qu'ils soient psychologiques, sociaux, culturels, afin de faire l'expérience des dilemmes moraux et/ou éthiques »⁴⁴. Les *game studies* sont donc plus que jamais d'actualité, le média étant jeune et proposant de nombreux questionnements divers, appelant à des réponses venant de différentes disciplines. La prochaine étape en France serait de pouvoir considérer le jeu vidéo comme une discipline à part entière et non l'observer à travers le prisme de la technologie, de l'histoire ou de la communication. Ce présent travail cherche à s'inscrire dans cette dynamique d'un point de vue culturel et artistique, encore rarement abordé pour le jeu vidéo, si ce n'est par des ouvrages spécialisés.

À ce jour, le jeu vidéo est l'objet de plusieurs ouvrages questionnant son rapport à l'art, la culture et sa valeur artistique. Ces documents sont de natures et provenances diverses. Le jeu vidéo étant un média jeune et un objet de recherche encore plus récent, des chercheurs et universitaires peuvent écrire dessus, mais une importante partie de la production sur le sujet vient de particuliers et de joueurs passionnés. Analyser un tel sujet requiert d'observer une partie de la subjectivité du public, ce qui demande un travail de recherche sur des

⁴¹ Julien Rueff, « WHAT IS THE STATUS OF "GAME STUDIES" », *Reseaux*, 21 décembre 2008, vol. 151, n° 5, p. 139-166.

⁴² GDC, *GDC Founder Chris Crawford's Dragon Speech*, <https://www.youtube.com/watch?v=VwZi58u1FjI>, 15 juin 2017, (consulté le 25 mai 2022).

⁴³ Sébastien Genvo, *LE GAME DESIGN DE JEUX VIDÉO : APPROCHE COMMUNICATIONNELLE ET INTERCULTURELLE*, Université de Lorraine, Metz, 2006, 407 p.

⁴⁴ Sébastien Genvo, *Les jeux expressifs : vie quotidienne et jeux vidéo. Théories des jeux vidéo. Ep. 12*, <https://www.youtube.com/watch?v=fcX43KP6g1U>, 30 avril 2016, (consulté le 25 mai 2022).

plateformes qu'un travail de recherche universitaire dans le domaine de l'art et la culture abordent rarement, notamment des forums, des sites spécialisés et des essais, parfois philosophiques, en vidéo à propos d'un jeu ou d'un concept vidéoludique. Une autre source majeure pour questionner les jeux vidéo vient des entrevues avec les studios de développement, afin d'obtenir la vision d'origine sur un sujet vidéoludique, directement de la part des créateurs. Les écrits reliant le jeu vidéo au cinéma sont nombreux et il est aussi possible de citer quelques ouvrages questionnant le rapport du jeu vidéo à l'art et à sa valeur artistique. Chercher le rapport entre le jeu vidéo et le patrimoine se révèle plus compliqué car les recherches liant ces deux thèmes s'intéressent généralement plus à la valeur du jeu vidéo comme patrimoine matériel et immatériel qu'à la présence de patrimoine historique et culturel dans le jeu vidéo. Il faut pour cela plus chercher vers les jeux d'influences et d'inspirations et concentrer la recherche sur les données patrimoniales. Réaliser un travail qui cherche à établir un état des lieux du jeu vidéo et de son rapport à l'art et à la culture à un moment donné est donc un exercice relativement nouveau, comportant en partie des synthèses de travaux plus précis et des recherches plus personnelles basées sur une expérience des jeux vidéo et de leur influence, indépendamment de recherches déjà établies. Il est aussi important de noter que certains ouvrages majeurs dans l'historiographie du jeu vidéo datent d'une décennie ou plus ce qui, dans le cas d'un média qui évolue rapidement comme le jeu vidéo, permet d'avoir un point de vue selon une époque précise mais pose aussi un problème d'actualisation des propos, ne prenant pas en compte les jeux récents ou les différentes évolutions technologiques. Il s'agit d'un défaut malheureusement inhérent à ce genre de recherche, dont souffrira aussi un jour ce travail.

Ainsi, l'objet de ce mémoire n'est pas de faire un historique du jeu vidéo. Il est ici question d'interroger le jeu vidéo comme sujet central de la recherche. Ce ne sont ni les domaines techniques et psychologiques du jeu vidéo qui sont abordés mais les domaines de la culture et de l'art. L'art n'étant pas facilement définissable, il faut pouvoir comparer le jeu vidéo à d'autres domaines déjà reconnus artistiquement afin de déterminer le rapport qu'entretient le jeu vidéo avec les autres arts, de la même manière que les arts comme la peinture, la sculpture, l'art décoratif, la musique et bien d'autres s'influencent et permettent l'étude d'un dialogue entre ces disciplines.

Si ce travail va proposer de nombreuses petites problématiques subsidiaires, celles-ci permettent au final de répondre aux importantes questions posées par ce mémoire, à savoir de quelle manière est représenté l'art dans le jeu vidéo, quelles sont les références culturelles utilisées par le jeu vidéo et comment le jeu vidéo s'impose comme forme d'expression artistique par des caractères originaux.

Pour tenter de proposer une réponse satisfaisante à ces questions qui pourraient bénéficier de tout un pan de la recherche universitaire, ce mémoire s'intéresse d'abord à la manière dont l'art apparaît dans un jeu vidéo, par ses représentations, ses rapprochements et la façon dont l'art est utilisé et exploité par le jeu vidéo. Ensuite, il s'agit de questionner le rapport du jeu vidéo aux à ses influences et voir de quelle manière le jeu vidéo se crée ses propres genres, qu'ils soient nouveaux ou inspirés par des mouvements et moments culturels

passés et comment ceux-ci s'intègrent dans la scène culturelle mondiale. Enfin, il paraît pertinent et nécessaire de proposer une vision concernant le jeu vidéo et sa valeur purement artistique, que ce soit par l'action des joueurs ou d'acteurs extérieurs ou en tant que création personnelle des développeurs, tout en abordant le sujet majeur caractéristique du jeu vidéo qu'est l'interactivité.

I. Représentations des arts dits majeurs dans le jeu vidéo

A. L'art représenté visuellement dans l'univers vidéoludique

1. De l'usage de la peinture dans le jeu vidéo



Figure 2 : un Sim est en train de peindre, augmentant ainsi sa barre de compétences dans la catégorie "Peinture", Les Sims 4.

Dans le domaine vidéoludique, l'art est aussi omniprésent que dans le monde réel. L'architecture entoure le quotidien de tout un chacun et des arts spécifiques comme la peinture ou la sculpture sont aussi extrêmement communs même en dehors des institutions culturelles et artistiques. Dans les jeux vidéo, la peinture peut remplir différents rôles, allant d'élément de décor à des créations que le joueur peut lui-même réaliser par le biais de différents outils. Que ce soit la peinture ou le dessin, les joueurs peuvent généralement créer ou exploiter des œuvres pour progresser dans un jeu ou tirer des éléments expliquant le scénario et l'univers d'un jeu.

Il y a d'abord les jeux se servant de la peinture comme outil de *gameplay*, où la réalisation d'une œuvre peut découler du *gameplay* émergent mais n'est pas le but premier du jeu⁴⁵. *Splatoon*⁴⁶, par exemple, est un jeu de tir à la troisième personne où le joueur incarne un *Inkling*, créature humanoïde capable de se transformer en calamar. Le jeu trouve son originalité dans son *gameplay* où, au lieu de tuer ses adversaires à l'aide d'armes à feu, le but principal du jeu est de recouvrir le champ de bataille de peinture, ou d'« encre », en référence à l'aspect anthropomorphe des personnages. La peinture devient une arme infligeant des dégâts, un outil pour se déplacer plus vite et régénérer ses points de vie et une nécessité pour remporter la victoire. Le jeu ne propose pas de mode afin de créer librement une œuvre d'art

⁴⁵ Pour la définition de *gameplay* émergent, voir glossaire ; SELL TV, « [Documentaire] Art et Jeux Vidéo - Épisode 3 », art cit.

⁴⁶ *Splatoon*, 2015, développé et édité par Nintendo.

sur un terrain dédié dans le jeu. Il est cependant possible de concevoir des compositions rudimentaires à l'aide des outils disponibles en jeu, tout en gardant à l'esprit que le jeu n'est pas conçu pour cette pratique. Il en va de même pour *The Unfinished Swan*⁴⁷, qui propose un *gameplay* singulier. En effet, le joueur est placé dans un environnement entièrement blanc et doit éclabousser le paysage de couleur afin de le révéler visuellement. Le joueur découvre progressivement et par lui-même l'univers dans lequel il évolue à travers l'usage de la peinture. Là encore, le jeu ne propose pas au joueur de créer lui-même une œuvre, mais la peinture utilisée peint un décor en trois dimensions et le joueur n'est pas obligé de tout peindre pour progresser dans le jeu. Il bénéficie donc d'un paysage qu'il est le seul à pouvoir observer, ayant fait ses propres choix d'où placer et ne pas placer ses couleurs. Il est possible de considérer l'environnement du joueur comme une toile interactive, ne représentant pas une œuvre réalisée par le joueur mais plutôt sa propre interprétation de l'univers qui l'entoure. La peinture est ici un outil servant à manipuler l'univers du jeu, à le modifier afin d'en tirer avantage contre des ennemis ou pour progresser dans le récit.

Pour d'autres jeux, la peinture est présente comme un outil destiné à la réalisation d'une œuvre peinte. Le jeu *Passpartout* permet au joueur d'incarner un peintre parisien débutant tentant tant bien que mal de vendre ses toiles⁴⁸. Il tient une petite échoppe qu'il peut améliorer en galerie et doit vendre des toiles correspondant aux envies de ses clients, parfois même réaliser des commandes personnalisées. Ses toiles sont en réalité peintes par le joueur qui dispose d'un espace pour peindre, la toile, et d'une série de différentes couleurs, bien que le jeu ne propose pas une roue des couleurs comme les logiciels de dessins professionnels. Aussi, le joueur peut donc lui-même réaliser les peintures qu'il observe dans le jeu, mais est limité par le jeu lui-même quant à ses possibilités que sont le format de la toile ou les couleurs et pinceaux utilisables. Ces nuances permettent de revenir plus en détail sur la rapide réponse proposée en début de mémoire sur la place du joueur comme auteur des œuvres dans ce jeu. Il est évident qu'un artiste a besoin de ses outils et matériaux pour travailler et réaliser son œuvre. Même pour l'art digital, l'artiste aura besoin de ses logiciels pour l'assister dans la création de son art. Le jeu *Passpartout* peut-il donc être considéré comme un outil numérique à l'expression artistique ? Le jeu en question reste malgré tout un jeu et non pas un logiciel de dessin numérique, les outils proposés ne sont pas développés dans le but de réaliser des dessins digitaux professionnels. Il est cependant aisé pour un professionnel de réaliser un dessin de bonne qualité sur le jeu, malgré les limitations du jeu. Mais un dessin réalisé sur *Passpartout* sera nécessairement qualifié de « dessin réalisé sur *Passpartout* », là où le logiciel de dessin utilisé par un artiste digital a peu d'importance. En effet, une fois le dessin terminé, il est impossible de connaître le logiciel utilisé sans indication de l'artiste. Il peut donc être considéré qu'un dessin réalisé sur le jeu a pour auteur le joueur qui l'a dessiné, mais que

⁴⁷ *The Unfinished Swan*, 2012, développé par Giant Sparrow et SIE Santa Monica Studio et édité par Sony Computer Entertainment et Annapurna Interactive.

⁴⁸ *Passpartout: The Starving Artist*, 2017, développé par Flamebait Games et édité par Flamebait Games et Gamera Games.

l'œuvre ainsi créée est indissociable du jeu, car définie selon des limitations précises, pour un format précis et avec une palette de couleur réduite et précise.

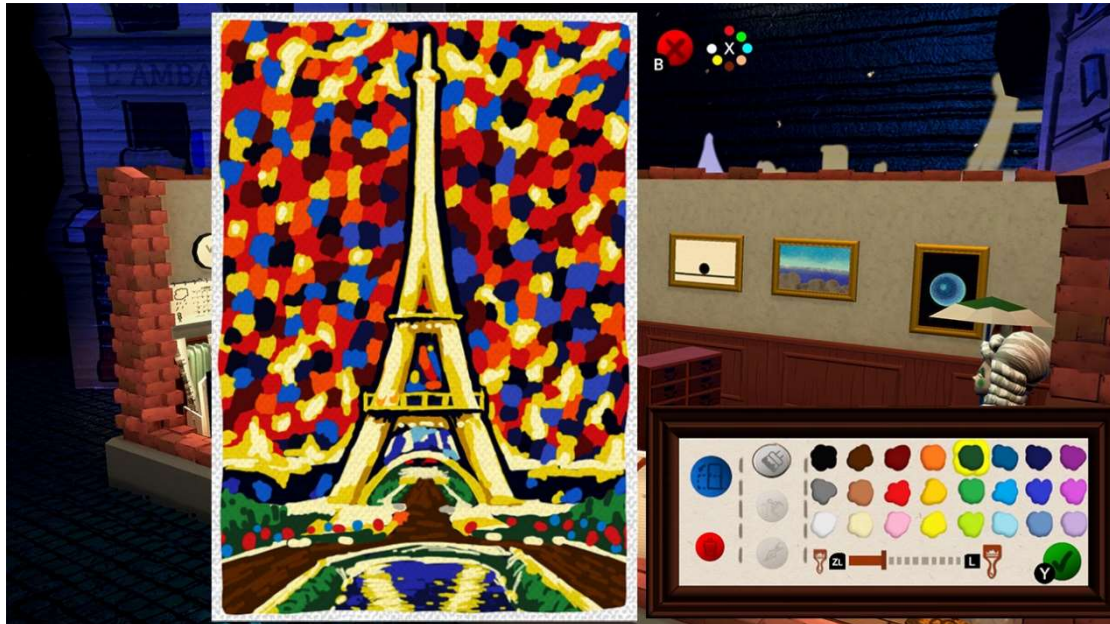


Figure 3 : l'écran du jeu Passpartout lors d'une séquence de peinture, avec la palette à droite et la toile à gauche.

Autre jeu demandant au joueur de peindre ses propres œuvres, *Art Academy* a cependant un aspect beaucoup plus sérieux⁴⁹. Sorti sur la Nintendo DS et exploitant son écran tactile, *Art Academy* se situe en réalité sur la ligne fine qui sépare jeu vidéo et logiciel d'apprentissage. Le jeu ne présente en effet pas d'histoire à proprement parler et le *gameplay* se limite à la réalisation de dessins et peintures. Plusieurs outils virtuels sont mis à la disposition du joueur qui peut cependant explorer deux modes de jeu. Le premier est un mode de dessin libre où il peut réaliser les œuvres qu'il veut en utilisant tous les outils possibles que le jeu propose. Le second est la partie qui fait le cœur du jeu. En effet, ce jeu-logiciel a pour principal intérêt de proposer des leçons d'art et de dessins au joueur. À travers des conseils applicables aux dessins et peintures réels, le joueur doit progresser à travers plusieurs niveaux, chaque niveau correspondant à un cours ou une leçon particulière. Par exemple, certaines leçons traitent de l'usage de chaque outil, de tel ou tel crayon ou encore de certaines techniques, notamment par rapport à l'usage des couleurs ou des ombrages. Un personnage est cependant présent dans le jeu. Il s'agit de Vince, un professeur d'art qui dispense les leçons au joueur. Son apparence et son nom font référence à Léonard de Vinci. Sa présence ainsi que la mention de niveaux sont à peu près les seuls éléments qui font de ce logiciel un jeu vidéo. Ce logiciel étant sorti sur Nintendo DS, il est cependant important de le mentionner car il exploite entièrement la présence de l'écran tactile qui fait la particularité de la console portable de Nintendo.

Un autre jeu sorti sur Nintendo DS exploite l'écran tactile dans un but de dessin. *Drawn to Life* est toutefois ici, un jeu vidéo à part entière⁵⁰. Ce dernier est en effet un jeu d'action-

⁴⁹ *Art Academy*, 2009, développé par Heastrong Games et édité par Nintendo.

⁵⁰ *Drawn to Life*, 2007, développé par 5th Cell et édité par THQ.

aventure et de plateforme particulier. Le joueur incarne le Créateur, la divinité ayant créé l'univers du jeu en le dessinant, paysage comme êtres vivants. Le joueur est appelé un jour par une jeune fille l'appelant à l'aide pour protéger son village. Le Créateur répond à l'appel et décide d'envoyer un héros que le joueur va contrôler pour sauver le village des monstres le menaçant. L'originalité est cependant que le joueur doit dessiner son propre héros. Il dessine ses bras, son torse, ses jambes et sa tête, puis le personnage est ainsi animé dans le jeu. Tout au long du jeu, le joueur utilise ses pouvoirs de Créateur pour aider son héros à progresser, notamment en lui dessinant des armes, des véhicules, des plateformes et en réalisant des énigmes à l'aide de couleurs et dessins. L'histoire du jeu tourne autour de la restauration du Livre de Vie, illustré par le Créateur et correspondant à un objet source de toute vie dans ce monde. Les ennemis sont des créatures des ombres, représentées par des ténèbres boueuses envahissant certaines zones du monde. Le joueur doit alors progressivement repousser ces ténèbres en dessinant une flamme magique et ramener les couleurs et ses dessins dans son monde. Là encore, le jeu exploite pleinement le potentiel tactile de la Nintendo DS, ce qui fait qu'il est extrêmement rare de trouver des jeux présentant un *gameplay* où le joueur peut littéralement dessiner son propre personnage et son environnement.

Dans une optique différente, le musée du Prado à Madrid s'est servi du jeu *Animal Crossing: New Horizons* et de son mode de dessin pour réaliser une exposition virtuelle⁵¹. Dans le simulateur de vie de Nintendo, chaque joueur possède sa propre île, qu'il peut aménager selon son bon vouloir. Le musée du Prado a profité de la liberté du jeu pour diviser son île en quatre parties reprenant des artistes ou courants différents et en réalisant, en ce qui pourrait s'apparenter à du *pixel art*, certaines œuvres du musée. Les dessins réalisés par le musée sont exposés sur l'île conjointement à des œuvres réelles de meilleure qualité déjà présentes dans le jeu⁵². Pouvant décorer l'intérieur d'une maison, le musée du Prado a enfin reproduit la *Quinta del Sordo*, la demeure de Francisco de Goya où ce dernier a peint directement sur les murs de sa maison, l'œuvre la plus célèbre étant *Saturne dévorant un de ses fils*⁵³. L'île est ouverte aux autres joueurs pour la visiter librement et des vidéos sont proposées aux personnes ne possédant pas le jeu. L'initiative rassemble ainsi l'aspect ludique et créatif du jeu et l'aspect culturel des collections du musée. Dans le cadre de ce travail, il n'est pas pour objet de se questionner sur la portée culturelle et médiatique de cet événement, mais plutôt de s'interroger sur la valeur des dessins réalisés par le musée pour cette exposition virtuelle. Les dessins sont en effet simplifiés à l'extrême et limités à un format carré. Peuvent-ils donc être considérés comme des objets produits dans un but artistique, le jeu a-t-il permis au musée de s'exprimer artistiquement ? Dans ce cas précis, le but du musée était de permettre une médiation ludique et un rapprochement entre le milieu muséal et le milieu vidéoludique, les œuvres reproduites n'ont donc pas de valeur artistique propre dans le jeu mais plutôt un

⁵¹ *Animal Crossing: New Horizons*, 2020, développé et édité par Nintendo ; Léopold Picot, « Entre coup de com' et véritable médiation culturelle, les musées s'allient aux jeux vidéo », *RFI*, 8 janv. 2022p. 1p.

⁵² Le jeu propose en effet des œuvres réelles reproduites telles qu'*Un dimanche après-midi sur l'île de la Grande Jatte*, de Georges Seurat ou *La Grande Vague de Kanagawa*, de Katsushika Hokusai. Ces œuvres peuvent décorer la maison du joueur ou bien enrichir les collections du musée local.

⁵³ Francisco de Goya, *Saturne dévorant un de ses fils*, 1819-1823, peinture murale, 146 x 83 cm, Madrid, musée du Prado.

intérêt culturel et pédagogique. Cependant, cet outil étant mis à disposition de tous les joueurs, d'autres personnes peuvent réaliser leurs propres dessins, qu'ils peuvent ensuite utiliser dans le jeu comme tableau, décoration de *smartphone* ou comme patron de vêtement. Les dessins pouvant ensuite être partagés à d'autres joueurs, il est plus raisonnable de pouvoir considérer l'aspect et la valeur artistique de ces dessins malgré la forte limitation du jeu pour l'expression des joueurs.



Figure 4 : la reproduction de La nuit étoilée de Van Gogh. L'original est à gauche, la reproduction à droite est en réalité en trois dimensions, uniquement composées de blocs, dans Minecraft.

Il paraît aussi nécessaire de mentionner le célèbre *Minecraft*⁵⁴. Connu pour sa liberté presque infinie et son univers composé de pièces cubiques, le jeu peut aussi se retrouver intimement mêlé au domaine de l'expression artistique. Si les premiers exemples qui viennent en tête à la plupart des joueurs sont d'imposantes constructions architecturales allant d'une large bibliothèque comme la *Uncensored Library* à des projets de reproduction de la Terre entière comme le projet *Build The Earth*⁵⁵, certains utilisateurs se tournent vers la peinture comme moyen de transformer le jeu vidéo en outil destiné à un artiste. Une simple recherche des termes « *starry night* » sur le *subreddit* du jeu *Minecraft* permet de voir une multitude de joueurs tentant de reproduire le célèbre tableau de Vincent van Gogh, *La Nuit étoilée*⁵⁶. Mais un utilisateur a récemment su faire preuve d'une grande originalité dans la

⁵⁴ *Minecraft*, 2011, développé et édité par Mojang Studios.

⁵⁵ *The Uncensored Library – Reporters without borders*, <https://www.uncensoredlibrary.com/>, (consulté le 2 juin 2022) ; *Home - BuildTheEarth*, <https://buildtheearth.net/>, (consulté le 2 juin 2022).

⁵⁶ Un *subreddit* est une sous (*sub*) partie du site, permettant réunir autour d'un même thème une communauté pour en discuter et partager. Dans le cas présent, le *r/Minecraft* (chaque *subreddit* ajoute un « *r/* » avant son nom) permet à tous les joueurs ou personnes intéressées par le jeu d'échanger leurs créations, demander des conseils ou tout simplement discuter du jeu par messages interposés ; Magician-Slothful, *My take on Van Gogh's Starry Night. It took some time getting the colors the way I wanted.*, www.reddit.com/r/Minecraft/comments/e87ti6/my_take_on_van_goghs_starry_night_it_took_some/, 9 décembre 2019, (consulté le 2 juin 2022) ; Ph34rM3F0x, *Starry Night by Van Gogh in Minecraft...5,046 blocks and about 3hrs later, this is my masterpiece,*

représentation de la célèbre peinture. Son pseudonyme est ChrisDaCow et il a réussi à reproduire *La Nuit étoilée* dans *Minecraft*, en s'affranchissant du cadre classique de la peinture⁵⁷. Il a décidé de reproduire le village représenté dans la composition du tableau puis le paysage géographique et enfin la fameuse nuit étoilée. Le monde ainsi créé est d'abord massivement impressionnant, mais l'hommage s'étend jusqu'à la comparaison entre les deux œuvres : d'un point de vue précis, tous les éléments du décor s'alignent afin de rendre une reproduction très fidèle de l'œuvre originale. Le joueur en question a su détourner un outil qui demande du relief pour reproduire une peinture en deux dimensions. L'effet est saisissant et il est important de noter que la réalisation d'une œuvre étant visible de différents points de vue, ici l'environnement en trois dimensions et l'alignement parfait reproduisant l'œuvre en deux dimensions, peut faire référence à certaines œuvres utilisant le concept de l'anamorphose, où une œuvre cache dans sa réalisation une autre vision de cette même œuvre, visible uniquement d'un point précis. Le cas d'anamorphose le plus célèbre dans l'histoire de l'art est celui du tableau *Les Ambassadeurs* d'Hans Holbein le Jeune⁵⁸. En bas de la composition, une forme étrange et étirée rappelant un os de seiche se révèle être un crâne humain, ici symbole de vanité, uniquement visible si le spectateur observe la peinture depuis une vue rasante de la gauche. La peinture peut donc largement inspirer des créateurs sur un jeu comme *Minecraft* et il est déjà avéré que de nombreux joueurs reconnaissent une forme de création artistique dans certaines réalisations particulièrement esthétiques et techniquement avancées réalisées dans *Minecraft*.

www.reddit.com/r/Minecraft/comments/qm26lc/starry_night_by_van_gogh_in_minecraft5046_blocks/ , 3 novembre 2021, (consulté le 2 juin 2022) ; Vincent van Gogh, *La Nuit étoilée*, 1889, huile sur toile, 74 x 92 cm, New York, Museum of Modern Art

⁵⁷ ChrisDaCow, *I Built Starry Night in Minecraft!*, <https://www.youtube.com/watch?v=6r8Ws0yRCSQ> , 17 mai 2022, (consulté le 2 juin 2022).

⁵⁸ Hans Holbein le Jeune, *Les Ambassadeurs*, 1533, huile sur panneaux de chêne, 207 x 209 cm, Londres, National Gallery.



Figure 5 : à gauche, le tableau présent dans la chapelle, à droite, la vue du monde peint après avoir traversé le tableau, dans *Dark Souls*.

Un autre cas original se retrouve dans le premier *Dark Souls*⁵⁹. Dans ce jeu à l'univers sombre et profondément *dark-fantasy* inspiré d'une époque médiévale fantasmée, se trouve la cité d'Anor Londo, capitale du royaume du même nom. Dans la ville que le joueur peut explorer se trouve une grande chapelle décorée d'un immense tableau. Au premier plan de l'œuvre, un vieux pont en bois mène au second plan à un chemin enneigé. Plus loin sur ce chemin qui monte en altitude, siègent les ruines d'un château ou d'un fort. À première vue, rien ne distingue cette peinture des autres présentes dans le jeu, si ce n'est sa taille et son emplacement. Mais une fois en possession d'un objet nommé la « poupée étrange », une interaction est possible en se plaçant devant le tableau. Une cinématique se joue alors où le personnage contrôlé par le joueur place sa main sur la toile et se fait soudainement aspirer par le tableau. Après son réveil, le personnage se retrouve sur un vieux pont en bois, le même que sur le tableau et peut voir devant lui un chemin qui mène à des ruines en hauteur. Cette zone optionnelle pour la progression cumule donc deux aspects artistiques. D'abord, le joueur peut interagir avec le tableau pour débloquer une nouvelle zone, tableau par ailleurs remarquable en son emplacement, étant le seul objet de décor peint et sombre entouré de marbre et d'or. De plus, la zone ainsi débloquée correspond visuellement à ce que le tableau représente, plaçant le personnage au même endroit que le premier plan de la composition. Les ruines sont explorables plus loin, divers trésors sont à récupérer et de nombreux ennemis entravent la progression. Il est intéressant de noter que le monde représenté sur le tableau n'existe pas réellement, il s'agit d'une dimension présente dans le tableau. Le tableau a le pouvoir de créer physiquement et matériellement le monde qu'il représente, offrant au joueur une nouvelle opportunité de zone à explorer, étoffant son *gameplay* et servant de récompense à la résolution de l'énigme l'ayant amené à cet endroit. En effet, l'objet permettant l'interaction avec le tableau se trouve dans la première zone du jeu dans laquelle il n'est absolument pas nécessaire de retourner pour continuer le jeu. Cette zone optionnelle

⁵⁹ *Dark Souls*, 2011, développé par FromSoftware et édité par Bandai Namco Entertainment.

est donc très cachée et recèle pourtant de nombreux éléments expliquant l'univers cryptique du jeu, offerts uniquement aux explorateurs les plus téméraires.

Parfois, il n'est pas question de production mais plutôt de collecte. Nombreux sont les jeux à proposer comme objectif secondaire la collecte d'objets à récupérer afin de gagner des équipements ou des bonus cosmétiques. Dans certains jeux, ces objets peuvent être de nature artistique. Dans la saga *Dishonored*⁶⁰, l'artiste et ingénieur Anton Sokolov a réalisé de nombreuses peintures pour divers commanditaires, des familles aristocratiques à des personnes influentes en politique ou dans les domaines illégaux de contrebande ou de bande organisée. Ces peintures se retrouvent donc éparpillées à divers endroits de l'univers et le joueur s'infiltrant dans de nombreux édifices pour accomplir ses missions, il est fréquent de tomber sur un des portraits réalisés par Sokolov. Le joueur peut alors récupérer les toiles, ce qui lui offre une récompense monétaire. À la fin de chaque mission, il est possible de voir si tous les tableaux ont été récupérés, offrant donc un objectif non-obligatoire mais intéressant, invitant le joueur à refaire la mission. Dans *Death of the Outsider*⁶¹, si la protagoniste vole une toile, cette dernière apparaît dans son navire au début de la mission suivante, permettant une interaction de dialogue entre celle-ci et Sokolov au sujet du tableau volé.

Enfin, il semble pertinent de mentionner certains cas où la peinture et le dessin jouent le rôle d'objet de décor, renforçant l'immersion dans un lieu, un univers et parfois représentant certains aspects de l'univers fictionnel. Dans deux univers vidéoludiques cités auparavant, *Dishonored* et *Dark Souls*, certains tableaux sont interactifs mais la plupart sont placés de manière à décorer l'univers. Dans le premier cas, il peut s'agir de portraits de personnages majeurs du jeu, de vues du paysage étant souvent des *concept art* intégrés dans le jeu ou encore des dessins de recherches scientifiques ou d'anatomie éparpillés sur des bureaux. Certaines œuvres sont aussi placées au-dessus d'autels dédiés à la sombre divinité interdite de l'univers fictionnel, l'Outsider. Ces peintures sont généralement cachées et renvoient à des visions d'un monde alternatif appelé le Grand Vide où des roches sombres flottent dans un grand rien métaphorique peuplé de baleines volantes et de spectres. Dans l'univers de *Dark Souls*, les tableaux sont généralement présents dans des châteaux abandonnés ou des pièces de vie. Le jeu est généralement vide de personnages alliés pour expliquer ces œuvres, elle recèlent cependant de nombreux secrets. Certaines permettent au joueur de découvrir le monde tel qu'il était avant que les morts-vivants ne le prennent d'assaut mais aussi de voir des portraits de certains personnages qu'il rencontre plus tard dans le jeu. Dans la saga des jeux d'horreur *Amnesia*⁶², l'utilisation des tableaux et dessins sert un rôle similaire tout en étant un élément optionnel de compréhension de l'histoire pour les joueurs observant leur environnement. Dans cette saga, le joueur incarne différents protagonistes qui ont tous la particularité de se réveiller dans un endroit inconnu et d'avoir perdu une partie ou la totalité de leurs souvenirs. Poursuivis par des monstres, les joueurs doivent explorer les sombres lieux les confinant afin de retrouver leur mémoire et accomplir

⁶⁰ *Dishonored*, 2012, développé par Arkane Studios et édité par Bethesda Softworks.

⁶¹ *Dishonored: Death of the Outsider*, 2017, développé par Arkane Studios et édité par Bethesda Softworks.

⁶² *Amnesia: The Dark Descent*, 2010, développé par Frictional Games et édité par Frictional Games et THQ.

leur mission. Dans un cadre horrifique comme celui-ci, un décor artistique dessiné peut remplir plusieurs fonctions. Il présente notamment de nombreux portraits, parfois nommés par un cartel donnant le nom de la personne représentée, et qui, combinés aux écrits que le joueur retrouve, permettent à ce dernier de mettre un visage sur les différents personnages ou au contraire de découvrir l'existence de personnages volontairement omis dans les sources écrites. Certains dessins cryptiques et mystérieux permettent plus tard de comprendre les horreurs scientifiques et mystiques prenant lieu dans les jeux à travers diverses expériences schématisées. Il est aussi possible de trouver des plans dessinés à la main du bâtiment enfermant le joueur, lui permettant de se retrouver dans les dédales sombres et labyrinthiques. Enfin, certains tableaux présentent des enfants perdus et oubliés ou bien des visions d'artistes d'évènements horribles vues par certains personnages, ce qui renforce l'ambiance oppressante et horrifique installée par le jeu. Le joueur peut exploiter ce décor pour mieux comprendre l'histoire ou au contraire se sentir plus vulnérable quant à ce qu'il peut potentiellement affronter dans un futur proche.



Figure 6 : portrait d'Alexander de Brennenburg, antagoniste d'Amnesia. À gauche, le portrait réel, à droite, le portrait que voit le joueur si la santé mentale de son personnage s'est trop détériorée.

Les jeux vidéo portent donc un regard tout particulier à l'égard de la peinture et du dessin. Que ce soit comme un outil de *gameplay* ou par des outils permettant aux joueurs de concevoir leurs propres dessins, généralement sous la forme de *pixel art*, l'art pictural se voit souvent mentionné dans les jeux vidéo. Il est aussi question de citer les œuvres peintes et dessinées qui décorent un univers tout en permettant de mieux l'expliquer aux joueurs les plus attentifs. Il y a ici une différence à faire entre deux cas majeurs dans les exemples cités précédemment. Le premier est le cas de l'art pictural pour immerger le joueur dans son univers, lui apporter des indices et des réponses parfois cachées. Art diégétique, les œuvres peuvent être des *concept art* provenant du développement préparatoire du jeu réutilisés *in*

game. Il faut ainsi traiter les œuvres d'une part à travers leur valeur artistique réelle et d'autre part quant à leur contexte d'exposition et leur histoire *in game*. Dans des lieux aristocratiques habités par exemple, il permet de présenter des membres d'une famille ou tout simplement d'exposer la richesse des habitants qui exposent leurs œuvres d'art, ce qui renforce l'immersion et la crédibilité de l'univers. Dans le second cas, il s'agit plus du moment où le joueur maîtrise l'outil pictural et s'en sert comme outil pour différentes réalisations. Il n'est pas question ici de décor, mais plutôt de définir si les œuvres créées dans les jeux cités auparavant et bien d'autres peuvent être considérées plus largement comme des œuvres d'art. Autrement dit, le jeu vidéo peut-il être considéré comme l'équivalent d'un logiciel de dessin ou de production artistique ? Malgré la différence évidente de liberté de réalisation entre des jeux comme *Passpartout* et *Minecraft*, il est important de se rappeler que le jeu vidéo a été reconnu comme forme d'expression artistique. Or, un jeu bac à sable tel que *Minecraft* propose effectivement au joueur de jouer un rôle actif dans la conception du décor du jeu⁶³. Et si l'art pictural se définit par une technique, une idée ou une qualité, en quoi un médium reconnu artistique ne correspondrait pas à ces mêmes critères et servir de toile à l'expression artistique de ses joueurs et utilisateurs ?

2. Architecture et *level design*

Représentative des Beaux-Arts, l'architecture se définit comme l'art de concevoir un édifice en réponse à une fonction particulière. Selon la classification des arts communément acceptée en France, l'architecture occupe le rôle de premier art majeur, tandis que le jeu vidéo est reconnu comme le dixième art. Si la peinture et la sculpture sont des arts fréquemment rencontrés au quotidien, l'architecture présente un caractère plus omniprésent qu'aucun autre art ne peut égaler. Le rapport entre architecture et jeu vidéo existe à travers un rôle clé lors du développement d'un jeu : le *level designer*⁶⁴. Son rôle est d'être un architecte du jeu vidéo, il doit concevoir et bâtir des édifices, des structures pour que le joueur puisse avoir un terrain où progresser. Que ce soit dans un jeu vidéo ou dans la vie de tous les jours, il est possible de relever deux catégories d'architecture : l'architecture comme décor et l'architecture traversable. La première, dans le cadre du domaine vidéoludique, traite principalement des édifices et bâtiments visibles par le joueur, qui servent de décor ou de toile de fond au jeu pour instaurer une ambiance, souligner un récit ou une culture. La seconde considère les bâtiments, généralement servant aussi de décor, mais pouvant être pénétrés, que le joueur peut explorer et exploiter pour avancer dans l'histoire ou débloquer des bonus optionnels. Ces architectures peuvent prendre de nombreuses formes, s'inspirant ou copiant des bâtiments réels ou bien venant directement de l'imagination des développeurs, généralement dans le cadre de jeux à thèmes très fantastique, futuriste ou surnaturel.

Il est difficile de trouver des exemples d'architectures purement décoratives dans les jeux récents. En effet, plus les technologies permettent de créer des univers complexes et complets, plus les développeurs tendent à rendre les bâtiments explorables et ce de l'intérieur

⁶³ Voir glossaire.

⁶⁴ Voir glossaire.

comme de l'extérieur. Auparavant, les jeux plus anciens présentaient davantage de façades que d'intérieurs⁶⁵. Il existe cependant un type de jeu où l'architecture reste un décor plus qu'un apport au *gameplay*, ce sont les jeux de course automobile, plus particulièrement les jeux de course réalistes⁶⁶. *The Crew 2* propose par exemple comme terrain de jeu le *mainland* des États-Unis d'Amérique⁶⁷. Les courses se déroulent entre environnement rural et urbain et les reproductions architecturales permettent de situer le joueur dans un environnement, ce qui est d'autant plus visible dans les grandes villes. À travers de nombreuses recherches bibliographiques et d'études de terrain de la part du studio de développement, les *level designers* ont été capables de reproduire des édifices correspondant au style architectural de telle ou telle ville, tout en prenant soin de reproduire certains bâtiments emblématiques⁶⁸. Il est ainsi possible de retrouver le pont de Manhattan et la Statue de la Liberté à New-York ou encore la jetée de Santa Monica à Los Angeles. Le détail est poussé à l'extrême pour que soient proposés au sein du jeu les lampadaires et feux de circulation des villes d'origine. Ces efforts de reproduction permettent l'immersion du joueur dans un environnement qu'il apprend à reconnaître rapidement.

Que ce soit pour des raisons de limites techniques ou pour épargner du travail aux modélisateurs⁶⁹, certains jeux font preuve d'astuce dans la réalisation de leurs décors. Un outil indispensable aux exemples suivants est l'imagination du joueur. En effet, des jeux comme *Syberia* ou *Riven* utilisent une technique économe en ressources informatiques et temps de développement pour bâtir leurs univers⁷⁰. Dans ces deux jeux, il est question d'anciennes civilisations mystérieuses et de grandes demeures. Au lieu de réaliser toutes les ruines de la ville oubliée, un mécanisme complexe sous une maison révèle l'existence de l'ancienne civilisation sans la montrer et une façade, quelques salles et couloirs suffisent à rendre l'image d'un grand manoir sans pour autant modéliser l'ensemble du bâtiment, intérieur comme extérieur. D'autres jeux, comme *Dark Souls*, utilisent une autre technique pour rendre compte de l'immensité d'un décor. Dans le cas de la grande ville fictive d'Anor Londo, le joueur progresse dans la partie supérieure de la cité, tandis que la partie inférieure lui est inaccessible. Elle est cependant visible depuis les hauteurs par le joueur. Mais la ville étant démesurée et la majeure partie n'étant pas explorable, les rues, maisons et édifices en contrebas sont alors réalisés en basse résolution et seules les façades visibles du point de vue

⁶⁵ Par exemple, une maison était généralement représentée uniquement par la façade avant, sans possibilité d'ouvrir la porte et d'y entrer, sauf pour les maisons importantes à l'histoire du jeu.

⁶⁶ Un jeu de courses fantaisiste comme le dernier *Mario Kart* (*Mario Kart 8 Deluxe*, 2017, développé et édité par Nintendo) propose des circuits traversant des manoirs ou des centres commerciaux, privilégiant l'esthétique et le *gameplay* à la simulation d'une course automobile.

⁶⁷ *The Crew 2*, 2018, développé par Ivory Tower et édité par Ubisoft ; Le *mainland* comprend 48 des 50 États des États-Unis d'Amérique. Les deux États qui ne sont pas mentionnés sont l'Alaska et Hawaï.

⁶⁸ SELL TV, [Documentaire] *Art et Jeux Vidéo : Épisode 1 - Architecture*, <https://www.youtube.com/watch?v=mlxHToLLRCM>, 17 septembre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

⁶⁹ Voir glossaire.

⁷⁰ *Syberia*, 2002, développé et édité par Microïds ; *Riven*, 1997, développé par Cyan Worlds, Inc. et édité par Red Orb Entertainment.

S. Genvo, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », art cit.

du joueur sont modélisées⁷¹. Le but est alors de façonner une illusion de la ville car lorsque, par des moyens détournés, un joueur se rend dans cette zone, l'environnement correspond à des maisons difficilement reconnaissables auxquelles il manque plusieurs murs et façades. De loin, l'illusion permet au joueur de se figurer l'immensité de la ville qu'il ne peut explorer et techniquement, la réalisation de ces textures permet à l'équipe de développement d'économiser ses ressources et les ressources du jeu, afin de ne pas l'encombrer de données inutilement détaillées. Il est toutefois important de noter que ces deux techniques nécessitent un effort d'imagination de la part du joueur, premièrement pour comprendre ce qu'un détail révèle sur un ensemble et deuxièmement de ne pas être rebuté par le manque de détails sur des décors lointains.



Figure 7 : vue extérieure de Notre-Dame-de-Paris, Assassin's Creed Unity.

À l'inverse, la plupart des édifices modélisés pour les jeux vidéo se doivent de remplir une double fonction décorative et de niveau⁷². Pour prendre en exemple un édifice célèbre, la cathédrale Notre-Dame de Paris, chef-d'œuvre d'architecture gothique, est reproduit à l'échelle dans *Assassin's Creed Unity*⁷³, reproduction ayant gagné en importance après

l'incendie du 15 avril 2019⁷⁴. Le jeu se déroulant dans Paris *intramuros* durant la Révolution, la modélisation de la cathédrale a demandé l'intervention d'historiens et d'architectes pour que l'architecture soit respectée et que l'édifice puisse être reproduit en intégralité, intérieur comme extérieur. Il est à noter que la saga des *Assassin's Creed* est connue pour sa liberté de mouvement proposée au joueur, ce dernier pouvant librement escalader nombreuses façades ou pratiquer le *parkour*, notamment sur les toits des villes. Or, dans cet opus, la cathédrale remplit efficacement sa fonction décorative. Largement visible et reconnaissable depuis les toits de Paris, elle peut facilement servir de point de repère au joueur. Mais une fois devant, et le choc de sa taille passé, le joueur peut donc l'observer sous différents angles et inspecter les détails des sculptures qui ornent la façades ou encore les nombreux vitraux de la cathédrale. Au sommet d'une des deux tours, le joueur trouve un point d'observation lui permettant de débloquent d'autres objectifs secondaires d'exploration sur sa carte, l'escalade de l'édifice est donc encouragée. Puis, par une fenêtre à crocheter ou par la porte principale,

⁷¹ Crestfallen, *Walking in Anor Londo streets*, <https://www.youtube.com/watch?v=-T4g26ls9AI> , 8 mars 2016, (consulté le 18 juin 2022).

⁷² « Niveau » dans le sens lieu que le joueur traverse pour progresser dans le jeu.

⁷³ *Assassin's Creed Unity*, 2014, développé et édité par Ubisoft.

⁷⁴ Aymeric Renou, *Pourquoi «Assassin's Creed» ne permettra pas de restaurer Notre-Dame*, <https://www.leparisien.fr/societe/pourquoi-assassin-s-creed-ne-permettra-pas-de-restaurer-notre-dame-17-04-2019-8055465.php> , 17 avril 2019, (consulté le 19 mai 2022).

le joueur peut pénétrer à l'intérieur de la cathédrale et découvrir un lieu vivant. Un prêtre donne la messe devant une foule de fidèles et architecture intérieure, retables et décorations liturgiques sont reproduits pour offrir une nouvelle vision du monument au joueur, généralement moins connue que l'extérieur. Cependant, il est à noter que cette reproduction, au premier regard fidèle, prend certaines libertés, la plus importante étant la présence de la flèche ajoutée lors de la restauration d'Eugène Viollet-le-Duc, presque un demi siècle plus tard. Bien évidemment, les modélisateurs ont volontairement ajouté la flèche, jugeant son importance visuelle et esthétique plus importante pour le public visé que sa véracité historique. La saga *Assassin's Creed*, se basant sur des lieux et époques réelles, propose divers exemples suivant les mêmes remarques, comme le Parthénon à Athènes, les Pyramides de Gizeh ou encore le palais du Vatican.



Figure 8 : vue intérieure de Notre-Dame-de-Paris, *Assassin's Creed Unity*.

En termes d'architecture fictive cependant, il peut être intéressant de reprendre l'exemple d'Anor Londo, capitale de l'univers de *Dark Souls*, citée précédemment. En effet, cette ville possède en son centre un immense cathédrale qui, à la même manière que Notre-Dame de Paris, remplit une fonction de décor pour le joueur lors de son arrivée puis de niveau à explorer pour progresser dans l'histoire. Largement inspirée du dôme de Milan et de son architecture gothique lombarde⁷⁵, l'édifice apparaît comme imposant et sa taille permet de faire facilement comprendre au joueur qu'il doit s'y diriger. Une fois à l'intérieur, le joueur explore les nombreux couloirs et salles décorés de telle façon à rappeler certains châteaux de la Loire en France. Le Château de Chambord y est notamment référencé par la présence d'un escalier à double révolution, modèle très particulier présent dans les deux édifices. L'exploration de la capitale et de la cathédrale est souvent nommé comme un passage mythique de la saga des *Dark Souls*, représentant la démesure, la richesse des dieux de l'univers et le danger des soldats y rodant encore. Du même développeur, *Elden Ring* présente lui aussi nombre d'édifices imposants⁷⁶. Mais très tôt dans le jeu, l'architecture apporte une nouvelle dimension à l'expérience vidéoludique par la mise en place d'un procédé si efficace qu'il est utilisé à des moments cruciaux dans les jeux pouvant en bénéficier. Après un espace dédié au tutoriel se déroulant exclusivement dans une grotte souterraine, le joueur prend un ascenseur qui l'amène devant une porte massive. En ouvrant cette porte, le monde ouvert du jeu se révèle à lui. Il peut apercevoir au loin un arbre doré gigantesque, des ruines

⁷⁵ Ayden, *Dark Souls : Références culturelles d'hier et d'aujourd'hui*, <https://www.jeuxvideo.com/dossier/464310/dark-souls-references-culturelles-d-hier-et-d-aujourd-hui/> , 31 mars 2016, (consulté le 11 novembre 2021).

⁷⁶ *Elden Ring*, 2022, développé par FromSoftware et édité par FromSoftware et Bandai Namco Entertainment.

monumentales et un château aux dimensions imposantes et terrifiantes. Cette ouverture sur ce monde qui lui est maintenant donné à être exploré librement après l'enfermement précédent se sert du paysage et de la monumentalité des édifices pour affecter émotionnellement le joueur et le marquer. Une scène similaire avait déjà été utilisée au début de *Dark Souls III*⁷⁷, où un gigantesque château se présente au joueur qui ouvre une porte depuis une petite salle sombre, le même effet est provoqué, cette fois-ci bien plus axé autour de l'architecture monumentale seule que du paysage. Cet effet peut être rapproché des sentiments recherchés par les peintres du sublime. Le sublime est un concept philosophique antique redécouvert au XVI^e siècle, désignant une qualité si extrême qu'elle peut en transcender des notions comme le beau et ainsi déclencher de vives émotions chez le spectateur alors submergé par l'écrasement ou la sensation de petitesse face à l'œuvre. Des artistes peintres comme Caspar David Friedrich ou William Turner en sont des représentants. Ces derniers ont repris le concept développé par des philosophes comme Edmund Burk ou Emmanuel Kant pour l'ajouter aux principes du romantisme pictural au XIX^e siècle. Les scènes représentées s'appuient sur des environnements et des paysages aux dimensions incommensurables et qui doivent submerger le spectateur d'émotions telles le respect ou la crainte, de la même manière que certains jeux reprennent ce jeu de dimensions architecturales pour émouvoir le joueur.



Figure 9 : à gauche, le Dôme de Milan, à droite, la cathédrale d'Anor Londo, dans Dark Souls, capture d'écran par Salem Servant sur Steam.

Afin de compléter cette liste d'exemples avec un édifice qui n'est pas une cathédrale, il est possible de citer le palais du duc Luca Abele, ou Grand Palais, présent dans la ville fictive de Karnaca et lieu de résidence au duc Luca Abele, second antagoniste du jeu *Dishonored 2*⁷⁸. Le lieu, bien que fictif, reprend de nombreux éléments architecturaux de style moderne, notamment dans ses formes épurées. Situé en bord de mer, l'infiltration du palais est l'un des derniers objectifs du jeu, mais le palais est visible de loin depuis très tôt dans le jeu. Progressivement, le joueur s'en rapproche au point de pouvoir l'observer de près puis de s'y rendre et l'explorer. Il est alors possible de trouver une carte de l'édifice et des jardins afin de se repérer lors de l'infiltration. La grande demeure paraît crédible et fonctionnelle car elle comporte des salles de bains, des bureaux, des chambres, des salles à manger et des cuisines.

⁷⁷ *Dark Souls III*, 2016, développé par FromSoftware et édité par FromSoftware et Bandai Namco Entertainment.

⁷⁸ *Dishonored 2*, 2016, développé par Arkane Studios et édité par Bethesda Softworks.

Le joueur peut facilement retracer le quotidien du duc dans son palais à travers une architecture intérieure pensée comme lieu de résidence. Ici, le joueur s'approprié l'architecture pour y progresser, obtenir des renseignements et exploiter ses failles pour arriver à ses fins. Un type de jeu en particulier bénéficie fortement de cet aspect : ce sont les jeux d'infiltration. Ce sont des jeux où l'objectif est d'accomplir une mission : généralement voler un objet ou accomplir un assassinat tout en étant discret. S'approprier l'édifice pour rassembler des informations, atteindre sa cible ou tendre une embuscade est donc crucial pour ce genre de jeu. Il est possible de citer de nombreux cas différents, des architectures crédibles mais fictives d'*Hitman* et *Splinter Cell* aux architectures futuristes de *Deus Ex* ou victorienne de *Thief* en passant par les monuments historiques de la saga *Assassin's Creed*⁷⁹. Mais pour mentionner un cas exceptionnel et présentant des aspects rares, il est utile de revenir à *Dishonored 2*. Dans la grande ville de Karnaca se trouve la résidence d'un savant, le Grand Inventeur ducal Kirin Jindosh. Ancien élève de Sokolov, il est connu pour la création de nombreux mécanismes, pour de petits objets comme pour un nouveau type de soldat entièrement automatisé. Mais son plus grand ouvrage reste définitivement celui de sa résidence, nommée le « Manoir Mécanique ». Le joueur a pour mission d'infiltrer cette demeure et d'assassiner ou neutraliser Jindosh afin de secourir Sokolov. Comme dans les autres missions du jeu, le manoir est rempli de passages secrets, d'ennemis à contourner ou éliminer et de pièges à éviter. Mais la particularité du lieu réside dans ses mécanismes. Des leviers dispersés dans l'ensemble du manoir permettent de modifier entièrement l'apparence de la résidence, modifiant les chemins disponibles et la progression du joueur⁸⁰. Chaque mécanisme est réalisé de manière cohérente : le mur qui disparaît et la baignoire qui laisse place à une table sont visibles sous le sol, en attendant d'être rappelés. Le joueur peut aussi profiter des espaces libérés par les modifications spatiales pour s'infiltrer entre les murs et ainsi éviter de nombreux ennemis, jouissant d'un meilleur contrôle sur l'architecture de la demeure. Si d'ordinaire le joueur bénéficie d'une interaction poussée avec l'architecture, faisant de cette dernière un personnage à part entière, ce cas précis du Manoir Mécanique, pousse l'interaction plus loin proposant plusieurs pièces dans un même espace. En termes de *gameplay*, il est possible de dire qu'il y a plusieurs niveaux dans un même niveau, laissés au choix du joueur.

Lorsqu'un jeu est en cours de développement, le récit de ce dernier est pensé à travers la conception et l'organisation des environnements. Le décor est primordial à l'expérience du joueur. Dès les premiers jeux, l'architecture est un enjeu important du développement d'un jeu, même à une époque où les décors sont bien plus abstraits qu'aujourd'hui. L'exemple de *Pac-Man* est un point de départ intéressant⁸¹. Le joueur se retrouve à incarner la célèbre boule jaune éponyme, enfermée dans un labyrinthe où rôdent de dangereux fantômes. Le but du jeu étant de manger un fruit avant de pouvoir inverser les rôles et chasser les fantômes, le

⁷⁹ *Hitman*, 2016, développé par IO Interactive et édité par Square Enix ; *Tom Clancy's Splinter Cell*, 2002, développé et édité par Ubisoft ; *Deus Ex*, 2000, développé par Ion Storm et édité par Eidos Interactive ; *Thief*, 2014, développé par Eidos Montréal et édité par Square Enix.

⁸⁰ Court extrait vidéo de l'arrivée au Manoir Mécanique : <https://youtu.be/aMfQgi57i8A>

⁸¹ *Pac-Man*, 1980, développé et édité par Namco.

labyrinthe remplit plusieurs fonctions. Au début, le joueur est chassé dans un labyrinthe, figure typique de l'errance et de la perte spatiale, où les mouvements sont imprévisibles et les dangers invisibles. Puis lorsqu'il devient le chasseur, ce même labyrinthe devient alors son outil pour progresser, piéger et dévorer les fantômes en maîtrisant ses déplacements et en prévoyant ceux de ses prois. Le décor abstrait devient inhérent et indissociable du *gameplay*. De la même manière, les jeux cités précédemment ne peuvent se passer de leurs édifices monumentaux et explorables, sous peine de paralyser le joueur et de le frustrer dans sa découverte. Plus ancien, *Maze War* est un pionnier du jeu de tir à la première personne⁸², où deux joueurs s'affrontent, là encore, dans un labyrinthe. Cette fois-ci en vue subjective, le jeu utilise le labyrinthe pour perdre le joueur dans ses déplacements tout en ajoutant un aspect anxiogène quant à la position inconnue du second joueur, pouvant apparaître à tout moment⁸³.

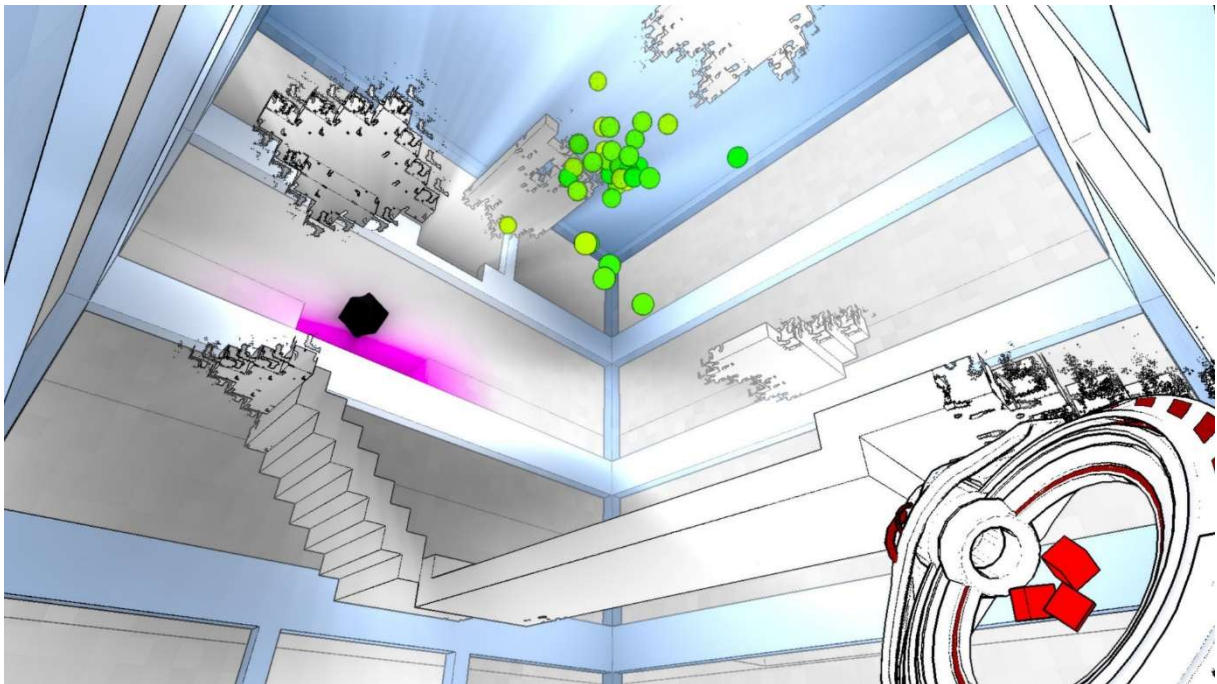


Figure 10 : un espace non-euclidien typique du jeu Antichamber.

Cette esthétique du labyrinthe s'est développée et a même parfois touché du doigt le concept d'architecture mathématiquement impossible. Recevant directement l'influence de Maurits Cornelis Escher, artiste néerlandais principalement connu pour ses gravures présentant des constructions impossibles dérivées de divers principes mathématiques, ces architectures matériellement impossibles dans le monde réel peuvent prendre forme dans l'univers vidéoludique, lui aussi mathématique et informatique à sa genèse. Très tôt, des gravures d'Escher comme *Cycle*, réalisée en 1938, servent d'inspiration à certains jeux. *Q*Bert* est sorti en 1982 et reprend cet environnement de pyramide cubique où chaque face d'un cube possède sa propre gravité et permet au joueur d'explorer cette forme déroutante⁸⁴. Plus

⁸² *Maze War*, 1974, développé et édité par Steve Colley.

⁸³ Sophie Laroche, *Architectures impossibles*, Catalogue d'exposition., Gand, Snoeck, 2022, 327 p.

⁸⁴ *Q*Bert*, 1982, développé et édité par Gottlieb.

récemment, les avancées technologiques dans le développement des moteurs de jeux vidéo ont permis d'améliorer ce concept. *Antichamber* propose au joueur d'explorer un bâtiment dont les lois spatiales, physiques et logiques ne correspondent absolument pas à celles de notre monde⁸⁵. Ainsi, un simple couloir allant d'une pièce à une autre et qui amène le joueur à tourner en rond n'amènera pas à la même salle si il est pris dans l'autre sens ou à reculons. De la même manière, des escaliers amèneront à différentes destinations selon là où le joueur regarde en empruntant l'escalier. Par ce jeu de vision et de déplacement, ce bâtiment dépend d'une architecture non-euclidienne⁸⁶. Ces principes de déplacement diffèrent de ce que le joueur connaît. Pourtant, rien n'indique à ce dernier comment progresser dans le jeu. Contrairement à un jeu de société, le jeu vidéo invite à l'exploration et à la découverte des règles du jeu par l'essai et l'erreur. C'est en explorant plusieurs idées et possibilités que le joueur découvre le fonctionnement d'un jeu, ou ici, d'un déplacement spatial demandant une adaptation à de nouvelles règles physiques.

Enfin, le jeu vidéo peut aussi permettre de représenter des espaces totalement fantastiques, parfois même oniriques. Dans le domaine vidéoludique, ce genre d'architecture a souvent pour but de présenter la psyché d'un personnage et sert de métaphore à l'exploration du subconscient humain ou alors d'expression de divers troubles mentaux. Pour ne citer que quelques jeux, les exemples choisis ici seront *Alice: Madness Returns* et *Psychonauts 2*⁸⁷. Le premier s'inspire de l'univers d'*Alice au Pays des Merveilles* et met en scène Alice Lidell⁸⁸, la jeune fille ayant inspiré le personnage d'Alice à Lewis Carroll. Dans le jeu, cette dernière a connu un événement traumatique lors de son enfance à travers l'incendie de sa maison et la mort de ses parents. Si le personnage est en réalité dans une maison de correction suivie de près par un psychiatre, la majorité du jeu se déroule dans le Pays des Merveilles, une projection psychique de l'imagination d'Alice et reflet de ses traumatismes. Souffrant d'une amnésie dissociative⁸⁹, le joueur, à travers Alice, doit alors explorer une version cauchemardesque et gore du Pays des Merveilles pour apprendre progressivement la réalité sur ce qui s'est passé dans l'enfance d'Alice et qu'elle a préféré oublier. Les niveaux du jeu reprennent logiquement des lieux connus du public comme le labyrinthe ou le château de la Reine de Cœur mais certains de ces endroits sont détruits, attaqués par la végétation ou transformés en des environnements grotesques peuplés d'abominables ennemis pour les

⁸⁵ *Antichamber*, 2013, développé et édité par Alexander Bruce.

⁸⁶ Le terme non-euclidien renvoie à la notion de géométrie non-euclidienne. Une architecture non-euclidienne serait donc une architecture ne respectant le cinquième postulat mathématique d'Euclide. L'architecture en question n'est alors plus limitée par le concept de parallèles et peut proposer des détournements étranges comme ceux cités dans le texte.

⁸⁷ *Alice: Madness Returns*, 2011, développé par Spicy Horse et édité par Electronic Arts ; *Psychonauts 2*, 2021, développé par Double Fine Productions et édité par Xbox Game Studios.

⁸⁸ *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*, 1865, écrit par Lewis Carroll.

⁸⁹ L'amnésie dissociative est un type d'amnésie qui peut survenir à la suite d'un épisode de stress intense ou d'un événement traumatique. Les souvenirs concernés sont inconsciemment bloqués par la personne souffrante comme un moyen de protection de l'événement traumatique mais peuvent encore influencer son comportement, de manière supposément irrationnelle. Ces souvenirs peuvent être récupérés partiellement ou totalement à la suite d'un traitement psychothérapeutique ou d'un autre événement particulier, plongeant fréquemment les patients dans une profonde détresse.

endroits cachant les souvenirs les plus traumatisants d’Alice. Dans *Psychonauts 2*, le personnage principal est un psychonaveur appelé Raz, un soldat maîtrisant des pouvoirs psychiques, notamment celui d’entrer dans le cerveau d’autres personnes pour explorer leur conscience. À nouveau, le joueur explore des environnements tantôt colorés, tantôt cauchemardesques, à la recherche de souvenirs et autres causes de stress ou de traumatismes chez certaines personnes. Les univers reflètent l’état mental des personnes examinées et proposent un *gameplay* axé sur l’exploration de ces zones afin de mieux comprendre la personne et développer les pouvoirs du protagoniste. Par exemple, l’un des niveaux se déroule dans l’esprit d’un dentiste dérangé. Le décor du début du niveau ressemble à un cabinet de dentiste comportant une salle d’attente et un bureau pour la secrétaire. Plus le joueur progresse, plus l’environnement devient oppressant : les couloirs prennent la forme de tubes de chair rappelant un œsophage, les portes deviennent des mâchoires ouvertes et de gigantesques dents servent de plateformes mobiles pour avancer dans le niveau.



Figure 11 : un niveau de *Psychonauts 2*, se déroulant dans la psyché d'un dentiste dérangé. L'architecture illustre différents traumatismes de manière fantaisiste et métaphorique.

L’architecture dans le jeu vidéo peut donc remplir différents rôles, offrant plus ou moins d’opportunités d’exploration au joueur selon l’importance de l’édifice. Dans le jeu vidéo, l’architecture devient un personnage à part entière qui délivre une histoire, une personnalité ou le reflet d’un événement ou d’un personnage. Le décor d’un jeu, qu’il soit explorable ou non, est primordial à ce dernier et joue un rôle considérable dans les souvenirs laissés au joueur après sa partie, au même titre que le scénario, les personnages, les musiques ou d’autres éléments pouvant marquer les esprits. Des codes sont parfois respectés, notamment dans les jeux d’horreur où il est fréquent de retrouver des labyrinthes sombres formés par des couloirs ou des caves remplies de produits toxiques. Dans la saga *Hitman*, le protagoniste mélange savamment déguisement corporel et appropriation de l’architecture pour passer inaperçu et s’infiltrer dans divers endroits⁹⁰. Enfin, il a été montré que l’architecture réelle

⁹⁰ S. Genvo, « Les jeux vidéo, un “bien culturel” », art cit.

reproduite présente malgré tout une part de fiction pour le bien de l'œuvre vidéoludique et que l'architecture de fiction fait généralement référence à des styles ou des mouvements réels qui sont réappropriés par les *level designers*. Évidemment, le cas de l'architecture fictive comporte aussi toutes les créations des développeurs représentant des univers mathématiquement impossibles ou des mondes psychiques, oniriques ou autres et qui reprennent alors non pas nécessairement des codes architecturaux réels mais des lois mathématiques ou des objets issus du monde réel ou des analyses psychologiques. Ces architectures, ou niveaux, sont mis bout à bout par le *game designer* pour raconter une histoire, ce dernier jouant le rôle d'architecte de la narration⁹¹.

3. La sculpture dans le décor vidéoludique

La sculpture est une forme d'art qui demande nécessairement du relief. Ce relief, même léger, implique que l'angle de vue du spectateur joue un rôle crucial dans l'appréciation de l'œuvre. Si celle-ci demande parfois un ou plusieurs points de vue précis, la façon dont elle est exposée limite donc le regard du spectateur. Durant la Renaissance italienne, les bustes étaient généralement placés en hauteur dans les intérieurs et ceux-ci étaient réalisés avec cet angle de vue en tête, ce qui implique quelques raccourcis physiques et modifications par l'artiste pour que l'œuvre soit logique vue d'en bas. De nombreuses techniques de sculpture existent mais il est notamment possible de citer le modelage. Technique la plus primaire, elle permet au sculpteur de manipuler son matériau et d'en obtenir la forme qu'il veut par différents mouvements. Ce travail de manipulation de la matière pour produire un objet en relief, et donc en trois dimensions, peut être rapproché du travail des modélisateurs, produisant un objet virtuel en trois dimensions par le biais de différents logiciels, sur lequel ils appliquent des textures comme un sculpteur peindrait son œuvre ou la vernirait. À cet égard, les jeux vidéo présentant des univers en trois dimensions sont donc techniquement remplis de sculptures virtuelles, qu'il s'agisse de personnages animés, de décors ou d'objets⁹². De plus, il n'est pas question ici de s'interroger sur la valeur des modélisations 3D qui composent les jeux vidéo, bien que celle-ci soit une question tout à fait légitime. Parler de sculpture dans un jeu vidéo peut avoir un sens bien plus littéral. Comme pour la peinture et l'architecture, de nombreuses autres formes d'art sont représentées dans les jeux vidéo, y compris la sculpture, notamment à travers de nombreuses statues⁹³. Ces statues et sculptures peuvent apparaître pour diverses raisons et remplir différents rôles. D'autant que contrairement à l'architecture, la sculpture a dans le monde réel un rapport plutôt passif avec son spectateur. Là où l'architecture est exploitable, une sculpture ne propose pas d'autre interaction que l'observer, tourner autour d'elle et en comprendre le sens ou la représentation⁹⁴. La peinture peut sembler similaire en ce sens, mais il a été démontré que son équivalent vidéoludique peut

⁹¹ Voir glossaire pour *game designer* ; Sébastien Genvo, « Jeux vidéo », *Communications*, 2011, vol. 88, n° 1, p. 93.

⁹² SELL TV, [Documentaire] *Art et Jeux Vidéo - Épisode 3: Arts Visuels*, <https://www.youtube.com/watch?v=zGCLOZnpffU>, 1 octobre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

⁹³ Jean Zeid, *Art et jeux vidéo*, Paris, Palette..., 2018, 92 p.

⁹⁴ Andreas Inderwildi, *An ode to video game statues Stanning statues with Elden Ring and others.*, <https://www.eurogamer.net/an-ode-to-video-game-statues>, 22 juillet 2022, (consulté le 9 juin 2023).

remplir de nombreux rôles, notamment informatifs mais surtout magiques lorsque le tableau devient un monde à part, chose impossible dans le monde réel. Il semble donc intéressant d'observer cette diversité et d'observer si elle correspond à des rôles et méthodes de représentation qui pourraient se retrouver dans le monde réel et si la sculpture dans le jeu vidéo lui permet de nouveaux rôles et actions.

Tout d'abord, les sculptures peuvent, à l'instar de notre monde, remplir un rôle d'objet décoratif et renvoyer à divers sujets iconographiques. Ces sujets peuvent expliquer différents points de l'univers du jeu, on peut alors parler de *storytelling*. Les jeux du studio FromSoftware sont des jeux exemplaires en termes d'usage de la sculpture. La saga des *Dark Souls* se déroule dans des univers médiévaux ravagés par des morts-vivants et dont les nombreuses ruines comportent fréquemment des statues brisées. Idem dans *Elden Ring* bien que la carte du jeu y soit bien plus grande et libre, permettant d'éparpiller les lieux importants et cacher des sculptures dans des endroits reculés. Enfin, le jeu *Sekiro: Shadows Die Twice* se déroule au Japon durant l'ère Sengoku⁹⁵, dans un univers alternatif où les monstres et les phénomènes magiques existent⁹⁶. Dans tous ces jeux, il est fréquent pour le joueur d'interagir avec des sculptures. Dans ces jeux, les statues peuvent représenter des personnes réelles dans les univers mais aussi raconter des histoires. Par exemple, dans *Dark Souls*, la cathédrale d'Anor Londo, décrite plus tôt, comporte plusieurs statues qui décorent des niches dans l'édifice. Ces statues ne sont pas placées là pour unique but de décoration. Le joueur se trouvant dans un édifice de culte, elles représentent la divine famille régnant sur le royaume. On peut y voir Gwen, le roi-dieu de la foudre et du soleil, représenté de face, tenant son épée dorée devant lui, plantée vers le bas. Il est entouré deux statues placées plus en avant, représentant des Gardes d'Argent, garde d'élite personnelle de Gwen. À sa gauche, une statue de sa fille Gwenevere se présente de la même manière, elle se tient de face et joint les mains au niveau de son bas-ventre, dans une posture calme et sereine, digne de sa prestance. Ces deux personnages sont visibles plus tard dans le jeu et il est donc possible de confirmer le réalisme des statues par rapport à leurs modèles. Les joueurs ont cependant rapidement remarqué l'absence de statue dans une niche située à la droite de Gwen. En effet, ce dernier a eu deux fils. Le premier est Gwendolin, fils qu'il a élevé comme s'il était une fille à cause de son affinité avec la lune, symbole féminin au Japon. Celui-ci est une divinité mineure qui n'est cependant pas l'absent de la niche car il est le second fils du roi. Gwen a eu un autre fils, son premier, qui était sa fierté, connu comme étant le dieu de la guerre et ayant hérité des pouvoirs de son père. Cependant, lors d'une violente guerre opposant les dieux aux Dragons Anciens, celui-ci s'allia aux dragons et combattit avec eux contre les dieux. Furieux, Gwen effaça son existence de tous les registres, bannit son nom et détruisit toute représentation de son fils, qui est théorisé comme étant un ennemi emblématique de *Dark Souls III*, le Roi-Sans-Nom⁹⁷. C'est la statue du dieu banni qui manque dans la niche. À travers un petit espace présenté au joueur,

⁹⁵ Au Japon, l'ère Sengoku correspond à une période de conflits militaires et de problèmes sociaux, s'étendant du milieu du XV^e siècle à la fin du XVI^e siècle.

⁹⁶ *Sekiro: Shadows Die Twice*, 2019, développé par FromSoftware et édité par Activision.

⁹⁷ NoctusCornix, *[Spoilers] The Identity of the Nameless King*, www.reddit.com/r/DarkSouls3JPN/comments/4c0bpx/spoilers_the_identity_of_the_nameless_king/, 26 mars 2016, (consulté le 11 juin 2023).

qui sert à première vue de décor, une importante partie de l'histoire est révélée à ce dernier, pour peu qu'il ait les connaissances nécessaires sur les événements du passé. Ici les statues sont en marbre dont certains détails sont dorés et il est impossible de savoir si elles étaient peintes par le passé, ayant, si c'est le cas, perdu toute trace de polychromie. Elles sont en bon état de conservation et l'emplacement vide ne présente que le support dénué de sculpture, démontrant que le retrait de la statue s'est fait méthodiquement et systématiquement et non dans un accès de rage personnel du roi Gwen. Cet exemple se retrouve décliné dans plusieurs jeux de la saga mais l'idée à retenir est que ce qui est un élément de décor pour le joueur est en réalité bien plus que cela pour les personnages de l'univers. Reliques d'un passé depuis longtemps oublié, leur existence et placement doit être pertinent pour que l'univers soit cohérent et ces statues participent à l'écriture de l'histoire du jeu. Le joueur, une fois doté de quelques connaissances en histoire *in game* peut s'improviser historien de l'art et théoriser sur les symboles, iconographies et emplacements des différentes œuvres dans le jeu. Le décor, à travers ses sculptures, se révèle être plus que cela et raconte une histoire, réservée aux joueurs les plus curieux et informés.

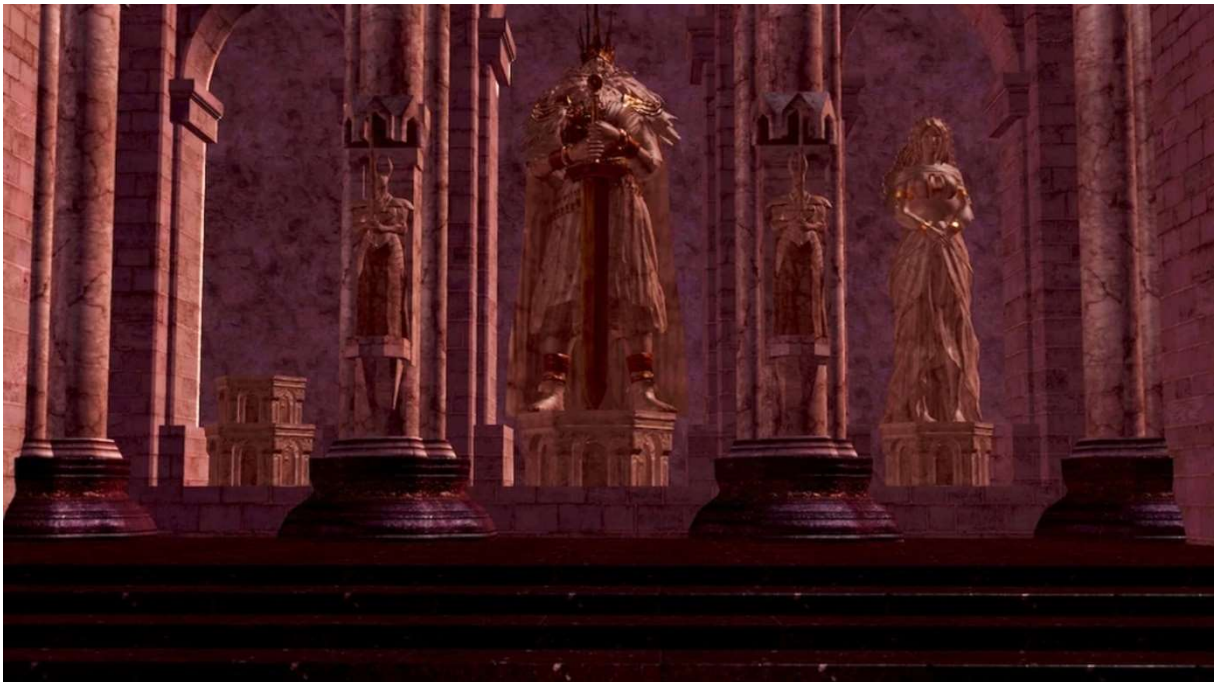


Figure 12 : statues présentes dans la cathédrale d'Anor Londo, dans Dark Souls. La niche vide à gauche raconte une histoire par rapport aux deux personnages situés au milieu et à droite, respectivement Gwen et Gwenevere.

Dans *Elden Ring*, les joueurs peuvent à un certain moment de l'histoire se rendre dans une large zone souterraine comprenant plusieurs anciennes cités oubliées du monde de la surface. Dans ces zones mystérieuses, dont les joueurs n'ont pas encore percé tous les secrets, sont par moments placées de gigantesques statues, représentant une sorte d'homme décharné et squelettique assis sur un trône. Celui-ci agrippe fermement les accoudoirs de son trône et a la tête penchée vers l'avant. Dans ce cas de figure particulier, le joueur ne sait pas si il fait face au cadavre d'un géant ou à une gigantesque statue, ce qui rend l'objet encore plus particulier. Outre cet aspect mystérieux et inquiétant, le joueur comprend vite qu'une statue de ce genre est aussi synonyme de l'apparition d'un ennemi important. En effet, chaque

endroit où apparaît ce genre de statue, à chaque fois la même, un boss apparaît et confronte le joueur. Bien que le mystère sur la nature de cet objet soit entier, cette gigantesque sculpture humanoïde permet au joueur de s'interroger sur l'histoire et le passé des lieux qu'il explore tout en sachant que ces zones renferment de nombreux dangers. Dans *Sekiro*, le joueur arrive à un moment à un moment en bas d'une vallée, dans une clairière. Dans cette clairière le joueur se retrouve face à face avec une gigantesque statue en pierre de Buddha, couché et dont la main droite est tendue vers le bas de la clairière. Si le joueur suit la main, il aperçoit un singe blanc de dos qui s'avère être un ennemi remarquable pour le joueur, défendant un objet que ce dernier convoite. La statue de Buddha n'est pas la seule présente dans le jeu, mais elle est définitivement la plus massive. La surabondance de sculptures et d'idoles bouddhiques renvoient aux croyances religieuses dans le Japon de l'ère Sengoku tandis que la spiritualité du bouddhisme justifie de nombreux phénomènes magiques dans l'univers de *Sekiro*, tels que la réincarnation du protagoniste ou le fait que certains ennemis possèdent plusieurs vies.

Les statues peuvent aussi avoir un autre intérêt, cette fois bien plus lié au *gameplay* et à certaines interactions. Le joueur peut en effet parfois interagir avec différentes sculptures, soit directement en pressant un bouton en face d'une, soit indirectement où le simple fait que la sculpture soit visible de loin puisse servir de marqueur directionnel au joueur. Dans *Sekiro* à nouveau mais aussi dans *Divinity: Original Sin II*⁹⁸, le joueur peut régulièrement trouver des statues qui ont un intérêt majeur dans sa quête. Dans le premier, le joueur croise fréquemment de petites statues, appelées idoles du sculpteur et qui représentent probablement des Ashura, symbole de démons violents et malveillants dans le bouddhisme. Ceux-ci permettent au joueur de s'y reposer, restaurer sa vie mais aussi d'y améliorer son personnage. La mort étant un aspect majeur du *gameplay*, le joueur réapparaît à la dernière idole avec laquelle il a interagit après sa mort. Le joueur est donc obligé d'interagir avec ces petites sculptures afin de progresser dans le jeu et ne pas rester trop faible face à ses ennemis. La contrepartie est qu'à chaque repos, les ennemis de base réapparaissent eux aussi, ce qui permet néanmoins au joueur de les affronter pour obtenir à nouveau certaines récompenses. Dans le second, les statues servent de points de repère au joueur, qui peut les voir de loin sur sa carte et s'en approchant peut y sauvegarder et y placer un point de réapparition. Un autre exemple notable se trouve dans *Genshin Impact*⁹⁹. Dans ce jeu, la carte du monde est divisée en nations, chacune sous la protection d'un dieu différent. Le jeu se présente aussi comme un monde ouvert que le joueur peut explorer à sa guise. Dans chaque nation, des statues sont placées, représentant le dieu de la nation où le joueur se trouve et remplissent plusieurs rôles. D'abord, chaque statue émet un faisceau de lumière, bleu si elle a été découverte ou rouge si le joueur ne l'a pas encore trouvée. Ainsi, lors de son exploration, le joueur peut suivre ses faisceaux qu'il voit de loin pour trouver de nouvelles statues. Interagir avec ces statues bénéficie au joueur car ce faisant, une partie de la carte du joueur se dévoile, lui révélant le paysage environnant et parfois certains secrets ou quêtes. Elles sont aussi des lieux importants où le joueur peut réaliser des offrandes à l'aide d'objets à collectionner afin d'obtenir diverses

⁹⁸ *Divinity: Original Sin II*, 2017, développé et édité par Larian Studios.

⁹⁹ *Genshin Impact*, 2020, développé et édité par miHoYo.

récompenses et d'augmenter son endurance pour pouvoir courir et escalader plus longtemps. Les statues servent aussi au joueur de points où celui-ci peut restaurer la vie de ses personnages mais aussi et surtout de téléporteurs, afin que le joueur n'ait pas à traverser à pied la carte du monde pour revenir à un endroit déjà visité. Ces statues permettent donc au joueur de guider son exploration mais aussi de l'y aider en dévoilant la carte du jeu. Le personnage principal a aussi la particularité de pouvoir emprunter les pouvoirs de chaque divinité représentée sur une statue avec laquelle il interagit, ce qui permet au joueur de débloquent de nouveaux pouvoirs et opportunités de *gameplay* au fur et à mesure que celui-ci progresse dans le jeu et découvre de nouvelles zones.



Figure 13 : la griffe d'or présente dans Skyrim, ici vue de dessous, révélant les glyphes animaliers pour ouvrir la porte à l'arrière-plan.

Dans *The Elder Scrolls V: Skyrim*, les sculptures peuvent jouer un rôle légèrement différent¹⁰⁰. En effet, il est possible de mentionner de grandes statues présentes en ville et dans la nature qui marquent le paysage tout en symbolisant les différentes divinités majeures de l'univers, y compris celles dont le culte est interdit et mal perçu, mais de plus petits objets sculptés permettent de citer une nouvelle fonction, toujours liée au *gameplay*. L'une des premières quêtes secondaires du monde ouvert de *Skyrim* invite le joueur à récupérer un précieux objet volé à un marchand. Cet objet est une pièce ouvragée nommée « Griffe d'or ». Justement nommé, l'objet prend la forme d'une griffe de dragon, créature légendaire et présente dans l'univers du jeu, réalisé à partir d'or. Cet objet est trouvé dans un camp de bandits, ceux-là même ayant commis le vol et s'étant réfugié dans un tertre abandonné. Or, après avoir obtenu la griffe, le joueur continue son exploration du tertre et fait face à une porte présentant trois cadrans circulaires concentriques. Sur chacun de ces cadrans rotatifs, sont dessinés dans la pierre des symboles animaliers, qui changent lorsque le joueur tourne un cadran. Or, le joueur découvre qu'en examinant la Griffe d'or et en regardant sous les phalanges, il peut observer les mêmes symboles animaliers. Il ne lui reste alors plus qu'à aligner les bons animaux sur la porte, insérer la griffe dans les orifices prévus dans la porte et

¹⁰⁰ *The Elder Scrolls V: Skyrim*, 2011, développé et édité par Bethesda.

la tourner pour que la porte s'ouvre et permette au joueur d'accéder à la zone la plus profonde du tertre, où il peut trouver un trésor et combattre un puissant ennemi, ce qui lui octroie ensuite un puissant pouvoir. Le joueur peut ensuite ramener la griffe au marchand qui le récompense grassement pour les risques pris. Si cette griffe est la plus connue du fait de son apparition précoce dans le jeu, de nombreuses autres griffes sont disponibles, dans différents matériaux et servant toujours à l'ouverture de portes cachées menant au plus profond d'un tertre. Des griffes en corail, diamant, ébène, émeraude, verre et autres matériaux sont présentes dans le jeu. À chaque fois, la résolution de l'énigme demande au joueur de trouver la griffe et de faire tourner le modèle en trois dimensions afin de pouvoir observer les symboles et leur ordre sous les phalanges. Cette interaction pousse le joueur à regarder la petite sculpture sous différents angles, ce qui, bien qu'optionnel, est nécessaire à l'obtention de pouvoirs uniques et de récompenses généreuses.

Dans certains jeux, le gigantisme de certaines sculptures permet au joueur de se déplacer différemment. Nul besoin de faisceau de lumière si la sculpture elle-même se voit de loin. Dans le jeu *Sable*¹⁰¹, le joueur incarne une jeune fille nommée Sable qui parcourt un grand paysage désertique à l'aide de son véhicule. Grand désert souvent vide d'architecture, le joueur peut néanmoins se repérer à l'aide de gigantesques sculptures visibles de loin. Lorsqu'un de ces statues présente une forme humanoïde, le joueur peut ainsi différencier la face du dos d'une statue, ce qui permet non seulement à ce dernier d'avoir un objectif, un grand monument étant synonyme de lieu intéressant, mais aussi de savoir où il se situe dans son environnement en servant de la statue comme d'un point de repère. Dans *Sable*, une gigantesque statue de deux rois joignant leurs mains en hauteur permet à la fois de symboliser une arche dans le paysage mais aussi de montrer au joueur la route qu'il doit emprunter. Or, cette statue est aussi un élément du décor avec lequel le joueur peut interagir en l'escaladant, ce qui lui permet, une fois en haut, d'avoir une vision périphérique sur le paysage et ainsi observer les lieux méritant son attention et définir sa prochaine destination. Dans le jeu *Shadow of the Colossus*¹⁰², ce sont les ennemis qui sont gigantesques. Le joueur doit affronter dans ce jeu ne présentant ni donjon ni village, seize colosses qui sont les seuls ennemis du jeu. Ces colosses sont cependant représentés par des statues dans le temple que le joueur visite au début du jeu. Lorsque le joueur réussit à battre un de ces colosses, la statue dans le temple s'effondre, ce qui permet au joueur de mesurer sa progression et d'identifier les colosses manquants à sa quête. Ici, les statues ne montrent pas directement le chemin au joueur mais lui permettent de connaître son avancement et lui donnent des indices sur la route qu'il doit ensuite emprunter. Certains jeux sont cependant très directifs lorsqu'il s'agit d'accompagner le joueur dans une direction. Dans *Elden Ring*, des statues déformées trônent parfois dans le paysage, généralement en haut d'une falaise ou d'un promontoire rocheux. Ces étranges statues au dos courbé regardent dans une direction particulière et tendent la main droite. Lorsque le joueur touche la statue, un faisceau lumineux se dirige légèrement vers la direction pointée, montrant au joueur qu'un lieu d'intérêt se trouve dans cette direction. Cela permet généralement au joueur de découvrir un donjon caché ou un trésor gardé par quelques

¹⁰¹ *Sable*, 2021, développé par Shedworks et édité par Raw Fury.

¹⁰² *Shadow of the Colossus*, 2005, développé par Team Ico et édité par Sony Computer Entertainment.

monstres. De la même manière, dans le jeu d'énigmes *The Witness*¹⁰³, certaines statues cachées montrent une personne en train de résoudre une énigme que le jeu propose à proximité. Cette-fois ci, ce sont les statues qui sont cachées et qui permettent au joueur d'obtenir une précieuse aide dans la résolution des différentes énigmes auxquelles il est confronté. La statue semble être faite en pierre grossièrement taillée et se positionne assise, le poing contre le menton tandis qu'elle résout l'énigme, ce qui rappelle la position du *Penseur* d'Auguste Rodin, renvoyant là encore à l'action de réfléchir.

Enfin les sculptures peuvent provoquer diverses émotions chez le joueur. Le fait que les statues soient généralement conçues dans un but de mimésis permet au joueur de s'identifier à la représentation figurée en face de lui, cela appelle à l'empathie du joueur, trop souvent étouffée par la violence de certains jeux¹⁰⁴. Dans *RiME*¹⁰⁵, le joueur incarne un jeune garçon se réveillant échoué sur une île mystérieuse et est accompagné d'un renard dans son exploration de celle-ci. Au cours de ses pérégrinations, il peut tomber sur différentes statues positionnées de manière à ce qu'elles se cachent le visage. Par rapport à l'histoire du jeu, le joueur est alors à un moment clé de l'histoire, traitant des thèmes comme la tristesse ou la mort, symbolisés par une ambiance obscure et une pluie incessante. Les statues qui semblent pleurer ajoutent alors à cette atmosphère. Le joueur a alors vécu des événements qui appellent chez lui une certaine tristesse et voir ces statues ne font que renforcer les états du protagoniste et du joueur. Dans *Gris* qui est un jeu traitant de thèmes comme le traumatisme, le joueur vit une aventure mélancolique en suivant la jeune Gris cherchant à récupérer sa voix¹⁰⁶. Dès le début du jeu, la jeune héroïne se réveille dans la paume d'une statue féminine en train de s'effondrer. Alors que Gris tente de chanter, elle se rend compte qu'elle a perdu sa voix et la statue finit de s'effondrer, ce qui projette Gris au sol et la fait commencer son aventure. Par le gigantisme de la statue, son expression figée et masquée par l'état de décomposition, le joueur est directement plongé dans un état émotionnel intense qui dessine l'ambiance globale du jeu à suivre. Cette émotion est d'autant plus renouvelée lorsqu'à la fin du jeu, après que Gris a retrouvé la capacité de chanter, la statue revient et l'aide à affronter le dernier monstre du jeu, symbole ultime du traumatisme personnel de Gris. Cette dernière enlace la statue et les deux pleurent avant que Gris ne la quitte pour finir le jeu et accomplir sa dernière tâche. *Sea of Solitude* est un autre jeu d'exploration et d'aventure où le joueur incarne une jeune fille seule et se transformant peu à peu en monstre¹⁰⁷. Elle décide alors d'explorer la ville et observer les monstres qui l'habitent afin de comprendre son mal. La ville est cependant submergée par les eaux, elle doit donc se déplacer à l'aide d'un petit bateau à moteur. Au cours de son aventure, elle peut croiser une statue dont on ne peut voir que le haut, le reste étant sous l'eau. Celle-ci semble représenter une personne et le joueur ne peut qu'apercevoir le haut du crâne jusqu'aux yeux et une main tendue vers le ciel. Alors que le

¹⁰³ *The Witness*, 2016, développé et édité par Thekla, Inc.

¹⁰⁴ La mimésis est ici utilisée au sens artistique du terme. Elle concerne donc un aspect qui vise à reproduire le réel. Ici, les statues essaient de reproduire des modèles humains pour que le joueur puisse se projeter sur les statues et s'y identifier.

¹⁰⁵ *RiME*, 2017, développé par Tequila Works et édité par Grey Box et Sky Foot.

¹⁰⁶ *Gris*, 2018, développé par Nomada Studio et édité par Devolver Digital.

¹⁰⁷ *Sea of Solitude*, 2019, développé par Jo-Mei Games et édité par Electronic Arts.

joueur a déjà bien avancé dans le jeu et a compris que les monstres sont des métaphores représentant les émotions négatives et que le mal vient de la solitude de la protagoniste, la statue semble représenter une personne en train de se noyer, tendant la main vers le ciel en attente d'une aide qui ne vient jamais. Le joueur fait alors le parallèle entre la solitude de la protagoniste et celle de la statue afin de lui faire ressentir une forte émotion empathique, accentuée par l'imposante taille de la statue.



Figure 14 : début du jeu Gris et représentation d'une statue en train de se briser, symbolisant le désespoir de la protagoniste.

Mais les émotions tristes et mélancoliques ne sont pas les seules que les statues peuvent transmettre. En effet, les statues deviennent parfois des éléments oppressant le joueur et le confrontant à des défis demandant toute sa concentration. Pour reprendre l'exemple d'*Elden Ring*, les statues ne font pas qu'aider le joueur ou lui raconter une histoire. Dans certains donjons, des petites sculptures de gargouilles décorent des piliers et crachent du feu dans plusieurs directions, entravant la progression du joueur jusqu'à ce que celui-ci donne un coup dans le pilier afin de le faire se baisser et ne plus craindre les petits monstres de pierres. Cependant, le joueur n'est pas à l'abri d'autres dangers sculptés. Parmi les ennemis que le joueur peut rencontrer, il peut notamment faire face à un duo de gargouilles, cette fois-ci bien plus grandes. Celles-ci sont faites de pierre et prennent vie pour affronter le joueur à l'aide d'armes en pierre ou en crachant du feu à l'instar de leurs petits équivalents. Dans *Dishonored 2*, certaines statues en pierre représentent l'antagoniste du jeu, une puissante sorcière. Or, ces statues ne sont pas réellement des œuvres à sa gloire, car elle les a elle-même réalisées à l'aide de ses pouvoirs magiques. Ainsi, chacune de ces statues servent en réalité de sentinelles à l'ennemie principale. Si le joueur se fait repérer par une des statues, celle-ci se meut par à-coups et hurle sur le joueur d'un cri strident, destiné à alerter les troupes ennemies de la présence et de l'emplacement du joueur. Les statues deviennent donc là un élément indestructible à éviter, sous peine d'avoir sa position révélée à tous les ennemis de la zone.

Dans le jeu *The Forgotten City*¹⁰⁸, les statues sont aussi un danger mobile. Au début, le joueur croise ces représentations humaines extrêmement réalistes jusque dans leur mouvement au cours de son exploration. Ces statues dorées sont cependant inquiétantes car elles chuchotent au passage du joueur et certaines tournent la tête pour le suivre du regard lorsque celui-ci ne les regarde pas. Plus tard dans le jeu, un évènement leur rend la pleine possession de leurs mouvements et elles deviennent une force ennemie dangereuse, tentant de transformer en statue dorée tout être vivant n'étant pas comme elles, punition infligée par le dieu régissant la ville de Rome où se déroule le jeu. Le joueur doit alors à nouveau éviter ces nouveaux ennemis qu'il a croisés tant de fois auparavant.

Les sculptures dans les jeux vidéo peuvent donc prendre de nombreuses formes et remplir encore plus de rôles. Que ce soit pour le décor, raconter une histoire, montrer le chemin, guider le joueur, l'aider dans sa quête ou lui transmettre des émotions et parfois même lui imposer des ennemis, la sculpture prend généralement forme humaine afin que le joueur puisse s'identifier à la sculpture et mieux recevoir le message que celle-ci veut faire passer. En effet, certaines sculptures abstraites existent dans le domaine du jeu vidéo, mais leur abstraction sert généralement de décor ou de référence à un style artistique particulier, bien qu'elles soient aussi parfois des représentations d'œuvres réelles comme *Cloud Gate* de l'artiste Anish Kapoor à Chicago, reproduite dans *Watch Dogs*¹⁰⁹, le jeu se situant à Chicago. Globalement, les œuvres sculptées partagent des similitudes avec les sculptures réelles, en ce sens qu'elles permettent de présenter l'histoire, la hiérarchie, les évènements, les personnages importants et les divinités d'un univers fictionnel. La sculpture se veut comme un art persistant, généralement réalisé dans des matériaux durables et résistant au passage du temps. Elles sont aussi parfois des objets de vénération, comme les statues de la déesse-mère Marika dans *Elden Ring*, visibles à travers toute la carte du jeu et devant lesquelles certains PNJ prient et chantent des louanges. À cela s'ajoute le fait qu'une statue détruite par le temps ou la guerre est la preuve de l'existence d'un monde précédant un évènement, même si celui-ci n'est pas visible pour le joueur. Comme pour les statues grecques retrouvées brisées lors de fouilles archéologiques, la sculpture raconte une histoire et les voir brisées ou manquantes joue sur le pathos des joueurs pour leur faire comprendre qu'un évènement malheureux s'est déroulé et que le monde d'avant s'est brisé, à l'instar de la statue.

B. L'art comme outil de création vidéoludique

1. Le jeu vidéo comme terrain d'expression littéraire et musical

Il existe cependant d'autres formes d'art qui sont moins directement visibles dans le jeu mais qui relèvent de sa réalisation technique. La musique et la littérature, par exemple, sont deux arts extrêmement liés. Ils se répondent, se complètent, s'opposent et amènent de

¹⁰⁸ *The Forgotten City*, 2021, développé par Modern Storyteller et édité par Dear Villagers.

¹⁰⁹ *Watch Dogs*, 2014, développé et édité par Ubisoft.

nombreux questionnements philosophiques sur leur interdépendance¹¹⁰. Comment ne pas le percevoir quand il est connu que les textes fondateurs de la littérature occidentale que sont *l'Illiade* et *l'Odyssée* sont à la base des poèmes récités en public et travaillés oralement sur plusieurs générations. Or, ces deux arts sont au jeu vidéo des composants essentiels qui viennent généralement compléter des aspects visuels et techniques. La littérature devient de la narration et la musique une bande-son. Dans ce cadre, il est important de faire la différence entre les œuvres diégétiques et celles qui ne le sont pas. Bien que parfois, une musique de jeu soit diégétique, il est plus fréquent que celle-ci soit extradiégétique et destinée au joueur plus qu'au personnage, ce qui semble plus pertinent d'analyser ici, bien que la question de la musique diégétique ait sa place dans de nombreux questionnements. Idem pour la littérature. En effet, certains jeux comprennent des textes présents dans l'univers, que des personnages peuvent lire, mais ce qui intéresse ici est encore la place de la narration dans la réalisation du jeu, celle destinée au joueur, l'histoire que le jeu veut lui raconter. À travers des exemples divers et parfois un rapide historique de chaque relation, il paraît nécessaire de s'interroger sur ces deux notions cruciales à la réalisation de nombreux jeux et qui sont une autre forme de représentation d'art dans le domaine vidéoludique.

Premièrement, il est important d'observer de quelle manière la musique s'est intégrée au domaine du jeu vidéo. *Pong* ou *Pac-Man* par exemple, sont parmi les premiers jeux et ne présentent pas de musique à proprement parler. Les sons produits par le jeu relèvent plus de bruits reflétant des mouvements ou des impacts d'objets, ce qui est défini comme la base du *sound design*. Les musiques produites pour les jeux de 1970 à 1990 environ relèvent d'un style nommé *chiptune*, correspondant à une musique faite à l'aide d'un ordinateur. Ce genre musical est particulièrement pertinent pour les premiers jeux, ceux-ci étant joués sur des consoles dont les limitations techniques ne permettaient pas de jouer des musiques plus compliquées. Ce style de musique s'est cependant affirmé comme représentant des premiers jeux vidéo et est donc devenu un code musical unique et idiosyncratique des premiers jeux. Les mélodies présentes dans certains jeux de cette époque, nommées musiques 8 bit en référence aux consoles de la troisième génération qui utilisent des processeurs à 8 bit, sont aujourd'hui devenues légendaires et très reconnaissables pour de nombreuses personnes, même peu familières avec le monde vidéoludique. Il est possible de citer quelques exemples comme les musiques de *Tetris*¹¹¹, *Super Mario Bros.*, *Street Fighter II* ou encore de *The Legend of Zelda*¹¹². Ces mélodies techniquement simples sont cependant très largement connues et renvoient à une certaine nostalgie pour certains joueurs ou à un âge d'or de l'évolution de média vidéoludique pour d'autres¹¹³. Ce genre de musique est parfois réemployé par certains jeux rendant hommage à cette époque comme dans le jeu *Shovel Knight*¹¹⁴, empruntant aussi l'esthétique des jeux de la même époque. Au début des années 2000, ce genre évolue en

¹¹⁰ Michel Gribenski, « Littérature et musique », *Labyrinthe*, 15 décembre 2004, n° 19, p. 111-130.

¹¹¹ *Tetris*, 1984, développé par Alekseï Pajitnov.

¹¹² *Street Fighter II: The World Warrior*, 1991, développé et édité par Capcom.

¹¹³ Naomi Alderman, « The Player: Videogame soundtracks are often better than movie scores », *The Guardian*, 17 mars 2010p.

¹¹⁴ *Shovel Knight*, 2014, développé et édité par Yacht Club Games.

chipbreak, s'adaptant aux évolutions des consoles et permettant plus de liberté dans la production musicale, bien que le jeu vidéo s'est déjà alors éloigné de ce genre musical¹¹⁵.

À partir du début des années 1990, les premières consoles 32 bit apparaissent et avec elles, plus de possibilités musicales pour les compositeurs des jeux. À partir de cette cinquième génération de consoles, la différence entre les consoles 32 et 64 bit se fait moindre et le domaine de la musique vidéoludique voit son champ des possibles largement élargi. C'est à partir de ce moment que les jeux vidéo s'inspirent fortement des musiques de films pour leur propre bande sonore. La musique n'est plus une mélodie et devient un outil servant une scène ou un lieu en particulier. Chaque musique devient associée à un moment précis du jeu, ce qui amène à la réalisation de longs albums musicaux dédiés à un jeu, nommés OST pour *Original Soundtrack*. Ces OST sont donc une sorte de reflet musical d'un jeu, présentant les différents passages du jeu et émotions transmises au joueur. Grant Kirkhope est un compositeur connu pour ses musiques de jeux vidéo, notamment pour *GoldenEye 007*¹¹⁶, jeu tiré du film du même nom et *Banjo-Kazooie*¹¹⁷. Deux jeux très différents dans leurs thèmes et pourtant, la musique sert ces deux jeux de la même manière. Kirkhope résume sa méthode de production en disant que « les images racontent une histoire, mais la musique te dit comment la ressentir »¹¹⁸. La musique est élément majeur d'un jeu, elle permet de changer totalement l'ambiance de celui-ci. Si un joueur découvre et explore une cave, la musique permet au joueur de comprendre la situation dans laquelle il se trouve. S'il entend par exemple une musique inquiétante, il reste à l'affût, dégaine son arme et cherche à s'enfuir tout en faisant attention à ce qui l'entoure. Si à l'inverse une musique mystérieuse est jouée, le joueur comprend alors qu'il doit trouver quelque chose dans cette cave, comme une clé ou un indice¹¹⁹. Ce pouvoir que possède la musique permet aux compositeurs de jouer un important rôle dans le contrôle des émotions du joueur. Lorsqu'ils composent la musique, les compositeurs cherchent à enrober le *gameplay*, de façon à l'illustrer musicalement et à coller à la scène. Il est donc intéressant d'observer le travail de plusieurs compositeurs et des OST qu'ils ont produit pour voir différents cas vidéoludiques.

Dans le jeu *Celeste*¹²⁰, le joueur entreprend de gravir une montagne dans un jeu de plateforme particulièrement ardu. La mort fait partie du *gameplay* du jeu et le joueur est amené à répéter plusieurs fois les mêmes passages jusqu'à ce qu'il parvienne à les passer. Il est donc confronté très régulièrement à une répétition des musiques sur les passages compliqués. La compositrice Lena Raine a donc réalisé des musiques qui se veulent envoûtantes afin de ne pas trop frustrer le joueur et l'énerver et qu'il puisse recommencer certaines actions sans être agressé par une musique violente. Ses musiques sont aussi teintées

¹¹⁵ Tavi Kaye, *Video Game Music: A Look into the Past and Present*, <https://online.berklee.edu/takenote/video-game-music-past-and-present/>, 6 juillet 2022, (consulté le 12 juin 2023).

¹¹⁶ *GoldenEye 007*, 1997, développé par Rare et édité par Nintendo.

¹¹⁷ *Banjo-Kazooie*, 1998, développé par Rare et édité par Nintendo.

¹¹⁸ Kellen Beck, *How music shapes the way we play video games*, <https://mashable.com/feature/music-shapes-video-games>, 14 juin 2020, (consulté le 12 juin 2023).

¹¹⁹ SELL TV, [Documentaire] *Art et Jeux Vidéo : Épisode 2 - Musique*, <https://www.youtube.com/watch?v=ryh1xhsKZl8>, 24 septembre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

¹²⁰ *Celeste*, 2018, développé et édité par Extremely OK Games.

de quelques notes encourageantes afin d'aider le joueur à surmonter les niveaux du jeu. Dans *Minecraft*, le compositeur C418 a composé la plupart des musiques du jeu et certains bruitages. Ses musiques se fondent dans l'environnement du jeu au lieu de représenter un passage en particulier, allant dans ce sens à contre-courant de la majorité des jeux récents. En effet, la musique de *Minecraft* se joue aléatoirement afin d'amener une musique d'ambiance, indifférente aux actions du joueur et dépendant uniquement du genre d'endroit où il se trouve. Dans des jeux d'horreur comme *Dead Space*¹²¹, la musique joue un rôle plus qu'important, elle y est considérée comme nécessaire, à l'instar des films d'horreur. Il faut alors savamment mélanger les bruitages du jeu avec des musiques qui ont pour intérêt de faire comprendre au joueur ce qu'il vit. L'utilisation d'effets distordus ou de notes aigues permettent d'envoyer différents messages au joueur, comme le fait qu'il arrive dans un endroit dangereux, qu'il est poursuivi ou bien pour correspondre à l'apparition soudaine d'un ennemi et renforcer l'aspect horrifique de cet événement. Dans le jeu *Doom*¹²², le joueur incarne un militaire envoyé combattre des troupes infernales de démons sur la planète Mars. Le jeu est connu pour sa violence et son aspect gore, le protagoniste pouvant utiliser de nombreux outils afin d'éradiquer ses ennemis. Dans ce jeu au *gameplay* brutal et dynamique, les compositions relevant du *heavy metal* de Mick Gordon accompagnent le joueur dans son combat sanguinaire et font monter l'adrénaline du joueur. S'ensuivent des musiques plus calmes et posées après chaque combat pour que le joueur reprenne son souffle et se calme, généralement avant de repartir au combat très peu de temps après¹²³. Dans *Ori and the Blind Forest*¹²⁴, ainsi que dans sa suite *Ori and the Will of the Wisps*¹²⁵, le compositeur Gareth Coker a défini sa musique selon trois niveaux. Le premier niveau, le plus bas, correspond aux musiques destinées aux différentes énigmes et moments d'exploration. Le second correspond aux combats obligatoires que le joueur doit remporter pour progresser dans le jeu. Le troisième et dernier niveau correspond selon lui aux musiques les plus importantes, réservées aux quelques boss du jeu et aux rares cinématiques. Ce faisant, il réserve les musiques les plus marquantes et les mieux réalisées aux passages les plus importants du jeu, afin que celles-ci marquent d'autant plus l'esprit du joueur et que celui-ci comprenne rapidement à quel genre de scène il assiste. Enfin, dans *Final Fantasy VII*¹²⁶, le compositeur Nobuo Uematsu a réussi à surprendre une génération entière de joueurs lors d'un moment clé de l'histoire. Contre le dernier boss du jeu, Sephiroth, la musique nommée *One-Winged Angel* sert de cadre musical au combat. Elle présente cependant la particularité de s'ouvrir sur un style de musique électronique joué à la guitare électrique et au synthétiseur, jusqu'à ce que soudainement, des chœurs vocaux s'ajoutent à la composition musicale, désarmant le joueur et ajoutant à la grandeur du combat.

¹²¹ *Dead Space*, 2008, développé par Visceral Games et édité par Electronic Arts.

¹²² *Doom*, 2016, développé par id Software et édité par Bethesda Softworks.

¹²³ Jack Shillberg, *The Importance of Music in Video Games*, <https://headstuff.org/entertainment/gaming/why-music-in-video-games-is-so-important/>, 4 août 2020, (consulté le 12 juin 2023).

¹²⁴ *Ori and the Blind Forest*, 2015, développé par Moon Studios et édité par Xbox Game Studios.

¹²⁵ *Ori and the Will of the Wisps*, 2020, développé par Moon Studios et édité par Xbox Game Studios.

¹²⁶ *Final Fantasy VII*, 1997, développé et édité par Square.



Figure 15 : de gauche à droite, Lena Raine, compositrice de *Celeste*, C418, compositeur de *Minecraft* et Nobuo Uematsu, compositeur de *Final Fantasy*.

La musique dans le jeu vidéo peut donc renvoyer à de nombreux styles différents et est un outil d'immersion et de contrôle des émotions du joueur, ce qui explique pourquoi certaines musiques sont si appréciées des joueurs, celles-ci étant généralement liées à un des passages clés du jeu. Toutes ces musiques sont cependant des créations originales, destinées au jeu vidéo qui leur donne une raison d'être. Il est parfois possible d'entendre des musiques ne provenant pas du monde vidéoludique. C'est un aspect assez récurrent dans de nombreux jeux de sport mais c'est aussi présent dans *Grand Theft Auto V*, où le joueur peut écouter des radios fictives en voiture mais qui jouent des musiques sous licence. Le studio de développement achète les droits des musiques pour pouvoir les intégrer à son jeu, ce qui fait qu'un joueur de *GTAV* peut écouter la radio dans sa voiture et entendre une chanson de Snoop Dogg, 2Pac, Queen, Phil Collins ou encore Britney Spears, pour n'en citer que quelques-uns¹²⁷. Aspect de *gameplay* déjà introduit dans l'opus précédent, d'autres jeux s'en inspirent et permettent au joueur d'écouter des chansons et musiques de manière diégétique, généralement par l'interface d'une radio comme dans *Saints Row 2*¹²⁸. Il est aussi possible de citer les cas assez récents de concerts virtuels prenant place dans un jeu. Dès 2019, le musicien et disc-jockey Marshmello réalise un concert dans le jeu *Fortnite* où les joueurs se rassemblent en face d'une scène et dansent pendant que le musicien jouait sa musique directement en étant dans le jeu et interagit avec son public à l'aide d'un microphone et du chat vocal intégré au jeu¹²⁹. L'expérience est reconduite depuis avec d'autres artistes tels que Travis Scott, Ariana Grande ou encore Aya Nakamura, les scènes devenant parfois des parcours d'obstacles

¹²⁷ Anara Publishing, *The Importance of Music in Video Games*, <https://www.anarapublishing.com/the-importance-of-music-in-video-games/>, 26 février 2018, (consulté le 12 juin 2023).

¹²⁸ *Saints Row 2*, 2008, développé par Volition, Inc. et édité par THQ.

¹²⁹ *Fortnite*, 2017, développé et édité par Epic Games.

afin d'offrir une expérience synchronisée avec la prestation¹³⁰. Dans le même genre, le rappeur Lil Nas X réalise une performance similaire dans le jeu *Roblox* en 2020¹³¹.

Ensuite, la littérature apporte un autre aspect au jeu vidéo, qui se base plus sur l'écriture de son univers, de son histoire et de ses personnages. Mentionner jeu vidéo et littérature dans une même phrase peut faire penser à certains à un type de jeu en particulier : les *visual novel*. Ce genre de jeu est comparable à un roman interactif où de longs paragraphes de textes défilent accompagnés d'images et musiques. Si la littérature est ici représentée de manière frontale et au premier degré, il semble plus pertinent de s'interroger sur une littérature purement vidéoludique qui s'apparente à une narration comme développée dans les *game studies*.

Il faut d'ores et déjà reconnaître que les premiers jeux ne présentent peu ou aucune narration. *Tetris* et *Pong* n'ont aucun scénario et sont de ce fait assez abstraits dans leur univers, tandis que le scénario de *Pac-Man* est simplifié à l'extrême : une boule jaune fuit les fantômes jusqu'à pouvoir les manger. Ici, aucune raison n'est donnée à cet événement et le joueur ne joue définitivement pas pour une quelconque histoire. Avec l'évolution des capacités techniques des consoles et l'évolution du média vidéoludique en lui-même, rares sont les jeux ne présentant aucune narration aujourd'hui, sauf s'ils font de l'abstraction un élément central de leur existence. La narration est globalement un point central du jeu, autant que ses graphismes ou son *gameplay*, narration qui est aussi accompagnée d'une bande sonore comme dans les exemples décrits auparavant. Qu'il s'agisse d'une histoire simple comme dans *Duck Hunt*¹³², où l'histoire se résume à un chasseur dont le chien se moque de lui lorsqu'il loupe son tir, ou d'un jeu profondément ancré dans sa narration comme ceux développés par la suite, la narration est devenue un élément pertinent à toute réalisation vidéoludique et qui joue largement dans l'appréciation du jeu par les joueurs.

De manière littérale, il est possible d'observer occasionnellement des références directes à la littérature dans les jeux vidéo. Dans *Uncharted 2* par exemple¹³³, un panneau à la craie est dissimulé dans une scène, durant une cinématique. Le jeu se passe en Grèce et il y est écrit *polutlas dios nathan* en grec ancien. Cette locution est une référence aux poèmes homériques, le terme de *polutlas* faisant référence à Ulysse et signifiant les nombreuses péripéties qu'il endure durant la Guerre de Troie et son retour compliqué à Ithaque. Le message fait cependant ici référence à Nathan Drake, le protagoniste du jeu et l'affuble du même terme qu'Ulysse. Plus qu'une simple référence littéraire antique, le jeu dessine ici un parallèle entre les deux héros qui vivent d'éreintantes aventures les emmenant loin de leur foyer. Cette locution cachée connecte le jeu vidéo et la littérature antique, ce qui crée un

¹³⁰ Ladepeche, *Fortnite lance une série de concerts virtuels*, <https://www.ladepeche.fr/2021/09/29/fortnite-lance-une-serie-de-concerts-virtuels-9820680.php>, (consulté le 12 juin 2023).

¹³¹ *Roblox*, 2006, développé et édité par Roblox Corporation.

¹³² *Duck Hunt*, 1984, développé et édité par Nintedo.

¹³³ *Uncharted 2: Among Thieves*, 2009, développé par Naughty Dog et édité par Sony Computer Entertainment.

dialogue et montre que certains topoï développés il y a plusieurs millénaires sont encore utilisés dans les œuvres fictionnelles à notre époque¹³⁴.



Figure 16 : dans Red Dead Redemption II, une mission consiste à accompagner un cortège de femmes manifestant pour le droit de vote durant l'année 1899, reflétant certains combats politiques de l'époque.

Si l'on s'intéresse au cas de *Red Dead Redemption II*, il est nécessaire de contextualiser le jeu. Le jeu met en scène Arthur Morgan, membre d'un groupe de hors-la-loi durant l'année 1899 aux États-Unis d'Amérique. Le jeu présente un univers relativement réaliste historiquement ainsi qu'une histoire qu'il est possible de rapprocher du mouvement littéraire réaliste. À l'origine, le réalisme est un mouvement artistique, pictural et littéraire qui apparaît en France à la moitié du XIX^e siècle. Ce mouvement apparaît en opposition au romantisme et l'art bourgeois, porté par des figures comme Gustave Courbet. Les œuvres réalistes cherchent alors à montrer la réalité sans l'embellir. Les sujets sont nouveaux et s'attardent davantage sur la représentation du monde à travers les classes moyennes et basses de la société ou bien sur des sujets plus prosaïques comme l'emploi ou la politique et les enjeux sociaux de l'époque. Or, c'est exactement la façon dont est réalisée la narration du jeu. Des thèmes reviennent occasionnellement dans l'histoire du jeu ou dans son exploration, notamment les tensions raciales qui perdurent après la guerre de Sécession, les débuts du cinéma, la destruction des cultures natives américaines et l'urbanisation du pays américain. Ces sujets

¹³⁴ Michael Zimm, *Video games are literature's new frontier*, <https://venturebeat.com/games/video-games-are-literatures-new-frontier/>, 14 août 2019, (consulté le 12 juin 2023).

sont traités historiquement et font partie intégrante de l'univers du jeu, représentés par différents personnages qui présentent différents points de vue selon leur origine, classe sociale et autres. Le jeu est aussi très cru dans sa représentation de la vie. Le personnage principal est rapidement atteint de la tuberculose, alors incurable à l'époque du jeu. Au cours de l'histoire, ses capacités diminuent, son teint devient pâle et il tousse de plus en plus, ce qui change la vision qu'ont les autres personnages de lui. Le scénario du jeu aborde des thèmes comme la loyauté, la trahison et la survie dans un monde qui ne veut plus des bandits récalcitrants à l'arrivée d'un nouveau siècle et des évolutions qui vont avec. Ici, le jeu emprunte donc directement au réalisme littéraire pour son écriture tandis que sa narration justifie de nombreux aspects de *gameplay* et immerge le joueur dans une histoire à la moralité ambiguë.

Les questionnements moraux sont par ailleurs un élément récurrent des œuvres littéraires, où les personnages sont représentés avec leurs défauts et leurs faiblesses, ce qui permet de diversifier les personnages, les interactions qu'ils ont entre eux et justifier les relations qui se construisent. Dans *The Last of Us*¹³⁵, le joueur incarne un homme nommé Joel devant accompagner une jeune fille nommée Ellie à travers les États-Unis. Le jeu se déroule dans un cadre postapocalyptique à la suite d'une infection globale de la population par un champignon transformant ses victimes en zombies. Parmi les rares survivants, Ellie affiche la particularité étonnante de ne pas se transformer malgré le fait qu'elle ait été mordue. Ce miracle amène un groupe nommé les Lucioles, connus pour leurs actions contre les forces militaires encadrant la sécurité de certaines villes, à vouloir confectionner un vaccin à partir d'Ellie. À la fin du jeu, Joel et Ellie se rendent à l'hôpital et l'adolescente, réfractaire au début du jeu, s'est liée à Joel tandis que lui, quadragénaire ayant perdu sa fille au début de la crise, affiche pour Ellie une complicité certaine. Le jeu a donc forgé une relation père-fille entre les deux personnages principaux que le joueur voit se construire sous ses yeux, il en est témoin et comprend à la perfection les deux personnages. Arrivés à l'hôpital cependant, les médecins révèlent à Joel que pour analyser Ellie, ils doivent retirer une importante partie de son cerveau, atteinte par le champignon mais qui a cessé de muter, ce qui engendrerait sa mort. La jeune fille n'est pas consciente de cela et l'opération est censée avoir lieu quand Joel, incapable de perdre à nouveau une fille, se rebelle contre les médecins et soldats et récupère Ellie avant de s'enfuir en portant le corps endormi de cette dernière. Inconsciente de tous les événements, Joel explique à Ellie que l'hôpital avait trouvé de nombreux cas similaires à celui de la jeune fille et qu'aucune solution n'a été trouvée, expliquant ainsi pourquoi ils sont partis. L'adolescente semble hésiter et demande à Joel de lui jurer qu'il dit la vérité. Celui-ci s'exécute et ment à la jeune fille qui semble accepter l'étrange histoire¹³⁶. Comme dans de nombreuses œuvres littéraires, le joueur fait ici face à un acte moralement discutable de la part du protagoniste, dont les sentiments l'empêchent de raisonner et d'accepter un sacrifice qui peut potentiellement sauver l'humanité. Certains joueurs comprennent et adhèrent aux actions de Joel, d'autres vont agir de manière plus logique et dénoncer son acte. La fin du jeu laisse donc au joueur la possibilité de se forger son propre avis critique quant à l'action déterminante d'un

¹³⁵ *The Last of Us*, 2013, développé par Naughty Dog et édité par Sony Computer Entertainment.

¹³⁶ <https://youtu.be/nveogGtJnNQ?t=12267> à partir de 2:24:29.

personnage après le long voyage du duo. Cette façon dont l'œuvre pousse le joueur à questionner sa propre moralité, ses limites et ses différents actes selon un contexte particulier renvoie à de nombreuses œuvres écrites, notamment *Les Misérables*, où chaque personnage possède ses défauts et ses qualités, ce qui rend le récit plus crédible.

Il est donc important qu'un jeu présente des personnages crédibles. Un héros ne doit pas être sans reproche tandis qu'un ennemi est rarement purement mauvais. Un aspect important d'une bonne narration dépend de ses personnages et de la façon dont ils reflètent la condition humaine. Dans la trilogie des jeux *Mass Effect*, le joueur incarne le commandant Shepard, haut-gradé militaire à la tête de son propre vaisseau spatial. Dans ce jeu de rôle et de science-fiction, le joueur peut, durant les dialogues, choisir ses réponses et certaines actions. Parmi les choix qui lui sont proposés, certains sont très efficaces sur le moment pour résoudre un problème ou un conflit mais posent un problème moral au joueur. Convoitant une pièce mécanique, Shepard peut utiliser un pistolet à impulsion électrique pour paralyser un innocent mécanicien et la récupérer, évitant ainsi de nombreux dialogues de négociation. Il peut aussi décider de détruire une forme de vie numérique tout entière alors que de nombreuses missions du jeu tournent autour de l'acceptation de cette nouvelle forme de vie avancée. Ici les choix sont en partie du côté du joueur, ce qui permet au joueur de directement se poser ces questions de moralité et voir ce qu'il peut faire dans un cadre sécurisé qu'est le jeu vidéo. Le reflet de la condition humaine passe aussi par la diversité des personnages. Chaque personnage doit être unique et se comporter sans afficher des actions trop stéréotypées. Dans *Chrono Trigger*¹³⁷, le joueur voyage dans le temps et explore plusieurs époques. Il rencontre de nombreux personnages, dont certains rejoignent son équipe, et chaque personnage provient donc d'une culture et d'un contexte socio-culturel très différent. Cela se retrouve dans les personnages, car chacun possède une personnalité très différente des autres et des valeurs et des objectifs personnels qui lui sont propres, reflétant le personnage et son contexte. Le robot qui vient du futur ne pourrait présenter les mêmes problématiques scénaristiques que le mage venant de la période antique¹³⁸.

La narration est notamment primordiale dans les jeux de rôle, où le joueur incarne un personnage et doit le développer, tant au niveau de ses équipements et compétences que de sa personnalité et de son histoire. Dans *Final Fantasy VI*¹³⁹, l'histoire est longue et les personnages sont captivants, ce qui permet d'exposer une longue narration au joueur et de mettre en place de nombreuses intrigues. Il y a par ailleurs beaucoup de quêtes secondaires qui développent plusieurs sous-intrigues qui au premier abord semblent indépendantes mais qui rejoignent et complètent l'intrigue principale vers la fin du jeu. Le jeu aborde philosophiquement des thèmes comme l'amour, la vie, la mort, l'amitié et la politique de manière très frontale en exposant plusieurs scènes au joueur mais aussi à travers plusieurs points de vue très différents grâce aux nombreux personnages ce qui multiplie les expériences

¹³⁷ *Chrono Trigger*, 1995, développé et édité par Square.

¹³⁸ Jeremy Rice, *Video Games As Literature | Switch RPG*, <https://switchrpg.com/articles/video-games-as-literature/>, 17 juillet 2018, (consulté le 12 juin 2023).

¹³⁹ *Final Fantasy VI*, 1994, développé et édité par Square.

et les façons de voir certains événements du jeu. Dans *Disco Elysium*¹⁴⁰, l'intrigue se déroule dans un pays fictif sortant tout juste d'une société communiste, inspiré par l'Estonie natale de l'écrivain principal du jeu. Ce jeu de rôle prend le risque rare de ne pas faire combattre le joueur mais de plutôt le soumettre à un jeu d'enquête où beaucoup de texte est transmis au joueur. La narration du jeu est poussée à l'extrême pour que le joueur soit curieux et cherche à comprendre l'univers et l'histoire qui lui est racontée. Une quête secondaire amène le joueur à enquêter sur un cryptide, une créature légendaire dont certains supposent l'existence mais ne peuvent la prouver. La quête est longue et la narration amène le joueur à croire qu'il peut trouver cette créature. Il se rend cependant compte à la fin de la quête qu'il s'est fait manipuler par le texte du jeu et la narration et qu'il a en réalité adhéré à une théorie du complot. Le choc pour le joueur est grand, le jeu s'est joué de sa crédulité et le met face à sa propre erreur¹⁴¹.

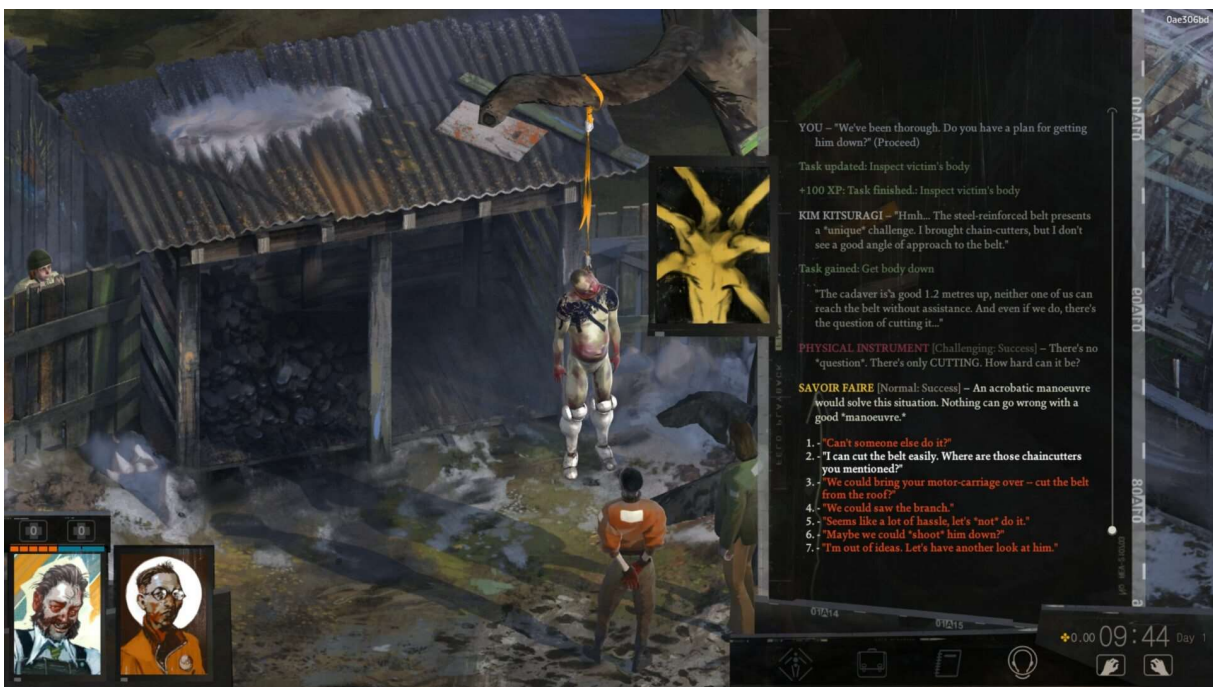


Figure 17 : la lecture est un élément important du gameplay de *Disco Elysium*, la narration étant au cœur du jeu.

La musique et la littérature sont deux arts qui se retrouvent dans le jeu comme des éléments majeurs de sa conception et qui se répondent l'un à l'autre. La musique joue un rôle primordial pour transmettre des émotions, pour amener le joueur à se trouver dans un état propice à la scène en cours. Elle le marque car elle est utilisée intelligemment durant les scènes les plus importantes et les moments-clés pour appuyer le propos. La narration, quant à elle, permet d'immerger le joueur dans le récit, notamment dans les jeux de rôle, où la narration est primordiale pour jouer un rôle et y croire. Par une diversité de personnages crédibles et des dialogues moraux entre le jeu et le joueur, la narration permet au joueur de se refléter dans le jeu, de s'y projeter et de s'interroger sur ses choix et actions comparés à ceux des

¹⁴⁰ *Disco Elysium*, 2019, développé et édité par ZA/UM.

¹⁴¹ Erik Hoel, *The future of literature is video games*, <https://www.theintrinsicperspective.com/p/the-future-of-literature-is-video>, 16 mars 2022, (consulté le 12 juin 2023).

personnages. Enfin, il est important de noter que la narration et la musique se rejoignent. En effet, lorsque la musique souligne une scène majeure, elle accompagne la narration pour amplifier les effets voulus par celle-ci. La narration utilise la musique pour faire comprendre au joueur qu'un moment est important, qu'il nécessite toute l'attention du joueur. La musique et la narration se complètent de manière directe afin de marquer le joueur lors de son aventure, de marquer les scènes majeures et importantes. Le joueur va associer une musique à une scène, un lieu, un dialogue, et cela peut le marquer fortement, tant qu'il se souvient de la scène dans son ensemble, somme émotionnelle de la narration, la musique et d'autres éléments comme parfois le doublage des personnages ou les graphismes de la scène.

2. Le personnage vidéoludique de l'artiste

Dans le paysage vidéoludique, certains personnages écrits et conçus par les scénaristes sont des artistes en leur univers. Peu ou très connus, ces personnages sont généralement secondaires dans l'histoire et viennent en aide au personnage incarné par le joueur, que ce soit par leur talent, leur intelligence ou leur importance dans la société.

Un exemple très connu du monde du jeu vidéo et du monde réel est le personnage de Léonard de Vinci, présent dans *Assassin's Creed II* et sa suite *Assassin's Creed Brotherhood*¹⁴². Comme ces jeux se déroulent durant la Renaissance italienne, Léonard y est un personnage réel auquel sont attachés des éléments fictifs propres au jeu. Il est le fameux peintre, sculpteur, cartographe, ingénieur, architecte et mathématicien, mais aussi un ami proche du personnage incarné par le joueur, Ezio Auditore. Par conséquent, il est aussi un allié de la Confrérie des Assassins, une des factions majeures du jeu et groupe dirigé par le protagoniste. Il est cependant aussi forcé de travailler pour le fils du pape Alexandre VI, César Borgia, afin de créer des machines militaires et autres outils profitant à la famille Borgia, alors présentés comme les antagonistes des jeux. Cependant, il reste à jamais fidèle au protagoniste et lui confectionne plusieurs outils pour l'aider dans sa quête, apportant au joueur de nouvelles options de *gameplay* pour progresser dans le jeu et réaliser les missions. Ces outils sont notamment une lame de poignée rétractable permettant des assassinats efficaces et discrets, un petit pistolet accroché au poignet à côté de cette même lame et un parachute que le joueur peut déployer pour faciliter la navigation dans le monde. Sa représentation dans le jeu est physiquement tirée des autoportraits qu'il a laissés derrière lui, tandis que sa personnalité est inspirée par ses correspondances et les écrits de ses contemporains. Il est facilement reconnaissable à son chapeau plat rouge qui ne le quitte jamais. Outre les inventions qu'il procure au joueur sous forme de nouvelles options de *gameplay*, le scénario du jeu en fait aussi un personnage attachant par sa curiosité sans limites. Par exemple, lorsqu'il arrive pour la première fois à Venise en accompagnant le protagoniste, il trouve dans une boutique un

¹⁴² *Assassin's Creed II*, 2009, développé et édité par Ubisoft ; *Assassin's Creed Brotherhood*, 2010, développé et édité par Ubisoft.

petit mannequin articulé en bois d'une figure humaine, outil classique des illustrateurs et y trouve un grand intérêt, à tel point qu'il demande au protagoniste de le lui offrir.



Figure 18 : Anton Sokolov peignant le portrait son ancienne élève Delilah Copperspoon, devenant plus tard la principale antagoniste du jeu, Dishonored 2.

Léonard de Vinci, par ses nombreux rôles et sa notoriété mondiale, est un exemple de « génie ». Or, ce stéréotype du « génie » a aussi largement influencé d'autres scénaristes et auteurs dans l'écriture de certains personnages de jeu vidéo. C'est notamment le cas d'Anton Sokolov, présent dans *Dishonored* et sa suite *Dishonored 2*, qui est lui aussi célèbre dans l'univers dépeint par les jeux comme un grand peintre mais aussi un important inventeur et scientifique et tient le rôle de doyen de l'Académie de Philosophie Naturelle et de Physicien Royal auprès de l'Impératrice. Le jeu se déroule dans un empire s'étendant entre plusieurs îles et met au cœur du scénario divers conflits politiques de trahisons et de meurtres. Le joueur y incarne un personnage important du gouvernement trahi par des proches, qui cherche à se venger tout en restaurant son honneur et rétablissant le gouvernement légitime. Sokolov tient un rôle important comme allié du joueur grâce à son importance politique et sa reconnaissance artistique et intellectuelle. Il participe à l'histoire du jeu en révélant des secrets du gouvernement illégitime qui l'a forcé à travailler pour lui auprès des rebelles et révèle avoir enseigné la peinture à l'antagoniste du second jeu, révélant ainsi sa proximité avec elle et les potentiels moyens de la vaincre. Dans le second opus, Sokolov aide le joueur en lui transmettant ses connaissances à propos des dignitaires corrompus d'une ville que ce dernier découvre. Tout le long du jeu, le joueur peut discuter avec Sokolov avant chaque mission pour obtenir de précieux renseignements sur d'autres personnages ou sur les lieux qu'il va devoir infiltrer. Une fois en mission, il est souvent possible de trouver des extraits de ses ouvrages disséminés dans les différents niveaux du jeu. De cette manière, le joueur peut apprendre à connaître le personnage de Sokolov de manière indirecte, sans échanger directement avec lui et découvrir son influence à travers l'ensemble de l'univers du jeu et ses cheminement de pensée durant certaines de ses expériences.

Un autre exemple de personnage correspondant à ce stéréotype du « génie » est Albedo, personnage jouable mais aussi allié dans *Genshin Impact*. L'univers du jeu se divise en différentes nations dans un cadre de *fantasy*. Littéralement décrit dans le jeu comme un génie, il est l'Alchimiste en Chef de la nation de Mondstadt et le Capitaine de l'Équipe d'Investigation des Chevaliers de Favonius, l'ordre militaire protégeant la ville. Intelligent, mystérieux et talentueux, Albedo s'illustre aussi comme peintre et illustrateur pour ses propres recherches mais aussi en collaboration avec un auteur de roman d'une autre nation, dont il illustre les ouvrages. Personnage important de son pays, il est l'objet de nombreuses rumeurs mais s'ouvre au protagoniste du jeu et lui révèle certains de ses secrets, tout en tentant de l'initier à la peinture. Il est en réalité un homoncule, un être vivant créé à partir de l'alchimie et ressemblant trait pour trait à un être humain. Il sait que sa créatrice maîtrisait une forme interdite de magie, il craint donc fréquemment d'être porteur d'une puissance qu'il ne soupçonnerait pas et que cette dernière amène la ruine à la ville qui l'a accueilli. *Genshin Impact* est un *live service game*¹⁴³, ce qui fait que le personnage d'Albedo réapparaît au cours de certains événements saisonniers. Lorsqu'il n'est pas au centre de l'intérêt scénaristique, il est souvent défini à travers son rôle de professeur, accompagné par certains de ses élèves qui sont aussi ses premiers admirateurs. À nouveau, le génie est certes doué dans de nombreuses disciplines, mais est aussi un important membre de la société, notamment au niveau politique et est un enseignant qui dispense son savoir à d'autres personnages qui se révèlent plus ou moins important. Une de ses élèves, Sucrose, est par ailleurs un personnage jouable apparaissant dans de nombreuses quêtes du jeu.

Ces personnages représentant des « génies » sont autant de précieux alliés que de mystérieux personnages, souvent contraints de travailler pour la faction adverse ou leur propre compte, créant ainsi des obstacles, parfois contre sa volonté et forcé par des forces ennemies, pour le joueur à surmonter tout en sachant que la cause de cette mission est le travail d'un allié proche.

Mais le répertoire prolifique des personnages vidéoludiques ne s'arrête pas uniquement aux génies lorsqu'il est question de chercher des artistes. Des personnages démontrant des qualités artistiques sans pour autant avoir la prétention de changer le monde sont présents dans de nombreux jeux.

En peinture, l'apprenti de Léonard de Vinci, Gian Giacomo Caprotti, plus connu sous le nom de Salai, peintre italien de l'école lombarde, est présent dans un DLC d'*Assassin's Creed*

¹⁴³ Un *live service game*, ou jeu vidéo en tant que service, est un jeu dont le modèle de revenu se base sur celui des logiciels en tant que service. Ces jeux peuvent être payants ou gratuits, mais leur principale source de revenus vient de divers formats comme des abonnements mensuels ou des microtransactions. En échange, ces jeux sont régulièrement mis à jour en termes de contenu, de missions, de zones ou de personnages selon le genre de jeu. *Genshin Impact*, par exemple, est un *gacha*. Cela signifie que le jeu est gratuit mais pour obtenir des armes et des personnages, le joueur doit les invoquer. À chaque invocation le joueur a une petite chance d'obtenir l'entité voulue. Ces invocations se font au prix d'une monnaie présente dans le jeu obtenue en jouant régulièrement au jeu mais qui peut aussi être obtenue en échange d'argent réel, assurant un revenu aux développeurs et facilitant la progression de ces joueurs.

*Brotherhood*¹⁴⁴, où il aide le protagoniste à retrouver son maître qui a disparu, enlevé par un culte pour ses recherches sur Pythagore. Dans *Dishonored 2*, c'est aussi l'apprentie de Sokolov qui est représentée mais jouant un rôle bien plus important. Delilah Copperspoon provoque un coup d'État et usurpe la place d'Impératrice, alors occupée par la protagoniste. Il est révélé dans le jeu qu'elle est une sorcière et qu'elle se sert de ses sculptures disséminées à travers le monde comme des espions lui rapportant ce qu'elles voient et de ses peintures pour créer des petits mondes. Le combat final du jeu se déroule d'ailleurs dans un de ses tableaux où elle possède les pleins pouvoirs et tente de nuire au joueur.

Le personnage incarné par le joueur dans *Passpartout: The Starving Artist* est lui aussi un peintre, mais un peintre débutant français qui, jouant sur les clichés, souffre d'une dépendance à la baguette et au vin et qui tente, parfois sans succès, de vendre ses peintures pour survivre dans le monde de l'art. Il est à noter que comme le joueur incarne l'artiste, le *gameplay* tourne exclusivement autour de la réalisation de ces peintures par le joueur lui-même¹⁴⁵. Aussi, il est possible de se poser la question, pour ce cas précis, de qui est l'artiste. Est-ce le joueur, qui est *in fine* celui qui réalise les tableaux ou bien le personnage virtuel, qui les peint dans son univers puis les vend ? La réponse est probablement un entre-deux où le joueur n'a finalement peint virtuellement qu'avec les outils limités proposés par le jeu et par extension, les outils mis à disposition du peintre virtuel. Dans *Red Dead Redemption II*, le jeu en monde ouvert se déroulant aux États-Unis à la fin du XIX^e siècle propose différentes quêtes mettant en scène des personnages secondaires et l'un d'eux est Charles Châtenay, peintre français dont les peintures s'inspirent *in game* de celle de Paul Gauguin et qui s'est exilé aux États-Unis car rejeté en France. Après l'avoir aidé à régler quelques problèmes personnels, le joueur peut assister à l'une de ses expositions, comprenant plusieurs peintures représentant des nus, ce qui choque les visiteurs et provoque une cohue générale quand certaines femmes reconnaissent leurs maris nus sur des peintures et se mettent à agresser le peintre. Enfin, personnage mettant fin à la trilogie des *Dark Souls* et visible dans le DLC *Ashes of Ariandel* de *Dark Souls III*¹⁴⁶, une jeune peintre sans nom est au centre de l'intrigue finale du monde créé par Hidetaka Miyazaki. Après une longue quête nécessitant de la libérer et de voyager jusqu'à la fin des temps, vaincre l'ultime *boss* du jeu permet de récupérer son sang contenant un immense pouvoir qui servira de pigment à la jeune peintre pour donner vie à son tableau et, de la même manière que Delilah Copperspoon, donner vie à un nouveau monde au sein de ce tableau afin de survivre à la fin des temps imminente¹⁴⁷.

Bien que la peinture soit un sujet très représenté dans les jeux vidéo, d'autres arts sont aussi susceptibles d'apparaître à travers des figures emblématiques du jeu vidéo qui sont bien plus nombreuses que ce travail ne peut citer. En littérature, Xingqiu de *Genshin Impact* et Alan

¹⁴⁴ *Downloadable content* ou contenu téléchargeable en français. Extension d'un jeu vidéo dans le but de prolonger sa durée de vie à travers des niveaux supplémentaires ou de nouveaux cosmétiques ou armes, généralement payant.

¹⁴⁵ Voir glossaire pour *gameplay*.

¹⁴⁶ *Ashes of Ariandel*, 2016, développé par FromSoftware et édité par Bandai Namco.

¹⁴⁷ Voir glossaire pour *boss*.

Wake du jeu éponyme sont deux auteurs¹⁴⁸. Le premier est un jeune écrivain de romans de capes et d'épées, qui sont populaires dans un pays éloigné du sien. Jeune héritier d'une grande famille commerçante, il publie ses ouvrages sous un nom de plume et cache son activité à ses proches, ses ouvrages étant peu populaires dans son pays, bien qu'il apprenne plus tard que ceux-ci connaissent un grand succès dans un autre pays. Le second est un écrivain à succès de *thrillers*, victime du syndrome de la page blanche, qui se retrouve impliqué dans une aventure horrifique en lien avec ses œuvres. Alors qu'il se rend sur une île avec sa femme en quête d'inspiration, celle-ci disparaît mystérieusement. Partant à sa recherche, le protagoniste découvre régulièrement des pages d'un ouvrage qu'il aurait écrit mais dont il n'a aucun souvenir. Or, le récit qu'il y lit relate de manière cryptique les événements qu'il est alors en train de vivre. Les cinq personnages de *Doki Doki Litterature Club* sont membres du club de littérature de leur lycée et échangent des poèmes écrits par leurs soins avec les autres à chaque réunion du club, tout en discutant de différents types de littérature. Les discussions au sein du club tournent autour de différents sujets comme la place des manges dans un club de littérature ou autour d'un festival scolaire approchant et les différents moyens de faire la promotion du dit club de littérature et le joueur peut composer des poèmes à destination d'un des autres personnages féminins pour s'en rapprocher et débloquer des scènes exclusives, permettant de mieux connaître le personnage en question. En effet, le jeu impose à la fin de chaque journée la rédaction d'un poème par le protagoniste, qu'il devra présenter aux autres personnages le lendemain. Le jeu étant en partie un jeu de romance, le joueur compose son poème en choisissant vingt mots, chaque mot lui donnant des points de relation avec l'une des trois jeunes filles célibataires. Cependant, aucun réel poème n'est composé et ce que le protagoniste montre aux filles de son club n'apparaît jamais, ce qui compte ici est leur réaction au poème. Les autres personnages montrent toutefois de vrais poèmes au joueur, écrits par les scénaristes et dépendant des relations de chaque personnage avec le protagoniste. Ici, la création de poème s'apparente plus à un mini-jeu visant à choisir la route que le joueur veut emprunter mais propose tout de même un contexte de création artistique, bien que prédéterminé par le jeu.

Pour ce qui concerne la musique, les jeux se déroulant dans un monde fantastique et médiéval se prêtent généralement facilement à l'apparition d'un barde, généralement insouciant et maladroit. C'est le cas pour Jaskier, barde et meilleur ami du héros Geralt de Riv présent dès le premier jeu *The Witcher*¹⁴⁹, tiré de la saga littéraire du même nom écrite par Andrzej Sapkowski, qui doit souvent être sauvé par son ami chasseur de monstres, s'étant mis à dos quelques nobles par ses chansons ou son comportement envers leurs épouses. Prenant la vie du bon côté, il se révèle très célèbre et, bien qu'il n'ait aucune disposition pour le combat, il accompagne souvent son ami chasseur de monstre dans ses quêtes et en relate plus tard les aventures sous forme de ballades. Insouciant et volage, il n'hésite pas à enjoliver les affrontements vécus par son ami ou à raconter sa vie amoureuse dans ses chansons. Venti de *Genshin Impact*, correspond aussi à cette description. Il apparaît comme un jeune barde dans la cité de Mondstadt et est très présent dans les différentes tavernes de la ville où il présente

¹⁴⁸ *Alan Wake*, 2010, développé par Remedy Entertainment et édité par Microsoft Game Studios.

¹⁴⁹ *The Witcher*, 2007, développé et édité par CD Projekt.

ses œuvres et boit. Derrière cette façade cependant, il se révèle être le dieu protecteur de la cité, symbolisant la liberté et le vent, deux thèmes propres à la ville et dont il use fréquemment dans ses chants. Dans *The Elder Scrolls V: Skyrim*, une faction entière est dédiée à l'Académie des bardes. Le protagoniste peut rejoindre ces derniers et partir à la recherche d'anciens instruments de musique perdus en échange d'une importante progression dans certaines compétences. La protagoniste de *Life is Strange*¹⁵⁰, Maxine Caulfield, fait partie d'une classe de photographie et elle, comme ses camarades, sont donc des photographes en apprentissage. Au début du jeu, elle développe des pouvoirs de manipulation du temps qu'elle peut mêler à ses photographies instantanées. Ainsi, il lui suffit d'observer une de ses photos pour pouvoir revenir temporairement au lieu et à l'époque représentés sur la photo et changer le cours des événements qui entourent l'intrigue du jeu. Enfin, Leah de *Stardew Valley* est une jeune femme se réfugiant à la campagne pour peindre et sculpter¹⁵¹. Le jeu permet de se rapprocher des divers villageois et se rapprocher d'elle lui permet de prendre confiance en ses choix de vie et son art. Avec l'aide du protagoniste, elle peut même organiser une exposition de ses sculptures sur la place du village pour lesquelles elle reçoit de nombreux compliments.



Figure 19 : de gauche à droite, Jaskier de *The Witcher 3* et Venti de *Genshin Impact*, deux représentations de bardes dans un jeu. Il est possible de reconnaître leurs tenues colorées, leurs chapeaux à plume et leurs instruments de musique.

D'autres jeux proposent certaines représentations de personnages artistes de manière plus générale. Dans le simulateur de vie *Les Sims 4*¹⁵², plusieurs carrières professionnelles ou compétences sont explorables par le joueur et ce dernier peut ainsi s'essayer à la peinture, la

¹⁵⁰ *Life is Strange*, 2015, développé par Dontnod Entertainment et Deck Nine Games et édité par Square Enix.

¹⁵¹ *Stardew Valley*, 2016, développé par ConcernedApe et édité par Chucklefish Games.

¹⁵² *The Sims 4*, 2014, développé par Maxis et édité par Electronic Arts.

sculpture, la musique, la photographie et l'écriture, développer ses talents, vendre ses productions et même en faire son métier, que ce soit à travers un chemin classique, de journaliste à critique d'art par exemple, ou en indépendant, la rémunération se faisant uniquement par la vente des œuvres du personnage. Un Sim — personnage incarné par le joueur — qui apprend la guitare commence par jouer de manière très désaccordée, mais à force d'entraînement ou en se renseignant par le biais de livres, émissions ou sites spécialisés, la compétence « guitare » du personnage augmente jusqu'à un maximum de dix niveaux. À chaque niveau, le personnage joue de mieux en mieux et son humeur est de plus en plus positive, parce qu'il tire de la fierté de sa progression. Lorsque le joueur demande au Sim de réaliser une action pour produire une nouvelle œuvre, il s'agit généralement de choisir un style ou un mouvement artistique et de laisser le Sim réaliser l'action afin d'obtenir un résultat aléatoire correspondant aux choix et à l'humeur du Sim au moment de la création. Pour une toile, l'objet ainsi produit par le Sim peut être récupéré et vendu, parfois à des galeries d'art, contre des sommes en adéquation avec le niveau de compétence du Sim ou bien conservé pour décorer le domicile en choisissant un cadre et en l'accrochant à un mur. Dans le jeu mobile *Fate/Grand Order*¹⁵³, le joueur est amené à invoquer des esprits de personnages historiques pour affronter ses adversaires au cours d'une histoire se déroulant à plusieurs époques. Parmi ces personnages invocables, plusieurs artistes sont disponibles pour le joueur, notamment Katsushika Hokusai, Léonard de Vinci, Hans Christian Andersen, William Shakespeare, Wolfgang Amadeus Mozart et Vincent Van Gogh. Les personnages ne sont pas des copies conformes physiques et mentales de leur inspiration réelle et se voient généralement attribuer des pouvoirs magiques, soit de leur vivant dans l'univers du jeu ou au moment de leur invocation, afin de se battre et de défendre leur invocateur. Par exemple, Léonard de Vinci est représenté sous les traits féminins de *La Joconde*, le personnage expliquant avoir modifié son apparence physique pour correspondre à ce qu'il considère comme la perfection physique. Hokusai est quant à lui représenté par une jeune fille qui est en réalité Ōi, sa fille, tandis que Hokusai est un petit poulpe lévitant autour d'elle, rappelant à la fois le rôle de l'encre dans son art, son estampe célèbre *Le rêve de la femme du pêcheur* et est aussi un clin d'œil à Cthulhu¹⁵⁴, un personnage de l'œuvre de Howard Phillips Lovecraft¹⁵⁵.

¹⁵³ *Fate/Grand Order*, 2015, développé par Lasengle et édité par Aniplex.

¹⁵⁴ *Le rêve de la femme du pêcheur* est une estampe réalisée en 1814 par Hokusai. Elle représente une femme pratiquant un acte sexuel avec deux pieuvres. Les historiens de l'art s'accordent à dire que cette scène représente la légende de Tamori où une femme vole le diamant du roi des mers et la scène sexuelle est liée à la dimension animiste de la religion shintoïste revenant alors au goût du jour.

¹⁵⁵ Dans les ouvrages d'H.P. Lovecraft, Cthulhu est un Grand Ancien, un être extraterrestre à qui certains humains vouent un culte. Il est représenté avec des tentacules et est une figure de science-fiction horrifique très populaire, notamment dans de nombreux jeux de rôle. Or, ces Grands Anciens sont repris dans l'univers de *Fate/Grand Order* pour justifier la création de certains personnages, en partie possédés par ces créatures, comme pour Hokusai.

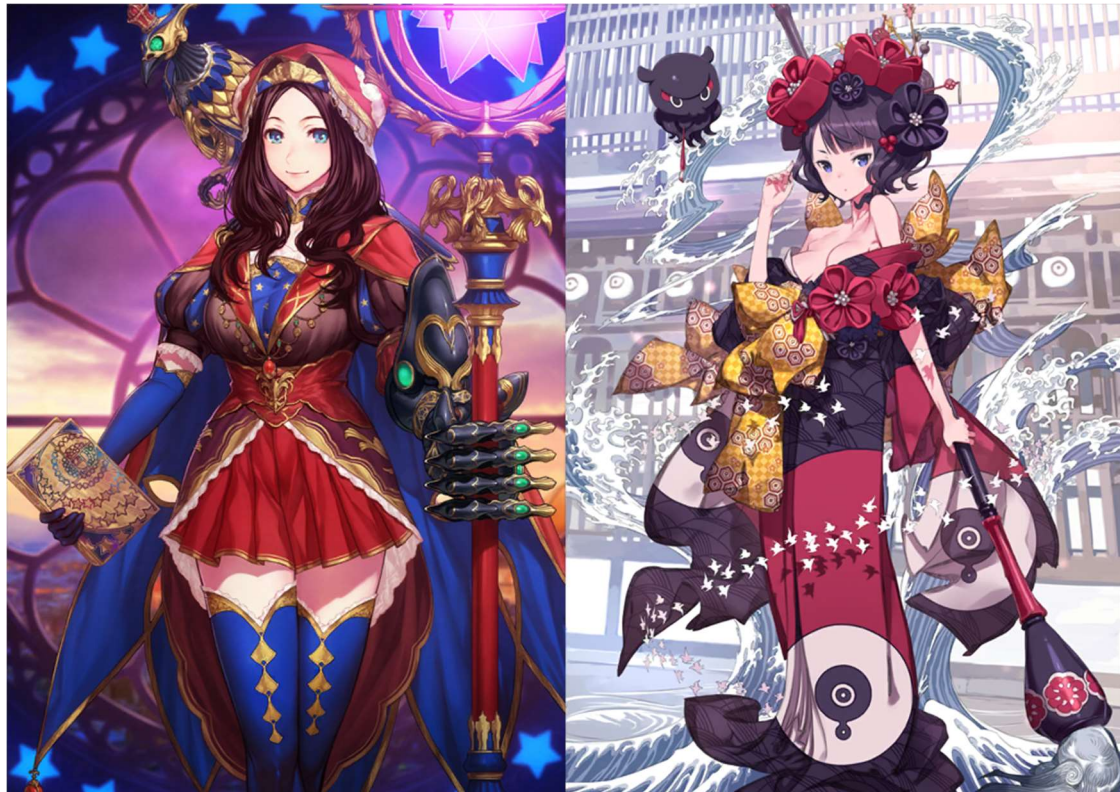


Figure 20 : à gauche, le personnage de Léonard de Vinci, reprenant l'apparence de La Joconde et à droite, Katsushika Hokusai, sous les traits de sa fille entourée d'une vague rappelant La Grande Vague de Hokusai, dans Fate/Grand Order.

Dans les jeux vidéo, le personnage de l'artiste, lorsqu'il est nommé et développé, est souvent un personnage reconnaissable par son excentricité. Il peut être reclus et presque asocial comme Sokolov ou Albedo, ce qui ajoute à son caractère mystérieux. Il peut aussi être au contraire très entreprenant et extravagant, comme les bardes cités ou Charles Châtenay. Dans le premier cas, on y retrouve le stéréotype de l'artiste maudit, notamment développé à la fin du XIX^e siècle à partir de figures comme Van Gogh, Arthur Rimbaud ou Camille Claudel. Ces artistes subirent à différents égards de nombreux problèmes, qu'ils soient d'ordre psychologique, social ou addictif, les obligeant pour la plupart à s'isoler volontairement ou non. Aujourd'hui, certains de ces artistes sont mieux connus qu'à leur époque, mais d'autres subissent encore cet effacement partiel de l'histoire, ce qui complique la recherche historique mais alimente aussi une légende et des rumeurs autour de leur personnalité. L'expression d'artistes maudits est d'abord utilisée dans *Les Poètes maudits*, un ouvrage de Paul Verlaine paru en 1884 et est aussi illustrée par le personnage de Claude Lantier dans *L'Œuvre* d'Émile Zola, quatorzième volume de la série des *Rougon-Macquart* paru en 1886 où le personnage principal est un peintre avant-gardiste allant d'échecs en échecs, qui perd son fils d'une maladie infantile et qui finit par se suicider devant un tableau inachevé. À l'inverse, mentionner des artistes extravagants et parfois mêmes provocateurs renvoie beaucoup à un stéréotype plus contemporain. Salvador Dalí en est un bon exemple, à travers ses œuvres surréalistes et ses propos ambigus à propos des dirigeants fascistes de la première moitié du XX^e siècle, mais surtout pour ses célèbres photos où il apparaît grimaçant et arborant sa célèbre fine et longue moustache. Plus récemment, l'excentricité artistique s'est largement

développée et banalisée à travers des figures principalement dans le monde du cinéma ou de la chanson. Il est possible de citer les diverses apparitions de Lady Gaga à divers évènements, portant des tenues toujours plus étranges et provocantes.

Ainsi, les personnages artistes peuvent donc prendre plusieurs formes : un allié ou ami du protagoniste qui l'accompagnera dans sa quête, le personnage incarné par le joueur ou une personne plus ou moins proche qui demande de l'aide pour ses œuvres. Les artistes sont généralement peu hostiles et se battent rarement, bien que la peinture soit parfois associée à la magie et la sorcellerie dans certains contextes ce qui rend possible le combat et l'hostilité du personnage artiste comme pour les personnages cités de *Genshin Impact* qui sont aussi tous des combattants mais alliés du joueur ou Delilah Copperspoon, qui se défend à l'aide de sa magie et des sorcières sous ses ordres. Dans le cas d'un jeu où l'artiste n'est pas le personnage principal, les échanges entre ce dernier et le personnage artiste sont généralement l'occasion pour les scénaristes d'évoquer des aspects plus philosophiques et de questionner le joueur sur des problématiques qu'il rencontre dans le jeu. Par exemple, dans *Dishonored 2*, Sokolov questionne les choix du joueur en fonction de la quantité d'ennemis qu'il assassine au lieu d'épargner, reflétant les actions du joueur et l'amenant à se questionner sur la valeur de la vie, ce genre de choix ayant un important impact sur l'histoire et son dénouement.

C. Le cinéma et le jeu vidéo, une relation symbiotique

1. Chronologie de la relation entre le cinéma et le jeu vidéo

Le jeu vidéo et le cinéma sont deux domaines artistiques à la fois très similaires et très différents¹⁵⁶. C'est au début des années 1890 que le cinéma commence à prendre sa forme qui le popularisera et le fera évoluer vers le cinéma tel qu'il existe aujourd'hui, bien que les premières recherches dans ce domaine datent de la décennie précédente. Le jeu vidéo naît dans les années 1950, soit un peu plus d'un demi siècle après la technologie qui va influencer un tournant dans le monde vidéoludique. Environ trente ans après les premiers jeux mais une dizaine d'années après l'arrivée des jeux vidéo dans les salles d'arcade, dès le début des années 1980, les réalisateurs de films ont su reconnaître l'intérêt du jeu vidéo comme sujet de film et tout un genre de la production cinématographique s'inspire alors des jeux vidéo, des bornes d'arcade ou des esthétiques des mondes numériques. C'est durant cette décennie que le jeu vidéo se démocratise dans les foyers et devient un objet mentionné par les médias pour diverses raisons citées durant l'introduction. Toutefois, le septième art a pendant un temps déprécié le jeu vidéo, se servant de cette relation afin de valoriser le cinéma et rabaisser

¹⁵⁶ Cette partie s'appuie largement sur les travaux suivants : Alexis Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma*, Paris, AColin, 2012, 128 p ; Bérénice Bonhomme, « Comment le cinéma cite les jeux vidéo », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2013, vol. 11, n° 1, p. 73-86.

les productions vidéoludiques. De manière générale, le jeu vidéo était autrefois pointé du doigt par les politiques et les médias, chose dont les réalisateurs de films avaient bien conscience. Les deux domaines étant à la fois artistiques mais aussi des industries du divertissement, leur relation particulière est à mi-chemin entre la collaboration et la compétition. Cette relation évolue pourtant largement du début des années 80 à nos jours, le regard que chacun porte à l'autre change et le type de production s'adapte, si bien que les deux domaines sont aujourd'hui une source d'influence l'un pour l'autre.

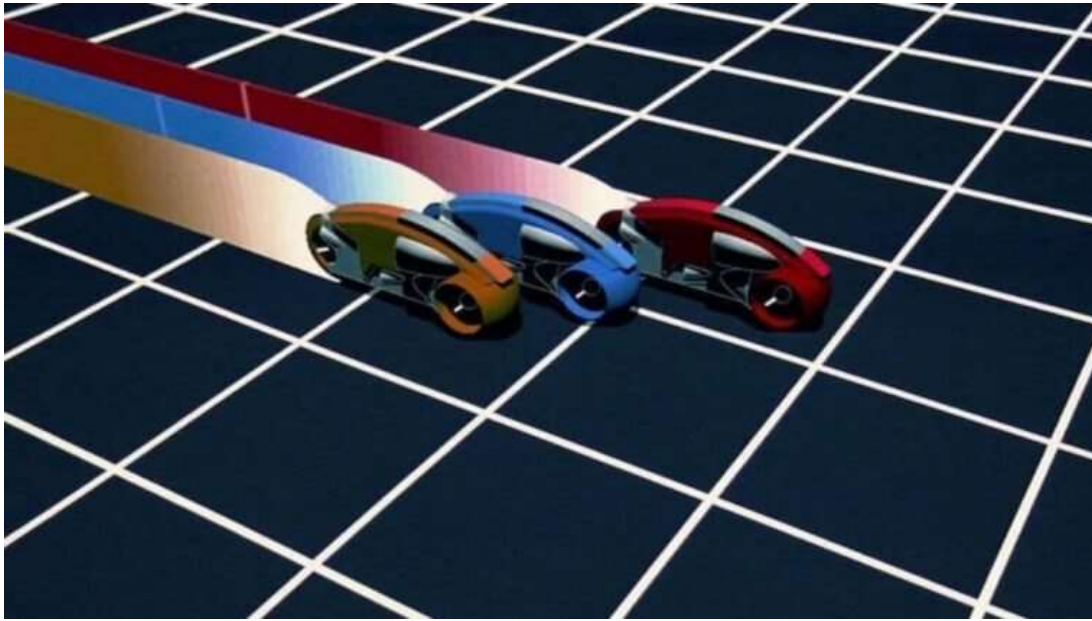


Figure 21 : le film *Tron* instaure les règles visuelles d'un monde virtuel : formes géométriques, effets visuels informatiques en trois dimensions et couleurs voyantes.

Dès le début des années 1980, le cinéma s'approprie la thématique du jeu vidéo pour ses productions. En 1982, *Tron* sort au cinéma et, si il ne se confronte pas directement au thème du jeu vidéo, propose une esthétique d'un monde virtuel qui est alors communément acceptée et reprise dans les autres films¹⁵⁷. Un monde aux couleurs néons, des quadrillages et autres formes géométriques et des effets sonores à base de bips deviennent la norme pour représenter un univers numérique jusqu'aux années 2000. Très tôt, les films brisent le réel et font des jeux vidéo ce qu'ils ne sont pas : des univers alternatifs où le joueur met sa vie en jeu, où l'informatique peut l'emporter sur le vivant. Dans *Cloak & Dagger*¹⁵⁸, le protagoniste est un jeune garçon de 12 ans qui se retrouve pourchassé par des tueurs professionnels pour être entré en possession d'un jeu vidéo. Ce jeu vidéo contient les plans d'un nouveau type de bombardier et le jeune garçon se retrouve à devoir exploiter les informations du jeu et demander conseil à son ami imaginaire tiré d'un autre jeu vidéo pour pouvoir se défendre et se débarrasser des tueurs. Dans *Wargames*¹⁵⁹, un autre collégien réussit à pirater des sites de l'armée américaine en pensant trouver un jeu vidéo de simulation de guerre. Le logiciel est en réalité un réel simulateur pour prévenir une guerre nucléaire durant la guerre froide.

¹⁵⁷ *Tron*, 1982, réalisé par Steven Lisberger.

¹⁵⁸ *Cloak & Dagger*, 1984, réalisé par Richard Franklin.

¹⁵⁹ *Wargames*, 1983, réalisé par John Badham.

L'ordinateur s'emballe et pense que la menace est réelle, ce qui met en danger le monde entier, pensant être à l'aube d'une guerre mondiale et nucléaire. Enfin, dans *Nightmares*¹⁶⁰, un film-anthologie, le chapitre *The Bishop of Battle* raconte l'histoire d'un jeune joueur addict aux jeux vidéo. Ce dernier, obsédé par la possibilité de vaincre un jeu réputé extrêmement difficile, s'infiltré de nuit dans sa salle d'arcade local. Après avoir réussi à atteindre le dernier niveau tant fantasmé, l'antagoniste du jeu s'invite dans la réalité et finit par dévorer le protagoniste et l'incorporer sous forme de pixels dans la borne d'arcade. Ces trois films permettent de mettre en évidence l'archétype du héros des films portant sur les jeux vidéo ou les logiciels informatiques. Le protagoniste est un jeune garçon, généralement un collégien ou un lycéen, joueur invétéré et souvent solitaire. Il est parfois aussi un pirate informatique, ou *hacker*, de génie possédant des compétences dignes d'un ingénieur et se retrouve embarqué dans une situation concernant la survie ou la mort de plusieurs personnes. Le jeu vidéo est l'élément déclencheur à l'arrivée de cette situation de danger : le jeu est soit recherché par de dangereux adultes, soit il est plus qu'un jeu et peut avoir un impact réel et concret sur le monde. Outre le cas de *Tron*, le joueur fait généralement face au jeu, il n'y pénètre pas. La mention de l'addiction aux jeux vidéo dans *Nightmares* est une thématique qui connaît une explosion à la fin des années 90, relayant les médias et les peurs des parents quant aux dangers des jeux vidéos. *Nightmares* est alors un précurseur sur le thème de l'addiction aux jeux vidéos, cette dernière devenant plus terrifiante pour les parents lorsque leurs enfants abandonnent les salles d'arcades pour les consoles installées dans leurs chambres. Enfin, le jeu vidéo rejoint aussi des univers adultes et plus connus, notamment dans le film *Jamais plus jamais*¹⁶¹, un épisode de la saga cinématographique de James Bond paru en 1983. Dans ce film, James Bond doit affronter Maximilian Largo, un membre important de l'organisation terroriste SPECTRE. Si dans les films précédents, l'agent secret avait l'habitude d'affronter certains antagonistes au casino, Largo est ici affronté sur un jeu vidéo appelé *Domination*. Ce jeu vidéo fictif est un jeu holographique militaire dont le perdant reçoit des décharges électriques de plus en plus violentes et douloureuses. Si Bond finit par remporter le jeu, cette représentation du jeu vidéo dans un film dédié à un public adulte et faisant partie d'une licence déjà installée et populaire montre qu'à plusieurs niveaux, le jeu vidéo devient dangereux dans les productions cinématographiques. Bien que cette scène aspirait aussi à apporter un public plus jeune au cinéma, le message sous-jacent rappelle que le jeu semble être plus violent et sérieux que ce qu'il n'y paraît, à l'instar des films comme *Cloak & Dagger* ou *Wargames*. À l'inverse, il est aussi possible de voir dans certains scénarios le fait que le jeu vidéo est considéré comme un divertissement pour enfant, ce qui en fait un objet idéal pour y dissimuler des secrets militaires ou technologiques sans éveiller les soupçons et transforme le jeu vidéo en objet dangereux tel une arme, mise alors dans les mains des enfants.

Les années 1990 voient quelques changements apparaître dans la typologie des films de jeux vidéo. D'abord, la salle d'arcade devient un lieu de violence maîtrisée. La technologie et l'intelligence artificielle sont toujours dangereux, mais le protagoniste, un jeune homme maintenant plus âgé, souvent au lycée ou à l'université, parvient à maîtriser cette technologie.

¹⁶⁰ *Nightmares*, 1983, réalisé par Joseph Sargent.

¹⁶¹ *Never Say Never Again*, 1983, réalisé par Irvin Kershner.

Cependant, très vite, la salle d'arcade est abandonnée au profit de cadres plus futuristes, où le joueur entre dans le jeu à l'aide d'un casque de réalité virtuelle ou de connexions neuronales. *Nirvana* propose une histoire où le protagoniste est cette fois-ci un adulte¹⁶², développeur de jeux de réalité virtuelle pour un important employeur. Il se rend cependant compte qu'à la suite des effets d'un virus informatique, le personnage principal de son jeu devient sensible et se rend compte de ce qu'il subit, y compris ses morts à répétition. Le film raconte alors le récit du développeur qui entre virtuellement dans les serveurs de son employeur pour y supprimer le jeu et du héros du jeu qui se défend contre les attaques informatiques. Dans *eXistenZ*¹⁶³, autre film se déroulant dans un futur proche, les joueurs sont uniformément reliés à un même monde virtuel à travers une connexion de leur console à leur système nerveux par un trou dans le dos du joueur. Là encore, le thème est la pénétration du jeu au-delà de la réalité virtuelle et provoque une confusion pour les personnages ou le spectateur quant à si la scène se déroule dans le monde réel ou dans le jeu, dont le réalisme est poussé à l'extrême. Le film questionne aussi sur l'avancée de la technologie et le possible futur où l'humain se technologise lui-même. *Avalon*¹⁶⁴, bien que sorti en 2001, reprend la thématique du jeu de réalité virtuelle nécessitant une connexion neuronale. De nombreux joueurs sont addicts et, à cause de la connexion directe entre le jeu et le cerveau du joueur, certains sont incapables de revenir dans le vrai monde, leur esprit reste bloqué dans le jeu tandis que leur corps réel reste inerte, dans un état végétatif. D'autres réussissent à gagner leur vie grâce au jeu, convertissant les points accumulés dans le jeu en argent réel. Ainsi, les années 1990 voient un basculement du sujet : d'une époque contemporaine et d'un jeu vidéo amenant le danger à un individu ou au monde par son existence à une époque futuriste proche et des jeux se connectant directement au cerveau pour réunir les joueurs, provoquant des addictions et questionnant le rapport à la technologie et cette addiction aux jeux. Le personnage du joueur et l'avatar du joueur sont aussi remis en question dans ces films. Si la frontière entre le monde réel et le monde virtuel est brouillée, il en est de même pour les personnages. Ce qui arrive à l'avatar du joueur addict devient progressivement ce qui arrive au joueur, comme si ce dernier subissait une sorte de dissociation de la personnalité. Mise en avant par le fait que ces films se déroulent dans des univers de « réalité » virtuelle, c'est le concept même de réalité qui est remis en question. Pour un joueur passant la majeure, si ce n'est la totalité, de son temps dans un jeu pouvant reproduire la réalité, il est alors parfois logique de considérer que la réalité virtuelle est devenue sa nouvelle réalité, tandis que la réalité d'origine devient un carcan encombrant, le forçant à satisfaire des besoins physiques avant de retourner à ses principales occupations dans le monde numérique.

¹⁶² *Nirvana*, 1997, réalisé par Gabriele Salvatores.

¹⁶³ *eXistenZ*, 1997, réalisé par David Cronenberg.

¹⁶⁴ *Avalon*, 2001, réalisé par Mamoru Oshii.



Figure 22 : les deux protagonistes de eXistenZ connectés à la console de jeu par un câble nerveux.

Mais les années 1990 voient en parallèle l'apparition d'un nouveau genre de films, chaînon d'autant plus important dans cette relation entre cinéma et jeu vidéo : les adaptations de jeux vidéo en films. L'un des premiers en date est *Super Mario Bros.*¹⁶⁵, sorti en 1993 et tiré de la série de jeux du même nom. Échec critique à cause de son scénario et de son jeu d'acteur, le film est cependant le premier à adapter une licence aussi marquante et ouvre la voie à d'autres jeux vidéo pour se faire adapter au cinéma. Les films de ce genre reprennent généralement l'univers et une partie ou l'intégralité des personnages. Mais les films ne pouvant retranscrire le caractère unique et interactif des jeux vidéo, il est très souvent fait le choix de proposer une histoire originale, différente de celle proposée par les jeux. Le genre connaît son véritable essor dès le début des années 2000, avec l'adaptation de plusieurs licences comme *Resident Evil* ou *Tomb Raider*. Le premier conserve l'univers et quelques bases de la licence vidéoludique mais s'éloigne rapidement des scénarios des jeux pour ne pas en dépendre et réaliser ses propres histoires¹⁶⁶. Certains personnages, organisations, événements sont donc similaires, mais associés différemment, au sein d'une nouvelle histoire composée de son héritage vidéoludique et d'apports propres au cinéma comme de nouveaux personnages. Le film *Tomb Raider*¹⁶⁷, tiré des jeux vidéo éponymes, met en scène le personnage de Lara Croft. Bien qu'étant l'une des premières figures de protagoniste féminine du jeu vidéo, elle est aussi un personnage très sexualisé, dans le but de plaire à une audience masculine pour la vente des jeux. Dans les films, Lara Croft est l'un des rares personnages féminins, les autres femmes étant reléguées à des rôles secondaires. Entourée d'hommes, son personnage est cependant masculinisé par son caractère fort, son indépendance et sa forte volonté d'accomplir ses tâches. À l'inverse, les personnages masculins sont féminisés dans leurs rôles, plus passifs et largement dominés par le caractère entreprenant de Lara Croft.

¹⁶⁵ *Super Mario Bros.*, 1993, réalisé par Rocky Morton et Annabel Jankel.

¹⁶⁶ *Resident Evil*, 2002, réalisé par Paul W. S. Anderson.

¹⁶⁷ *Tomb Raider*, 2001, réalisé par Simon West.

Angelina Jolie interprète le personnage et malgré la volonté de fortifier le personnage, le corps de l'actrice, et par la même de son personnage, est toujours sexualisé à outrance.



Figure 23 : dans *Summer Wars*, la typologie du joueur embrasse enfin une diversité plus proche de la réalité que les clichés des décennies précédentes.

Dans les années 2000, un changement conséquent s'opère dans le domaine vidéoludique : l'apparition des mondes persistants en ligne¹⁶⁸. Ces jeux qui proposent des univers vivants au gré des actions des joueurs, y compris quand ces derniers ne sont pas connectés, révolutionnent la façon de jouer et influencent aussi la production cinématographique. Il est possible de les rapprocher, dans une moindre mesure, des mondes virtuels décrits dans les films des années 90, où les joueurs étaient tous reliés à un même univers et où leur absence du jeu leur faisait manquer des événements, provoquant une addiction au jeu pour ne louper aucun contenu ou fait marquant. Ces genres de jeux sont nécessairement en ligne et multijoueurs, auxquels sont régulièrement ajouté du contenu pour garder les joueurs intéressés. La progression du joueur est individuelle, mais la plupart des activités encouragent, voire nécessitent, une collaboration entre plusieurs joueurs pour être réalisées. Cela donne un dynamisme vivant au jeu et à son univers tout en appliquant une importante dimension sociale qui régit l'expérience de jeu et chaque partie. Au cinéma, les films abordent de nouvelles directions. Le monde réel est maintenant touché par des fléaux numériques et le jeu vidéo peut servir de remède. Dans *Summer Wars*¹⁶⁹, un virus particulièrement violent menace le monde réel mais aussi le monde virtuel de certains joueurs. Ces joueurs s'assemblent alors et, équipés de leurs consoles portables, réussissent à

¹⁶⁸ Les mondes persistants pour les jeux en ligne existent concrètement dès la sortie de certains jeux textuels en ligne comme *Avalon: The Legend Lives*, 1989, développé et édité par Yehuda Simmons. Mais leur explosion à travers la démocratisation des MMORPG instaure l'idée d'un monde réellement persistant à travers les actions des joueurs agissant sur des aspects sociétaux et économiques, l'exemple parfait étant le cas de *Eve Online*, 2003, développé et édité par CCP.

¹⁶⁹ *Summer Wars*, 2009, réalisé par Mamoru Hosoda.

lutter contre le virus instauré par une intelligence artificielle devenue autonome. Le joueur solitaire, reclus, génie incompris du XX^e siècle laisse place à des communautés de joueurs de tout âge et genre. Les joueurs sont maintenant connectés entre eux, diversifiés et inscrits dans la vie quotidienne. Cependant, le virus informatique qui menace la communauté numérique reprend à nouveau le schéma de l'origine militaire tandis que le personnage principal est encore un *hacker* particulièrement doué. Ainsi, bien que certains éléments typiques datant des années 1980 soient repris, l'accent du film est surtout mis sur la communauté des joueurs qui s'entraident et leur diversité, aspect jusqu'alors peu exploré dans le cinéma.

Depuis le début des années 2010, les sujets des films retrouvent des aspects hérités des films des années 1990. L'émergence des casques de réalité virtuelle dans le monde réel et l'amélioration technologique des jeux vidéo permet au cinéma de bénéficier de nouvelles inspirations pour ces récits. Adapté du roman du même nom, *Ready Player One* propose à nouveau un univers futuriste proche où les problèmes environnementaux et sociétaux s'accumulent¹⁷⁰. Ces nombreux problèmes poussent la majeure partie de la population à passer son temps dans l'Oasis, un univers de réalité virtuelle servant de deuxième monde. La connexion neuronale en moins, le sujet du monde virtuel pour échapper à un monde réel terne et problématique provient directement des films comme *Avalon* ou *eXistenZ*. Une telle situation provoque là encore de nombreux cas d'addiction. Le joueur est là encore un individu au sein d'une communauté plus diverse que jamais, bien que le personnage principal soit toujours un jeune homme naturellement doué en informatique et orphelin, entouré de son groupe d'amis virtuels qu'il finit par rencontrer dans le monde réel. Et encore une fois, les problèmes que subissent les personnages dans le jeu prennent progressivement de plus en plus de place et d'importance dans leur vie réelle tandis qu'un complot politico-commercial se dessine. Le groupe de jeunes gens a alors pour mission de mettre leur vie réelle en jeu à travers diverses activités virtuelles pour sauver leur havre de tranquillité. C'est aussi pour eux l'occasion de se rencontrer *IRL* pour la première fois et de voir la personne derrière l'avatar¹⁷¹. Plus récemment, *Free Guy* s'est interrogé sur la question de la vie d'un PNJ¹⁷². En effet, ce dernier prend conscience de sa condition après sa rencontre avec une programmeuse et va l'aider à résoudre un conflit personnel tout en apprenant à dépasser sa condition de personnage contrôlé par une intelligence artificielle. Ici, le rapprochement avec le personnage du jeu de *Nirvana* se fait facilement, les deux entités numériques se rendant compte de leur condition et cherchant à la dépasser, posant alors la question de l'évolution de l'intelligence artificielle et de son développement, sujet particulièrement important sur la scène technologique au moment de l'écriture de ces lignes.

¹⁷⁰ *Ready Player One*, 2018, réalisé par Steven Spielberg.

¹⁷¹ *IRL* est l'acronyme de *In Real Life*, ou dans la vie réelle, souvent utilisé par les joueurs pour différencier un événement ou un impératif selon qu'il soit virtuel ou réel.

¹⁷² *Free Guy*, 2021, réalisé par Shawn Levy ; Personnage non-joueur, la plupart des personnages présents dans un jeu vidéo. Ils sont contrôlés par une intelligence artificielle.

Enfin, les adaptations de jeux vidéo en films continuent de fleurir. La saga *Resident Evil* se poursuit encore jusqu'à aujourd'hui avec la sortie d'un *reboot* de la série¹⁷³. Et si l'apparition d'une célébrité de cinéma comme Angelina Jolie dans ce genre de film était chose rare au début des années 2000, les films récents n'hésitent plus à engager des acteurs connus pour jouer des rôles importants voir principaux dans les films. Nathan Drake est incarné par Tom Holland dans *Uncharted*¹⁷⁴, Jim Carrey joue le Docteur Robotnik dans *Sonic*¹⁷⁵, Ryan Reynolds prête sa capture de mouvement et sa voix à Pikachu dans *Detective Pikachu*¹⁷⁶, Michael Fassbender et Marion Cotillard interagissent dans *Assassin's Creed* et Travis Fimmel incarne Anduin Lothar dans le film *Warcraft*¹⁷⁷.

L'influence du jeu vidéo sur la production cinématographique depuis les années 1980 a largement évolué. Par la représentation du joueur et ses stéréotypes au regard accordé au jeu vidéo à travers les films, les relations sont aujourd'hui plus positives qu'auparavant et permettent d'apprécier de nouveaux questionnements plus ou moins philosophiques sur la place des jeux vidéo dans notre société et leur impact. Les questionnement portent cependant aussi sur de nombreux autres sujets en relation, notamment la technologie, l'intelligence artificielle, les mondes virtuels ou encore les relations humaines. Les jeux vidéo peuvent aussi étendre leurs univers avec les films adaptant des jeux comme ils le font avec des bandes-dessinées ou des romans. Il faut cependant noter que le cinéma ne peut reproduire le jeu vidéo : les adaptations sont prévues pour être du cinéma tiré d'un univers de jeu vidéo et non un jeu porté au cinéma tandis que les films portant sur le sujet du jeu vidéo se servent du jeu vidéo comme support au récit. Les spécificités du jeu vidéo, notamment son caractère interactif, ne peuvent être rendus au cinéma. Ce qui fait que, malgré leur proximité, ces deux arts ne peuvent se confondre et ont donc des développements largement différents. Il est toutefois important de noter qu'aujourd'hui, le cinéma a effectivement reconnu l'importance du jeu vidéo en tant que nouveau média et forme d'expression artistique. Loin d'alimenter les clichés, la balance s'est inversée au niveau des adaptations. De nombreux jeux sont désormais adaptés au cinéma et de moins en moins de films sont adaptés tels quel en jeux vidéo. Mais mentionner les adaptations de l'un ou l'autre de ces médias est un sujet à part entière, qui nécessite un questionnement particulier, hors de l'historique commun de ces deux médias.

2. Références et techniques du cinéma dans le domaine vidéoludique

Parallèlement à cette histoire de la relation entre le jeu vidéo et le cinéma, il est aussi intéressant d'observer de quelle manière le jeu vidéo réussit à s'imposer comme discipline

¹⁷³ Un *reboot* au cinéma signifie qu'une licence, un univers est réutilisé pour produire des films, suivant un scénario différent en partant du même univers. Dans ce cas présent, le *reboot* de *Resident Evil* propose une histoire indépendante de celle des films précédents, s'inspirant des jeux.

¹⁷⁴ *Uncharted*, 2022, réalisé par Ruben Fleischer.

¹⁷⁵ *Sonic, le film*, 2020, réalisé par Jeff Fowler.

¹⁷⁶ *Pokémon : Détective Pikachu*, 2019, réalisé par Rob Letterman.

¹⁷⁷ *Assassin's Creed*, 2016, réalisé par Justin Kurzel ; *Warcraft : Le Commencement*, 2016, réalisé par Duncan Jones.

sérieuse en s'appuyant parfois sur le cinéma. La vision négative des films sur les jeux vidéo durant une certaine période furent le reflet de la majorité du public alors. Cependant, le jeu a depuis évolué en lui-même, mais aussi dans son rapport avec différents publics et sa relation avec le cinéma est un des aspects qui y ont participé.

À partir de la fin des années 2000, un genre de jeu prend en essor et gagne en popularité, c'est ce qu'il est possible d'appeler le « jeu-film »¹⁷⁸. Ces jeux obtiennent cette dénomination grâce à quelques facteurs récurrents. D'abord, ils reprennent très fréquemment des genres du cinéma : jeu d'action, jeu d'enquête policière et autres. *Uncharted* est un jeu d'action dont l'intrigue concerne une chasse au trésor et est largement inspirée des films comme *Indiana Jones* ou encore *La Momie*¹⁷⁹. Le protagoniste, Nathan Drake, est un chasseur des trésors et plongeur qui se retrouve mêlé à des conflits entre plusieurs chasseurs de trésors. Très inspiré par le personnage d'Indiana Jones, il sait manier les armes blanches et les armes à feu pour se défendre contre les mercenaires envoyés par ses riches ennemis pour l'empêcher d'atteindre son but. Il a aussi un don naturel pour les activités physiques, notamment l'escalade. Les scénarios des jeux de cette saga proposent généralement l'emploi de Drake par un commanditaire ou à son propre compte pour retrouver un artefact perdu d'une ancienne civilisation. Les jeux proposent donc d'explorer divers lieux à travers le monde et surtout d'anciens édifices, à l'instar de nombreux films d'aventure, mettant généralement en avant un profession fantasmée d'archéologue ou de chasseur de trésors. *Heavy Rain* est un thriller reprenant des thèmes sombres, tournant autour de l'enlèvement d'un enfant et de la quête de son père pour le retrouver, devant se soumettre à des épreuves sadiques imposées par le kidnappeur, connu des médias comme le tueur aux origamis¹⁸⁰. Le jeu propose de suivre l'histoire à travers les yeux de quatre personnages distincts dont les récits finissent par se croiser : le père de l'enfant enlevé, une journaliste insomniaque qui cherche à découvrir l'affaire, un inspecteur du FBI assigné à l'enquête à l'aide de ses gadgets futuristes et enfin un détective privé qui est engagé par des parents ayant été victime du kidnappeur par le passé. Les différentes épreuves imposées par le kidnappeur au père rappellent notamment les jeux macabres présents dans la série des *Saw*¹⁸¹, mettant l'accent sur une action gore et violente, demandant souvent un sacrifice ou une mise en danger. À mesure que le récit progresse, les personnages jouables sont amenés à se rencontrer, moments où le joueur ne contrôle qu'un des deux personnages et doit parfois être en opposition avec l'autre. Le déroulement de ces deux récits rappelle grandement les histoires narrées dans les films et ce genre de jeux ont la particularité de ne pas demander une importante maîtrise de l'interface du jeu. Le jeu tourne généralement principalement autour de l'histoire et le *gameplay* est surtout une façon d'inviter le joueur à dérouler lui-même le récit plutôt que de le forger, bien que des choix puissent être proposés au joueur, amenant plusieurs récits à vivre selon les choix du joueur. Un autre aspect que ces jeux ont en commun et qui est nécessaire pour leur considération en

¹⁷⁸ A. Blanchet, *Les jeux vidéo au cinéma, op. cit.*

¹⁷⁹ *Uncharted: Drake's Fortune*, 2007, développé par Naughty Dog et édité par Sony Computer Entertainment ; *Les Aventuriers de l'arche perdue*, 1981, réalisé par Steven Spielberg ; *La Momie*, 1999, réalisé par Stephen Sommers.

¹⁸⁰ *Heavy Rain*, 2010, développé et édité par Quantic Dream.

¹⁸¹ *Saw*, 2004, réalisé par James Wan.

tant que jeu cinématographique est leur usage des cinématiques. Les cinématiques sont des séquences animées où les interactions du joueur sont impossibles ou extrêmement limitées. C'est un moment majeur dans un jeu vidéo et remplit plusieurs rôles. D'abord, la cinématique délivre une importante quantité d'informations pour le récit. C'est un moment de dialogue, de monologue ou même de silence, mais la cinématique est faite pour conter l'histoire à la manière d'un film : les plans s'enchaînent le long de la scène, jusqu'à la fin de la cinématique et le retour du joueur en tant acteur du jeu vidéo. Le temps de la cinématique, le joueur redevient spectateur. Ces scènes sont aussi des récompenses pour le joueur. Après avoir réussi un passage clé de l'histoire ou une mission, le joueur est récompensé avec une scène animée où il observe les personnages interagir avec leur environnement et préparer l'action future. À la fin de la cinématique, le joueur a obtenu un nouvel objectif et a hâte de reprendre le contrôle de son personnage. Cependant, les cinématiques servent aussi de point d'ancrage pour le récit : ce qui s'y passe est gravé dans le marbre du récit¹⁸². Si un personnage allié meurt pendant une mission, le joueur a perdu et doit recommencer cette mission mais si ce même personnage décède durant une cinématique, alors le personnage est mort dans l'histoire et le joueur ne peut pas modifier le cours du scénario¹⁸³.



Figure 24 : un plan cinématographique caractéristique d'Heavy Rain, représentant le personnage principal Ethan Mars sous la pluie qui rythme l'histoire du jeu.

¹⁸² Sylvie Craipeau, Sébastien Genvo et Brigitte Simonnot, *Les jeux vidéo au croisement du social, de l'art et de la culture*, s.l., HAL CCSD, Presses universitaires de Nancy, 2010, 244 p.

¹⁸³ Sauf dans les cas où le joueur possède la capacité de remonter le temps ou si le jeu est un jeu à choix. Dans le premier cas, la cinématique devient interactive et fait partie du *gameplay* mais le cas est rare et dans le second, il faut recharger une sauvegarde précédente pour réaliser d'autres choix et sauver le personnage mais le déroulement classique appelle le joueur à assumer ses actes, même involontaires.

Cependant, certains jeux décident de briser cette frontière entre *gameplay* et passivité durant les cinématiques. La particularité de *Heavy Rain*, partagé avec les autres jeux du même studio, est l'usage important de *QTE*. Un *QTE*, ou *Quick Time Event*, est un évènement qui apparaît lors d'une cinématique où le joueur doit réaliser une action à la manette pour influencer le déroulé de la cinématique. Ces éléments de *gameplay* se retrouvent beaucoup dans les jeux à choix, où l'attrait principal du jeu est son récit non-linéaire. Lors des discussions, plusieurs choix de réponses sont proposés au joueur et chaque réplique déroule un dialogue différent pouvant amener à des conséquences diverses ayant un impact plus ou moins important sur l'histoire du jeu, amenant parfois à la mort d'un personnage important et à des fins différentes. Dans ce genre de jeu, les *QTE* sont assez fréquents. En effet, ces derniers requièrent une certaine réactivité du joueur et sont donc généralement placés lors de phases intenses. Par exemple, la première épreuve que le tueur impose à Ethan Mars, le père, est de conduire une voiture à contresens sur une autoroute pendant une certaine distance afin d'obtenir un indice sur l'emplacement de son fils. Le joueur doit alors choisir s'il accepte le défi ou non. S'il accepte, la cinématique s'enclenche durant laquelle le personnage s'engage sur la voie. Sur l'écran apparaissent alors diverses indications. Le joueur doit donner un coup de *joystick* vers la droite pour que le personnage se décale à droite et évite un véhicule ou encore appuyer sur un bouton affiché pour que le personnage appuie sur les freins. Tous ces évènements créent un moment de tension pour le joueur où la cinématique devient aussi un moment actif et interactif durant lequel le joueur a son importance. En effet, si plusieurs *QTE* sont loupés durant cette scène, le personnage peut avoir un accident et ne pas réussir l'action demandée par le tueur, ne recevant alors pas l'indice et le handicapant pour le reste de l'histoire. Mais des conséquences bien plus graves peuvent survenir durant les *QTE*. Dans les jeux récents du studio Supermassive Games, il est possible de retrouver de nombreux jeux d'horreur à choix. Inspirés par les *slashers* des années 1980, ces jeux mettent en scène un groupe de jeunes gens pourchassés par un tueur sanguinaire durant la nuit¹⁸⁴. Fonctionnant sur le même principe que *Heavy Rain*, *Until Dawn* est un jeu à choix comportant de nombreux *QTE*¹⁸⁵. Lorsque les évènements du jeu prennent une tournure dramatique, que les protagonistes sont séparés et que le tueur a tendu ses pièges, le joueur doit alors faire très attention à ses choix et à ses réflexes pour protéger ses personnages. Par exemple, en fuyant le tueur, un personnage se retrouve sur le tapis roulant d'une ancienne scierie. Si les mauvais choix sont faits, le personnage doit alors faire face aux scies activées sur son chemin, au bout du tapis roulant. Et si le joueur échoue à nouveau le *QTE* pour effectuer le saut et se rattraper, alors le personnage tombe et se fait violemment déchiQUETER par les dents des scies. L'histoire prend alors une tout autre tournure et s'adapte à la mort d'un personnage, n'apparaissant alors plus dans le récit et étant seulement mentionné par les autres personnages tant qu'ils ne l'ont pas retrouvé. Dans ce cas, la fin du jeu diffère et s'adapte aux personnages survivants et aux évènements ayant eu lieu pour correspondre aux choix et actions du joueur au cours de sa partie, ce qui appelle à une certaine rejouabilité, l'histoire pouvant être très différente

¹⁸⁴ Vera Dika, *Games of terror: Halloween, Friday the 13th, and the films of the stalker cycle*, Rutherford, N.J., London, Fairleigh Dickinson University Press ; Associated University Presses, 1990, 153 p.

¹⁸⁵ *Until Dawn*, 2015, développé par Supermassive Games et édité par Sony Computer Entertainment.

selon la partie. Dans ce cas précis qui reste malgré tout assez mineur dans l'industrie vidéoludique, les cinématiques s'éloignent du cinéma et deviennent alors une sorte de cinéma interactif, expérience ne pouvant être vécue que par une personne, celle qui tient la manette. Pouvant alors être considéré comme une sorte de cinéma évolué ou alternatif, le jeu vidéo a réussi à s'inspirer du cinéma et à s'en emparer pour pouvoir y ajouter son caractère interactif si particulier qui le différencie des autres arts.



Figure 25 : David Cage et Bryan Dechart, au centre, posant à côté des mannequins en cire de Kara et Connor du jeu *Detroit: Become Human*, au musée Grévin, Connor étant joué par Bryan Dechart.

Techniquement, les cinématiques empruntent beaucoup au cinéma. Outre leur importance narrative, la réalisation des cinématiques amène logiquement à une comparaison avec des scènes d'un film. Le rapprochement se fait davantage lorsque l'on parle du *motion capture* ou de *mocap*. Cette technologie permet, à l'aide d'une combinaison recouvrant le corps d'un acteur, d'enregistrer ses mouvements, y compris faciaux, et de les reproduire sur un corps modélisé en trois dimensions. Ce corps peut parfois être une reproduction de celui de l'acteur, afin d'avoir le comédien directement dans le jeu, joué et interprété par lui-même. Depuis quelques années, les jeux peuvent donc faire appel à des personnalités du cinéma pour apparaître dans leurs univers. *Detroit: Become Human* voit par exemple Bryan Dechart prêter ses traits, sa voix et son jeu d'acteur au personnage de Connor et Jesse Williams pour celui de Markus. Étant un autre jeu du studio Quantic Dream, ce jeu-là est aussi un jeu à choix où les personnages principaux sont des androïdes reprenant trait pour trait les physiques des acteurs qui les jouent. *Death Stranding* fait apparaître Norman Reedus dans le rôle du personnage principal, Sam Porter, incarné par le joueur, qui peut rencontrer Fragile, incarnée par Léa Seydoux, ou affronter Clifford Unger, joué par Mads Mikkelsen¹⁸⁶. À nouveau, les personnages représentent exactement leurs acteurs, ce qui permet une reproduction d'autant plus fidèle des expressions faciales des personnages¹⁸⁷. Un exemple notable est lors de la fin du jeu, où le personnage nommé Die-Hardman, incarné par l'acteur Tommie Earl Jenkins, révèle son

¹⁸⁶ *Death Stranding*, 2019, développé par Kojima Productions et édité par Sony Interactive Entertainment.

¹⁸⁷ NeoGamer - The Video Game Archive, *Behind the Scenes - Death Stranding [Making of]*, <https://www.youtube.com/watch?v=faatW0s2c5c>, 1 décembre 2019, (consulté le 22 mai 2023).

visage qui était masqué durant le reste du jeu. Il révèle alors au personnage principal incarné par Norman Reedus avoir joué un rôle dans l'assassinat de son père et fond en larmes devant le protagoniste. Le personnage jusqu'alors froid, calme et calculateur apparaît plein de remords et si le visage du personnage est crispé par l'émotion et les larmes, la comparaison avec les archives montrant l'acteur jouant cette scène montrent que Jenkins aussi a simulé les larmes lors de la capture. L'expression est retranscrite à la perfection et, mêlée au contexte du jeu, surprend le joueur et se joue de ses émotions. La plupart des acteurs sont généralement déstabilisés au début d'une prise en *motion capture*, le costume nécessaire étant très particulier et nouveau pour eux, sans mentionner la caméra faciale proche de leurs visages servant à capter les mouvements faciaux. Pour Noshir Dalal, assistant de Mads Mikkelsen sur le tournage du jeu et acteur spécialisé dans la *mocap*, les prises en *motion capture* s'apparentent à « une pièce de théâtre très *high-tech* et coûteuse »¹⁸⁸. Le joueur a alors l'impression d'incarner directement l'acteur jouant un personnage, comme si le joueur assistait à un tournage. Cette technologie permet de restituer les émotions des acteurs sur les personnages du jeu, les rendant davantage crédibles, réalistes et provoquant parfois un problème de discernement pour savoir si la cinématique est une prise de vue réelle ou toujours réalisée par le moteur du jeu. Il est cependant possible qu'un jeu fasse appel à la technique de la *mocap* dans son jeu pour réaliser ses cinématiques ou capturer des mouvements sans pour autant reproduire le faciès des acteurs de manière fidèle, notamment dans *Assassin's Creed IV Black Flag*¹⁸⁹, où les personnages principaux comme Edward Kenway ou encore Edward « Barbe-noire » Thatch sont incarnés respectivement par Matt Ryan et Mark Bonnar et qui, comparé à l'exactitude des personnages de *Death Stranding*, ne sont pas des copies faciales de leurs acteurs. Les traits du visage sont modifiés, ici la *mocap* capte principalement les expressions faciales et les mouvements qui sont reproduits sur ordinateur et appliqués aux modèles en trois dimensions des personnages, réalisés séparément des acteurs.

Que ce soit par les plans choisis ou les effets spéciaux, les cinématiques en trois dimensions suivent les mêmes codes que le cinéma¹⁹⁰. Ainsi, il est possible de mentionner *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* dont les cinématiques sont intéressantes¹⁹¹. La saga des *Metal Gear Solid* est connue pour ses cinématiques de grande qualité, sous l'impulsion de son réalisateur passionné de cinématographie, Hideo Kojima, qui a par ailleurs développé *Death Stranding*, mais le dernier opus en date propose des cinématiques toutes particulières utilisant une technique bien connue du cinéma : le plan-séquence. Le plan-séquence consiste à tourner une scène généralement longue sans coupure de caméra en plusieurs endroits d'un même lieu, ce qui demande donc une planification très minutieuse et de nombreux mouvements de caméra afin de créer un effet de film continu, imposant un rythme particulier au spectateur qui se retrouve alors au cœur de l'action comme s'il y était intégré. Récemment,

¹⁸⁸ Nyxus, *Death Stranding mocap actor talks about working with Mads Mikkelsen*, <https://www.metalgearinformer.com/?p=34885>, 25 janvier 2020, (consulté le 22 mai 2023).

¹⁸⁹ *Assassin's Creed IV Black Flag*, 2013, développé et édité par Ubisoft.

¹⁹⁰ P. Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? », art cit.

¹⁹¹ *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, 2015, développé par Kojima Productions et édité par Konami.

la technique a été utilisée pour la série *L'Effondrement* et se retrouve aussi dans *1917*¹⁹², même si le plan-séquence n'est dans ce dernier cas qu'une illusion réalisée en postproduction¹⁹³. Dans *Metal Gear Solid V*, les cinématiques sont pour la plupart tournées avec cette technique. Le fait que ce soit un jeu permet bien évidemment de nombreuses facilités techniques et d'organisation mais demande malgré tout une importante maîtrise de l'outil cinématographique pour proposer une progression fluide et agréable à l'œil¹⁹⁴. Étant un jeu d'action, certaines scènes commencent dans un hélicoptère et se finissent à l'intérieur d'un bâtiment sans que la caméra ait coupé et ce, même après quelques échanges de tirs. Reprenant ainsi un code développé par le cinéma, le jeu vidéo adapte cette technique et subit des contraintes plus technologiques et numériques que matérielles ou techniques dans le but de restituer les mêmes émotions que ce genre technique amène au cinéma. Afin d'illustrer ce propos, il peut être pertinent d'observer de manière rapide une des scènes que propose le jeu. À un certain moment de l'histoire, le personnage principal nommé Big Boss, soldat américain légendaire et dirigeant d'une organisation de mercenaires se voit confier la mission d'éliminer des soldats captifs dans un camp ennemi par un commanditaire anonyme. Une fois arrivé sur place, la cinématique commence et la caméra, sans coupure, enchaîne de manière fluide le passage du *gameplay* à la cinématique et de la cinématique au *gameplay* suivant. Big Boss crochète une porte et s'avance prudemment dans la grotte tandis que la caméra le précède de quelques pas. La cellule est montrée de manière floue afin de masquer les prisonniers. Big Boss s'approche, le fusil toujours en joue et observe les captifs. La caméra se place alors aux côtés du militaire qui retire son doigt de la gâchette avant de révéler que les captifs sont en réalité de jeunes enfants soldats. Ils tendent alors leur main à travers les barreaux pour révéler des diamants, tentant ainsi d'acheter leur vie. Big Boss observe un diamant et le rend à un des jeunes garçons tandis que son contact l'informe par oreillette du rôle qu'il doit remplir. La caméra fait alors face à Big Boss, se plaçant juste au-dessus de son fusil. Il tire tandis que les enfants, alors derrière le spectateur, hurlent. Il est ensuite révélé qu'il n'a pas tiré sur les enfants mais sur un seau qui cachait d'autres diamants, dans l'unique but de proposer au commanditaire une preuve vidéo du tir, le jeu se déroulant alors à une époque où les caméras portables étaient peu précises. Il libère ensuite les enfants et les aide à s'évader¹⁹⁵. Cette séquence se sert intelligemment de la technique du plan-séquence pour appliquer la célèbre règle du « montrer plutôt que raconter ». Lorsque Big Boss retire le doigt de sa gâchette, le joueur-spectateur comprend que les prisonniers ne sont pas une menace et que quelque chose ne correspond pas à ce qui était prévu. Et quand Big Boss fusille la cellule, les enfants ne sont pas montrés mais sont entendus, ce qui laisse croire au spectateur que Big Boss a effectivement assassiné les enfants mais le mouvement de caméra suivant révèle la vérité, jouant avec les émotions du joueur quant aux actes effectués par le personnage qu'il incarne.

¹⁹² *1917*, 2019, réalisé par Sam Mendes.

¹⁹³ *L'Effondrement*, 2019, réalisé par Les Parasites.

¹⁹⁴ Pour un exemple, voir la cinématique de 2:10:19 à 2:11:50 : <https://youtu.be/WeV992m7L84?t=7819>.

¹⁹⁵ <https://youtu.be/WeV992m7L84?t=9882> de 2:44:42 à 2:47:59.

Plus largement, *Grand Theft Auto V* utilise dans ses cinématiques de nombreux codes du cinéma d'action américain, notamment dans les courses poursuites en voiture qui rappellent des scènes de *Baby Driver* ou encore *Fast and Furious* avec des plans dynamiques et rapides¹⁹⁶. Contrairement au plan-séquence, les coupures de caméra sont ici beaucoup plus présentes pour donner un autre type de dynamisme à la scène, permettant de rapidement montrer le point de vue de plusieurs personnages. Il en va de même pour les scènes de fusillade qui font référence à des films tels que *Scarface*¹⁹⁷. Les personnages sont généralement cachés derrière des objets de la vie quotidienne pour se mettre à l'abri tandis que l'antagoniste avance à découvert armé d'une arme à feu lourde et tirant à l'aveuglette dans le but de terrifier ses ennemis. Des détails sont aussi perceptibles et communs aux deux médias, comme lorsque des éléments du décor sont détruits pour montrer la violence de la scène, tels des voitures ou des vitres de magasins si la scène se passe en extérieur ou bien des vases, des livres et différents meubles si la scène se déroule en intérieur. *Ghost of Tsushima* se déroule durant l'invasion mongole du XIII^e siècle sur l'île de Tsushima, au Japon¹⁹⁸. Le joueur incarnant un samurai reniant son honneur pour devenir un « fantôme » répandant la mort



Figure 26 : en haut, la scène de duel de Sanjuro qui a inspiré les duels de Ghost of Tsushima, en bas, environ 60 ans plus tard.

dans le camp mongol, le jeu reprend fréquemment les codes des films de samurai japonais lorsque deux adversaires s'affrontent et que l'issue du combat est décidée en un coup vif et rapide, très largement repris dans la janimation. La première occurrence au cinéma date de *Sanjuro*¹⁹⁹, en 1962. Dans le jeu, le personnage peut s'approcher d'un camp ennemi et provoquer le chef en duel. S'ensuit alors une courte cinématique où les deux personnages se préparent et, si le joueur appuie sur le bon bouton au bon moment, le personnage dégage rapidement son

¹⁹⁶ *Baby Driver*, 2017, réalisé par Edgar Wright ; *Fast and Furious*, 2001, réalisé par Rob Cohen.

¹⁹⁷ *Scarface*, 1983, réalisé par Brian De Palma.

¹⁹⁸ *Ghost of Tsushima*, 2020, développé par Sucker Punch Productions et édité par Sony Interactive Entertainment.

¹⁹⁹ *Sanjuro*, 1962, réalisé par Akira Kurosawa.

katana et tranche d'un coup vif la gorge de son adversaire, faisant gicler le sang comme dans *Sanjuro*. Les exemples sont nombreux et il convient donc de finir par *Red Dead Redemption II*, où chaque cinématique est un hommage aux westerns spaghetti des années 1960 et 1970. Le jeu est une référence directe à des films comme *Le Bon, la Brute et le Truand* ou *Mon nom est Personne* de Sergio Leone²⁰⁰, où les cowboys s'affrontent rapidement en duel, à la manière des samurais de Kurosawa. Le jeu mettant en scène un groupe de hors-la-loi aux États-Unis de la fin du XIX^e siècle, de nombreux plans jouent sur les chapeaux caractéristiques des personnages, sur des scènes de tirs rapides et précis ou sur des cavalcades du gang, soulevant derrière leurs sabots un épais nuage de poussière. Enfin, il est possible de noter que l'usage des cinématiques dans les jeux vidéo sont, volontairement ou non, un moyen de rapprocher le jeu vidéo du cinéma et d'une certaine manière de légitimer le média à travers un art déjà installé et présentant des similarités²⁰¹.

Un dernier cas important à mentionner est l'objet principal représentant le cinéma : la caméra. La caméra est un outil qui permet de filmer, mais aussi de voir à travers un objet, d'appliquer un filtre et aussi d'agrandir ou rétrécir une image. Cet objet peut, dans certains jeux, devenir un outil. C'est notamment le cas dans certains jeux d'horreur. Dans *Phasmophobia*²⁰², jusqu'à quatre joueurs peuvent incarner chacun un membre d'un groupe de chasseurs de fantômes. Durant leurs enquêtes paranormales, les joueurs peuvent s'équiper de plusieurs outils classiques des chasseurs de fantômes : lampes torches, *spiritbox*, sel, livres, plateaux de ouija et bien d'autres. Or, les joueurs peuvent aussi utiliser différentes caméras, qui peuvent être placées à divers endroits stratégiques dans le lieu de l'enquête et être surveillées à distance. À l'aide d'une vision infrarouge, les caméras permettent de capter des déformations de la lumière pouvant signifier l'apparition de l'esprit dans une pièce. Dans un autre jeu d'horreur, *Outlast*²⁰³, la caméra sert un autre usage. Le protagoniste est un reporter qui se rend à un asile afin d'y enquêter à la suite d'une série d'évènements étranges. Sa caméra est alors son outil de travail mais devient très rapidement le seul objet que le joueur peut utiliser. Ce dernier se retrouve très rapidement dans le noir et sa caméra, équipé d'une vision nocturne, est son seul moyen de se déplacer. Or, cette dernière nécessite d'être fréquemment rechargée à l'aide de piles que le joueur doit ramasser et conserver afin de ne jamais se retrouver dans le noir complet. La caméra permet aussi au joueur d'agrandir l'image qu'il voit en face de lui et ainsi prévoir l'arrivée d'un ennemi ou ce qui l'attend au bout d'un couloir sombre. Dans ce jeu à la première personne, la caméra permet de définir un cadrage particulier afin de choisir les parties de l'horreur qu'il faut montrer ou cacher au joueur. À travers l'écran de la caméra, la possibilité de zoomer, le changement de couleur et l'écran de

²⁰⁰ *Le Bon, la Brute et le Truand*, 1966, réalisé par Sergio Leone ; *Mon nom est Personne*, 1973, réalisé par Tonino Valerii.

²⁰¹ B. Bonhomme, « Comment le cinéma cite les jeux vidéo », art cit.

²⁰² *Phasmophobia*, 2020, développé et édité par Kinetic Games.

²⁰³ *Outlast*, 2013, développé et édité par Red Barrels.

l'ordinateur, le joueur est invité à observer l'horreur sous tous les angles possibles, jouant le rôle du reporter devant ramener des preuves²⁰⁴.

À travers ces exemples, il est évident que le jeu vidéo, dès que la technologie lui a permis, a emprunté de nombreux aspects du cinéma pour ses cinématiques. Si l'étymologie du mot en lui-même est déjà une preuve suffisante, alors la façon dont sont réalisées ces dernières sont les détails de cette relation. Les jeux vidéo se sont d'abord largement inspirés des différents genres de film pour divers aspects du développement, que ce soit le scénario ou encore les plans et codes utilisés dans les cinématiques de certains jeux. Les références cinématographiques sont nombreuses et permettent aussi aux joueurs possédant une certaine culture cinématographique de reconnaître les influences et de plus rapidement comprendre les enjeux du scénario d'un jeu. Les techniques de réalisation sont réutilisées, reproduits comme si les cinématiques étaient des prises de vue réelles, manipulant la caméra virtuelle comme dans la réalité. Aspect qui peut cependant réellement se retrouver dans le cadre de la *mocap* où les acteurs sont captés par leurs combinaisons mais peuvent aussi être filmés à l'aide d'une caméra spéciale pour pouvoir rapidement donner un aperçu du plan imaginé par le développeur, qui joue alors le même rôle qu'un réalisateur. Ce dernier cas brise aussi la frontière entre les deux médias, comme de nombreux acteurs célèbres participent maintenant à l'élaboration de jeux vidéo. Enfin, le jeu vidéo a aussi réussi à s'approprier ce domaine cinématographique et à s'affranchir de la passivité du spectateur pour ramener le joueur en tant qu'entité active durant une séquence cinématique en créant les *QTE* et impliquant le joueur lors de moments qui servent d'ordinaire à fixer des moments clés de l'histoire qui sont par nature inchangeables et définitifs. Désormais, les technologies et les moteurs utilisés pour créer des jeux vidéo sont si performants que les rendus peuvent être photoréalistes, voire tromper les joueurs et aussi permettre dans certains cas la création de vrais longs-métrages, comme la cinématique finale de *Metal Gear Solid IV* qui dure 71 minutes²⁰⁵. Autant de temps que le joueur passe devant son écran de manière passive à regarder la cinématique comme s'il regardait un film. Il est cependant à noter qu'une cinématique de cette durée est un fait assez rare dans le jeu vidéo, Hideo Kojima étant connu pour sa cinéphilie et son envie d'atteindre une nouvelle forme de média qui rassemblerait cinéma et jeu vidéo.

²⁰⁴ Guillaume Baychelier, « Jeux vidéo horrifiques et artialisation des émotions extrêmes », *Nouvelle revue d'esthétique*, 2014, vol. 14, n° 2, p. 81-92.

²⁰⁵ *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots*, 2008, développé par Kojima Productions et édité par Konami.

3. L'adaptation à double sens, entre le jeu vidéo et le cinéma

Mais la relation entre les deux médias ne s'arrête pas à quelques références ou à quelques emprunts. Déjà mentionnées, les adaptations de jeux vidéo en films sont une part importante de la production vidéoludique, de la même manière que de nombreux films sont adaptés de sagas littéraires. Il existe aussi le cas où le jeu est une adaptation d'un film, soit sorti auparavant ou alors en même temps, souvent dans le cadre d'une campagne promotionnelle. Pour amener la réflexion plus loin, il faut aussi se questionner sur les séries télévisées, qui depuis quelques années se servent aussi des jeux vidéo comme source d'inspiration, voire les adaptent directement.



Figure 27 : une capture d'écran du jeu Retour vers le Futur de 1985. La photographie en bas à gauche indique au joueur s'il est sur la bonne voie.

En 1979 sort le premier jeu officiellement tiré d'un film²⁰⁶, *Star Trek: Phaser Strike*²⁰⁷. Le jeu est un *shoot'em up* reprenant des armes de l'univers de *Star Trek* afin de les utiliser contre des vaisseaux ennemis²⁰⁸. À partir de ce moment, la pratique gagne en importance et en popularité, les films les plus populaires sont dotés d'adaptations en jeux vidéo : *Tron*²⁰⁹, *E.T.*

²⁰⁶ Le site SensCritique recense quatre jeux sortis avant *Star Trek: Phaser Strike* tirés de films, le premier datant de 1970. Mais ces jeux ne sont pas des adaptations officielles : les studios les ayant développés n'ont pas acquis les droits d'adaptation.

²⁰⁷ *Star Trek: Phaser Strike*, 1979, développé et édité par Milton Bradley.

²⁰⁸ Un *shoot'em up* est un genre de jeu où le joueur doit faire face à des vagues d'ennemis de plus en plus conséquentes et les abatte à l'aide d'armes et de bonus qu'il récupère tout en évitant les attaques ennemies.

²⁰⁹ *Tron*, 1982, développé et édité par Bally Midway.

*the Extra-Terrestrial*²¹⁰, *Rocky: Super Action Boxing*²¹¹, *WarGames* et *Retour Vers Le Futur* n'en sont que quelques exemples²¹². Parfois, le jeu est développé pour être sorti en même temps que le film. Dans ce cas, il est possible de parler d'« expérience transmédia ». Le jeu est réalisé dans le but de faire la promotion du film et ce dernier fait de même pour la promotion du jeu. Durant les années 80, les limitations techniques des jeux vidéo sont encore importantes, les jeux tirés de films s'adressent donc aux personnes ayant déjà vu le film. Ainsi, quelques pixels de couleurs permettent de reconnaître le protagoniste du film, l'imaginaire du joueur passe par la connaissance au préalable du film et de son univers²¹³. Le plus souvent, l'intrigue du jeu reprend celle du film et se divise en plusieurs séquences ou missions inspirées des scènes d'action du film en question. *Retour Vers Le Futur* propose par exemple un jeu d'aventure où le but est, comme dans le film, de pousser les parents du protagoniste à se fréquenter afin de ne pas changer le futur. Pour ce faire, le joueur doit ramasser certains éléments qui peuvent les rapprocher et ne doit pas rester inactif. Le jeu est limité dans le temps : comme dans le film, une photographie du présent montre la disparition du protagoniste s'il n'agit pas assez. Le jeu rappelle subtilement le sujet de l'intrigue qui est d'assurer l'existence du protagoniste par la mise en relation de ses parents. Les qualités de ces jeux sont diverses, mais l'échec le plus célèbre reste celui d'*E.T. the Extra-Terrestrial*. Le jeu, réalisé en 5 semaines, est censé proposer une adaptation du film à succès du même nom sorti moins de deux mois auparavant. Le jeu est produit en grande quantité pour répondre à la demande des joueurs. Malheureusement, le jeu est jugé très médiocre et les ventes s'écroulent. L'année d'après, Atari, qui a développé le jeu, connaît une grande perte financière à rapprocher du krach économique du jeu vidéo de 1983 et décide d'enterrer de nombreuses cartouches invendues du jeu dans une décharge à Alamogordo, au Nouveau-Mexique. L'entreprise tente de cacher cette affaire, si bien que cette histoire devient une rumeur au sein de la communauté *geek*. Mais l'anecdote est confirmée par des fouilles en 2014 qui révèlent plus de 700 000 cartouches de différents jeux, dont *E.T.*²¹⁴. Une partie importante de la production de jeux adaptés de films provient aussi des films réalisés par le studio Disney. La plupart des films sortis durant les deux dernières décennies du XX^e siècle se sont vus pourvus d'une adaptation vidéoludique prévue pour les consoles de salon de l'époque. Il est ainsi possible de citer de nombreux jeux reprenant le personnage de Mickey Mouse mais aussi des jeux adaptant *Aladdin*²¹⁵, *Le Livre de la Jungle*²¹⁶, *Le Roi Lion*²¹⁷, *Hercule* ou encore *Toy Story*²¹⁸. Ces jeux sont principalement des jeux de plateforme et reprennent le scénario du film en question. Il est

²¹⁰ *E.T. the Extra-Terrestrial*, 1982, développé et édité par Atari.

²¹¹ *Rocky Super Action Boxing*, 1983, développé et édité par Coleco.

²¹² *WarGames*, 1984, développé et édité par Coleco ; *Retour Vers Le Futur*, 1985, développé par Software Images et édité par Electric Dreams Software.

²¹³ S. Genvo, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », art cit.

²¹⁴ Jason Schreier, *E.T. Found In New Mexico Landfill*, <https://kotaku.com/e-t-found-in-new-mexico-landfill-1568100161>, 26 avril 2014, (consulté le 7 juin 2022).

²¹⁵ *Aladdin*, 1993, développé et édité par Virgin Interactive.

²¹⁶ *Le Livre de la jungle*, 1994, développé et édité par Virgin Interactive.

²¹⁷ *Le Roi lion*, 1994, développé et édité par Virgin Interactive.

²¹⁸ *Hercule*, 1997, développé par Eurocom et édité par Disney Interactive ; *Toy Story*, 1995, développé par HammerHead et édité par Buena Vista Games.

aussi souvent possible d'entendre des musiques qui étaient déjà utilisées dans les films pour la bande-son des jeux, permettant de donner un autre point de repère aux joueurs qui ont généralement déjà vu le film. Il peut aussi être pertinent de mentionner la création d'un univers vidéoludique nouveau avec la saga des *Kingdom Hearts* ayant pour particularité de mettre en scène une histoire reprenant des lieux et des personnages provenant des divers films réalisés par Disney mais aussi de la saga vidéoludique *Final Fantasy*²¹⁹. Le joueur y incarne un personnage original, Sora, qui interagit avec plusieurs personnages tirés des deux univers cités et qui est principalement accompagné par les personnages de Disney Dingo et Donald Duck.

Durant les années 2000, les jeux vidéo profitent des avancées technologiques afin de proposer des jeux plus proches des films qu'ils adaptent. Un exemple notable est la liste des adaptations des films de la saga *Harry Potter*. Les jeux sont développés sous licence officielle par un même studio possédé par Electronic Arts. Afin de suivre la sortie des films et ainsi profiter d'un effet commercial, les jeux sont divisés de la même manière que les films, y compris pour l'adaptation du dernier volet en deux parties. Car si les films sont tirés d'une saga littéraire, et contrairement à la trilogie *The Witcher* qui est une série de jeux qui suivent la saga littéraire éponyme, les jeux *Harry Potter* sont des adaptations des films, reprenant les physiques des acteurs et le déroulé des films pour leurs scénarios. Si le septième tome *Harry Potter et les Reliques de la Mort* est un seul ouvrage, la saga cinématographique l'a décomposé en deux films, ce qui a été recopié par les jeux. Les jeux proposent majoritairement d'incarner Harry Potter dans des jeux d'aventure, de plateforme ou de tir lui permettant d'explorer les lieux des films comme Poudlard, l'école de sorcellerie, le village à proximité de Pré-au-Lard ou encore la dangereuse Forêt interdite, tout en assistant à divers cours de sorcellerie ou en préparant ses propres potions. Le premier jeu de cette saga sort en 2001²²⁰, soit la même année que le premier film, tandis que le dernier jeu sort en 2011²²¹, là encore la même année que son film homologue. Durant cette décennie il est aussi possible d'observer que de nombreux films se virent doter d'une adaptation, malgré le fait que certains films ne s'y prêtent pas particulièrement. Il est ainsi possible de citer l'étonnant *Bienvenue chez les Ch'tis*²²², sorti sur PC, Wii et Nintendo DS. Le joueur y incarne le personnage de Phillippe Abrams après sa mutation dans le nord de la France et doit y livrer le courrier. Le jeu prend la forme d'un jeu de plateau où les cases amènent à un mini-jeu ou à un questionnaire sur le film et sur le nord de la France. Se rangeant alors dans la catégorie des *party games*, le jeu est un échec critique et commercial, recevant des notes et avis extrêmement défavorables à travers les sites et magazines spécialisés. Sont reprochés les graphismes datés, la simplicité des mini-jeux et les nombreux bugs déclarés.

La pratique de l'adaptation perdure jusqu'au début des années 2010 puis les adaptations sont moins nombreuses et changent de forme. Les jeux racontent maintenant

²¹⁹ *Kingdom Hearts*, 2002, développé et édité par Square Enix.

²²⁰ *Harry Potter à l'école des sorciers*, 2001, développé par KnowWonder et édité par Electronic Arts.

²²¹ *Harry Potter et les Reliques de la Mort, partie 2*, 2011, développé par EA Bright Light et édité par Electronic Arts.

²²² *Bienvenue chez les Ch'tis*, 2008, développé et édité par Mindscape.

généralement une autre histoire se déroulant, avant, après ou parallèlement à celle du film et y faisant référence. Le jeu prend son indépendance du film d'origine en démontrant sa propre originalité. C'est le cas de *Mad Max* sorti la même année *Mad Max: Fury Road*²²³, quatrième film de la saga qui sert aussi de retour à la saga, trente ans après le film précédent. Le personnage principal est sans surprise celui de Max Rockatansky, protagoniste des quatre films qui composent la saga. Si le jeu possède les droits d'adaptation de la licence, les développeurs ont cependant décidé de créer leur propre récit qu'ils considèrent comme séparé des films. Malgré cela, certains éléments du jeu rappellent fortement des détails des films, y compris du film sorti la même année et ayant aidé les ventes du jeu. Il est possible de citer certains lieux comme le Dôme du Tonnerre, Pétrouille ou plus largement une Australie postapocalyptique, bien que celle-ci ne soit pas confirmée par les développeurs, ces derniers ayant préféré placer leur univers dans le mythe dépeint par les paysages déjà développés par les films de la saga. Certains personnages, outre Max, renvoient directement à des personnages des films, notamment les ennemis appelés *War Boys*, aussi présents dans *Fury Road* ou l'antagoniste du jeu, Scabrous Scrotus qui est le fils d'Immortan Joe, l'antagoniste de *Fury Road*. Durant cette même décennie ainsi qu'au début des années 2020, de nombreux jeux sortent reprenant pour thèmes de super-héros, notamment développé par DC ou Marvel. Cependant, si les jeux profitent de la popularité des films, il n'est pour la plupart pas possible de dire qu'ils sont des adaptations de ces films. En effet, il y a là un cas particulier où le jeu s'appuie sur le film pour se vendre mais est en réalité une adaptation des comics d'origine. En 2014, *Alien: Isolation* marque plusieurs esprits²²⁴. Sorti 35 ans après le premier film de la célèbre saga d'horreur et de science-fiction, le jeu se déroule lui 15 ans après les événements d'*Alien* et constitue une suite à l'œuvre. En effet, le joueur incarne Amanda Ripley, fille d'Ellen Ripley, personnage principal et central des premiers films de la saga cinématographique. La fille se rend sur une station spatiale dans le but de récupérer la boîte noire du vaisseau où servait sa mère et qui servait de lieu au premier film afin d'obtenir des réponses quant à sa disparition. Pour le jeu, il a été décidé de conserver de nombreux aspects du premier film, notamment la claustrophobie et l'ambiance oppressante des lieux, mais aussi l'esthétique rétrofuturiste du vaisseau et l'emblématique antagoniste du film, le xénomorphe. Jeu à la première personne, Amanda doit se défendre contre différents aliens et hors-la-loi tandis qu'elle retrouve progressivement des indices sur le mystère entourant la disparition de sa mère. Plusieurs acteurs ayant joué dans les films sont apparus dans le jeu, pour certains presque une vingtaine d'années après leur dernière apparition dans la saga, notamment Sigourney Weaver, l'interprète d'Ellen Ripley. Un autre film de la même période a inspiré un autre jeu récent et il s'agit encore d'un jeu d'horreur. *Friday the 13th: The Game* est un jeu d'horreur multijoueur inspiré par la grande saga cinématographique d'horreur *Vendredi 13*²²⁵. Reprenant la même structure que celle du *slasher*, le jeu propose à un joueur d'incarner Jason Voorhees, le tueur au masque de hockey, tandis que jusqu'à sept autres joueurs incarnent de jeunes gens tentant d'échapper à la folie meurtrière de Jason. Chaque personnage possède

²²³ *Mad Max*, 2015, développé par Avalanche Studios et édité par Warner Bros. Interactive Entertainment ; *Mad Max: Fury Road*, 2015, réalisé par George Miller.

²²⁴ *Alien: Isolation*, 2014, développé par The Creative Assembly et édité par Sega.

²²⁵ *Friday the 13th: The Game*, 2017, développé par Illfonic et édité par Gun Media.

ses propres forces et faiblesses et parfois ses propres pouvoirs afin de contraindre le tueur dans ses mouvements tandis que ce dernier a à sa disposition plusieurs moyens de traquer ses proies. À l'instar des films, l'action se déroule autour du camp de Crystal Lake et reprend l'esthétique des années 1980 pour poser une ambiance et un lieu reconnaissables aux fans des films *Vendredi 13*.



Figure 28 : en jouant à *Mad Max*, un joueur appréciant les films reconnaît l'esthétique de ceux-ci : le paysage désertique, les véhicules largement modifiés et les explosions de ces mêmes véhicules.

À l'opposé de ces jeux se trouvent les films adaptés de jeux. Rapidement mentionnés plus tôt, il convient de revenir sur quelques productions étant sorties à différents moments afin de voir là aussi l'évolution de ce genre d'adaptation. S'il est inutile de mentionner à nouveau le premier *Super Mario Bros.*, les *Tomb Raider* et autres *Resident Evil*, il reste cependant de nombreux autres cas qui méritent d'être étudiés. Tout au long des années 2000, plusieurs films de ce genre sortent mais il est compliqué de citer un film qui fit l'unanimité auprès du public. En effet, comme pour tout travail d'adaptation, le public principal qui va voir ce genre de film est un public déjà familier du jeu en question et de son univers. Les joueurs sont donc généralement très intransigeants quant aux changements effectués. Certains sont nécessaires pour transposer le récit et l'univers d'un média à l'autre, tandis que d'autres sont des choix personnels des réalisateurs et qui peuvent totalement modifier l'œuvre originale, ce que certains joueurs ont du mal à accepter. En 2005 sort le film *Alone in the Dark*²²⁶, adaptation d'*Alone in the Dark: The New Nightmare*²²⁷, quatrième jeu de la série et *reboot* du premier. Le film reprend de nombreux éléments du jeu, notamment le personnage principal

²²⁶ *Alone in the Dark*, 2005, réalisé par Uwe Boll.

²²⁷ *Alone in the Dark: The New Nightmare*, 2001, développé par Darkworks et édité par Infogrames.

de l'enquêteur Edward Carnby, l'ambiance horrifique et surtout les créatures surnaturelles qui hantent le protagoniste durant son enquête. Le reste de l'histoire est cependant unique au film, ne reprenant pas la trame développée par le jeu. Ces changements ne semblent pas plaire aux joueurs car le jeu est un échec critique monumental. Le site Rotten Tomatoes lui attribue le note de 1% tandis que Metacritic le note à 9/100²²⁸. Sont reprochés les jeux d'acteur et le scénario incohérent, s'étant à déraison éloigné de l'œuvre originale. Le film reçoit ironiquement plusieurs prix, notamment celui du pire directeur, de la pire actrice et de l'effet spécial le moins spécial²²⁹.

Pour de nombreux joueurs, il faut attendre le film *Warcraft*, sorti en 2016, pour enfin voir un film adapté d'un jeu vidéo qui satisfait la majorité des spectateurs. Comme son nom l'indique, le jeu reprend l'univers et le scénario du premier jeu *Warcraft*²³⁰, ancêtre du futur MMORPG *World of Warcraft*²³¹. Le film reprend globalement l'histoire développée dans le jeu tout en adaptant l'univers aux évolutions que ce dernier a connu à travers les suites vidéoludiques et en opérant quelques changements scénaristiques afin de proposer une histoire proche mais qui conserve en même temps quelques secrets pour les joueurs. Le personnage principal d'Anduin Lothar est incarné par Travis Fimmel, rendu célèbre par son interprétation de Ragnar Lothbrock dans la série à succès *Vikings*²³². Ce dernier mène les troupes humaines contre l'invasion des guerriers orcs qui envahissent le monde d'Azeroth par le biais d'une gigantesque porte magique menant à leur monde, alimentée par le sacrifice d'un peuple esclavagisé. Grâce à des visuels réussis, une bonne retranscription de l'univers et un récit différents mais toujours cohérent, le film a su plaire à la majorité des spectateurs, non sans oublier d'adresser quelques clin-d'œil aux joueurs par la présence de quelques *Easter Eggs*²³³. Si quelques sites critiques restent sceptiques, les retours des spectateurs et notamment des joueurs de *World of Warcraft* sont généralement positifs, ressenti amélioré par la rareté des adaptations de qualité. D'autres films sortent, faisant plus ou moins parler d'eux et étant plus ou moins bien reçus mais au moins trois autres cas sont à noter. *Pokémon: Détective Pikachu* est un film sorti en 2019 reprenant librement l'univers et le scénario du jeu éponyme paru en 2016²³⁴. Premier film *Pokémon* créé à partir de prise de vues réelles, le film met en scène Tim Goodman, jeune homme qui vient de perdre son père, détective policier. Or, en allant fouiller dans les affaires de son père, le jeune homme découvre un Pikachu doté

²²⁸ ; *Alone in the Dark*, <https://www.metacritic.com/movie/alone-in-the-dark>, (consulté le 25 mai 2023).

²²⁹ *Stinkers Bad Movie Awards - 2005 Winners*, <https://web.archive.org/web/20060317032015/http://www.thestinkers.com/2005.html> , 17 mars 2006, (consulté le 25 mai 2023).

²³⁰ *Warcraft: Orcs and Humans*, 1994, développé et édité par Blizzard Entertainment.

²³¹ *World of Warcraft*, 2004, développé et édité par Blizzard Entertainment.

²³² *Vikings*, diffuse de 2013 à 2020, créé par Michael Hirst.

²³³ Un *Easter Egg*, ou Œuf de Pâques en français, est un terme désignant un objet, une fonctionnalité ou plus généralement un secret caché dans un jeu vidéo ou un programme informatique, placé par un ou des créateurs et qui n'a pas nécessairement de lien avec le jeu en question. Le terme s'est ensuite étendu à d'autres médias. Dans le film *Warcraft* par exemple, une scène montre les protagonistes marcher sur un pont au-dessus d'une rivière. Dans cette rivière se trouvent des murlocs, créatures de l'univers de *Warcraft* et dont le bruit caractéristique utilisé dans le film provient de *World of Warcraft*, faisant ainsi un clin-d'œil aux joueurs du MMORPG.

²³⁴ *Détective Pikachu*, 2016, développé par Creatures et édité par Nintendo et The Pokémon Company.

de parole, fait extrêmement rare dans l'univers de *Pokémon*. Ils enquêtent alors ensemble sur la mort du père du jeune homme dans un monde rempli de *Pokémon* réalisés en trois dimensions et qui présentent pour la première fois des caractéristiques très réalistes comme de la fourrure ou des écailles, comparés aux nombreuses adaptations animées de la série. Là encore, les effets spéciaux du film et le scénario touchant réussirent à satisfaire le public. Il est à noter que le jeu n'a pas été un succès massif, ce qui fait que de nombreux spectateurs découvraient le contexte du jeu, très différents des *Pokémon* classiques, directement durant le film. Enfin, en 2020 et 2022 sortent deux films qui adaptent l'univers de la célèbre mascotte de Sega, *Sonic the Hedgehog*²³⁵. Les deux films qui se font suite reprennent ainsi différents personnages de la saga comme Sonic, le hérisson bleu ultrarapide, Tails, le renard à deux queues l'accompagnant, Knuckles, l'échidné rouge et rival de Sonic et surtout le Docteur Robotnik, interprété par Jim Carrey, grand antagoniste de la franchise. L'univers de Sonic étant très étendu dans les jeux, les films se passent dans notre monde après que Sonic fut banni du sien. Accompagné de nombreux personnages humains, Sonic doit donc, comme dans les jeux, combattre Robotnik et l'empêcher de mettre en marche ses plans machiavéliques. Grâce à ses séquences d'action, son jeu d'acteur, ses effets spéciaux et suite à la polémique de *redesign* de Sonic²³⁶, les films sont très bien reçus par le public qui est actuellement dans l'attente de la production d'un troisième opus. À l'heure où sont écrites ces lignes, il existe de nombreux films tirés de jeux vidéo ayant été annoncés, depuis plusieurs années pour certains. La plupart n'ont donné aucun détail sur les acteurs ou une potentielle date de sortie mais il est possible de citer *Five Nights at Freddy's*, *Death Stranding*, *Ghost of Tsushima*, ou encore *Metal Gear*.

²³⁵ *Sonic, le film*, 2020, réalisé par Jeff Fowler ; *Sonic 2, le film*, 2022, réalisé par Jeff Fowler.

²³⁶ Chris Lee, *Beyond the Creepy Teeth: How Sonic the Hedgehog Saved Itself*, <https://www.vulture.com/2020/02/the-sonic-the-hedgehog-controversy-and-redesign-explained.html> , 14 février 2020, (consulté le 25 mai 2023).



Figure 29 : de gauche à droite, Knuckles, Sonic et Tails, les protagonistes du film *Sonic 2*, réalisés en images de synthèse à partir des personnages vidéoludiques.

Dans le cadre de l'animation, le monde du jeu vidéo est aussi très présent, notamment dans les animes japonais. Il est en effet possible de citer la série *Pokémon*, en diffusion depuis 1997 et ses 23 films d'animation. Suivant les régions et les Pokémon apparaissant dans chaque jeu, la série est un monument commercial qui a permis à la franchise de vendre de nombreux *goodies* et autres jouets, installant *Pokémon* comme franchise la plus rentable de tous les temps²³⁷. Le jeu *Fate/stay night* a aussi connu différentes adaptations du jeu et de ses suites et *spinoffs* à travers plusieurs séries animées ainsi que des films, notamment la trilogie *Fate/stay night: Heaven's Feel*²³⁸. Dans ce cas, les adaptations reprennent le scénario et les personnages développés par le *visual novel* et les reproduisent. Une adaptation de certaines scènes sont réalisées mais les différences entre les deux œuvres sont minimes contrairement à la série *Pokémon* qui propose une histoire originale intégrant de nombreux personnages absents des jeux. Récemment, le personnage de Mario, qui a ouvert bien maladroitement la porte aux adaptations de jeux en films, a de nouveau fait l'objet d'une adaptation dans le cadre de *Super Mario Bros. le film* sorti en 2023²³⁹. Réalisé en animation 3D, le film propose une histoire originale, faisant voyager Mario et son frère Luigi de Brooklyn au Royaume Champignon, lieu majeur dans l'univers du plombier moustachu afin de combattre son ennemi juré de toujours, Bowser. Loin de l'effet provoqué par le film de 1993, ce film-là réalise à son lancement le meilleur démarrage au box-office pour un film d'animation avec presque 377 millions de dollars générés dès le premier week-end de diffusion en salles²⁴⁰.

²³⁷ Carla Loridan et Céline Kallmann, *Comment Pokémon est devenu la franchise la plus rentable de tous les temps*, https://www.bfmtv.com/culture/comment-pokemon-est-devenu-la-franchise-la-plus-rentable-de-tous-les-temps_AN-202212230448.html, (consulté le 25 mai 2023).

²³⁸ *Fate/stay night: Heaven's Feel I. presage flower*, 2017, réalisé par Tomonori Sudō

²³⁹ *Super Mario Bros. le film*, 2023, réalisé par Aaron Horvath et Michael Jelenic.

²⁴⁰ *Près de 400 millions de dollars en un weekend : jamais un film d'animation n'avait connu tel démarrage,*



Figure 30 : Pedro Pascal et Bella Ramsey incarnent respectivement Joel Miller et Ellie, deux survivants dans la série *The Last of Us*, tirée du jeu du même nom.

Enfin, il existe aussi dans de plus rares cas des adaptations de jeux vidéo en séries télévisées. Si le marché de l'animation est très rempli à ce sujet et les exemples précédant ne montrant que quelques exemples populaires, les séries dites *live-action*, ou en prise de vues réelles, sont plus rares et plus récentes. L'exemple le plus récent est aussi probablement le plus marquant de manière générale. Il s'agit de la série *The Last of Us*²⁴¹, adaptation télévisuelle du jeu du même nom. La série est réalisée en cocréation avec des scénaristes du jeu, afin d'apporter quelques changements pertinents et logiques à l'univers de la série dans le but de l'adapter au format télévisuel et de surprendre les joueurs connaissant déjà le jeu. Ainsi, les deux œuvres mettent en scène un duo de personnages, incarnés à l'écran par Pedro Pascal et Bella Ramsey, qui traversent le territoire étatsunien postapocalyptique qui a subi une crise pandémique. Comme dans le jeu, les zombies présents dans la série sont des humains victimes d'un champignon, le *Cordyceps*, un champignon réel pouvant infecter de petits insectes et prendre possession de leurs cadavres. Le synopsis des deux œuvres partage le même point de départ, à travers le personnage de Joel Miller (Pedro Pascal) engagé pour accompagner Ellie (Bella Ramsey) à un hôpital mené par un groupe résistant. En effet, cette dernière s'avère insensible à l'infection du *Cordyceps* et pourrait permettre le développement d'un vaccin pour rendre à l'humanité le contrôle de la Terre. La série est un succès et est largement acclamée des critiques comme des joueurs, félicitant le scénario, les changements

https://www.huffingtonpost.fr/culture/article/super-mario-bros-realise-le-meilleur-demarrage-de-l-histoire-pour-un-film-d-animation_216385.html, 10 avril 2023, (consulté le 25 mai 2023).

²⁴¹ *The Last of Us*, depuis 2023, créé par Neil Druckman et Craig Mazin.

pertinents à ce dernier et les jeux d'acteur. Très rapidement, la série est renouvelée pour une deuxième saison.

Depuis les premiers jeux adaptés de films et les premiers films adaptés de jeux, les deux univers artistiques se sont croisés à de très nombreuses reprises, évoluant à la fois ensemble et séparément. Qu'il s'agisse d'un film, d'un jeu ou d'une série, les adaptations sont souvent un objectif commercial visant à promouvoir l'œuvre originale. Plus récemment cependant, les adaptations ont progressivement commencé à se détacher de cet aspect purement commercial pour proposer des adaptations d'autres franchises indépendamment de la sortie d'un film ou d'un jeu en même temps que l'adaptation. De la même manière, si les jeux étaient généralement des adaptations directes des films au début de leur histoire, cette constante a aussi largement évolué afin de proposer des jeux qui enrichissent l'univers du film ou d'une saga cinématographique. Enfin, qu'il soit question de jeu vidéo ou de films, il est important de noter que l'adaptation d'une œuvre appréciée n'est pas nécessairement synonyme de qualité et de bonne réception critique par le public. En effet, les bonnes adaptations vidéoludiques sont assez communes bien que de très nombreux mauvais jeux existent mais les adaptations cinématographiques doivent attendre le milieu des années 2010 avant de connaître des films largement appréciés par le public. À la vue des nombreux projets cinématographiques et vidéoludiques annoncés, il semble intéressant d'observer les prochaines sorties afin de pouvoir définir si les adaptations ont enfin trouvé comment réussir cette transition de média ou si la réussite d'une adaptation dépend principalement de son réalisateur, pas nécessairement familier avec le monde vidéoludique et les attentes des joueurs.

II. Culture, patrimoine et art dans le jeu vidéo

A. Comment catégoriser un jeu vidéo

1. Le genre d'un jeu, ou sa catégorie non-officielle

Bien qu'il n'existe aucune classification officielle pour les jeux vidéo, les éditeurs et les joueurs ont rapidement trouvé un accord tacite pour qualifier les jeux vidéo et les catégoriser. Que ce soit pour un argument de vente ou un référencement sur des plateformes telles que Steam²⁴², la connaissance de ces catégories permet aux joueurs de se repérer dans un marché de plus en plus divers et quantitatif. Les catégories sont nombreuses et définir le genre d'un jeu peut s'avérer compliqué dans certains cas, un jeu ne se limite généralement pas à un seul genre. Il paraît donc important, si ce n'est nécessaire, d'aborder la question du genre d'un jeu, de la même manière que la question du genre en histoire de l'art a pendant longtemps été centrale à la réception d'une œuvre.

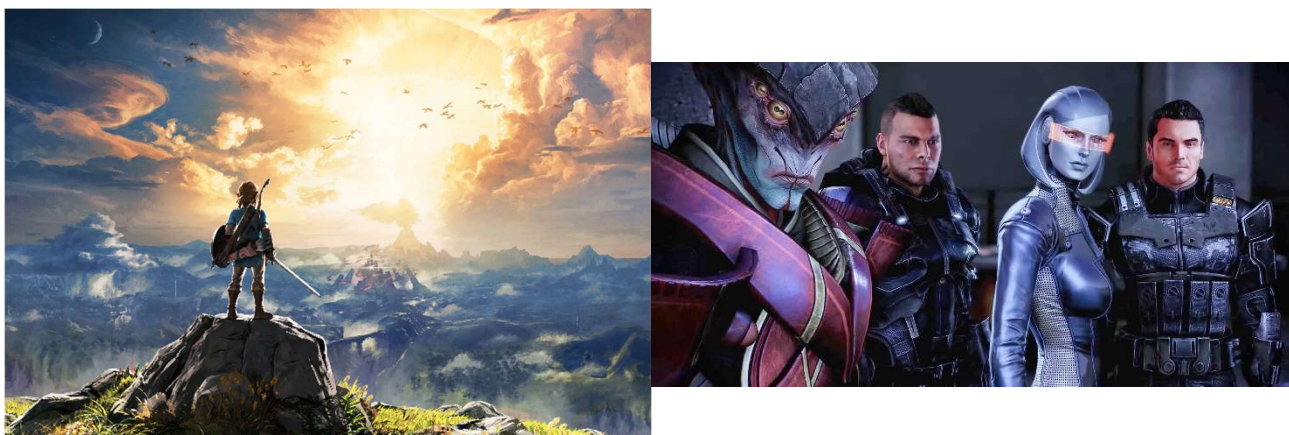


Figure 31 : à gauche, *The Legend of Zelda*, un classique vidéoludique d'heroic-fantasy, à droite, *Mass Effect*, une saga mythique de science-fiction.

Très tôt, le jeu vidéo est lié au domaine cinématographique. Les premiers jeux vidéo sont créés par des adeptes d'Hollywood et des jeux de rôles sur table. Ces personnes baignent dans des univers de science-fiction et d'*heroic fantasy* et cela se retrouve énormément dans les premiers jeux vidéo²⁴³. Les jeux vidéo s'adressant à des personnes baignant dans ce genre d'univers, les genres des premiers jeux vidéo reprennent des genres cinématographiques déjà ancrés dans l'esprit des joueurs. Cette connexion entre le jeu vidéo et le cinéma à travers des genres permet aux joueurs de se retrouver facilement : l'amateur de films de science-fiction

²⁴² Steam est la plus grande plateforme de distribution de jeux vidéo sur PC, conçu par Valve. Cette plateforme permet d'acheter et jouer à des jeux mais aussi de noter ces jeux et échanger avec la communauté des joueurs à travers des guides, des forums ou encore des captures d'écran.

²⁴³ S. Genvo, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », art cit.

pourra s'orienter vers *Space Invaders*²⁴⁴, tandis que celui appréciant l'*heroic fantasy* peut se tourner vers *Dragonstomper*²⁴⁵. Les premiers jeux vidéo reprennent donc des genres littéraires et cinématographiques déjà connus par leurs imagerie ou codes visuels, ce qui est important pour l'époque. En effet, les consoles de jeux vidéo étant très limitées techniquement, l'esthétique du jeu ne peut rendre compte des envies des créateurs et *designers*. Les graphismes très pixellisés doivent rappeler au joueur des éléments qu'il connaît déjà. Il est nécessaire de faire appel à des connaissances déjà acquises par le joueur pour que son imagination l'aide à voir un château, un vaisseau ou un héros armé d'une épée dans des amas de pixels parfois peu évocateurs. Il est ainsi possible de noter des genres tels que la science-fiction, se déroulant dans un futur très évolué technologiquement et prenant souvent place dans l'espace ou l'*heroic fantasy*²⁴⁶, genre tiré d'œuvres comme *Conan le Conquérant* ou *Le Seigneur des anneaux*²⁴⁷, où un imaginaire généralement médiéval sert de cadre à la quête d'un héros doté de pouvoirs formidables et devant souvent sauver le monde. Parmi les jeux de science-fiction les plus populaires, il est possible de citer l'importante trilogie des *Mass Effect*, présentant l'histoire d'un commandant militaire humain devant révéler un ancien mystère alien afin de sauver la galaxie ou encore la saga des *Deus Ex*, jeux inspirés de l'esthétique cyberpunk et traitant de problèmes politiques et sociaux dans un cadre futuriste²⁴⁸. Pour les jeux d'*heroic fantasy*, il est commun de retrouver des jeux de rôle, définis un peu plus tard, comme dans la grande saga des *The Elder Scrolls*²⁴⁹, où le joueur crée son propre personnage et explore diverses contrées d'un continent où règne la magie, ou encore la série des *The Legend of Zelda*, où chaque jeu raconte une histoire du célèbre héros vidéoludique Link, armé de son épée légendaire en référence à Excalibur et de nombreux outils magiques. Les films de guerre donnent les jeux de guerre, mettant le joueur à la place d'un soldat, quel que soit le contexte ou l'époque, notamment dans les célèbrissimes *Call of Duty* et *Battlefield* qui permettent au joueur d'incarner un soldat participant à diverses guerres avec d'autres joueurs dans des affrontements tactiques et violents²⁵⁰. Le genre du western plonge le joueur dans un *Far West* peuplé de *cowboys* idéalisés faisant la guerre à des autochtones d'Amérique diabolisés. Cette vision erronée et simpliste a progressivement disparu des jeux, ce qui est notamment visible à travers des séries de jeux comme celle des

²⁴⁴ *Space Invaders*, 1978, développé et édité par Taito.

²⁴⁵ *Dragonstomper*, 1982, développé et édité par Starpath.

²⁴⁶ Les jeux, comme les films, se déroulant dans l'espace et dont l'univers est composé de plusieurs planètes, systèmes ou galaxies sont appelés *space opera*. Les voyages spatiaux sont fréquents et les univers complexes, mettant généralement en scène plusieurs espèces extraterrestres interagissant entre elles malgré de grande différences de cultures.

²⁴⁷ *Conan le Conquérant*, 1935-1936, écrit par Robert E. Howard ; *Le Seigneur des anneaux*, 1954-1955, écrit par J.R.R. Tolkien.

²⁴⁸ Le *cyberpunk* est un genre littéraire apparu dans les années 1980, mettant en scène une science-fiction dystopique. Le monde est généralement celui d'un futur proche, dominé par des mégacorporations capitalistes et où les personnages sont dotés de nombreux implant cybernétiques et où l'informatique joue une place considérable.

²⁴⁹ *The Elder Scrolls: Arena*, 1994, développé et édité par Bethesda Softworks.

²⁵⁰ *Call of Duty*, 2003, développé par Infinity Ward et édité par Activision ; *Battlefield 1942*, 2002, développé par DICE et édité par Electronic Arts.

*Red Dead Redemption*²⁵¹, racontant l'histoire de hors-la-loi fuyant la justice et cherchant à se racheter de leurs crimes ou encore celle des *Call of Juarez*²⁵², racontant l'histoire d'un pasteur, ancien hors-la-loi devant chasser son neveu, faussement accusé du meurtre de ses parents. Enfin, les monstres et les ambiances oppressantes des films d'épouvante se retrouvent rapidement dans la catégorie *survival horror* d'un *Haunted House* sorti en 1981²⁵³, reprenant de nombreux éléments horrifiques pour proposer une expérience où le joueur doit sortir d'un manoir habité par de nombreux monstres, ou plus récemment dans la saga des *Amnesia*, jeu d'horreur mettant en scènes de personnages amnésiques tentant de recouvrer la mémoire dans des lieux oppressants tout en évitant les dangereuses créatures.

De l'arrivée des consoles sur le marché et jusqu'à nos jours, la classification du jeu vidéo suit des catégories reconnaissables et largement utilisées dans les milieux concernés²⁵⁴. Le jeu d'action, généralement rapide et dynamique, demandant une certaine dextérité se décline en jeux de combat tel que *Street Fighter*²⁵⁵, opposant deux joueurs face à face sur une scène en deux dimensions où chaque joueur incarne un personnage possédant ses propres forces et mouvements d'attaques ou en jeu de tir à la première personne comme *Wolfenstein* où le joueur incarne un soldat combattant un système nazi dans un univers uchronique²⁵⁶. Les univers sont souvent violents et le joueur incarne fréquemment un combattant efficacement entraîné. Le jeu d'aventure, tournant autour de l'exploration et d'un scénario accompagné de dialogues comme dans les *visual novels* dont un exemple célèbre est celui de *Fate/stay night*²⁵⁷, racontant l'histoire de mages invoquant les esprits d'anciens personnages historiques pour se disputer le Saint Graal ou les simulations de séduction, comme dans *Dream Daddy*²⁵⁸, mettant le jeu dans la peau d'un père veuf devant interagir avec d'autres pères célibataires et trouver son nouveau partenaire idéal. Souvent porté par un personnage banal au premier abord, le protagoniste devient fréquemment une version améliorée de lui-même par des moyens magiques ou par l'amélioration de ses relations avec d'autres personnages. Ces deux genres se retrouvent dans les jeux d'action-aventure, cumulant un *gameplay* nerveux et poussé accompagné d'une histoire narrée comme dans les *survival horror* ou les jeux inspirés par la saga *Grand Theft Auto*²⁵⁹, ou *GTA-like*²⁶⁰. La saga des *Grand Theft Auto* met

²⁵¹ *Red Dead Redemption*, 2010, développé et édité par Rockstar Games.

²⁵² *Call of Juarez*, 2006, développé par Techland et édité par Ubisoft et Focus Home Interactive.

²⁵³ *Haunted House*, 1981, développé et édité par Atari.

²⁵⁴ « Typologie des jeux vidéo », *Hermès, La Revue*, 2012, vol. 62, n° 1, p. 15-16.

²⁵⁵ *Street Fighter*, 1987, développé et édité par Capcom.

²⁵⁶ Les jeux de tir à la première personne sont communément appelés « FPS » pour l'abréviation de *First Person Shooter*, traduction littérale du nom français. Ces jeux utilisent une vue subjective, le joueur voit à travers les yeux du personnage qu'il contrôle et ne peut donc apercevoir que ses mains ou le bas de son corps ; *Wolfenstein 3D*, 1992, développé par id Software et édité par Apogee Software ; L'uchronie est un genre de fiction fondé sur la réécriture de l'Histoire par une modification du passé. Par exemple, dans *Wolfenstein*, le synopsis du jeu présente une Allemagne nazie ayant remporté la Seconde Guerre mondiale et ayant étendu son influence au monde entier, imposant sa doctrine et son esthétique aux autres nations.

²⁵⁷ Pour la définition d'un *visual novel*, voir le glossaire.

²⁵⁸ *Dream Daddy: A Dad Dating Simulator*, 2017, développé et édité par Game Grumps.

²⁵⁹ *Grand Theft Auto*, 1997, développé par DMA Design et édité par BMG Interactive.

²⁶⁰ Un *GTA-like* est un jeu « comme *Grand Theft Auto* », plus précisément s'inspirant de la saga à partir de *Grand*

généralement le joueur dans la peau d'un criminel dans une ville américaine fictionnelle, ayant à sa disposition de nombreuses armes et véhicules pour réaliser ses missions. Le monde ouvert, ou *open world*, convient particulièrement à ce genre de jeu et au suivant, permettant une large carte à explorer et à exploiter pour raconter des histoires. Le jeu propose alors au joueur de se rendre à des points précis pour commencer les missions importantes, mais entre ces missions, le joueur peut explorer librement le large monde ouvert et améliorer son personnage ou juste se promener et profiter des lieux. Les jeux de rôle, ou RPG sont directement inspirés de leur homologue sur table²⁶¹, le plus célèbre étant *Donjons et Dragons* et donnant des jeux d'action-RPG, des *rogue-like* ou encore les célèbres MMORPG²⁶². On y incarne un personnage défini par ses attributs et statistiques et des quêtes rythment le déroulement du jeu. Parmi les jeux d'action-RPG, il est possible de citer la saga des *Fallout*²⁶³, prenant place dans des États-Unis postapocalyptiques après l'explosion d'une bombe nucléaire, où le joueur crée son personnage et explore les terres désolées tout en augmentant ses statistiques. Un *roguelike* célèbre est *The Binding of Isaac*²⁶⁴, jeu exigeant où le joueur incarne un jeune enfant échappant à sa mère voulant le sacrifier et affrontant ses ennemis à l'aide de ses larmes dans des donjons générés aléatoirement tournant autour d'un thème religieux. Le MMORPG le plus connu est probablement *World of Warcraft*, jeu permettant au joueur de créer son propre personnage et d'explorer le vaste monde fictionnel d'Azeroth en compagnie d'autres joueurs. Les jeux de réflexion font objet d'énigmes, de labyrinthes et autres casse-têtes comme cœur de leur *gameplay* à travers des jeux comme *The Room* ou *We Were Here*²⁶⁵. Des ambiances sombres mais moins oppressantes que dans les jeux d'horreur sont souvent choisies afin de pousser le joueur à réfléchir sous une contrainte. Le joueur doit alors résoudre les énigmes afin de progresser de salles en salles jusqu'à sortir de l'endroit où il est enfermé, *We Were Here* proposant la particularité de jouer à deux, chacun des joueurs ayant des indices différents sous les yeux et devant rassembler leurs informations pour avancer dans le jeu. Les jeux de simulation se déclinent en de nombreuses variantes telles que les simulations d'élevage animalier comme *Nintendogs*²⁶⁶, permettant d'élever un chiot

Theft Auto III, c'est-à-dire, proposant de contrôler un personnage dans un large monde ouvert qu'il peut parcourir par divers moyens de locomotion et équipé d'objets pour se battre et atteindre ses objectifs. L'intérêt principal est la liberté proposée au joueur pour l'exploration du monde et l'ordre de réalisation des missions ou quêtes ; *Grand Theft Auto III*, 2001, développé par DMA Design et édité par Take-Two Interactive.

²⁶¹ RPG est l'acronyme de *Role Playing Game*, ce qui signifie « jeu de rôle ». À l'origine se jouant sur table, avec des feuilles de papier et des dés, les joueurs créent leurs personnages suivant certaines règles puis un maître du jeu leur conte une histoire dans laquelle ils interviennent. Dans le domaine vidéoludique, il connaît plusieurs variations : un MMORPG est un jeu de rôle massivement multijoueur en ligne, tandis qu'un JRPG est un jeu de rôle originaire du Japon et respectant certains codes.

²⁶² Un *roguelike* a pour but de tuer de nombreux ennemis disposés dans des donjons. Mais ces donjons sont générés aléatoirement et la mort du personnage est permanente. Le défi est donc relevé et la mort du personnage affecte grandement le *gameplay*. Afin de conserver une partie des équipements ou compétences acquises avec le personnage décédé, la plupart des jeux proposent d'incarner un de ses descendants pour justifier cet aspect du *gameplay*.

²⁶³ *Fallout*, 1997, développé par Black Isle Studios et édité par Interplay Productions.

²⁶⁴ *The Binding of Isaac*, 2011, développé et édité par Edmund McMillen.

²⁶⁵ *The Room*, 2012, développé et édité par Fireproof Games ; *We Were Here*, 2017, développé et édité par Total Mayhem Games.

²⁶⁶ *Nintendogs*, 2005, développé et édité par Nintendo.

virtuel et de s'occuper de ses besoins en le nourrissant, jouant avec et en le promenant, les jeux de gestion illustrés généralement par *SimCity* où le joueur doit construire une ville fonctionnelle selon des ressources limitées et d'autres contraintes ou les simulateurs de véhicules popularisés par des jeux comme *Euro Truck Simulator 2*²⁶⁷, qui propose d'incarner un camionneur devant réaliser des transports de marchandises à travers diverses routes d'Europe reproduites à plus petite échelle. Ces jeux se caractérisent par leur envie de se rapprocher le plus possible de la réalité et sont donc souvent accompagnés d'un *gameplay* simulant des actions réelles. Une sorte de sous-catégorie des jeux de simulation existe dans l'appellation des jeux de sport. Dans ces jeux, le joueur simule une activité sportive, incarnant un personnage ou une équipe de personnages afin de disputer des matchs et autres compétitions, généralement contre d'autres joueurs. Un exemple notable est la licence des *FIFA*²⁶⁸, jeux de football où le joueur peut créer son équipe à partir de vrais joueurs professionnels et disputer des matchs contre d'autres joueurs, chaque joueur de football ayant ses propres caractéristiques. Compris dans cette catégorie sont les jeux de course automobile dont une série célèbre est celle des *Need for Speed*²⁶⁹. Le joueur est mis en scène dans des courses automobiles urbaines où il peut collectionner différentes voitures et mettre ses talents à l'épreuve contre d'autres conducteurs dans des courses effrénées. Enfin, les jeux de stratégie découlent des jeux de guerre sur plateau et peuvent prendre la forme de 4X comme *Civilization VI*²⁷⁰, jeu où diverses nations s'affrontent au tour par tour en contrôlant des territoires et accumulant des ressources ou de jeux se déroulant en temps réel tel que *StarCraft* où chaque joueur incarne une espèce de la galaxie et forme ses unités militaires avant d'affronter ses adversaires²⁷¹. Ces jeux visent généralement à gérer une armée ou un groupe de personnages et de faire prospérer une cité tout en menant ses troupes à la guerre contre ses ennemis.

La popularisation d'Internet et sa démocratisation ont amené un changement conséquent dans le monde vidéoludique²⁷². Outre les MMORPG mentionnés auparavant, les jeux de rythmes ont aussi pu évoluer. Venant d'abord de bornes d'arcade, ces jeux demandant une dextérité précise peuvent maintenant être associés à Internet et ainsi partager des musiques à jouer et des scores à battre à grande échelle comme *Rez* dont le *gameplay* s'inspire aussi des jeux de tir pour justifier les touches que le joueur doit appuyer²⁷³. Les jeux de chant, où le joueur doit marquer des points en respectant rythme et tonalité et utilisant sa voix à travers un microphone peuvent aussi naître. Les jeux gratuits sur ordinateurs et mobiles apparaissent, proposant souvent des microtransactions afin d'assurer un revenu aux

²⁶⁷ *SimCity*, 1989, développé et édité par Maxis ; *Euro Truck Simulator 2*, 2012, développé par SCS Software et édité par Anuman.

²⁶⁸ *FIFA International Soccer*, 1993, développé par Extended Play Productions et édité par EA Sports.

²⁶⁹ *The Need for Speed*, 1994, développé et édité par Electronic Arts.

²⁷⁰ Un jeu 4X est un jeu de stratégie basé sur l'exploration, l'expansion, l'exploitation et l'extermination. Le joueur contrôle généralement un empire ou un État dont le but est de s'étendre et anéantir ses adversaires ; *Sid Meier's Civilization VI*, 2016, développé par Firaxis Games et édité par 2K Games.

²⁷¹ *StarCraft*, 1998, développé et édité par Blizzard Entertainment.

²⁷² Antoine Chollet, Isabelle Bourdon et Florence Rodhain, « État de l'art du jeu vidéo : histoire et usages », Bordeaux, France, 2012.

²⁷³ *Rez*, 2001, développé par United Game Artists et édité par Sega.

développeurs²⁷⁴. Certains jeux, notamment les jeux *flash*²⁷⁵, ne cherchent pas le profit et sont simplement partagés gratuitement sur des sites dédiés aux jeux gratuits. Ces jeux sont généralement développés par des amateurs et il en existe une quantité gigantesque de qualité fortement variable. Enfin, les jeux sociaux prennent leurs racines dans d'autres genres avant de fonctionner à l'aide d'un réseau social et rassemblent les joueurs en communauté. *Candy Crush* est ainsi un jeu de réflexion adapté aux besoins sociaux proposant divers puzzles autour du thème des bonbons et des sucreries²⁷⁶, de la même manière que *FarmVille* est un jeu de simulation d'agriculture développé pour un public généralement qualifié de *casual gamers*²⁷⁷. Enfin, que ce soit par Internet ou à travers une console de salon, les *party games* se popularisent principalement avec la sortie de la Wii en 2006²⁷⁸, promouvant des jeux pour toute la famille et dont le but ultime est le divertissement simple comme dans *Mario Party*²⁷⁹, un jeu de plateau où les joueurs s'affrontent ponctuellement dans divers mini-jeux ou *Among Us*²⁸⁰, jeu d'enquête où un des joueurs a pour but de secrètement éliminer les autres joueurs tandis que les autres doivent le démasquer, inspiré par le jeu de société *Mafia*²⁸¹.

Les jeux vidéo ont aussi puisé une inspiration des séries télévisées avec la création des jeux épisodiques. Ce format particulier de jeux propose une histoire découpée en épisodes ou en chapitres, à la manière d'un roman ou d'une série. Chaque épisode se distingue des autres par un point d'intérêt, des personnages différents, une intrigue différente ou d'autres critères. Parfois, les épisodes s'enchaînent chronologiquement et permettent donc de conter une histoire suivant les mêmes personnages et la même intrigue globale, découpée en sous-intrigue dans chaque épisode. Dans d'autres cas, les épisodes peuvent concerner des personnages et des lieux différents, permettant de présenter plusieurs points de vue autour d'une histoire globale qui en contient plusieurs plus petites. Le studio de jeux Telltale Games s'est spécialisé dans ce genre de jeu, avec notamment la saga des *The Walking Dead*²⁸², divisée en plusieurs saisons comportant entre 4 et 5 épisodes chacune. L'histoire suit à travers les

²⁷⁴ Dans le monde vidéoludique, une microtransaction est un achat intégré au jeu, qu'il soit à la base gratuit ou non, afin d'obtenir un cosmétique, un pack de ressources ou un équipement puissant. Les objets ainsi récupérés sont soit inaccessibles dans le jeu sans payer, soit compliqués à obtenir et le paiement optionnel sert d'aide au joueur souhaitant déboursier son argent.

²⁷⁵ Un jeu *flash* est développé à partir de la technologie d'Adobe Flash Player, une extension de navigateur web et de lecteur multimédia.

²⁷⁶ *Candy Crush*, 2012, développé et édité par King.

²⁷⁷ Aussi appelés joueurs occasionnels, définit les joueurs jouant principalement à des jeux dont le *gameplay* se veut le plus attractif possible. Un joueur occasionnel ne passe pas nécessairement peu de temps sur un jeu, ce qui est mentionné est le type de jeu. Un joueur occasionnel aura tendance à jouer à des *party games* ou à des jeux sociaux pour leur attractivité et simplicité à prendre en main ; *FarmVille*, 2009, développé et édité par Zynga.

²⁷⁸ Un *party game*, ou jeu de soirée ou de fête, est un jeu dont le but est de rassembler plusieurs joueurs autour d'un jeu simple à prendre en main. L'objectif est le divertissement, souvent appuyé par des mini-jeux où les joueurs s'affrontent dans la bonne humeur.

²⁷⁹ *Mario Party*, 1999, développé par Hudson Soft et édité par Nintendo.

²⁸⁰ Un mini-jeu est un jeu court et généralement simple présent dans un autre jeu, soit y servant de cœur de *gameplay* ou d'activité secondaire renforçant l'immersion. Un *party-game* propose généralement une succession de mini-jeux afin d'encadrer et départager les joueurs entre les phases autour du plateau ; *Among Us*, 2018, développé et édité par InnerSloth.

²⁸¹ *Mafia*, 1986, écrit par Dimitry Davidoff.

²⁸² *The Walking Dead*, 2012, développé et édité par Telltale Games.

quatre jeux l'histoire d'une jeune fille grandissant dans un monde infesté par les zombies, bien qu'elle ne soit pas le personnage principal de tous les jeux. Le récit du jeu se déroule d'ailleurs dans le même univers que les comics éponymes²⁸³, eux-mêmes découpés en chapitres. Il est aussi possible de citer la licence des *Life is Strange*, fonctionnant sur le même principe. Chaque jeu principal suit des personnages différents et propose cinq épisodes mais se déroulent tous dans le même monde, en atteste les personnages secondaires et lieux visibles dans plusieurs jeux. Le thème principal récurrent est celui de jeunes gens se découvrant un pouvoir ou une capacité surnaturelle et de l'utilisation morale qu'ils en font. Les jeux épisodiques présentent aussi généralement un modèle commercial particulier où chaque épisode doit être acheté, à la manière d'un DLC. Parfois, le premier épisode est gratuit pour inciter les joueurs à acheter le reste du jeu ou de la saison. Il est fréquent, et c'est le cas pour les deux exemples cités, que ces jeux proposent divers choix au joueur durant l'histoire. Ces choix peuvent entraîner des conséquences à court terme sur le déroulé du récit, dans l'épisode, ou à long terme, c'est-à-dire dans un épisode suivant où même parfois un jeu postérieur.



Figure 32 : la saga The Walking Dead du studio Telltale se déroule dans l'univers des comics éponymes et se divise en saisons et en épisodes comme une série télévisée.

Un cas particulier à mentionner est celui des jeux sérieux, ou *serious games*. Ces jeux adaptent le caractère ludique d'un jeu pour traiter d'un sujet sérieux de manière scientifique ou rigoureuse²⁸⁴. L'objectif de ces jeux n'est pas le divertissement, bien que l'intérêt d'un *serious games* soit la présence de ce divertissement. Le principal objectif est l'aspect « sérieux » et peut être à but éducatif, pédagogique, commercial ou idéologique. Des jeux

²⁸³ *The Walking Dead*, de 2003 à 2019, écrit par Robert Kirkman et dessiné par Charlie Adlard.

²⁸⁴ Jordan Barrero, *Patrimoine et numérique : Outils et valorisation virtuelle, une approche conceptuelle du jeu vidéo comme un objet de notre patrimoine*, Université de Lorraine, Nancy, 2018, 231 p.

destinés aux enfants sont catégorisés *serious games* pour leur volonté de leur apprendre les bases d'une discipline, que ce soient des mathématiques, des sciences ou de l'histoire. Il est aussi possible de mentionner les simulateurs militaires, permettant des entraînements dans des conditions sécurisées. Pour les jeux éducatifs, l'un des exemples les plus célèbres est celui d'*Adibou*²⁸⁵, jeu destiné aux enfants de 4 à 7 ans, visant à l'apprentissage d'un domaine en particulier selon le jeu choisi. Quant à un jeu destiné à un but militaire et idéologique, il est possible de citer *America's Army*²⁸⁶, jeu de tir en équipe conçu par l'armée des États-Unis d'Amérique afin de redorer l'image de l'armée américaine et d'inciter à l'enrôlement.

À travers ces nombreux exemples, il est nécessaire de préciser que sont représentées ici les catégories principales des jeux, celles qu'un joueur retrouve le plus fréquemment sur les sites spécialisés. Il existe cependant un nombre impressionnant de sous-catégories qui sont qualifiables de genres, ou de *tags* en anglais. Ces genres vont plus s'intéresser au fond du jeu en question et sont un outil largement utilisé sur Steam. De manière non-exhaustive, il est possible de citer quelques *tags* comme : beau, mystère, atmosphère, jeu solo, indépendant, super bande son ou encore simulateur de marche. Ces quelques exemples démontrent notamment la diversité des thèmes et sujets que peuvent aborder les jeux vidéo. En ce qui concerne les catégories, si les premières et les plus importantes viennent directement des liens entre cinéma et jeux vidéo, d'autres sont apparues en suivant l'évolution du jeu vidéo et son développement autour d'Internet ou à d'autres médias comme les séries, les romans et les bandes-dessinées. Le terme jeu vidéo regroupe donc une quantité massive de sujets abordés. Étant un média interactif particulier et une forme d'art très différente des autres, le jeu vidéo peut se permettre d'aborder plus de thèmes qu'aucun autre art ou média et de les aborder de nombreuses manières à travers une multitude de *gameplay* différents.

2. Le style d'un jeu, ou son esthétisme

Si le genre d'un jeu vidéo peut d'abord être rapproché à un genre cinématographique, plus tard suivi de genres provenant d'autres médias et de catégories propres au jeu vidéo, il en est de même avec le visuel d'un jeu, son style. Que ce soit graphiquement ou dans ses représentations, un jeu peut se voir rapprocher de certains mouvements artistiques et picturaux ou d'un style propre à un artiste, tout en notant que certains jeux vont créer leur propre style, éloigné d'inspirations passées. De la même manière que l'étude du genre et de la catégorie d'un jeu vidéo, celle du style visuel et esthétique d'un jeu renvoie directement aux questions que posent certaines œuvres d'art dépendant de tel ou tel mouvement, dont les définitions sont parfois construites à posteriori.

²⁸⁵ *Adibou*, 1992, développé et édité par Coktel Vision.

²⁸⁶ *America's Army*, 2002, développé et édité par l'armée de terre des États-Unis.



Figure 33: Une des premières vues de la ville de Rapture que le joueur admire, les grandes tours rappellent l'Art déco, BioShock.

Premièrement, un exemple parlant au plus grand nombre peut être trouvé en l'existence de *BioShock*²⁸⁷. La ville fictive où se déroule l'action du jeu se nomme Rapture et se trouve profondément sous la mer. Ville fondée sur des principes objectivistes, elle est la représentation idéale d'une ville Art déco²⁸⁸. L'Art déco est un mouvement artistique né au lendemain de la Première Guerre mondiale et a pour but de montrer un important changement dans les mentalités. Le mouvement réagit aussi en opposition avec l'Art nouveau en utilisant notamment des formes géométriques très strictes, de nombreuses lignes parallèles et se retrouve notamment dans l'architecture et le design de mobilier intérieur. Le style est aussi porteur d'une nouvelle philosophie artistique, plus terre-à-terre et fonctionnelle après le traumatisme causé par la Première Guerre mondiale et paraît donc tout indiqué pour une ville sous-marine cherchant à rassembler les mécontents d'un monde moderne dirigé par des hommes et des dieux auxquels ils ne croient plus²⁸⁹. Style de rigueur dirigé par des formes géométriques et une symétrie, l'Art déco se retrouve dans Rapture à travers son architecture en pierre de taille ou dans ses affiches commerciales symétriques, géométriques et dorées. Le monde industriel, très représenté dans l'Art déco est aussi énormément représenté dans l'univers de *BioShock*, où il est possible de retrouver de nombreuses machines et outils inspirés des écrits de Jules Verne, y compris dans un certain type d'ennemi, les *Big Daddies*, portant une lourde combinaison de plongée et un scaphandre, se battant parfois avec une foreuse remplaçant leur avant-bras gauche. Cette esthétique est

²⁸⁷ *BioShock*, 2007, développé et édité par 2K Games.

²⁸⁸ Vertigoh, *BioShock - Rapture, manifestation de l'Art déco*, <https://jeu.video/fps/bioshock/rapture-manifestation-de-lart-deco>, 20 juillet 2020, (consulté le 12 juin 2022).

²⁸⁹ Lorsque le joueur arrive à Rapture, il est accueilli par une banderole sur laquelle on peut lire : « *No Gods or Kings, Only Man.* » soit « Ni Dieux ni Rois, Seulement l'Homme. », ce qui renvoie à la politique capitaliste libérale idéale du fondateur de la ville.

aussi nommée *steampunk*, un mouvement dérivé du *cyberpunk* évoqué plus tôt. Le *steampunk* propose généralement des récits se déroulant durant une ère victorienne fantasmée où les machines à vapeur permettent de nombreuses merveilles et où les engrenages et autres rouages sont des accessoires très présents dans les décors et les tenues des personnages. Il est à noter que les graphismes du jeu tendent plus vers un réalisme légèrement stylisé qu'un jeu visuellement Art déco, mais le jeu se déroulant dans une ville où l'Art déco est omniprésent, cet exemple peut être considéré comme une bonne entrée en matière pour la question des styles.

La grande saga des *Dark Souls* est aussi un exemple particulièrement flagrant de représentations artistiques. Si les textures sont réalisées dans un style réaliste, l'univers est cependant entièrement inspiré par d'autres œuvres. Les inspirations de Hidetaka Miyazaki, réalisateur de la licence, sont nombreuses et les exemples suivants ne peuvent citer qu'une infime partie de la richesse de cet univers²⁹⁰. Il est notamment possible de retrouver en certaines créatures des images de Gustave Doré²⁹¹, comme un monstre d'égouts arborant plusieurs paires de bras et jambes rappelant directement l'illustration de Doré pour la *Divine Comédie*²⁹² représentant le personnage d'Arachné. Gustave Doré était un important illustrateur et graveur du mouvement romantique durant le XIX^e siècle, présentant des œuvres faisant appel aux sentiments et parfois au surnaturel. Les sombres gravures de Gustave Doré ont aussi inspiré un monument de la littérature graphique japonaise, *Berserk*²⁹³. L'œuvre dessinée par Kentaro Miura se déroule dans un univers sombre, violent et cruel et les planches du manga sont comparables aux œuvres de Doré. L'univers de *Berserk* a largement inspiré Miyazaki pour le bestiaire de ses jeux à travers des monstres squelettiques ou difformes et pour les architectures médiévales fantastiques directement inspirées par l'architecture gothique²⁹⁴, si bien que certains détracteurs du jeu appellent au plagiat. Miyazaki reconnaît cependant que *Berserk* est l'une de ses sources les plus importantes et que son propre imaginaire est constitué d'une multitude d'influences diverses et variées mais ne se cache pas de l'importante inspiration qu'il tire de *Berserk* pour ses jeux. La similitude entre les deux univers n'est pas seulement visuelle, les thèmes profonds de la place de l'homme, de la mort, de la solitude et des émotions se retrouvent dans les deux œuvres. La saga des *Souls* est souvent considérée comme la mise en jeu vidéo d'un mariage fructueux et d'une profonde richesse entre les univers de Doré, Miura et bien d'autres influences, allant des récits cosmiques de Howard Phillips Lovecraft, père d'un genre d'horreur unique mêlant créatures extraterrestres et cultes horribles, aux illustrations du jeu de cartes *Magic: The Gathering*,

²⁹⁰ La richesse de l'œuvre de Miyazaki a déjà été largement traitée dans de nombreux articles et ouvrages du fait de son importante popularité et complexité. Il est possible de citer : Mecheri Damien, *Dark souls: par-delà la mort*, Toulouse, Third éditions, 2015, 327 p. et la chaîne YouTube de VaatiVidya : <https://www.youtube.com/c/VaatiVidya>

²⁹¹ Marc, *Dark Souls, Préparez-vous à mourir (2/2)*, <https://www.implications-philosophiques.org/dark-souls-preparez-vous-a-mourir-2-2/>, 18 septembre 2018, (consulté le 12 juin 2022).

²⁹² Gustave Doré, *La Divine Comédie, Le Purgatoire*, XII, 43,44, Arachné.

²⁹³ *Berserk*, depuis 1989, écrit et dessiné par Kentaro Miura.

²⁹⁴ Ayden, « Dark Souls », art cit.

généralement appréciée pour leur grande qualité et les nombreux univers qu'elles dépeignent²⁹⁵.



Figure 34 : à gauche, la gravure de Gustave Doré, au centre, la créature de Dark Souls III inspirée par cette gravure et à droite, une planche du bestiaire de Berserk, autre source d'inspiration pour la saga Dark Souls.

Le cas des *Souls* est intéressant car de nombreux jeux venant du Japon choisissent de représenter visuellement leur jeu en reprenant le style manga. Sans parler des *visual novels* où cet aspect est presque une constante, les jeux tirés de mangas sont évidemment des exemples parlants. *Attack on Titan 2*²⁹⁶, *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven* ou encore *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hinokami Chronicles* en sont des exemples parfaits²⁹⁷. Ces jeux sont des adaptations directes de licences provenant de mangas et d'animes, faisant appel aux doubleurs des séries pour jouer les rôles des personnages connus des joueurs. Il s'agit généralement de jeux d'action ou de combat qui permettent aux joueurs d'incarner leurs personnages favoris provenant de ces univers. Esthétiquement, les jeux reprennent alors les codes visuels développés par les dessinateurs et reproduisent les personnages en des modèles en trois dimensions, réel défi pour les modélisateurs partant de dessins en deux dimensions. Cependant, l'inverse est aussi vrai : des jeux reprenant visuellement les codes de la bande dessinée nipponne se retrouvent adaptés en mangas et en animes comme *Inazuma Eleven* ou encore *Steins;Gate*²⁹⁸. Dans ce cas, le jeu vidéo sert de base pour le récit et les dessins de style manga servent à définir l'apparence globale de l'esthétisme de l'adaptation papier ou audiovisuelle. Si les personnages ne sont pas doublés dans le jeu, il faut aussi leur trouver des voix pertinentes et donc animer des scènes qui sont parfois seulement écrites dans les jeux en question. Cas plus rares, certains jeux revisitent l'ancien style de l'*ukiyo-e*, apparu dès le XVII^e siècle. À la fois mouvement de peinture populaire mais aussi d'estampes gravées sur bois, le jeu *Okami* se réapproprie cet art pour ses décors et ses personnages²⁹⁹. La

²⁹⁵ *Magic: The Gathering*, depuis 1993, édité par Wizards of the Coast.

²⁹⁶ *Attack on Titan 2*, 2018, développé par Omega Force et édité par Koei Tecmo.

²⁹⁷ *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven*, 2015, développé par CyberConnect2 et édité par Bandai Namco Entertainment ; *Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hinokami Chronicles*, 2021, développé par CyberConnect2 et édité par Aniplex et Sega.

²⁹⁸ *Inazuma Eleven*, 2008, développé et édité par Level-5 ; *Steins;Gate*, 2009, développé et édité par 5pb et Nitroplus.

²⁹⁹ *Okami*, 2006, développé par Clover Studio et édité par Capcom ; Jean Zeid, *Art et jeux vidéo*, Paris, Palette..., 2018, 92 p.

technique du *cel-shading* est utilisée pour le jeu et les couleurs vives semblent être peintes sur du papier à riz tandis que les contours rappellent ceux réalisés à l'encre de Chine sur des gravures de style *ukiyo-e*³⁰⁰. Le jeu entier est une gravure interactive où les mouvements des arbres et des vagues rappellent les compositions de Hokusai, représentant mondial du style de l'*ukiyo-e*.



Figure 35 : décor du jeu Okami, reprenant visuellement les codes de l'*ukiyo-e*, associés à la technique du *cel-shading*.

Toujours dans un style à l'origine populaire, le comics américain a aussi largement inspiré le visuel de certains jeux. S'il est possible de citer *The Wolf Among Us* et *The Walking Dead* comme deux jeux adaptant des comics et reprenant logiquement le style qui va avec, *Borderlands* est un cas différent, le jeu étant original mais s'inspirant visuellement des comics³⁰¹. Le jeu présente un groupe d'anti-héros chasseurs de trésors explorant une planète qui renfermerait tous les trésors de l'univers. À travers des couleurs tantôt ternes, tantôt vives et d'épais contours noirs autour des détails d'une tenue ou d'un décor, le rendu visuel rappelle fortement les planches de certaines bandes dessinées américaines. Dans le cas de *The Wolf Among Us*, le résultat est un ensemble de textures qui semblent plates, sans relief mais appuyés par des effets de lumière très découpés, le tout formant une image en trois dimensions convaincante et très reconnaissable comme venant de ce studio de développement en particulier. Les techniques utilisées dans ces trois cas relèvent aussi du *cel-shading* afin de rendre cet effet « comics ». Dans une certaine mesure, il est aussi possible de mentionner le jeu *Cuphead*³⁰², exemple très original mais aussi largement acclamé par la

³⁰⁰ Le *cel-shading* est une technique d'animation consistant en l'éclairage particulier d'objets en trois dimensions. Au lieu de rendre compte du relief de l'objet, l'image adopte un aspect plus proche des dessins-animés et des bandes-dessinées à l'aide d'une palette de couleurs réduites, d'épais contours et d'une technique d'ombrage particulière.

³⁰¹ *Borderlands*, 2009, développé par Gearbox Studio et édité par 2K Games.

³⁰² *Cuphead*, 2017, développé et édité par Studio MDHR.

critique pour son choix graphique. En effet, le jeu est un hommage à l'animation américaine des années 1930, celle dite « *rubber hose* »³⁰³. Comme dans *The Fox Chase*³⁰⁴, les personnages ont des yeux qui s'exorbitent pour exprimer leur surprise ou la tête qui explose sans réelle conséquence pour leur santé afin de signifier la colère. Le jeu marie les couleurs typiques de l'époque et une musique aussi très inspirée de celle des années 1930.

Plus généralement, les courants et mouvements picturaux ayant inspiré des développeurs de jeux sont nombreux³⁰⁵. *Minecraft* est très largement connu pour ses univers composés de blocs cubiques, fortement inspiré par le cubisme du début du XX^e siècle. Chaque détail de l'univers répond à des formes géométriques précises, de la même manière qu'une composition de Pablo Picasso ou de Georges Braque. Dans le cadre du jeu vidéo, ce format en trois dimensions relève alors du voxel. Un voxel est comparable à un pixel mais en trois dimensions. C'est une information physique stockée sur un point de volume. Pour *Minecraft*, cela signifie que graphiquement, tous l'univers est composé de formes cubiques et parallélépipédiques, communément appelés « blocs ». Ces blocs donnent une esthétique très reconnaissable au jeu, qui est par la suite reprise dans d'autres jeux comme *Trove*³⁰⁶. Si le monde est donc très cubique et géométrique, un paysage ou un bâtiment vu de loin peut cependant avoir l'air bien plus lisse qu'il n'est en réalité selon le nombre de blocs utilisés et la qualité de la création. Le mouvement de l'abstraction se retrouve aussi dans des jeux comme *Tetris* ou *Thomas was Alone*³⁰⁷, utilisant généralement des formes géométriques simples. Le premier est le célèbre jeu où l'empilement de tétrominos permet de résoudre des puzzles. Le second présente chaque personnage par un simple rectangle coloré et le décor reprend des formes similaires. Afin d'expliquer ces formes abstraites, l'histoire est racontée en temps réel par un narrateur. Pour rester dans la géométrie, les architectures mathématiques impossibles de Maurits Cornelis Escher sont l'inspiration principale de *Monument Valley*³⁰⁸. *Chute d'eau* est une lithographie qui pourrait se confondre avec un niveau du jeu³⁰⁹, jouant sur les illusions d'optiques afin de défier le joueur à résoudre des casse-têtes. Le joueur doit appuyer sur certains points pour faire bouger des ponts et des couloirs afin de dévoiler un passage pour son personnage. Tout l'intérêt du jeu se trouve dans l'effort de compréhension de ces représentations non-euclidiennes et du sens que vont prendre les formes une fois tournées. Les œuvres de Gustav Klimt inspirent l'univers de *Transistor*³¹⁰, notamment ses affiches et les dessins promotionnels du jeu. On y retrouve l'or caractéristique du peintre autrichien ainsi que ces personnages aux corps caractéristiques vus dans *Le Baiser*³¹¹. Ici, c'est notamment le décor qui utilise l'inspiration artistique. Les affiches aux murs, les cubes brillants de couleur et les différentes formes géométriques au sol rappellent l'œuvre du peintre viennois tandis que

³⁰³ SELL TV, [Documentaire] *Art et Jeux Vidéo - Épisode 3: Arts Visuels*, <https://www.youtube.com/watch?v=zGCLOZnpffU>, 1 octobre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

³⁰⁴ *The Fox Chase*, 1928, réalisé par Walt Disney.

³⁰⁵ Une importante partie de ce paragraphe provient directement de J. Zeid, *Art et jeux vidéo*, *op. cit.*

³⁰⁶ *Trove*, 2015, développé et édité par Trion Worlds.

³⁰⁷ *Thomas Was Alone*, 2010, développé et édité par Bithell Games.

³⁰⁸ *Monument Valley*, 2014, développé et édité par Ustwo Games.

³⁰⁹ Maurits Cornelius Escher, *Chute d'eau*, 1961, lithographie, 38 x 30 cm.

³¹⁰ *Transistor*, 2014, développé et édité par Supergiant Games.

³¹¹ Gustav Klimt, *Le Baiser*, 1908-1909, Huile et feuille d'or sur toile, 180 x 180 cm, Vienne, palais du Belvédère.

les monstres et la protagoniste arborent eux aussi des couleurs dorées. La peinture métaphysique de Giorgio de Chirico inspire les mondes merveilleux et comme à l'arrêt de jeux comme *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*³¹², *RiME* ou encore *Eagle Flight*³¹³. On y retrouve à nouveau l'utilisation du *cel-shading* pour proposer des univers aux couleurs voyantes et arborant fréquemment des formes géométriques particulières et peu réalistes. Le paysage et l'architecture sont au centre de cette influence et rappellent le vide surréaliste des œuvres de de Chirico. Une ambiance mystérieuse est ajoutée à ces jeux par l'inspiration de ces grands décors aux aspects oniriques. L'exploration est logiquement une constante importante des jeux recevant ce genre d'influence, le but étant que le joueur voyage à travers ces environnements étranges et déroutants. L'onirisme se retrouve plus précisément dans *Ico* ou *SURREALISTA*³¹⁴, ce dernier étant un hommage direct à de Chirico, reprenant certains de ses tableaux pour en faire les niveaux de ce jeu d'exploration³¹⁵. Il est difficile de parler d'influence dans ce cas car le jeu réutilise les mêmes couleurs, les mêmes formes et les mêmes bâtiments pour proposer une sorte de visite des œuvres de de Chirico en trois dimensions, permettant au joueur de s'immerger dans l'ambiance des peintures. Quant à *Ico*, c'est par son univers, son histoire et ses personnages que cette sensation de rêve défiant la logique tout en ayant la sienne transpire. Les peintures de de Chirico ont d'ailleurs inspiré le château qui sert de lieu de l'action du jeu. S'appuyant sur une expérience sentimentale et une aventure vécue par des enfants, le scénario d'*Ico* relève directement d'un onirisme particulier où l'absence de lignes de dialogue forme une relation particulière entre le joueur et ses personnages. Extrêmement connu, le *pixel art*, retrouvé dans les jeux des premières générations de consoles comme l'Atari 2600 et dans certains jeux récents rendant hommages à cette ancienne époque, provient directement des mosaïques antiques gréco-romaines et suit le même principe. Ces jeux sont souvent des jeux de rôle comme *The Legend of Zelda*, où chaque ensemble de pixels représente un personnage, un décor ou un objet et qui permet au jeu de proposer une vue de trois-quarts plongeante, ou bien d'un autre genre mais faisant référence aux *pixels artworks* des premiers jeux comme *OneShot*³¹⁶, ce dernier utilisant le même point de vue que le jeu cité précédemment. Il faut aussi noter les films en noir et blanc qui ont su inspirer divers jeux dans leur esthétique. C'est le cas du très acclamé *Limbo*³¹⁷, proposant un univers entièrement composé de noir ou de blanc et de personnages sans détails autre que des yeux blancs lumineux³¹⁸. Ce choix artistique permet de proposer un décor généralement triste et froid où même le blanc du ciel n'a que peu d'influence sur le noir omniprésent du décor et des personnages. Enfin, les décors et objets de *Book of Travels* sont d'abord dessinés à l'aquarelle par les artistes du studio avant d'être numérisés et utilisés dans le jeu³¹⁹. Cette technique apporte au jeu une atmosphère particulière, renforçant l'aspect contemplatif et d'exploration

³¹² *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, 2017, développé et édité par Nintendo.

³¹³ *RiME*, 2017, développé par Tequila Works et édité par Grey Box et Six Foot ; *Eagle Flight*, 2016, développé et édité par Ubisoft.

³¹⁴ *Ico*, 2001, développé par Team Ico et édité par Sony Computer Entertainment.

³¹⁵ *SURREALISTA*, 2014, développé et édité par Gigoia Studios.

³¹⁶ *OneShot*, 2014, développé par Future Cat et édité par Degica.

³¹⁷ *Limbo*, 2010, développé et édité par Playdead.

³¹⁸ Pascal Krajewski, *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, l'Harmattan, 2021, 223 p.

³¹⁹ *Book of Travels*, prévu pour 2023, développé et édité par Might and Delight.

du jeu. En effet, ce dernier invite le joueur à créer un personnage et à explorer un univers minutieusement dessiné. Ce dernier peut alors marcher, pêcher, se reposer ou encore préparer du thé et rencontre occasionnellement un autre joueur avec qui il ne peut échanger qu'avec des signes de la main et des expressions du visage.



Figure 36 : à gauche, la lithographie d'Escher, à droite, un niveau du jeu Monument Valley.

Enfin, il semble important de mentionner le cas du réalisme dans le domaine vidéoludique et qui rejoint directement ceux développés dans les domaines plastiques, et celui du réalisme visuel. Le photoréalisme et l'hyperréalisme sont une continuité plastique de l'idée du réalisme qui apparaissent durant la fin du XX^e siècle³²⁰. L'image peinte, dessinée ou sculptée est alors la plus fidèle possible à la réalité telle que retranscrite par une photographie. Un dessin se trompe avec une photographie et une sculpture doit renvoyer l'image d'une personne immobile plus que d'une sculpture. Un sculpteur représentatif de ces mouvements est Duane Hanson, connu pour des œuvres comme *Supermarket Lady*³²¹, où la réalité se retrouve dans le visuel de l'œuvre mais aussi à travers la critique politique de la société américaine capitaliste que l'œuvre transmet par sa composition. Objectif de certains studios de développement et connaissant un essor en qualité depuis quelques années grâce à l'avancée des technologies, il peut être intéressant de choisir le terme de « photoréalisme » lors de la mention du réalisme graphique. Un jeu photoréaliste est donc un jeu qui tente, à travers ses graphismes, ses effets spéciaux, ses effets de lumière et généralement ses

³²⁰ Pour une définition du réalisme littéraire, voir la partie sur la littérature en I.B.1.

³²¹ Duane Hanson, *Supermarket Lady*, 1969-1970, polyester, fibre de verre, peinture acrylique, 166 x 65 cm.

intelligences artificielles, de créer un univers visuellement au plus proche du réel, pour que, dans l'idéal, le jeu soit indissociable de la réalité. Cette quête du photoréalisme se retrouve dès les années 1990 et le début de la PlayStation, commercialisée à partir de 1994³²². Cependant, des jeux comme *Tomb Raider*³²³, *Metal Gear Solid* et *Resident Evil* ont tenté cette entreprise du photoréalisme graphique³²⁴, tout en se heurtant aux limitations techniques et technologiques de l'époque. Voir et comparer les suites plus récentes de ces jeux permet d'observer l'avancée technologique probablement fantasmée par les développeurs à cette époque. Il convient cependant de qualifier ces jeux de « photoréalistes » aussi. En effet, même si le rendu visuel final est plus qu'éloigné d'un photoréalisme voulu, la volonté derrière ces jeux était de rendre les personnages, les textures et les effets visuels les plus réalistes possibles, objectif rendu possible avec l'arrivée de la troisième dimension dans le paysage vidéoludique.

Aujourd'hui, les technologies permettent déjà de créer des jeux aux rendus troublants de réalisme. Les derniers opus des sagas précédemment citées sont de bons exemples, mais quelques jeux font l'unanimité au sein de la communauté des joueurs lorsqu'il est mentionné de photoréalisme. Ces jeux sont, non-exhaustivement, *The Last of Us Part II*³²⁵, *Detroit: Become Human* et *Red Dead Redemption II*. Pourtant déjà datés de quelques années à la rédaction de ces lignes, ils font pourtant encore cas d'école dans leur technique visuelle, les cinématiques de ces jeux étant comparables à des scènes de films. Le réalisme graphique de ces jeux, outre des textures haute-résolution et minutieusement réalisées, est agrémenté de nombreux effets renforçant le réalisme et l'immersion des joueurs. Que ce soit le vent dans les cheveux ou la physique du jeu en général, la fumée d'un canon de pistolet, les reflets dans l'eau ou encore les rayons du soleil traversant des arbres, ces effets sont visuellement identiques à la réalité. Les plantes bougent lorsqu'elles entrent en contact avec un élément en mouvement, la boue reste sur les vêtements d'un personnage venant de tomber, la liste des exemples pourrait facilement faire l'objet de plusieurs pages. Les limitations techniques ont été largement repoussées afin de créer des mondes vivants, aux lois physiques crédibles et proches de celles que nous connaissons. Cependant, le risque de ces jeux est, par leur grand réalisme, que la moindre infraction à ces lois provoque un sentiment étrange connu sous le nom de *uncanny valley*, ou vallée dérangement. Cette vallée dérangement, concept développé par le roboticien Masahiro Mori en 1970, implique que plus le réalisme est grand, plus les imperfections paraissent monstrueuses. D'abord utilisé dans la robotique, il faut imaginer un androïde dont l'apparence est indistinguable de celle d'un humain. Outre la peur que cela peut engendrer chez certaines personnes, voir ce robot humanoïde se déplacer par à-coups et arborer des émotions figées et en désaccord avec ses propos vont perturber son interlocuteur, comme s'il voyait un être humain présentant d'étranges défauts. Ce sentiment de malaise vient de l'empathie que le spectateur éprouve pour le corps qui lui semble humain mais dont les comportements lui sont étrangers, agissant pour le spectateur comme une

³²² J. Zeid, *Art et jeux vidéo*, op. cit.

³²³ *Tomb Raider*, 1996, développé par Core Design et édité par Eidos Interactive.

³²⁴ *Metal Gear Solid*, 1998, développé et édité par Konami ; *Resident Evil*, 1996, développé et édité par Capcom.

³²⁵ *The Last of Us Part II*, 2020, développé par Naughty Dog et édité par Sony Interactive Entertainment.

dissonance cognitive où il juge le robot non pas comme un robot, mais comme un humain qui ne parvient pas à se présenter normalement. Dans les jeux vidéo, le même concept peut être appliqué aux jeux photoréalistes. Lorsqu'un personnage ou un environnement semble crédible visuellement, le joueur va inconsciemment juger ce qu'il voit selon les mêmes critères qu'il utilise dans le monde réel. Ainsi, le moindre *bug*, problème d'affichage ou la moindre animation faciale d'un personnage qui n'est pas parfaite provoquera la même sensation de dérangement chez le joueur qui ne comprend alors pas le décalage entre le réalisme visuel et l'absence de réalisme dans le mouvement.



Figure 37 : Red Dead Redemption II est largement reconnu comme un jeu aux graphismes réalistes, que ce soit à propos des paysages, des objets, des animaux ou des personnages.

Globalement, que le jeu soit réaliste ou stylisé, les influences de mouvements picturaux artistiques sont courantes dans les jeux vidéo. Que ce soit pour le style visuel du jeu ou dans des détails de l'univers, l'art fait partie des jeux vidéo de la même manière que l'art fait partie de notre quotidien à diverses échelles. Ces nombreuses inspirations sont digérées par les développeurs et les artistes confectionnant les jeux afin d'adapter ces esthétismes à des mondes interactifs, mobiles et parfois tridimensionnels. L'inspiration ou la copie d'un style est directement un hommage au mouvement ou à l'artiste d'origine, démontrant une relation respectueuse et sincère entre les développeurs, et donc leurs jeux, et leurs inspirations artistiques.

B. Les influences culturelles et patrimoniales dans le jeu vidéo

1. Le patrimoine matériel comme modèle et source d'inspiration

Les jeux vidéo sont, comme toute autre forme d'expression artistique, réalisés à partir d'inspirations, de connaissances et d'influences. Il peut s'agir de mouvements artistiques, comme vus précédemment pour leur style graphique, ou bien du patrimoine dans sa plus large définition pour la création du jeu et de son univers. Le patrimoine, ici culturel, se définit comme étant l'ensemble des biens, qu'ils soient matériels ou immatériels, qui possède une importance historique ou artistique qui mérite d'être sauvegardé et préservé pour les générations futures. Il est aussi possible de distinguer deux types de patrimoine culturel. Le premier est celui qui fait l'objet de cette partie. Il s'agit du patrimoine matériel. Le patrimoine culturel matériel comporte l'ensemble des objets patrimoniaux présentant une matérialité physique, ils sont donc visibles, tactiles et leur conservation passe principalement par des mesures de préservation des matériaux ou d'un paysage. Dans le cadre de ce travail se concentrant sur la notion d'art, il est ici question des constructions et réalisations faites par la main de l'Homme dans un but artistique reconnu. Si ce patrimoine matériel peut prendre de nombreuses formes, les exemples cités dans cette partie concernent majoritairement le cas de l'architecture, ce dernier étant le plus présent et plus facilement analysable que le patrimoine industriel ou d'objets d'art.

Certains jeux utilisent le patrimoine réel comme une inspiration plus que directe, où le bâtiment est reproduit. Il a déjà été fait mention de la saga *Assassin's Creed*, connue pour ses terrains de jeux historiques et ses représentations de nombreux bâtiments, parfois légèrement modifiés pour des raisons de *gameplay*. Cette saga est un exemple type qui fait du patrimoine culturel un argument de vente, proposant aux joueurs d'explorer divers édifices et lieux à leur état donné à une époque en particulier. Les bâtiments ne sont jamais totalement fidèles, ce qui s'explique aussi par des problèmes de droits de représentation mais aussi des limitations techniques. Dans *Assassin's Creed Origins*³²⁶, le jeu se déroule en Égypte antique, durant le règne de Cléopâtre VII. Le joueur peut explorer le plateau de Gizeh et les pyramides. Les couloirs que le joueur peut emprunter dans la pyramide de Khéops sont bien plus larges que dans la réalité, tout simplement pour que l'avatar du joueur puisse y pénétrer et que la caméra puisse suivre ses mouvements. Il en va de même pour les salles présentes dans la pyramide ou pour les vitraux de la cathédrale de Notre-Dame-de-Paris, qui n'ont pas été reproduits à l'identique, faute de droits de reproduction de certaines œuvres. Les jeux n'ont effectivement pas la prétention de se substituer à un cours d'histoire. Il est cependant possible de noter qu'un travail de recherche réel a été fourni, en collaboration avec des historiens et archéologues, si bien que les premiers jeux de la licence sont accompagnés d'une petite

³²⁶ *Assassin's Creed Origins*, 2017, développé et édité par Ubisoft.

encyclopédie proposant un court texte décrivant les bâtiments que le joueur aperçoit et visite au cours de son aventure. Ainsi, les inexactitudes historiques peuvent y être mentionnées et corrigées sans nuire à l'expérience du joueur qui prime sur la véracité historique. Il est aussi intéressant d'observer que dans certains cas, la saga permet de relativiser sur certains éléments historiques, notamment lorsque le joueur visite un Colisée déjà fortement abîmé par le temps et les déconstructions alors qu'il se situe durant la Renaissance italienne, montrant que son état actuel n'est pas l'objet de récents événements et que les habitants de Rome vivent au quotidien entourés de ruines depuis plusieurs siècles³²⁷.



Figure 38 : les pyramides de Gizeh telles que représentées dans *Assassin's Creed Origins*, au I^{er} siècle avant notre ère.

Le patrimoine culturel matériel se veut être une constante dans les jeux historiques. Ceux-ci peuvent s'en servir comme décor, comme dans la saga *Assassin's Creed* ou dans le jeu *Illusion of Time*³²⁸. Celui-ci permet au joueur d'incarner un jeune orphelin nommé Paul, fils d'un explorateur décédé durant une expédition. L'histoire raconte le voyage de Paul alors qu'il apprend qu'il doit défendre la Terre contre l'arrivée d'une comète en utilisant divers pouvoirs provenant de statues éparpillées dans le monde. Le jeu ne se veut pas être un jeu historique à proprement parler car il ne pose pas de réelle base historique ou de contexte quelconque. Cependant, le voyage de Paul l'amène à visiter divers endroits du monde et notamment des édifices majeurs tels que la Grande Muraille de Chine et le grand temple d'Angkor Vat, au Cambodge. Les bâtiments sont nommés et situés dans leurs pays respectifs mais ne sont représentés qu'en tant que niveaux. La vue isométrique du jeu et les limitations techniques de la console Super Nintendo ne permettent pas de rendre compte d'une quelconque véracité historique. Ils ont cependant servi d'inspiration à des passages clés de l'aventure du jeune

³²⁷ Benjamin Brillaud, *History's Creed - Liberty* / ARTE, https://www.facebook.com/watch/?ref=search&v=1731757456876159&external_log_id=d8248dde-82f1-477d-9b28-12c16ecff883&q=history%27s%20creed, 22 février 2018, (consulté le 16 novembre 2021).

³²⁸ *Illusion of Time*, 1993, développé par Quintet et édité par Nintendo et Enix.

Paul et sont donc représentés comme des niveaux, utilisant des éléments esthétiques et architecturaux des bâtiments d'origine dans un cadre qui tient beaucoup plus de la *fantasy* que du jeu historique.

De nombreux jeux historiques sont catégorisés comme des jeux de gestion où le joueur contrôle une cité ou une civilisation et doit la faire prospérer sur les plans économique, militaire et culturel. Dans la saga des jeux *Civilization* et notamment le dernier opus, le joueur dirige une nation qui doit s'étendre sur un territoire et affronte d'autres joueurs, tous tentant d'obtenir une victoire militaire, culturelle, scientifique ou religieuse sur les autres joueurs. Durant la partie, les joueurs peuvent construire ce que le jeu appelle des « merveilles », des bâtiments qui ne peuvent être construits que par un seul joueur durant une partie et qui sont inspirés et nommés après de vrais édifices. Chacune de ces merveilles demandent de nombreuses ressources et certains critères afin d'être construite. Une merveille offre à son joueur d'importants bonus dans certaines disciplines et augmente aussi le tourisme de la cité la possédant, reflétant l'attrait touristique que peut avoir le patrimoine culturel dans le monde réel. Une partie de *Civilization* se déroule sur une plage temporelle extrêmement longue, d'une société de chasseurs-cueilleurs à une course pour l'exploration spatiale. Les merveilles reflètent cette temporalité et représentent des bâtiments de nombreuses époques différentes. Il est possible de citer notamment le temple d'Angkor Vat, la tour londonienne de Big Ben, l'avenue de Broadway, le Colosse de Rhodes, la Tour Eiffel, la Cité interdite de Beijing, Sainte-Sophie d'Istanbul, les Jardins Suspendus de Babylone, le Mont Saint-Michel, l'Országház de Budapest ou encore le site de Stonehenge. Ces constructions permettent au joueur d'avoir la main mise sur un aspect du jeu en particulier. Il est cependant à noter que pour des raisons de *gameplay*, une merveille n'est pas liée à sa civilisation. Par exemple, la civilisation française peut, si elle remplit les critères, faire construire l'Opéra de Sydney sur son territoire. Ici, la patrimoine culturel n'est pas un outil d'immersion historique mais plutôt un objet de *gameplay* fortement inspiré par l'histoire et qui met en valeur des édifices majeurs de l'histoire humaine.

Dans la saga des *Age of Empires*³²⁹, le joueur incarne à nouveau une civilisation, dont l'origine et la plage temporelle dépend du jeu de la saga. Les parties sont plus courtes que celles d'un *Civilization* et présentent de nombreuses différences, notamment l'absence de tour par tour au profit d'une stratégie en temps réel et l'usage de ressources différentes. Dans le premier jeu, le joueur peut choisir parmi cinq civilisations différentes qu'il fait ensuite évoluer et prospérer. Là encore, plusieurs méthodes sont disponibles afin de gagner une partie, notamment la victoire militaire qui consiste à tout simplement vaincre ses adversaires en envoyant son armée assiéger les villes d'un autre joueur. Le jeu utilise cependant aussi un système appelé « merveilles ». Encore une fois, il s'agit de construire un édifice reproduisant un monument majeur de l'histoire de chaque civilisation. Dans ce cas, la merveille n'accorde pas de bonus au joueur, mais si elle est conservée intacte pendant deux cents ans, alors le joueur gagne la partie, ce qui fait qu'une merveille est généralement un bâtiment très souvent visé par les attaques ennemies. Comme cinq styles architecturaux sont présents dans le

³²⁹ *Age of Empires*, 1997, développé par Ensemble Studios et édité par Microsoft Game Studios.

premier jeu, il est possible de citer cinq merveilles qui sont construissables dans le jeu. En effet, la merveille prend ici une apparence liée à sa civilisation car elle ne présente aucun bonus particulier. Il est donc possible de citer le Temple du Ciel chinois pour les civilisations d'Asie de l'est, la Pyramide de Khéops pour les civilisations égyptiennes, le Monument du roi Léonidas 1^{er} pour les civilisations grecques, la Ziggurat d'Ur pour les civilisations mésopotamiennes et enfin le Colisée pour les civilisations romaines. Si les bâtiments respectent cette fois-ci leur civilisation, ils ne sont pas reproduits à l'identique et sont surtout présents afin d'offrir au joueur une possibilité de victoire tout en affichant un bâtiment célèbre.



Figure 39 : les cinq merveilles proposées par Age of Empires, selon la civilisation choisie par le joueur.

Dans un autre genre de jeu, il est possible de nommer *SimCity 4*³³⁰. Dans ce jeu de gestion, le joueur doit construire une ville et gérer les nombreux paramètres pour en faire la mégapole idéale. Ils doivent pour cela construire des bâtiments, des routes et gérer divers aspects comme les transports, la santé, la pollution, l'humeur des habitants ou encore l'emploi. Parmi ces critères, des aspects touristiques, financiers et fonciers sont aussi à noter. Pour influencer ces paramètres, le joueur peut notamment construire des monuments. Ces monuments demandent beaucoup de ressources et d'entretien mais peuvent totalement modifier l'attractivité d'un quartier de la ville. Là non plus, le joueur n'est pas restreint dans ses créations par de quelconques logiques historiques et peut donc construire dans sa ville de nombreux monuments comme le Sphinx de Gizeh, la Tour de Londres, la Maison Blanche, la Statue de la Liberté, le Taj Mahal ou encore la Chrysler Building. Dans le jeu, les monuments sont représentés à l'échelle entre eux et par rapport aux autres bâtiments que le joueur peut construire. Ainsi, lorsqu'un joueur a construit un monument, une zone définie autour

³³⁰ *SimCity 4*, 2003, développé par Maxis et édité par Electronic Arts.

bénéficie d'un bonus d'attractivité, ce qui amène des touristes et des visiteurs qui vont dépenser dans le quartier. À l'inverse, le loyer du quartier augmente drastiquement, pouvant faire fuir des habitants ou augmentant le niveau de vie et la classe sociale des personnages habitant le dit-quartier.

Les jeux de gestion et de stratégie sont donc des exemples en ce qui concerne l'utilisation d'édifices culturels importants. Le simple fait qu'un aspect majeur du *gameplay* repose sur la construction de bâtiments et de villes, cumulé à des aspects et influences historiques, justifie la présence de ces bâtiments pour diverses raisons. Mais le terrain de jeu vidéoludique qu'est le passé n'est pas le seul à pouvoir se targuer de présenter des édifices célèbres. Certains jeux se déroulant dans le futur présentent des édifices relevant du patrimoine culturel. Dans *Overwatch* par exemple³³¹, les joueurs s'affrontent en équipe sur des cartes représentant des lieux inspirés du monde réel. L'univers du jeu se base cependant dans un contexte futuriste, plus précisément en 2077 après un conflit de grande envergure entre l'espèce humaine et une espèce robotique appelée « omniaque ». La technologie a donc grandement évolué. Par exemple, il est possible de jouer sur une carte inspirée de Paris. Si les rues qu'empruntent les joueurs sont fictives, ils longent cependant la Seine et peuvent, de différents endroits, apercevoir la Tour Eiffel et Notre-Dame-de-Paris. Sur la carte King's Row, inspirée du quartier de King's Cross, le joueur peut découvrir une Londres futuriste où l'implication des robots a été importante. En levant les yeux, il peut apercevoir une grande tour carrée surmontée d'horloges sur chaque côté et qui affichent des hologrammes. Cette tour est évidemment une version modifiée et futuriste de Big Ben. Dans ce jeu, les édifices relevant du patrimoine culturel sont uniquement des objets de décor, permettant au joueur de se situer dans le monde selon la carte où il est et aussi de l'amuser lorsqu'il reconnaît un bâtiment réel. Dans l'univers du jeu, la présence de ces bâtiments dans un futur en reconstruction après une guerre mondiale démontre l'importance du patrimoine culturel et que la préservation ou la réparation de ces bâtiments est un symbole fort pour une nation et un peuple.

³³¹ *Overwatch*, 2016, développé et édité par Blizzard Entertainment.



Figure 40 : vue aérienne de la carte Paris dans Overwatch. Il est possible d'apercevoir Notre-Dame-de-Paris à gauche et la Tour Eiffel à droite.

À l'inverse, le futur peut être vu d'un prisme beaucoup plus pessimiste. Dans le genre du postapocalyptique, la saga des *Fallout* fait référence³³². Les jeux se basent sur une uchronie, où la guerre froide a continué pendant plusieurs décennies et durant laquelle les États-Unis ont concentré leurs efforts sur une production militaire, ce qui justifie l'apparence des voitures et téléviseurs dans le jeu, similaires à ceux des années 1950, bien que les jeux se déroulent bien plus tard. En 2077, une guerre atomique éclate et le monde est ravagé par une pluie de bombes atomiques. Le joueur incarne un survivant de cette guerre ou un descendant d'un survivant, grâce à la présence d'abris antiatomiques réservés à l'élite de la population. Lorsque le joueur découvre l'Amérique désolée et les dangers de ce nouveau paysage, il peut découvrir des villes détruites et emplies de décombres. Le quatrième opus permet notamment au joueur de visiter les ruines de la ville de Boston. Si la majeure partie de la ville est devenue une plaine invivable, certains quartiers sont encore visibles et explorables. Lors de ses pérégrinations, le joueur peut ainsi découvrir les ruines de la Trinity Church, de la Boston Public Library ou encore de la statue de Paul Revere. Pour un joueur connaissant ces bâtiments et monuments, les voir détruits peut provoquer une sensation bizarre. Des éléments du paysage qui sont familiers sont gravement abîmés et ne sont plus que le reflet de leur grandeur passée. Cette sensation est comparable à celle que peut ressentir un Parisien ou un Français lorsqu'il voit la Tour Eiffel être détruite dans le film *Independence Day*³³³, ou bien celle d'un Anglais lorsque Big Ben explose dans *V pour Vendetta*³³⁴. Dans cet exemple, le fait de pouvoir voir que le patrimoine a été détruit ou violemment atteint par un quelconque

³³² *Fallout 4*, 2015, développé et édité par Bethesda.

³³³ *Independence Day*, 1996, réalisé par Roland Emmerich.

³³⁴ *V pour Vendetta*, 2005, réalisé par James McTeigue.

conflit ou évènement remet en question le rapport du joueur à son patrimoine et à son histoire. Cela provoque un décalage pour le joueur, entre ce qu'il connaît, ses points de repère, et la fiction vidéoludique. Le patrimoine qui est par nature un objet à préserver pour les générations futures n'est plus, ce qui est vu comme un échec de la civilisation et qui démontre au joueur qu'il se trouve dans une période anormale et hostile³³⁵.

La présence d'un patrimoine culturel matériel dans les jeux vidéo ne se limite cependant pas à la reproduction fidèle ou non d'édifices existants. Ces derniers peuvent aussi inspirer des bâtiments fictionnels réutilisant certains codes architecturaux. Ce genre de construction a déjà été nommé à travers la cathédrale d'Anor Londo, dans *Dark Souls*, totalement fictive mais reprenant des aspects du château de Chambord et de la cathédrale de Milan. C'est aussi le cas à grande échelle dans le jeu *Genshin Impact*. En effet, l'aventure de ce monde ouvert se déroule sur le continent de Teyvat, globalement divisé en sept nations. À ce jour, quatre nations sont explorables par le joueur et chacune emprunte énormément à un pays ou à une région du monde en particulier. Au début du jeu, le joueur découvre la nation et la cité de Mondstadt. Ville du vent, des moulins, du vin, de la liberté et de la poésie, la cité fortifiée est située sur un lac, reliée au reste du continent par un pont, ce qui peut rappeler certains sites comme le Mont Saint-Michel ou la vieille ville de Berne. Outre la sonorité de certains lieux et les paysages, l'architecture employée dans la ville et les villages de cette nation renvoie fortement à des principes architecturaux développés dans l'Allemagne médiévale. Plus précisément, les maisons d'habitations des Mondstadois rappellent les maisons à colombage et les maisons gothiques qui se développent en plusieurs endroits d'Europe après la guerre de Cent Ans, notamment sur les territoires germaniques. Les toits sont couverts de tuiles et la ferme déborde largement sur la rue, tandis que les murs montrent les poutres qui forment le colombage de la maison. Des boutiques sont parfois présentes au rez-de-chaussée de certaines maisons, donnant directement sur la rue à l'aide d'un ouvroir qui peut être ouvert ou fermé à l'aide d'un panneau de bois. La ville est aussi parée d'une grande cathédrale visible de nombreux endroits par sa hauteur et faisant face à une gigantesque statue représentant la divinité locale. La cathédrale, appelée de Favonius, présente deux tours ainsi qu'une grande flèche. Les arcs-boutants présents sur les côtés de la cathédrale, l'usage de la pierre de taille et les vitraux rappellent fortement le style gothique, encore une fois très présent en Allemagne. Plus précisément, il est possible de trouver des similitudes avec la cathédrale de Cologne, notamment au niveau des deux grandes tours et de la forme du plan, bien que la flèche présente dans le jeu soit bien plus grande.

La seconde nation que le joueur visite se révèle être la prospère nation de Liyue, caractérisée par son commerce, sa richesse et sa culture ancestrale dépendant d'antiques bêtes magiques qui protègent la ville. La ville principale de la région est le Port de Liyue, une grande cité côtière caractérisée par son port et sa fondation à plusieurs niveaux. À nouveau, les noms, les paysages et l'architecture sont une référence directe à la Chine. Le Port de Liyue semble d'ailleurs largement inspiré par la ville de Chongqing, notamment du quartier de

³³⁵ Histoire en Jeux, *Les monuments historiques dans les jeux vidéo - Histoire en Jeux #25*, <https://www.youtube.com/watch?v=4oWrruy4gPs>, 28 octobre 2020, (consulté le 13 juin 2023).

Hongyadong, présentant des habitations et commerces répartis sur onze étages, en bordure du fleuve Yangzi Jiang. Dans les deux cas, un grand escalier permet de relier les différents étages de la ville ou du quartier. La ville de Liyue utilise des couleurs chaudes et vives pour ses habitations, ce qui rappelle les quartiers les plus traditionnels des grandes villes chinoises. Dans la ville, une grande pagode surplombe la cité près du port, renvoyant à cette forme architecturale particulière développée en Chine et dans les territoires pratiquant le bouddhisme qui se définit par une tour à plusieurs étages et présentant plusieurs toits en épi, généralement évasés. À travers la région, le joueur peut occasionnellement trouver des petits pavillons chinois. Ce sont à l'origine des éléments d'architecture trouvés dans des temples puis dont le modèle a été exporté à l'internationale pour son exotisme, reprenant par moment la forme de toit évasée. Enfin, lorsque le joueur découvre la région, il voit au loin un bâtiment en bois construit dans un gigantesque arbre qui surplombe les plaines et qui sert de marqueur spatial à la zone. Il s'agit de l'auberge Wangshu et elle fait référence au temple Xuankong, aussi connu sous le nom de monastère suspendu, situé dans la province de Shanxi. Ce temple présente de nombreuses caractéristiques qui en font un exemple unique. D'abord, il s'agit du seul temple chinois qui combine les trois philosophies et religions principales de la Chine que sont le bouddhisme, le taoïsme et le confucianisme, en faisant un lieu culturel très important. Ensuite, il s'agit de son aspect architectural qui lui a valu son surnom. En effet, le temple est situé contre une falaise et est soutenu par de nombreuses poutres s'enfonçant dans la roche de la falaise, à l'instar de l'auberge qui est soutenue dans l'arbre dans le jeu. Le temple est ainsi une prouesse architecturale très touristique, protégé des péripéties et du soleil tout en étant suspendu au-dessus d'une rivière. Les deux bâtiments, bien que placés différemment, sous tous deux des édifices surprenant par leur habileté à conserver un équilibre dans un lieu qui n'est pas propice à la fondation d'un tel bâtiment.

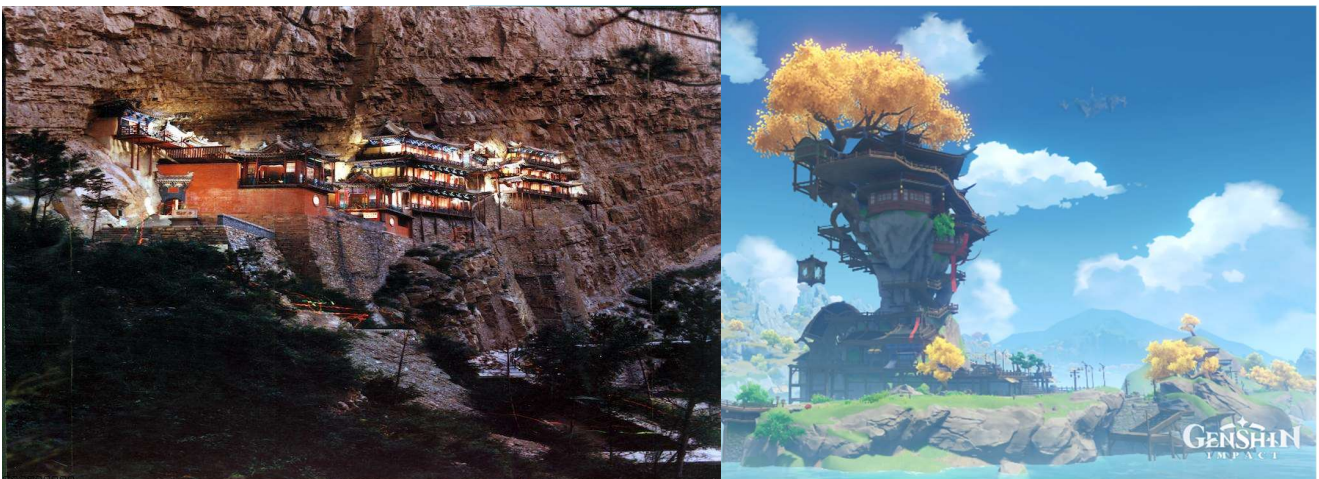


Figure 41 : à droite, le temple Xuankong, construit à même la falaise, inspiration principale de l'auberge Wangshu de Genshin Impact, à droite.

Ensuite, le joueur se rend à la nation d'Inazuma, dont l'inspiration principale est le Japon. Inazuma est un archipel composé de plusieurs îles. Elle est connue comme la terre de la foudre et de l'éternité, tiraillée par différents conflits sociaux et politiques lorsque le joueur y arrive. Outre le fait qu'Inazuma et le Japon partagent une géographie insulaire, l'archipel de *Genshin*

Impact reproduit lui aussi de nombreux codes architecturaux provenant de différents édifices japonais. La ville d'Inazuma est surplombée par un imposant château, appelé le Tenshukaku, et qui est la demeure de la divinité régente. Cet édifice à plusieurs étages et présentant de nombreux toits évasés à chaque aile du château tire son inspiration du château d'Himeji, situé dans la préfecture de Hyogo. Il s'agit du plus grand château du Japon, construit à la fin du XVI^e siècle et étant le château japonais le mieux conservé à ce jour. Sa forme et son imposante structure ont fait de ce château le modèle type d'une architecture japonaise stéréotypée, fréquemment réutilisée dans des œuvres de fiction, y compris le jeu vidéo comme ici. Les deux édifices présentent des murs incurvés et sont construits en pierre et en bois. La principale différence, outre le plan, est la couleur des bâtiments. Le château de Himeji est entièrement blanc, ce qui lui vaut le surnom de « château du héron blanc », tandis que le Tenshukaku est réalisé dans des tons plus violets et pourpres, couleur nationale et représentant la divinité de l'archipel. Dans le jeu, le sanctuaire de Narukami est un édifice construit au sommet d'une montagne, au pied d'un cerisier ancestral et sacré. Pour y accéder, les voyageurs empruntent un long escalier qui est décoré par une allée de toriis recouvrant les voyageurs. Les toriis sont des arches japonaises jouant le rôle de porte sacrée afin de délimiter l'espace profane de l'espace sacré. Symbole du shintoïsme, les toriis présents dans le jeu imitent à l'identique les toriis japonais, reprenant les mêmes teintes rouges et les formes courbées composant les différentes poutres. L'allée de toriis est une référence explicite au sanctuaire Fushimi Inari-taisha, un sanctuaire dédié à Inari, la divinité des céréales et du commerce, situé à Kyoto. On y retrouve une allée comportant plusieurs milliers de toriis, menant au sanctuaire.

Enfin, Sumeru est la dernière destination disponible à ce jour au joueur. Située à l'ouest de Liyue, cette région a la particularité d'être beaucoup plus grande que les autres régions citées jusqu'à présent car elle se compose en deux parties. La première partie est une forêt tropicale, dirigée par l'Académie de Sumeru, une institution universitaire composée de chercheurs qui vénèrent le savoir et la connaissance. Cette partie présente différentes inspirations, notamment d'Inde et d'autres pays du Moyen-Orient. Les bâtiments sont ici représentatifs de ce mélange de culture et il est plus compliqué de retrouver des références directes de certains bâtiments. Il est cependant possible d'observer de nombreuses similitudes architecturales. De nombreuses arches et entrées dans les bâtiments rappellent les arches indo-islamiques visibles en Inde, que ce soit dans la forme du sommet pointu et courbe ou dans les couleurs vives utilisées. Cette architecture indo-islamique vient de l'influence islamique apparue en Inde autour du VII^e siècle et se retrouve dans de nombreux bâtiments de Sumeru, réutilisant les fresques et les décors végétaux typiques de bâtiments indiens. Plus précisément, la plupart des bâtiments de Sumeru reflètent l'influence de l'architecture moghole. Cette architecture particulière est le résultat de plusieurs styles s'étant influencés, ici les styles indiens, iraniens, perses et islamiques. On y retrouve les portails décrits auparavant, qui prennent le nom de *pishtak* et de nombreuses habitations présentent un dôme de forme particulière, qualifié de bulbeux, et qui rappelle des monuments comme le Taj Mahal à Agra ou la tombe de Humâyûn, à Delhi, deux monuments funéraires imposants et présentant ce dôme caractéristique. La seconde partie de Sumeru se compose d'un large désert dont la superficie dépasse les autres régions du monde. Étant un

désert, peu de bâtiments y sont visibles. Il est cependant possible de noter la présence de pyramides, démontrant que le désert s'inspire quant à lui de l'Égypte. Trois petites pyramides parsèment le désert et sont liées les unes aux autres par d'étranges mécanismes présents à l'intérieur des édifices tandis qu'une gigantesque pyramide attire les regards de tous les voyageurs du désert. Cette grande pyramide semble canaliser un cyclone à son sommet représenté par une plus petite pyramide inversée et flottante. Cette pyramide est un mausolée dédié au roi Deshret, ancien roi du désert. En ce sens, la pyramide remplit exactement la même fonction que les pyramides de Gizeh, notamment celle de Khéops, car les deux édifices servent de tombe louant la grandeur d'un souverain et dont la forme pyramidale pointe vers le soleil, symbole important dans la culture égyptienne et dans celle du peuple disparu du désert de Sumeru.



Figure 42 : la tombe de Humâyûn est un édifice d'architecture moghole, servant d'inspiration première à la ville de Sumeru dans Genshin Impact.

La patrimoine culturel matériel est donc très souvent représenté dans le jeu vidéo. Que ce soit à travers des jeux historiques ou des jeux généralement de gestion, les imposants édifices célèbres servent autant de décor à un lieu et à une scène, renforçant l'immersion dans ce lieu, que d'outils lorsqu'ils doivent être construits par un joueur pour démontrer leur puissance et posséder un avantage généralement culturel sur leurs adversaires. Comme de nombreux bâtiments réels, les édifices imposants sont généralement un moyen de montrer sa puissance économique et culturelle, dans le but d'impressionner ses voisins ou bien de légitimer un nouveau pouvoir, ce qui se retrouve dans les jeux vidéo. Ils peuvent aussi être utilisés comme décor dans certains cadres présentant des univers futuristes, où leur état reflète si le monde a souffert de manière définitive et irréversible ou si l'humanité peut encore se permettre de protéger ses monuments les plus importants. Enfin, le patrimoine culturel matériel se retrouve aussi dans des univers fictionnels par des jeux d'influences et d'inspirations afin de produire de nouvelles œuvres rendant hommage à différentes cultures et civilisations. Il est possible de noter que *Genshin Impact* doit prochainement révéler la région de Fontaine qui, selon les indices présents dans le jeu, devrait présenter une importante influence française du début du XX^e siècle. Il serait intéressant de voir quels

modèles architecturaux sont réutilisés et si d'importants édifices comme la Tour Eiffel, Notre-Dame-de-Paris ou encore le château de Versailles sont utilisés pour créer des édifices dans le jeu, pour ne citer que quelques exemples extrêmement connus à l'étranger.

2. Le patrimoine immatériel comme cadre et influence

La patrimoine culturel possède aussi une seconde facette qui complète le patrimoine matériel. Il s'agit du patrimoine culturel immatériel, défini par l'UNESCO par ce paragraphe : « On entend par "patrimoine culturel immatériel" les pratiques, représentations, expressions, connaissances et savoir-faire - ainsi que les instruments, objets, artefacts et espaces culturels qui leur sont associés - que les communautés, les groupes et, le cas échéant, les individus reconnaissent comme faisant partie de leur patrimoine culturel. Ce patrimoine culturel immatériel, transmis de génération en génération, est recréé en permanence par les communautés et groupes en fonction de leur milieu, de leur interaction avec la nature et de leur histoire, et leur procure un sentiment d'identité et de continuité, contribuant ainsi à promouvoir le respect de la diversité culturelle et la créativité humaine. Aux fins de la présente Convention, seul sera pris en considération le patrimoine culturel immatériel conforme aux instruments internationaux existants relatifs aux droits de l'homme, ainsi qu'à l'exigence du respect mutuel entre communautés, groupes et individus, et d'un développement durable. »³³⁶. Il est d'ailleurs précisé dans le même texte que ce patrimoine immatériel se manifeste notamment par de diverses façons que sont les traditions et expressions orales, les arts du spectacle et les pratiques sociales, rituelles et festives. Cette définition englobe donc le concept des arts et traditions populaires, défini par Noémie Drouguet comme étant « les productions et expressions matérielles et immatérielles propres au peuple, créées et utilisées par lui, et correspondant à des doctrines et des pratiques transmises de génération en génération. »³³⁷. Le patrimoine culturel immatériel est donc un aspect majeur de la société, comprenant l'ensemble des éléments culturels transmis par les générations précédentes comme des chants, des festivals, des éléments de folklore ou encore des savoir-faire artisanaux. L'immatérialité de ce patrimoine pose d'autres soucis de préservation, ils ne peuvent être conservés par des moyens techniques. Un savoir-faire peut être considéré comme perdu si plus personne ne sait le pratiquer, même si il est rédigé sur un texte car personne ne peut valider la bonne compréhension de ce texte. Il s'agit donc d'un patrimoine qui se transmet principalement oralement ou par apprentissage, ce qui en fait un objet social et de partage particulièrement fragile. Ce patrimoine immatériel comporte une importante diversité d'objets en son sein et se lie aux jeux vidéo de la même manière que son homologue

³³⁶ *Texte de la Convention pour la sauvegarde du patrimoine culturel immatériel - patrimoine immatériel - Secteur de la culture - UNESCO*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.unesco.org%2Fculture%2Fich%2Findex.php%3Flg%3Dfr%26pg%3D00022%23part1#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>, (consulté le 13 juin 2023).

³³⁷ Noémie Drouguet, *Le musée de société: De l'exposition de folklore aux enjeux contemporains*, s.l., Armand Colin, 2015, 169 p.

matériel : à travers des reproductions plus ou moins fidèles ou par des jeux d'influences et d'inspirations.

Tout d'abord, il est possible de citer certains événements culturels et festivals qui ont inspiré, voire ont été reproduits dans certains jeux. Dans *Assassin's Creed II*, une séquence de l'histoire permet au joueur de vivre le carnaval de Venise. Il s'agit d'un événement festif dont les premières mentions dans les textes remontent au XI^e siècle. Il s'agit d'une fête très particulière et connue dans le monde entier pour ses costumes et masques caractéristiques. Un des aspects majeurs de cette célébration est l'anonymat que procurent les masques. Les classes sociales sont abolies le temps du festival afin de faire la fête et renforcer la cohésion de la cité. Plusieurs types de vêtements et masques sont définis à travers l'histoire, chacun représentant divers aspects d'une personne. Or, les festivaliers peuvent mentir sur leur personne en choisissant eux-mêmes les accessoires et donc se créer une nouvelle identité le temps de la fête. Le costume le plus courant et le plus connu est la *bauta*, un masque faisant généralement partie d'un ensemble comportant chapeau et cape, ne nécessitant pas d'être retiré pour boire ou manger. Durant l'événement, les participants peuvent participer à différents jeux, concours et admirer de nombreux spectacles, y compris un feu d'artifice³³⁸. Dans le jeu, cette célébration est reproduite dans un cadre précis. Le protagoniste, Ezio Auditore, s'y rend en 1486 pour assassiner le Doge de Venise, un Templier. Or, ce dernier tient des fêtes privées durant les célébrations, réservées à une élite ainsi qu'à un invité remarquable remportant plusieurs jeux lors du carnaval et se voyant décerner un masque doré. Le joueur doit donc participer à différents jeux comme des courses sur les toits de Venise ou un jeu visant à collecter les rubans de différentes femmes présentes. Le concours est cependant truqué, un autre joueur gagne le masque d'or, qui doit ensuite être volé pour atteindre la fête privée du doge. Durant toute la séquence du jeu se déroulant durant le festival, Ezio porte un masque qui ne laisse entrevoir que sa bouche et son menton afin de se mélanger à la foule et de cacher son identité. Les PNJ sont alors vêtus des vêtements typiques des participants et sont tous masqués afin de profiter de la fête. La scène est si importante dans le jeu qu'elle est utilisée dans la bande-annonce du jeu où la fête bat son plein et de nombreuses personnes dansent sous les feux d'artifice tandis que l'assassin rôde et attend de pouvoir frapper sa cible.

³³⁸ Gilles Bertrand, *Histoire du carnaval de Venise: XIe-XXIe siècle*, s.l., Pygmalion, 2013, 360 p.



Figure 43 : tous les Vénitiens sont masqués lors du carnaval dans Assassin's Creed II. Ici, un annonceur explique à la foule les règles d'un jeu.

Dans *Genshin Impact*, il a été défini que la nation de Liyue est fortement inspirée par la Chine, pays d'origine du studio de développement du jeu. Influencés par la culture locale, les développeurs ont intégré au jeu un évènement récurrent faisant partie de l'histoire de Liyue tout en faisant référence à la culture chinoise. Chaque année, autour de la date du Nouvel an chinois, le jeu permet aux joueurs de prendre part à un évènement appelé « Rite des Lanternes », fête se déroulant dans la ville de Liyue décorée pour l'occasion et qui propose plusieurs activités avant la culmination de l'évènement par un lâché de lanternes et un feu d'artifice. Cet évènement est directement inspiré des fêtes des lanternes chinoises, cérémonies qui se déroulent dans l'ensemble du pays et qui clôturent les célébrations du Nouvel an³³⁹. Dans le jeu, la cérémonie dure environ deux semaines de temps réel et permet au joueur de pratiquer diverses activités comme participer à des combats, des courses, des énigmes et divers jeux portant sur le thème de la culture liyuéenne, et donc indirectement chinoise. Une histoire scénarisée accompagne l'évènement durant laquelle le protagoniste aide divers personnages à résoudre des problèmes, notamment à sécuriser l'organisation de l'évènement et son déroulé. La fin de l'évènement se conclut chaque année par une cinématique où le joueur peut admirer les feux d'artifices et les lanternes s'envoler tandis que tous les personnages principaux de Liyue participent à la fête³⁴⁰. Cette célébration *in game* permet de renforcer l'immersion du joueur en le faisant participer à un évènement annuel qui

³³⁹ Chine informations, *Fête des lanternes*, https://chine.in/guide/https://chine.in/guide/fete-des-lanternes_4346.html, (consulté le 14 juin 2023).

³⁴⁰ Genshin Impact, *Genshin Impact - Cinématique de « Couleurs éphémères en vol » : « Ère des mille teintes »*, <https://www.youtube.com/watch?v=GJiO22r9418>, 31 janvier 2022, (consulté le 14 juin 2023).

étouffe la culture d'une nation du jeu tout en étant un hommage réalisé par les développeurs à leur propre culture.

De la même manière, le MMORPG *World of Warcraft* bénéficie *in game* d'un calendrier suivant celui du monde réel. Or, ce calendrier est donc un prétexte à la tenue d'évènements mondiaux, importants évènements temporaires et généralement annuels qui permettent aux joueurs d'effectuer certaines activités et remporter diverses récompenses, généralement cosmétiques. Il est possible de noter de nombreuses inspirations telles que la fête de Noël, la Toussaint, Thanksgiving ou encore le Jour des Morts. Ce dernier est une fête mexicaine typique de la culture chrétienne mexicaine, aussi connu sous le nom de *Día de Muertos*. Il s'agit d'une fête se déroulant les premiers jours de novembre et qui vise à honorer les défunts lors de festivités se déroulant principalement dans les cimetières. Des autels sont réalisés par les familles et placés chez eux, généralement décorés d'offrandes pour les âmes des défunts. Dans les cimetières, les participants jettent des pétales de fleurs et installent des bougies censées guider les âmes des morts vers leur tombe, afin de leur assurer le repos éternel. Il s'agit aussi d'un moment important où les Mexicains nettoient les cimetières et les tombes. Cette fête démontre une philosophie de rapport à la mort unique au Mexique mais qui s'étend aussi aux États-Unis dans certaines communautés d'origine hispanique³⁴¹. Dans le jeu de Blizzard, c'est un évènement qui se déroule du 1^{er} au 3 novembre chaque année, soit aux mêmes dates de la *Día de Muertos*. Dans le jeu, les différents cimetières des villes et villages d'Azeroth sont occupés par des festivaliers qui informent le joueur que durant une courte période, les esprits reviennent parmi les vivants et qu'il est possible d'interagir avec eux, notamment pour leur rendre hommage. Les joueurs peuvent ainsi danser avec Catrina, une morte-vivante, afin de devenir temporairement des squelettes. Ils peuvent aussi collectionner divers objets cosmétiques rappelant la culture mexicaine comme des sombréros ou encore des *calaveras*, petits crânes généralement en sucre ou en plastique faisant partie des offrandes apposées sur les autels et tombes. Il ne s'agit là que d'un des nombreux exemples de festivités culturelles dont *World of Warcraft* s'inspire pour ses évènements *in game*.

Un autre aspect du patrimoine immatériel se retrouve dans certaines traditions orales. Parmi ses traditions orales, il est possible de citer des chants rituels qui représentent diverses communautés et rites ou encore les célèbres chants de marins. Ces chants sont caractéristiques des marins dont les premières traces écrites remontent au XVI^e siècle et ont généralement pour objectif d'encourager l'équipage lors de moments d'intenses efforts physiques ou lors de moments de repos. Les thèmes sont nombreux et peuvent mentionner la mer, la patrie, l'épouse qui attend au foyer, la religion ou encore nombre d'autres sujets. Dans le jeu *Assassin's Creed IV: Black Flag*, le joueur incarne Edward Kenway, un pirate capitaine de son propre navire au début du XVIII^e siècle. Il peut récupérer à travers les différentes îles des Caraïbes des pages qui lui permettent d'apprendre des chants de marin,

³⁴¹ Logan Ward, *Día de los Muertos: dix choses à savoir sur la fête des Morts au Mexique*, <https://www.nationalgeographic.fr/histoire/2022/10/dia-de-los-muertos-dix-choses-a-savoir-sur-la-fete-des-morts-au-mexique>, 17 octobre 2022, (consulté le 15 juin 2023).

bien que le terme soit anachronique, n'apparaissant qu'au XIX^e siècle³⁴². Il peut ensuite demander à ses marins de chanter ces musiques lors des longs voyages en mer, afin de les animer et de passer le temps. Généralement, un matelot commence le premier couplet, ensuite rejoint par le reste de l'équipage lors du couplet, puis le schéma se répète. Le jeu propose ainsi trente-cinq chants de marin, tous inspirés de chansons réelles, bien que certaines soit anachroniques. Il est notamment possible de citer quelques chants célèbres comme *Drunken Sailor*, *Leave Her, Johnny* ou encore *Roll and Go*. Ces chants sont historiquement avérés et les paroles et les airs ont survécu jusque nos jours, ce qui a permis à l'équipe de développement de pouvoir reproduire ces chants avec des artistes contemporains afin de les intégrer dans le jeu³⁴³. Cette représentation d'une réelle tradition orale propre au domaine maritime permet de mettre en valeur des chants historiquement réels tout en présentant au joueur une vision du monde de la piraterie différente de ce que certains films en font, rappelant que les pirates de cette époque étaient très souvent d'anciens marins affiliés à de grandes nations, déçus par ces dernières après la guerre de Succession d'Espagne³⁴⁴. Ils permettent aussi de démocratiser cet héritage culturel appartenant à un groupe restreint d'individus et le jeu a permis de démocratiser ce genre musical si particulier auprès d'une importante communauté de joueurs. À l'inverse, les chants de pirate jouables dans le simulateur de piraterie *Sea of Thieves* sont tous créés par les développeurs du jeu, à l'exception de quelques musiques classiques retravaillées, comme la *Chevauchée des Walkyries* de Richard Wagner.

L'oral n'est cependant pas le seul moyen de transmission de certaines pratiques immatérielles, notamment lorsque celles-ci concernent un art corporel comme la danse. La danse est un outil d'expression artistique qui peut être extrêmement liée à une culture, en faisant un objet important du patrimoine immatériel. Dans le jeu *Overwatch*, le joueur peut incarner différents personnages, ayant chacun son origine et son histoire. Ces personnages peuvent réaliser des « émotes », gestes généralement à but comique que le joueur peut faire durant une partie afin d'amuser ses coéquipiers ou se moquer de ses adversaires. Parmi ces émotes, les joueurs peuvent débloquent une danse par personnage et cette dernière est généralement en lien avec la nationalité du personnage ou est une référence à une œuvre populaire, bien que le premier cas soit plus intéressant dans le contexte du patrimoine immatériel. Le personnage de Hanzo Shimada est un archer venant du Japon, héritier d'un important clan de *yakuza*. Sa danse est une référence à la *Sōran Bushi*, une danse japonaise qui semble trouver son origine dans la ville d'Hokkaido. Il s'agit d'une danse, accompagnée d'un chant absent du jeu, qui était réalisée par les pêcheurs de la ville avant de se rendre au travail afin de renforcer leur coopération³⁴⁵. La tireuse d'élite Ana Amari est d'origine

³⁴² Stan Hugill, *Shanties from the Seven Seas: Shipboard Work-songs and Songs Used as Work-songs from the Great Days of Sail*, s.l., Routledge & K. Paul, 1961, 644 p.

³⁴³ Zevik, « *Assassin's Creed 4: Black Flag* », *All 35 Sea Shanties (HD quality) + Lyrics*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZMYQ4rhwJto>, 11 décembre 2014, (consulté le 14 juin 2023).

³⁴⁴ *Assassin's Creed IV's Sea Shanties Are A Treasure*, <https://kotaku.com/assassins-creed-ivs-sea-shanties-are-a-treasure-1486865100>, 12 décembre 2017, (consulté le 14 juin 2023).

³⁴⁵ FIUTS Outreach, *Sorando, Japanese Dance – 2016 FIUTS CulturalFest Performance Showcase*, https://www.youtube.com/watch?v=qN0so9q_ROo, 28 février 2016, (consulté le 14 juin 2023).

égyptienne et sa danse est celle de la danse du ventre Saidi, aussi appelée *tahteeb*. Il s'agit d'une danse trouvant ses origines dans une pratique artistique datant de l'Égypte antique, plus particulièrement de la Haute-Égypte, généralement dansée à l'aide d'un bâton, faisant référence à un versant plus martial de cette danse³⁴⁶. La danse de Cole Cassidy, stéréotype même du *cow-boy*, renvoie à la country américaine, danse associée à différentes traditions et venant des danses paysannes européennes apportées par les migrants au XVIII^e siècle³⁴⁷. La tireuse d'élite Fatale est une ancienne danseuse étoile française qui réalise une prestation du *Lac des Cygnes*, un ballet composé par Piotr Ilitch Tchaïkovski et célèbre dans le monde entier pour sa chorégraphie³⁴⁸. Le robot Zenyatta est un être particulièrement spirituel dont la philosophie rappelle divers courants spirituels asiatiques et dont les mouvements de danse font référence à des mouvements pratiqués dans le tai-chi, un art martial d'origine chinoise³⁴⁹. Certains autres exemples renvoient à des danses qui ont un impact patrimonial moindre mais il est intéressant de noter que chaque danse tire son inspiration d'une danse réelle en lien avec le personnage en question, ce qui permet de rendre le personnage plus crédible en lui donnant l'héritage d'une culture précise et en développant par la même sa personnalité, reflétée par la danse³⁵⁰.

Une autre partie importante des traditions se retrouve aussi dans le folklore et notamment dans les créatures légendaires qui le composent. Chaque culture ou pays possède ses propres animaux et créatures qui servent à illustrer différentes histoires. Le Japon est un exemple type, notamment grâce à la longue liste de *yōkai*, qui peut se traduire littéralement par des termes comme esprit, fantôme, démon ou encore apparition étrange. Dans les faits, les *yōkai* sont des créatures surnaturelles légendaires très présentes dans le folklore japonais. Ces créatures représentent généralement des esprits aux comportements très variés mais souvent attachés à un aspect de la vie quotidienne ou de la nature. Le terme *yōkai* vient, comme beaucoup d'autres mots japonais, du chinois et plus précisément du mot *yaoguai*, qui concerne aussi des démons perpétuant d'étranges phénomènes, dont les premières traces écrites remontent à 772 à la Cour impériale du Japon. Ils permettent d'expliquer de manière rationnelle les phénomènes inexplicables. Ils concernent principalement les milieux ruraux car on pense que les *yōkai* vivent majoritairement près des cours d'eau ou dans les montagnes. Pendant longtemps, ils sont considérés comme des êtres réels, jusqu'au XVIII^e siècle pour les villes et jusqu'au début du XX^e siècle pour certains villages ruraux très reculés. Une fois considérés comme des êtres surnaturels, ils deviennent des sujets d'histoire pour effrayer les enfants ou de jeux de société³⁵¹. Ils sont toujours très populaires de nos jours et sont présents

³⁴⁶ Torkom Moysesyan, *Egyptian Saidi Dance*, <https://nyfolklore.org/egyptian-saidi-dance/>, 27 novembre 2020, (consulté le 14 juin 2023).

³⁴⁷ Betty Casey, *Dance across Texas*, First Edition., Austin, University of Texas Press, 1985, 146 p.

³⁴⁸ Pathé France, *Le Lac des Cygnes - 8 ballets en direct de Moscou - Saison 2012/2013*, <https://www.youtube.com/watch?v=jqG5Ksu18Ec>, 15 octobre 2012, (consulté le 14 juin 2023).

³⁴⁹ Polynésie la 1ère, *Danse de Tai Chi Chuan*, <https://www.youtube.com/watch?v=tPQqMs-PSOk>, 11 février 2019, (consulté le 14 juin 2023).

³⁵⁰ OgreJoe, *All the Overwatch Characters Dancing! (All Dance Emotes 2019)*, https://www.youtube.com/watch?v=0eieUeq6h_8, 26 mai 2019, (consulté le 14 juin 2023).

³⁵¹ Masanobu Kagawa, *Les « yōkai » : faire la lumière sur l'histoire des créatures imaginaires et terrifiantes du Japon*, <https://www.nippon.com/fr/japan-topics/b02504/>, 4 avril 2022, (consulté le 4 novembre 2022).

dans de nombreux jeux vidéo s'inspirant ou se déroulant au Japon. Il est possible de citer le jeu *Okami*, dont l'univers et les personnages sont tous inspirés par la mythologie japonaise, *yōkai* compris. L'écrasante majorité des ennemis que le joueur affronte sont des *yōkai*, dont certains sont inspirés de *yōkai* réels, notamment les *tengu* qui sont généralement des rapaces humanoïdes très dangereux, possédant des pouvoirs surnaturels et une bonne maîtrise des arts martiaux, venant de leur fort lien avec la nature. Dans les œuvres de fiction comme *Okami*, ils sont aussi généralement associés aux corbeaux. Il est aussi possible de citer les importants *oni*, décrits comme des humanoïdes aux proportions massives, parfois à caractère démoniaque et vivant généralement dans les montagnes. Ils ont souvent une peau bleue ou rouge et sont régulièrement armés d'une imposante masse en fer appelée *kanabo*. Ils sont les équivalents japonais des ogres occidentaux. Plus rare, le jeu présente aussi des *jatai*. Il s'agit d'un type de *yōkai* particulier, appelé *tsukumogami*, correspondant à des objets inanimés prenant vie lors de leur centième anniversaire. Dans le cas du *jatai*, il s'agirait d'un morceau de tissu ou de kimono oublié près d'un oreiller s'agitant comme un serpent et étranglant les hommes ayant mal rangé leurs vêtements. Mais il ne s'agit pas du seul jeu présentant des *yōkai*. Il peut être intéressant d'observer à nouveau *Genshin Impact*, déjà cité pour ses nombreuses références culturelles. À Inazuma, l'archipel inspiré du Japon, il est possible de rencontrer certains personnages qui sont des *yōkai*, ayant pris forme humaine pour se mêler au monde et à la société humaine. Parmi ces personnages, quatre sont actuellement jouables. Arataki Itto est un *oni* et Kujou Sara est une *tengu*, deux espèces décrites précédemment. Il est aussi possible de citer Yae Miko, décrite comme une *kitsune*. Les *kitsune* sont des renards, généralement divins et possédant neuf queues, ainsi que la capacité de se métamorphoser en humain pour tromper leurs victimes, les *kitsune* ayant un caractère souvent malicieux dans leurs représentations. Enfin, Kirara est une *nekomata*, c'est-à-dire un chat à deux queues, généralement mauvais et extrêmement puissant, bien que cela reflète assez peu le caractère amical du personnage de *Genshin Impact*, étant une agréable coursière internationale. Un *kitsune* se retrouve aussi dans l'univers de *Pokémon*³⁵², à travers la créature nommée Feunard, grand renard blanc arborant neuf queues. La saga *Pokémon* est remplie de ce genre de références, il est possible de citer rapidement Tengalice le *tengu*, Mentali le *bakaneko*, un autre type de *yōkai* chat, ou encore Mysdibule la *futakuchi-onna*, tous deux possédant une bouche déformée à l'arrière de la tête. Les *oni* se retrouvent fréquemment dans des jeux d'action, pouvant servir d'imposants ennemis à placer contre le joueur, notamment dans des jeux comme *Sekiro* ou *Nioh*³⁵³, tous deux se déroulant dans un Japon habité par ce genre de créatures. Mais il est aussi possible de retrouver ces créatures dans des jeux plus paisibles, notamment dans *Animal Crossing*, où certains personnages phares sont inspirés de *yōkai*. Il est convenable de mentionner Tom Nook, le commerçant qui est un *tanuki*, ou un chien viverrin métamorphe ou bien Amiral, le navigateur reprenant l'apparence d'un *kappa*, créature fluviale cherchant généralement à noyer les voyageurs s'approchant des rivières. Il est cependant aussi possible d'élargir le bestiaire vidéoludique à d'autres cultures, comme le wendigo, créature surnaturelle et anthropophage venant des cultures algonquiennes, peuples

³⁵² *Pokémon Vert et Rouge*, 1996, développé par Game Freak et édité par Nintendo.

³⁵³ *Nioh*, 2017, développé par Team Ninja et édité par Sony Interactive Entertainment.

autochtones présents au Canada et sur le territoire étatsunien, et représenté dans certains jeux comme *Bloodborne*³⁵⁴, *Until Dawn* et *The Witcher 3*³⁵⁵, à chaque fois comme un violent ennemi³⁵⁶. Il est aussi possible de citer l'influence de la mythologie nordique, très présente dans des jeux comme *God of War* ou *Assassin's Creed Valhalla*³⁵⁷, où les *jötunn* jouent généralement le même rôle que les *oni*, c'est-à-dire d'imposants, voire géants, ennemis que le joueur doit affronter³⁵⁸. De nombreux autres exemples existent et peuvent être cités mais il apparaît que les créatures issues des différents folklores et cultures jouent généralement le rôle de monstres que le joueur doit affronter, souvent réutilisées dans un cadre qui s'inspire ou représente la culture en question. Il arrive aussi, plus rarement, que certaines de ces créatures apparaissent dans des univers plus paisibles, privilégiant l'apparence et quelques attributs à des caractères parfois dangereux et meurtriers.



Figure 44 : de gauche à droite, Arataki Itto, un oni de Genshin Impact, Feunard, inspiré du kitsune, dans Pokémon et enfin Amiral, un kappu présent dans Animal Crossing.

Le patrimoine culturel immatériel est riche en contenu, proposant une diversité d'objets reflétant de nombreux aspects des différentes cultures qui composent le monde. Comme tout patrimoine, il s'agit de savoir-faire et traditions précieuses qui doivent être protégés. Or, il semble que le jeu vidéo s'en serve comme une importante source d'inspiration pour réaliser ses univers, notamment lorsqu'ils s'inspirent d'une culture ou d'un patrimoine en particulier. Certains objets immatériels sont reproduits tels quels, tandis que d'autres servent d'inspiration à une plus grande liberté vidéoludique. Il s'agit dans tous les cas cependant d'un

³⁵⁴ *Bloodborne*, 2015, développé par FromSoftware et édité par Sony Computer Entertainment.

³⁵⁵ *The Witcher 3: Wild Hunt*, 2015, développé par CD Projekt Red et édité par Bandai Namco.

³⁵⁶ *Until Dawn*, 2015, développé par Supermassive Games et édité par Sony Computer Entertainment.

³⁵⁷ *Assassin's Creed Valhalla*, 2020, développé et édité par Ubisoft.

³⁵⁸ *God of War*, 2018, développé par SIE Santa Monica Studio et édité par Sony Interactive Entertainment.

hommage respectueux rendu à la culture en question, qu'il s'agisse d'un festival, d'une danse, d'un chant ou d'une créature légendaire. Intégrer ces éléments permettent de renvoyer certains joueurs à des éléments de leur culture, ce qui peut jouer de manière très importante dans la représentation de certaines cultures peu vues dans les œuvres de fiction contemporaines mais aussi jouer avec des connections que le joueur connaît déjà. Pour les joueurs ne connaissant pas la culture représentée, le jeu vidéo peut permettre de diffuser ce patrimoine immatériel d'une certaine façon, les joueurs les plus curieux pouvant considérer cela comme une porte d'entrée vers des recherches plus approfondies. Dans un sens, il est possible de se demander à quel niveau le jeu vidéo participe de la valorisation du patrimoine culturel, qu'il soit immatériel ou matériel, ainsi qu'à sa sauvegarde. Le jeu vidéo n'a que très rarement la prétention d'être un objet scientifique et encore moins d'être un inventaire patrimonial, ce qui se ressent fortement dans les nombreuses libertés prises par les développeurs lorsqu'ils s'inspirent d'éléments réels pour leurs jeux. Cependant, ces hommages et inspirations participent à une sorte de représentation contemporaine et nouvelle de ce patrimoine qui, d'une certaine manière, continue de vivre et d'évoluer à travers les œuvres de fiction, qu'il s'agisse de films, de romans ou de jeux vidéo. Les représentations de festivals, créatures et architectures seraient-ils alors le résultat de longues années d'appropriation ou de réappropriation d'un patrimoine qui se développe et se globalise, permettant la création d'univers variés diffusant ce patrimoine culturel ?

C. Le jeu vidéo comme objet culturel et patrimonial

1. L'espace muséal tel que représenté dans les jeux

Le jeu vidéo propose de nombreux lieux à explorer, parfois ancrés dans une réalité crédible, parfois dans un univers totalement irréel tant il s'éloigne des habitudes des joueurs. Il a aussi été défini que le jeu vidéo fait fréquemment usage de différentes formes d'art pour de nombreuses raisons, y compris pour des décors ou pour donner une histoire culturelle, patrimoniale et artistique à un univers. Il est donc possible d'élargir la question et de s'intéresser à un lieu particulièrement lié à ces domaines : le musée. Le musée a une définition bien précise définie par l'ICOM, le Conseil International des Musées : « Un musée est une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, accessible et inclusif, il encourage la diversité et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la participation de diverses communautés. Ils offrent à leurs publics des expériences variées d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage de connaissances »³⁵⁹. Dans le cadre du jeu vidéo, il est évident qu'un musée n'a pas besoin de répondre à autant de critères

³⁵⁹ *Définition du musée*, <https://icom.museum/fr/ressources/normes-et-lignes-directrices/definition-du-musee/>, (consulté le 8 juin 2023).

sociaux, n'étant qu'un lieu fait de pixels et de lignes de code. Pour autant, il est intéressant de s'intéresser aux musées visibles dans les jeux vidéo et d'observer leur fonctionnement, les œuvres exposées, l'affichage de celles-ci, ou le *display*, et comment l'entité qu'est un musée est représentée selon le type de jeu vidéo. Dans le cadre de ce travail, cette partie va aussi occasionnellement concerner quelques galeries artistiques. Dans le monde vidéoludique, plusieurs types de musées peuvent apparaître et il est important de les différencier car ils n'ont pas tous le même objectif. Il y a d'abord les musées qui reproduisent ou s'inspirent d'un musée réel, qui existe dans la vraie vie. Ces musées se retrouvent logiquement dans des jeux se déroulant dans des endroits réels ou bien très inspirés par des lieux qui existent réellement. Ensuite, il y a le cas particulier des musées fictifs, qui n'existent que dans le jeu mais qui présentent des œuvres réelles ou inspirées d'œuvres réelles. Ces musées particuliers peuvent donc se trouver dans des jeux aux univers plus fantastique tout en amenant une légère vocation culturelle à travers l'exposition d'œuvres réelles. Enfin, il y a les musées qui sont purement fictifs, autant dans leur existence que dans leurs œuvres exposées. Ces musées sont donc des institutions propres à leur univers qui exposent œuvres et objets liés à cet univers afin de l'expliquer et d'enrichir l'univers.

Tout d'abord, il s'agit d'observer le cas des musées réels ou fortement inspirés de musées réels dans les univers vidéoludique. Le jeu *Prisme 7* est une entrée en matière intéressante pour cette série de cas³⁶⁰. En effet, *Prisme 7* est un jeu particulier, réalisé en collaboration avec le centre national d'art et de culture Georges-Pompidou. Ce jeu est à but poétique et pédagogique, permettant aux joueurs de découvrir les grands principes de l'art contemporain à travers un *gameplay* mettant l'accent sur l'exploration et la contemplation. Distribué gratuitement sur Steam, le jeu est aussi installé à plusieurs endroits du musée et est aussi utilisé dans certains collèges d'Île-de-France pour sa portée pédagogique³⁶¹. Or, ce jeu a la particularité de reproduire plusieurs salles du centre Pompidou et quelques-unes de ses œuvres qui permettent d'illustrer le message du jeu. Le joueur se déplace à travers quelques puzzles simples dans cet environnement reproduit et découvre ainsi un espace muséal et quelques œuvres. L'environnement de ce jeu a la particularité de reproduire un lieu réel mais dans un aspect particulièrement stylisé. Les murs et sols sont de couleurs unies tandis que certaines œuvres sont exposées aux murs, pour des peintures, et au sol pour de larges sculptures que le joueur peut contourner et observer. Le jeu n'a pas pour but de reproduire l'espace muséal et ses œuvres de façon réaliste, c'est une porte d'entrée vers les différentes philosophies du monde de l'art contemporain à travers une expérience ludique, poétique et pédagogique.

Du 18 janvier au 27 février 2022 s'est tenu une exposition à la Serpentine North Gallery de Londres autour de l'artiste newyorkais Brian Donnelly, plus connu sous son nom d'artiste KAWS. Cet artiste maîtrisant plusieurs domaines produit des œuvres en relation avec la *pop culture*. S'intéressant aussi au domaine du numérique et de la réalité augmentée, c'est autour de ce sujet que se penche l'exposition *NEW FICTION*. Plusieurs autres projets numériques

³⁶⁰ *Prisme 7*, 2020, développé par Game in Society et Bright et édité par le Centre Pompidou.

³⁶¹ L. Picot, « Entre coup de com' et véritable médiation culturelle, les musées s'allient aux jeux vidéo », art cit.

voient le jour autour de cette collaboration mais celle qui est pertinente ici est la reproduction virtuelle de la galerie comprenant les œuvres de l'artiste dans le jeu vidéo *Fortnite*. Le jeu propose en effet un éditeur de cartes pour que chaque joueur puisse créer sa carte de jeu et ses règles. En effet, si *Fortnite* est d'abord un jeu de tir à la troisième personne, les modifications applicables peuvent en faire un tout autre jeu. C'est ce qui s'est passé dans ce cas, où la galerie londonienne a été reproduite ainsi que les œuvres de l'artiste, placées et exposées de la même façon que dans le monde réel. Ensuite, un code a été partagé aux personnes intéressées qui, en l'entrant dans le jeu, se voient connectés à la dite carte partagée en ligne. Ici, les joueurs peuvent y explorer les jardins entourant la galerie et interagir avec les œuvres de l'artiste sans avoir accès à un quelconque type d'arme ou objectif autre que la promenade et la contemplation. Les lieux et les œuvres y sont reproduits de manière fidèle, ces dernières étant modélisées pour le bien de l'exposition, n'existant évidemment pas dans le jeu au préalable. Cette reproduction vidéoludique s'intègre dans le cadre numérique de l'exposition tout en permettant la visite gratuite à des personnes ne pouvant se déplacer à Londres. De plus, contrairement à l'exposition physique, cette carte est accessible indéfiniment à tous les joueurs possédant le code de la carte, ce qui garde une trace virtuelle de cette exposition et la pérennise dans la limite de la durée de vie des services en ligne du jeu. L'aspect vidéoludique sert donc un but de démocratisation et globalisation de l'accès à l'art et la culture tout en allongeant la durée de vie de l'exposition par son existence virtuelle³⁶².

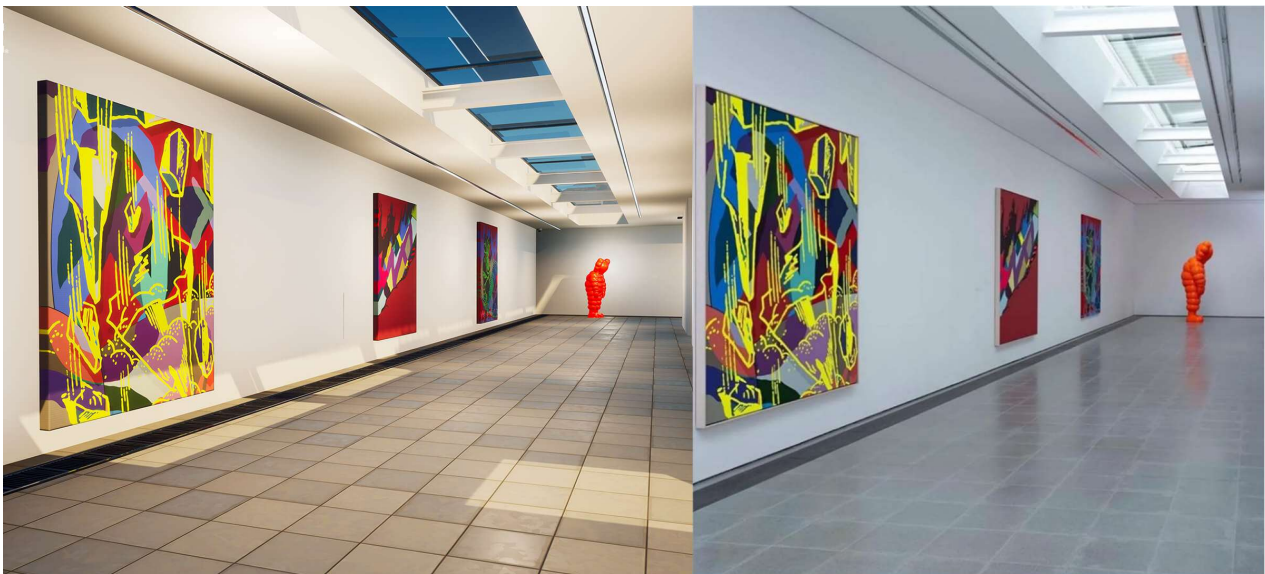


Figure 45 : à gauche, la représentation de la galerie londonienne dans *Fortnite* pour l'exposition de l'artiste Kaws, à droite, le couloir réel de la galerie.

Enfin, le Metropolitan Museum of Art, ou MET, est un musée situé à Manhattan, New-York, qui permet d'aborder le cas de l'inspiration. Le musée est l'un des plus importants dans le monde et contient dans ses collections de nombreuses œuvres d'art couvrant l'entièreté des périodes historiques. Or, ce musée est représenté dans plusieurs œuvres de fiction se

³⁶² *Acute Art presents | KAWS: NEW FICTION*, <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/acute-art-presents-kaws-new-fiction/>, (consulté le 23 janvier 2022).

déroulant à Manhattan. Parmi ces œuvres, il est possible de citer les comics de *Spiderman* car celui-ci est principalement connu pour être le protecteur de ce quartier de New-York. Cependant, dans le jeu de 2018³⁶³, le musée est remplacé par un musée fictif nommé le Manhattan Museum of Contemporary Art, ou MMoCA. Situé en bordure de Central Park, le musée du jeu ne ressemble pas du tout au MET. Le musée réel se présente comme un imposant bâtiment de style néo-classique, agrémenté de colonnes, chapiteaux et quelques bustes et médaillons en pierre, tandis que le musée du jeu *Spiderman* se présente comme un bâtiment beaucoup plus moderne, faisant usage de grandes vitres et blocs de bétons noirs. Le musée vidéoludique est en fait une référence au Museum of Modern Art, ou MoMA, présent à un autre endroit de Manhattan dans le monde réel. L'acronyme aussi est une référence à ce musée qui est plus porté sur des collections concernant des œuvres modernes et contemporaines. Une cour intérieure est accessible au joueur qui peut observer quelques sculptures abstraites dans le jardin, toutes présentées par un cartel lisant que les œuvres ne portent pas de nom et proviennent d'un don commun réalisé en 2015. L'intérieur n'est accessible que temporairement lors d'une mission où Spiderman doit empêcher la mafia locale de voler des œuvres. Les œuvres représentées sont fictives : quelques tableaux réalisés par les artistes de l'équipe de développement et quelques sculptures abstraites décorent l'intérieur des quelques salles dans lesquelles le joueur évolue. Celui-ci n'y vient pas pour visiter le musée mais pour le protéger, bien qu'il puisse escalader certaines œuvres et en envoyer d'autres contre ses adversaires. Les œuvres y sont exposées de manière classique, les peintures aux murs et les sculptures sur de petits supports généralement placés contre un mur ou au centre d'une salle. Quelques banderoles décorent l'intérieur et l'extérieur du musée en faisant la promotion de la réouverture de la galerie sud de celui-ci. Ce musée fictif est donc le résultat de deux inspirations : le MET pour son emplacement et le MoMA pour son architecture et les œuvres exposées. Il est cependant à noter que ce musée est ici surtout un élément de décor et un niveau de jeu vidéo plus qu'un lieu de pédagogie pour le joueur. Il l'est pour les personnages vivants dans l'univers du jeu, mais aucun texte ne décrit les œuvres que le joueur peut voir, celles-ci ne constituent qu'un décor d'immersion pour le joueur et différentes opportunités de *gameplay*. À l'inverse, deux musées réels voient leurs extérieurs reproduits tels quels dans le jeu, le Solomon R. Guggenheim Museum et le musée américain d'histoire naturelle. Ceux-ci ne sont pas explorables dans leurs intérieurs mais leurs façades extérieures et les bâtiments qui les composent sont reproduits à l'identique dans le jeu, aux mêmes emplacements, exceptés pour le Guggenheim, légèrement décalé au sud de sa position réelle. Mais il ne s'agit là que de leurs façades, aucune de leurs collections ne sont visibles, ils sont donc purement des objets de décor qui ne correspondent pas réellement à l'étude réalisée ici.

Il existe ensuite le cas particulier de certains musées fictifs, qui n'existent pas dans le monde réel et ne prennent pas d'inspiration majeure d'un quelconque musée mais qui présentent pourtant des œuvres réelles. C'est notamment le cas de *The VR Museum of Fine Arts*³⁶⁴. Cet exemple permet aussi d'interroger la place de la réalité virtuelle dans ce genre de

³⁶³ *Marvel's Spider-Man*, 2018, développé par Insomniac Games et édité par Sony Interactive Entertainment.

³⁶⁴ *The VR Museum of Fine Art*, 2016, développé et édité par Finn Sinclair.

représentation. Le jeu propose au joueur d'explorer quelques salles d'un musée fictif. Composé de cinq salles et d'un étage les œuvres y sont disposées par thèmes et regroupent des œuvres peintes comme sculptées. Au lancement du jeu, le joueur passe un portail de détecteur de métaux en prenant un guide de visite comme dans un vrai musée. Le guide lui indique la disposition des salles et les œuvres exposées ainsi que leur emplacement. Les œuvres sont reproduites à taille réelle, accrochées aux murs pour les peintures et bas-reliefs tandis que les rondes-bosses sont placées à hauteur d'yeux ou plus en hauteur sur des supports. Les œuvres sont modélisées en trois dimensions, ainsi les sculptures sont observables de plusieurs angles et « touchables » tandis que la haute définition des peintures permet de s'en approcher et de voir les détails de la toile, chose impossible et impensable dans un musée réel. En s'approchant de chaque œuvre, un texte descriptif apparaît et propose un cartel et une analyse rapide de l'œuvre, permettant de l'expliquer et la contextualiser. Le joueur peut alors explorer l'endroit à son rythme et apprendre diverses informations sur les œuvres exposées, toutes des reproductions d'œuvres réelles. Le but de ce musée virtuel est de proposer gratuitement l'accès à des reproductions en trois dimensions, haute-résolution et à taille réelle pour les joueurs bénéficiant d'un casque de réalité virtuelle tout en leur proposant une expérience sans garde-fous ou verre devant les œuvres. Le jeu présente surtout des chefs-d'œuvre connus de l'histoire de l'art, notamment le *David* de Michel-Ange, la *Joconde* de Léonard de Vinci, la *Naissance de Vénus* de Sandro Botticelli, plusieurs *Nymphéas* de Claude Monet ou encore quelques figurines de l'armée de terre cuite représentant les soldats et chevaux des troupes du premier empereur de Chine Qin Shi Huang. Le jeu permet donc une visite virtuelle et une porte d'entrée dans l'histoire de l'art tout en présentant les œuvres dans un environnement plus immersif qu'un écran plat.

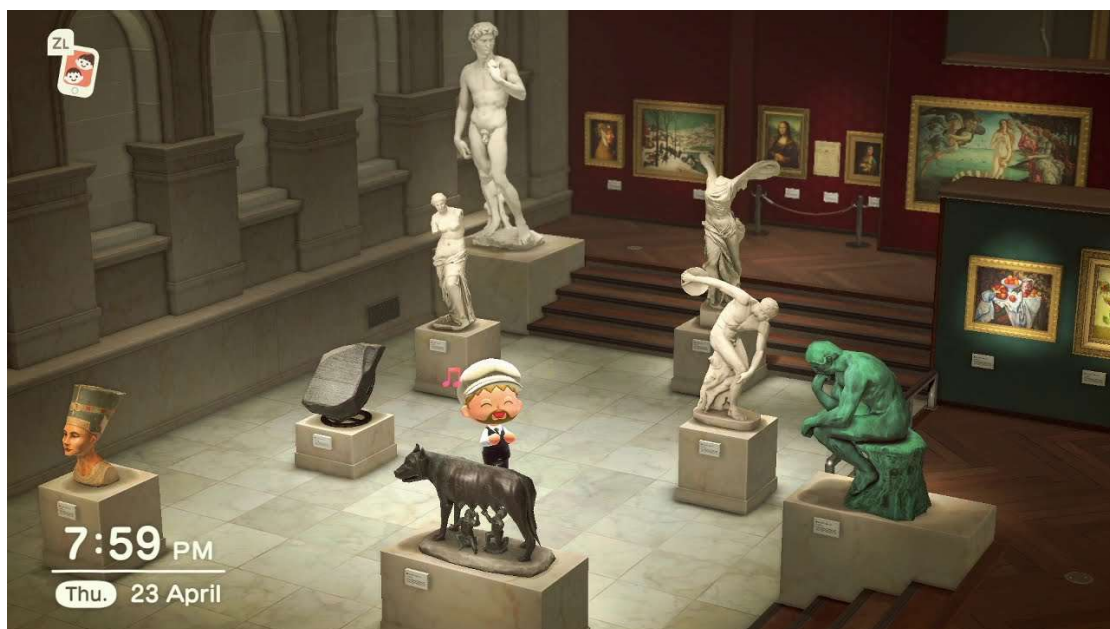


Figure 46 : le musée d'art dans Animal Crossing: New Horizons, composé d'œuvres réelles reproduites. Il est possible d'apercevoir la Vénus de Milo, le David de Michel-Ange ou encore la Joconde de Léonard de Vinci.

Le second cas de musée fictif présentant de vraies œuvres se retrouve dans *Animal Crossing: New Horizons*. L'action du musée du Prado a déjà été mentionnée dans ce travail³⁶⁵, ce qui intéresse ici est le musée présent dans le jeu. Le musée d'*Animal Crossing* est un bâtiment que le joueur débloque quelques jours après son arrivée sur son île. Construit et géré par son conservateur Tibou, un hiboux passionné de fossiles et entomophobe, il accueille le joueur et lui présente l'espace. De l'extérieur, le musée se présente par une façade utilisant des attributs d'architecture classiques comme un fronton, un médaillon doré et deux colonnes. Dans ce jeu, le musée comporte plusieurs salles. Une salle est dédiée aux animaux marins, une autres aux insectes, une autre aux fossiles et une dernière aux œuvres d'art. Les trois premières sont des espaces d'histoire naturelle que le joueur doit compléter en faisant don au musée des animaux qu'il capture et des fossiles qu'il déterre. Ces objets sont cependant des objets qui permettent au joueur de gagner de l'argent en les vendant, ce qui implique un léger sacrifice pour le joueur qui ne nécessite cependant le don d'un seul exemplaire de chaque espèce pour compléter son musée. Les animaux y sont exposés dans des environnements adaptés et sont nommés selon leur espèce, la date de la donation au musée et le nom du joueur ayant fait le don. Les fossiles sont exposés dans un espace relevant de la thématique de l'histoire, avec des arbres d'évolution et une maquette de la météorite ayant abattu les espèces éteintes exposées. Chaque fossile correspond à une petite espèce ou à une partie d'une plus grande espèce animale, généralement un dinosaure. La partie artistique du musée se présente différemment. Pour obtenir des œuvres, qui sont des œuvres existant réellement, le joueur doit se les procurer auprès d'un personnage appelé Rounard. Ce dernier est un revendeur d'art proposant au joueur de bonnes affaires pour acheter divers chefs-d'œuvre. Ces bonnes affaires cachent en réalité un commerce sournois de ces œuvres car à chacun de ses passages, Rounard peut proposer au joueur une œuvre à acheter parmi plusieurs. Le joueur doit cependant faire attention à ne pas acheter une contrefaçon d'une œuvre, qui ne sera pas acceptée au musée et deviendra inutile. Les contrefaçons sont toutes reconnaissables car certains détails changent de l'original mais il est parfois compliqué pour un joueur ne connaissant pas l'œuvre originale de distinguer la vraie de la fausse. Les vraies œuvres sont donc acceptées au musée puis exposées dans un espace dédié. Sculpture, peinture et quelques pièces archéologiques sont à collecter par le joueur qu'il peut ensuite admirer dans son musée, disposées de manière assez classique, utilisant les murs, des supports et quelques vitrines pour exposer les œuvres. En interagissant avec une œuvre, le joueur peut lire le cartel technique de l'œuvre et quelques lignes résumant le contexte et l'analyse de l'œuvre. Il peut notamment y exposer un buste égyptien, le *Discobole* de Myron, le *Penseur* de Rodin, la *Grande Vague* de Hokusai, la *Liberté guidant le peuple* de Delacroix ou encore la *Nuit étoilée* de Van Gogh, bien que ces exemples ne reflètent pas l'ensemble de la collection. Ici, le musée est une tradition présente dans chaque jeu de la saga et est donc une affaire de *gameplay*, le joueur devant collecter les différents objets et animaux, parfois au risque de se faire tromper lors de l'achat d'une œuvre d'art. La portée pédagogique du lieu pour le joueur est moindre : le *display* ne rassemble pas vraiment les œuvres selon un genre ou une thématique particuliers mais plutôt par type de support et le texte accompagnant les

³⁶⁵ Voir la partie I.A.1.

œuvres est court et peu détaillé. Les œuvres ont cependant le mérite d'être bien reproduites et d'être nommées, ce qui permet aux joueurs les plus curieux de pouvoir ensuite se renseigner sur une œuvre les ayant intéressés.

Enfin, il convient de s'intéresser au cas le plus fréquent dans les jeux, lorsque le musée est un espace fictif, ne présentant aucune influence réelle directe ni aucune œuvre réelle. Dans le jeu *Stardew Valley* déjà cité, le joueur peut visiter un bâtiment situé à l'est du village. Celui-ci remplit la fonction de musée et de bibliothèque et est dirigé par un conservateur qui se prénomme Gunther et est la seule personne s'occupant de l'espace. Le bâtiment est un bâtiment en bois vert présentant peu de différences avec les autres édifices du jeu si ce n'est le panneau au-dessus de la porte représentant un livre. Comme dans *Animal Crossing*, le musée est vide à l'arrivée du joueur, il convient donc à ce dernier de le remplir en apportant les objets recherchés par Gunther à celui-ci et en lui faisant don. Le musée est un musée d'archéologie qui se concentre donc sur l'exposition de pièces anciennes, fossiles, artefacts mystérieux et échantillons minéraux et géologiques. Le joueur doit apporter un exemplaire de chacun des quatre-vingt-quinze objets pour compléter le musée. Selon l'objet apporté ou à partir d'un certain nombre de dons, le conservateur récompense régulièrement le joueur en lui offrant des objets de décoration pour son domicile, des graines de plantes pour sa ferme, des outils de production ou des objets permettant au joueur de débloquent une nouvelle zone ou augmenter ses statistiques. La présentation du lieu est sommaire et limitée par le style *pixel art* du jeu. Chaque objet occupe une case de l'univers et est présenté sur des tables d'expositions. Le choix de l'emplacement de chaque objet est laissé à l'appréciation du joueur qui peut trier les objets selon leur origine ou d'autres critères. Ici, il n'y a donc aucune œuvre d'art exposée, uniquement des minerais et des artefacts archéologiques. Les objets sont disposés dans un espace dédié qui ne permet aucune interaction avec les artefacts. Le seul changement est que les objets, s'ils sont trouvés à nouveau par le joueur, auront une description plus détaillée après avoir été donné au musée, les pièces de ce dernier étant donc rarement uniques. Le musée de *Stardew Valley* ne propose donc aucun intérêt pédagogique pour le joueur et est présent uniquement dans un but de collecte et pour donner quelques récompenses au joueur.



Figure 47 : le Conservatoire Royal, présent dans Dishonored 2, présente de nombreux objets d'histoire naturelle, tels que des animaux empaillés.

Dans *Dishonored 2* et sa suite *Death of the Outsider*, le joueur peut explorer le Conservatoire Royal de la ville de Karnaca. Le bâtiment se présente comme imposant édifice empruntant quelques éléments architecturaux à l'Art nouveau, notamment les baies vitrées décorées de motifs circulaires et à l'Art déco pour la rigueur géométrique de certaines parties du bâtiment. Devant l'entrée du bâtiment, une plaque commémorative raconte son histoire, sa naissance grâce à la collaboration entre deux nations et l'hommage rendu à l'empereur et à sa femme décédée. À l'intérieur sont exposées diverses collections ayant rapport à l'Académie de Philosophie Naturelle ou à l'histoire de la ville de Karnaca. Il est possible d'y trouver de nombreux animaux empaillés, des salles d'études et des machines racontant l'histoire minière de la ville. Malheureusement, les jeux invitent le joueur à s'y rendre dans un contexte politique et social particulier et tendu. La conservatrice actuelle, Breanna Ashworth, est une sorcière et proche collaboratrice de l'usurpatrice du trône, la principale antagoniste du jeu. Le joueur doit donc s'y rendre pour l'éliminer mais celle-ci a disposé dans l'ensemble du conservatoire ses troupes composées de sorcières et créatures maléfiques. La quasi-totalité du lieu est vandalisé par ces sorcières, escaladant les animaux, les meubles, ayant renversé des bureaux d'études et cassé des vitrines renfermant de précieux objets. Le lieu n'est que l'ombre de ce qu'il fut jadis, passé que le joueur ne peut observer. Un espace d'exposition a même été détourné pour servir de préparation à un sombre rituel scientifique et magique visant à obtenir des prophéties avantageuses. Les objets exposés retracent l'histoire de la ville mais ne sont pour autant pas décrits par des textes, si ce n'est quelques ouvrages trouvables durant l'infiltration du lieu. Le joueur peut aussi y découvrir quelques salles de conférence et la réserve des œuvres où sont entreposées de nombreuses caisses scellées, dont les œuvres sont probablement en bien meilleures conditions que celle visibles par le joueur. Le seul espace qui est conservé et propre est le bureau de la conservatrice où

les murs sont de grandes bibliothèques et de nombreux tableaux imposants sont exposés ainsi que quelques sculptures. Dans le second jeu, le joueur y retourne après les événements décrits ici. Il y retrouve les cadavres de certaines sorcières et le conservatoire est considéré comme une scène de crime, envahi par les forces armées officielles plaçant certaines zones sous protection pour être analysées. Les dispositifs de sorcellerie visibles dans le jeu précédent sont déplacés et conservés plus loin, confisqués par les soldats. Le conservatoire est cependant encore visible dans son état délabré, la végétation ayant vite envahi une importante partie du bâtiment du fait de l'influence magique de ses occupantes. Dans ce jeu, le Conservatoire Royal est un niveau qui permet au joueur d'explorer divers lieux et d'en apprendre un peu plus sur l'histoire de la ville et quelques aspects scientifiques et biologiques, bien que ce ne soit pas l'objectif premier de la mission. Les objets y sont exposés de manière crédible mais leur état de vandalisme et de vétusté ne permettent pas une analyse du bâtiment autre que dans son état désolé.

Le cas d'*Outer Wilds* est aussi un peu particulier³⁶⁶. Dans le jeu d'exploration spatiale, le joueur doit dès le début du jeu se rendre à l'observatoire présent dans son village natal pour récupérer les codes de lancement de sa fusée. Le bâtiment se présente comme un grand édifice circulaire en bois, un télescope s'étendant depuis le toit. Au rez-de-chaussée de cet observatoire se trouve un petit musée visant à retracer l'histoire de la conquête de l'espace du peuple incarné par le joueur et de leurs découvertes archéologiques. Des photographies présentent les débuts du programme spatial, puis le musée présente deux sujets majeurs : la science astronomique et l'archéologie spatiale. Le joueur peut y voir une statue produite par et représentant un Nomaï, peuple mystérieux ancien et subitement disparu que le joueur doit étudier, un morceau de texte écrit sur un mur ayant servi de Pierre de Rosette pour la conception d'un traducteur de la langue Nomaï, un squelette Nomaï mais aussi divers objets représentant des concepts scientifiques tels que des boules prouvant la gravité exercée par la lune de la planète et les faisant bouger, un dispositif expliquant le concept de supernova et une roche quantique changeant d'emplacement dès que le joueur ne la regarde pas. Passage obligé par le joueur, cet endroit sert en réalité de tutoriel diégétique au joueur, lui apprenant plusieurs concepts qu'il devra réexploiter durant son aventure ou lui présentant plusieurs objets et espèces qu'il rencontrera fréquemment par le futur. Ce musée, bien que petit, a un réel but pédagogique pour le joueur et son personnage à plusieurs niveaux. Il raconte l'histoire du programme spatial dont fait partie le personnage, explique des concepts scientifiques régissant l'univers du jeu et que le joueur doit apprendre à maîtriser et présente les quelques découvertes archéologiques réalisées par d'autres explorateurs sur d'autres planètes. Chaque objet y est accompagné d'un texte décrivant l'objet ou son concept et permet au joueur d'en apprendre plus sur l'univers du jeu et sur quelques notions basiques d'astrophysique.

Enfin, le jeu *Honkai: Star Rail* est un jeu-service développé par le même studio ayant réalisé *Genshin Impact*³⁶⁷. En tant que jeu-service, le jeu d'aventure spatiale propose régulièrement des événements et du nouveau contenu en jeu. En juin 2023 sort une nouvelle

³⁶⁶ *Outer Wilds*, 2019, développé par Mobius Digital et édité par Annapurna Interactive.

³⁶⁷ *Honkai: Star Rail*, 2023, développé et édité par miHoYo.

zone pour les joueurs, il s'agit du Musée de l'histoire et de la culture de Belobog. Le jeu conte l'histoire d'un groupe de voyageurs allant de planètes en planètes et aidant les habitants à résoudre diverses crises. Dans ce contexte, Belobog est une ville qui sert de dernier bastion à l'humanité de la planète Jarilo-VI, une tempête glaciale s'étant abattue sept cents ans auparavant sur la planète. Dans ce contexte, le musée rouvre ses portes et le joueur peut en devenir le gérant. Il rencontre ensuite le conservateur du musée qui est l'ancien doyen de l'école des Beaux-Arts de Belobog, sorti volontairement de sa retraite pour tenir ce rôle, la femme tenant l'accueil du musée, son ancienne élève et le restaurateur d'œuvres. Ces personnages sont là pour aider le joueur à gérer et développer le musée. Là encore, certaines œuvres et objets manquent, qu'ils aient été volés, commandés mais pas encore livrés ou qu'ils soient en attente de restauration. Il est laissé au joueur le rôle de retrouver et restaurer ces objets en explorant le monde et en résolvant de courtes missions. Le joueur doit ensuite améliorer les salles en exposant les nouvelles acquisitions et en préparant des visites à l'aide de médiateurs qu'il recrute en leur faisant passer divers entretiens et selon leurs compétences. Le joueur doit ensuite gérer les visites et l'avancement des diverses salles composant le musée. Le musée se présente de l'extérieur comme un grand bâtiment reprenant des codes de l'Art déco, très strict dans ses formes et surmonté d'un dôme. À l'intérieur, de grandes salles présentent les espaces. D'abord un grand hall d'accueil invite les visiteurs à entrer dans le musée, à proximité d'une salle de repos et du bureau de la conservation. Ensuite, les visiteurs peuvent aller dans la galerie principale et observer un grand espace dédié à l'exposition de différents objets. Des cimaises sont installées pour y exposer des œuvres peintes et photographiées tandis que de grandes vitrines en bois sont placées au milieu de la salle pour y installer d'imposants objets industriels, renvoyant à l'histoire minière et industrielle très importante de la ville qui a dû trouver les moyens de se chauffer et protéger contre le froid. Chaque œuvre exposée est interactive et est décrite par le personnage principal à travers une boîte de dialogue. Titre de l'œuvre ou nom de l'objet, auteur, fonction, type, description et histoire, toutes ces informations sont transmises au joueur par le biais d'un dialogue intérieur de son avatar. Ainsi, si l'aspect collecte d'objets est encore présent, la gestion du musée est un nouvel élément comparé aux exemples précédents et les œuvres et objets sont tous développés pour donner au joueur plus d'éléments sur l'univers qu'il explore et l'histoire de la ville. Ce dernier peut y observer des peintures et photographies de la ville et des zones alentour mais aussi de vieilles machines industrielles ou des échantillons de minerais ayant servi à chauffer la ville depuis plusieurs siècles. L'aspect pédagogique est donc diégétique, le personnage apprend en même temps que le joueur, dans le cadre de l'univers du jeu et ce dans un endroit au *display* réfléchi pour un musée d'histoire et de culture, bien que toutes les salles ne soient pas encore ouvertes au joueur, ces derniers devant les débloquent à travers plusieurs missions qui apparaîtront plus tard.



Figure 48 : le Musée de l'histoire et de la culture de Belobog permet d'admirer peintures et anciennes machines racontant l'histoire de la ville, Honkai: Star Rail.

Les apparitions de lieux muséaux dans les jeux vidéo sont donc des événements qui n'ont rien de rare, bien que ce ne soit pas systématique. Parmi les différentes catégories définies précédemment, il est possible de faire ressortir quelques aspects récurrents lorsqu'un musée apparaît. Lorsque celui-ci est tiré d'un musée réel, il est souvent question d'un aspect de médiation et de pédagogie, généralement pour servir d'accompagnement à une exposition temporaire ou au musée en général, afin de profiter de certaines œuvres depuis le confort de son ordinateur ou sa console. Lorsque le musée est inspiré par plusieurs entités, il peut être un simple objet de décor, sans volonté pédagogique pour le joueur ou le personnage et ne servir qu'un intérêt scénaristique. Les musées fictifs présentant de vraies œuvres sont cependant généralement une porte d'entrée vers le domaine artistique en présentant des œuvres accompagnées de petits textes les décrivant et les analysant rapidement. Ces musées n'ont pas la prétention de se substituer à un musée réel mais permettent à un joueur d'observer des œuvres soit dans un contexte pensé pour le confort ou dans un cadre plus ludique à travers un objectif de collecte de ces œuvres et objets. Quant aux musées et lieux muséaux purement fictifs, il est fréquent de retrouver des musées d'histoire et de civilisation plus que des musées d'art. Ces musées sont souvent aussi concernés par l'aspect de collection et permettent au joueur d'en apprendre plus sur l'univers dans lequel il joue à travers des descriptions d'objets ou d'œuvres qui l'immergent dans un univers plus crédible et qui a une histoire avant le passage du joueur. Les espaces muséaux sont donc représentés dans leur diversité et peuvent remplir différentes fonctions au sein du jeu ce qui amène parfois de nouvelles opportunités dans le *gameplay* et la compréhension de l'univers vidéoludique.

2. Le jeu vidéo comme objet d'art, culturel et patrimonial

Dans le domaine artistique, il est facile de considérer l'espace muséal comme une référence pour savoir et définir ce qui fait art. Une peinture, une sculpture, une installation ou un court-métrage visible dans un musée des Beaux-Arts est instantanément considéré

comme de l'art. Il semble donc intéressant de se demander quelle est la relation entre le jeu vidéo et l'espace muséal, auquel il est possible d'intégrer la galerie. Si l'espace muséal reconnaît le jeu vidéo, le jeu vidéo devient-il automatiquement un art ? Pour cela il est nécessaire de s'interroger sur le début de la relation entre ces deux domaines.



Figure 49 : photographie de la première exposition de la série Game On, à Londres. De nombreux jeux sont exposés et accessibles au public.

En 2002, la première exposition entièrement consacrée au jeu vidéo se déroule à Londres. *Game On* est ainsi organisée du 16 mai au 15 septembre et cumule plus d'un million de visiteurs³⁶⁸. Le projet de l'exposition est de retracer l'histoire du jeu vidéo en partant des premiers jeux d'arcade jusqu'aux jeux du début des années 2000. C'est la Barbican Art Gallery qui accueille l'exposition, l'endroit appartenant au Barbican Centre. Le lieu est déjà connu pour abriter des expositions d'art, des concerts, des représentations théâtrales et plusieurs orchestres symphoniques y sont basé. Si l'endroit n'est pas un musée, il représente malgré tout un important lieu culturel à Londres. En considérant l'invention du jeu vidéo dans les années 1950, ce n'est donc qu'un demi-siècle plus tard qu'une importante institution culturelle reconnaît le jeu vidéo et en fait une exposition entièrement dédiée à ce sujet. Le sujet est néanmoins intéressant, le jeu vidéo est assez estimé par les organisateurs pour qu'une histoire du jeu vidéo soit considérée comme un sujet digne d'intérêt culturel. L'exposition a ensuite voyagé dans vingt-trois autres villes du monde entier et une exposition *Game On 2.0* voit le jour dès 2010. La diffusion du sujet ouvre la porte à l'exposition du jeu vidéo comme objet culturel exposable. Le sujet est repris en 2013 par le Musée de la Civilisation à Québec. *Une histoire de jeu vidéo* propose à nouveau un historique de l'évolution du jeu vidéo de *Pong* aux consoles et jeux de 2013³⁶⁹. Mais cette exposition reprend en réalité

³⁶⁸ Olivier Le Guay, *Vers une reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel*, https://www.huffingtonpost.fr/olivier-le-guay/reconnaissance-jeu-video-patrimoine-culturel_b_5337168.html, 19 mai 2014, (consulté le 7 février 2022).

³⁶⁹ P. Tomblaine, *Jeux vidéo !, op. cit.*

celle développée pour le Grand Palais à Paris en 2011. *Game Story : une histoire du jeu vidéo* est réalisée avec le soutien du Ministère de la Culture et aborde l'histoire du jeu vidéo sous un angle esthétique et culturel, afin de proposer un angle nouveau par rapport aux recherches principalement sociales jusque-là³⁷⁰. Les expositions sont donc découpées en thèmes correspondant aux évolutions esthétiques et graphiques des jeux vidéo, de l'arrivée de la couleur à la haute définition en passant par le *pixel art*. L'avantage de l'exposition de Québec est que les jeux exposés sont pour la grande majorité jouables, ce qui permet au visiteur d'interagir et expérimenter directement ce que l'exposition désire montrer.

Comme dernier exemple, il est intéressant de prendre en considération le cas de *Jeu vidéo, l'expo* qui se déroule à la Cité des sciences et de l'industrie en 2013. Cette exposition porte plus sur l'aspect ludique du jeu vidéo et propose différents ateliers lors d'un parcours libre, où le visiteur est invité à jouer, découvrir et apprécier différents aspects qui font le jeu vidéo. Le *gameplay*, la technologie, le graphisme et la conception sont parmi les thèmes abordés par l'exposition et les visiteurs peuvent eux-mêmes s'essayer à la création d'un court jeu ou s'affronter dans une course de surf aquatique. Toutes les expositions ayant pour sujet le jeu vidéo ne peuvent être citées mais il est important de noter que trois catégories reviennent fréquemment. D'abord l'exposition historique, jouant sur le rétrogaming pour proposer une histoire du jeu vidéo à laquelle le visiteur peut participer. Puis l'exposition ludique, propice à capter l'intérêt des néophytes pour leur montrer les possibilités et le potentiel des jeux vidéo de manière simple et ludique. Enfin, l'exposition artistique, qui vise généralement à exposer les *concept art* de jeux, afin de montrer le travail d'artistes sur des jeux.

Mais les endroits cités précédemment ne sont pas des musées. Dans le milieu muséal, une première révolution a lieu en 2012, lorsque le Museum of Modern Art de New York décide d'ajouter des jeux vidéo à ses collections. Le but de l'opération est de rapprocher le jeu vidéo du design appliqué et interactif, les jeux sont donc choisis pour leur *gameplay* merveilleux ou novateur. Parmi la dizaine de jeux, il est possible de citer *Pac-Man*, *Tetris*, *Myst*³⁷¹, *SimCity 2000*³⁷², *The Sims*³⁷³, *Portal* et *Eve Online*³⁷⁴. En 2013, *Space Invaders*, *Pong*, *Minecraft* et quelques autres rejoignent les acquisitions de l'année précédente. Le Smithsonian Art Institute fait aussi entrer deux jeux dans ses collections à la suite de son exposition de 2012, *The Art of Video Games*. Ces jeux sont *Flower* et *Halo 2600*³⁷⁵, qui sont choisis respectivement pour leur poésie et leur aspect volontairement rétro. Ils entrent directement dans la catégorie des films et médias du musée. C'est donc dès 2012 que des jeux vidéo arrivent dans les collections de certains musées. Il semble logique que dès lors, le jeu vidéo soit considéré comme art à part entière. C'est notamment l'avis de la directrice du département Architecture

³⁷⁰ *Game Story*, <https://www.grandpalais.fr/fr/evenement/game-story>, (consulté le 5 juin 2022).

³⁷¹ *Myst*, 1993, développé par Cyan Worlds et édité par Brøderbund Software.

³⁷² *SimCity 2000*, 1994, développé et édité par Maxis.

³⁷³ *Les Sims*, 2000, développé par Maxis et édité par Electronic Arts.

³⁷⁴ *Portal*, 2007, développé et édité par Valve Software ; *Eve Online*, 2003, développé et édité par CCP.

³⁷⁵ *Flower*, 2009, développé par thatgamecompany et édité par Sony Computer Entertainment.

Halo 2600, 2010, développé par Ed Fries et édité par AtariAge.

et Design du MoMA, Paola Antonelli³⁷⁶. Pour Pascal Krajewski, la réponse est plus nuancée. Ce dernier affirme que toutes les œuvres exposées au MoMA ne sont pas de l'art et que les jeux choisis par le Smithsonian ne sont pas représentatifs de la production vidéoludique³⁷⁷. À cela, il est important de rajouter que l'un comme l'autre ajoutent les jeux vidéo acquis à des collections déjà fondées : le design pour le MoMA et les films et médias pour le Smithsonian. Les jeux vidéo sont donc certes arrivés dans les collections des musées, mais ce sont plus les jeux en question qui sont reconnus comme art par rapport à d'autres catégories déjà définies plutôt que le jeu vidéo en général.

Mais cette réponse est aussi à nuancer par l'apparition de musées entièrement dédiés aux jeux vidéo³⁷⁸. Le Musée des machines d'arcade soviétiques ouvre en 2007 à Moscou et rassemble une collection de bornes d'arcades produites en URSS depuis 1970. Les visiteurs reçoivent des jetons de l'époque pour pouvoir activer les machines à l'accueil et des expositions y sont réalisées depuis 2015. Au Royaume-Uni, le National Videogame Museum ouvre à Nottingham en 2015 avant d'être déplacé à Sheffield en 2018. Le musée expose des jeux et consoles de salon comme portables de toutes époques. Le premier musée permanent exclusivement consacré au jeu vidéo en France est le Pixel Museum, situé à Schiltigheim, proche de Strasbourg. Ouvert en 2017 et déplacé à Bruxelles en 2020, le musée comprend une large collection de bornes d'arcade et consoles de toutes générations. L'une des spécificités de ce musée est l'intérêt particulier apporté aux *serious games*, spécialité de l'association fondatrice du musée. Ces musées sont entièrement dédiés aux jeux vidéo et font donc plus appel à son caractère historique et culturel qu'à son aspect artistique. Les jeux vidéo sont maintenant ancrés dans les musées, que ce soit d'importantes institutions ou dans des structures spécialisées. Cependant, ces musées ne reconnaissent pas le jeu vidéo dans sa globalité comme un domaine artistique. Mais si un jeu vidéo peut être art et est définitivement un objet culturel, alors les acquisitions et les musées spécialisés restent un pas de géant vers la reconnaissance universelle du jeu vidéo comme art, à l'instar du cinéma et de la bande-dessinée.

Plus récemment, les musées continuent de favoriser et de donner vie à cette relation particulière entre jeu vidéo et espace muséal. Du 22 mars au 5 novembre 2023 se tient l'exposition *Éternel Mucha* au Grand Palais Immersif. Né du Grand Palais et d'autres acteurs, le Grand Palais Immersif est un genre de lieu d'expositions nouvelles, tournées autour du thème du numérique. Dans le cadre de cette exposition rétrospective, le thème est centré autour de l'artiste tchécoslovaque Alfons Mucha, très actif en France durant la fin du XIX^e siècle et le début du XX^e. Représentant majeur du style Art nouveau³⁷⁹, il est principalement connu pour ses affiches et ses illustrations représentant des personnages féminins, aux

³⁷⁶ O. Le Guay, « Vers une reconnaissance du jeu vidéo comme patrimoine culturel », art cit.

³⁷⁷ P. Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? », art cit.

³⁷⁸ J. Zeid, *Art et jeux vidéo*, op. cit.

³⁷⁹ L'Art nouveau est un mouvement artistique apparu à la fin du XIX^e siècle et précédant l'Art déco, né au début du XX^e siècle. Ce style apparaît en réaction à l'industrialisation majeure du pays et propose principalement des œuvres aux courbes inspirées par des motifs de la nature, souvent végétaux. Nancy, à travers sa mondialement connue École de Nancy, est un foyer majeur de l'Art nouveau en Europe.

courbes et aux couleurs largement inspirées par la nature et à la typographie typique de l'Art nouveau. Dans cette exposition particulière, les œuvres de l'artiste sont affichées par des écrans aux formes et aux tailles diverses, tout en proposant des mouvements et des effets visuels qui donnent à voir une nouvelle appréciation de l'œuvre. Certains espaces sont aussi dotés de diffuseurs de parfums afin de proposer une expérience sensorielle au cœur des œuvres de Mucha en utilisant des odeurs faisant référence aux œuvres présentées. Or cet artiste a été très influent à son époque et l'est encore aujourd'hui. Son œuvre a largement inspiré des illustrateurs contemporains, des tatoueurs ou encore des dessinateurs de mangas, dont les travaux sont aussi mis à l'honneur dans l'exposition. Parmi les œuvres influencées par le travail de Mucha, il est possible de remarquer un lien assez important avec le monde du jeu vidéo. En effet, l'exposition propose d'observer des dessins de Yoshitaka Amano, artiste multidisciplinaire japonais dont les aquarelles caractéristiques ont donné naissance à l'esthétique maintenant célèbre de la saga des *Final Fantasy*. Plus loin, un focus est réalisé autour de la série *Arcane*³⁸⁰, série d'animation inspirée du jeu vidéo *League of Legends*³⁸¹, et dont certains décors de fond reprennent des dessins rappelant les femmes présentes sur les affiches de Mucha. Il est à noter aussi que lors d'une exposition précédente au même endroit, *Venise révélée*, une salle était aussi dédiée au jeu *Assassin's Creed II*, qui offre notamment la possibilité d'explorer la ville italienne durant la Renaissance italienne et dont l'ajout dans l'exposition permettait de nouvelles approches et comparaisons avec d'autres œuvres³⁸².

Au Centre Pompidou-Metz, du 10 juin 2023 au 15 janvier 2024 se tient l'exposition *Worldbuilding : Jeux vidéo et art à l'ère digitale*. Cette fois-ci dédiée au média vidéoludique, l'exposition part des principes développés par Johan Huizinga dans *Homo Ludens* et du constat mondial que plus d'un tiers des êtres humains jouent aux jeux vidéo. Cette exposition traite du jeu vidéo à travers les yeux de plusieurs artistes contemporains afin de multiplier les points de vue et les façons de percevoir le jeu vidéo. En effet, les artistes ont utilisé plusieurs formes d'expression dans le cadre de cette exposition, allant de la vidéo reprenant des codes vidéoludiques au jeu vidéo piraté et modifié et en passant par des jeux vidéo spécialement créés pour l'occasion. L'accent est mis sur la nature numérique du jeu vidéo et sa qualité de nouvelle forme d'art permettant des émotions, des formes d'action nouvelles mais aussi de tous nouveaux mondes. Réalisée par Hans Ulrich Obrist, directeur artistique de la Serpentine Gallery à Londres, ce dernier affirme la valeur artistique du jeu vidéo et l'intérêt qu'un espace culturel peut y porter en disant « Les jeux vidéo sont au XXI^e siècle ce que les films étaient au XX^e siècle et les romans au XIX^e siècle ». Cette phrase semble signifier non pas que ces formes d'art sont nées aux siècles mentionnés, mais qu'elles ont atteint leur maturité et leur forme majeure aux époques mentionnées³⁸³. Cependant, le jeu vidéo étant un média récent et évoluant rapidement dans ses formes et techniques, il semble audacieux d'affirmer que le jeu

³⁸⁰ *Arcane*, 2021, produite par Riot Games et réalisée par Fortiche Production.

³⁸¹ *League of Legends*, 2009, développé et édité par Riot Games.

³⁸² Agathe Hakoun, *Mucha à Paris : l'exposition immersive qui enchante les sens*, <https://www.connaissancedesarts.com/arts-expositions/art-nouveau/mucha-a-paris-lexposition-immersive-qui-enchante-les-sens-11181417/>, 31 mars 2023, (consulté le 16 avril 2023).

³⁸³ Centre Pompidou-Metz - Exposition *Worldbuilding. Jeux vidéo et art à l'ère digitale*, <https://www.centrepompidou-metz.fr/fr/programmation/exposition/worldbuilding>, (consulté le 16 mai 2023).

vidéo est arrivé à sa maturité finale au moment de la préparation de l'exposition, bien que cette affirmation puisse être considérée comme valide si le futur de ce média n'est pas pris en compte, au vu des formes et des contenus proposés largement généralisés par les studios de développement majeurs, sans compter les jeux indépendants qui sont fréquemment déroutants de nouveauté.

Du 13 avril au 15 septembre 2023 se tient l'exposition *Open Museum Jeu vidéo* au Palais des Beaux-Arts de Lille. L'exposition s'intègre dans le cadre de l'action « Open Museum » visant à engager un acteur ou un genre inattendu dans un musée. Ainsi, le musée de Lille s'est associé à Ankama, studio de jeux vidéo basé à Roubaix connu pour le jeu en ligne *Dofus* et ses bandes-dessinées³⁸⁴, séries animées et films qui développent l'univers du jeu, et à Spiders,



Figure 50 : au Palais des Beaux-Arts de Lille, une statue équestre est détournée par l'ajout d'un point d'exclamation, symbolisant les personnages donnant des quêtes dans le jeu *Dofus* et est entourée de bouftous, des créatures venant du même jeu.

studio français spécialisé dans les jeux de rôles, notamment *Steelrising*³⁸⁵, se déroulant durant une Révolution française uchronique où des automates existent. Ces deux studios français ont partagé leurs expériences et leurs réalisations afin de proposer un trajet sur les trois étages du musée pensé comme une progression narrative dans un jeu vidéo. Dans le hall d'entrée du musée, le joueur passe sous une arche en pierre décorée d'étranges symboles bleus. Cette arche est un « zaap », un portail permettant aux joueurs de *Dofus* de se rendre rapidement d'un point du monde à un autre. Ensuite, le joueur parcourt les salles du musée où les œuvres installées, peintures et autres sculptures, côtoient temporairement des œuvres des développements des jeux, comme des feuilles de *chara design* ou encore des *concept art*³⁸⁶. Régulièrement, des panneaux expliquent aux visiteurs les inspirations artistiques et historiques des designers tout en expliquant plus

³⁸⁴ *Dofus*, 2004, développé et édité par Ankama Games.

³⁸⁵ *Steelrising*, 2022, développé par Spiders et édité par Nacon.

³⁸⁶ Le *chara design* définit un dessin qui est généralement une étude préparatoire ou finie qui présente un personnage et son design selon plusieurs angles et positions afin d'avoir une vue d'ensemble de son apparence, notamment utilisée par les modélisateurs pour en créer un modèle en trois dimensions. Un *concept art* est un dessin qui sert de base aux modélisateurs pour réaliser un environnement, un bâtiment ou certains objets d'un jeu.

en profondeur certains concepts comme le *sound design*. Prévus comme un parcours pédagogique, l'exposition s'indique comme une entrée en matière dans le jeu vidéo, dont le niveau de compréhension est destiné à un public totalement néophyte au domaine vidéoludique. Ainsi, les explications sont très générales, n'emploient pas de jargon technique et ne présentent que peu de témoignages directs des acteurs des studios participants. Le dialogue entre les œuvres dites « classiques » et le monde du jeu vidéo est cependant pertinent, les visiteurs pouvant alors faire le lien entre sculpture et PNJ ou entre peinture et *concept art*. Cette exposition participe à la légitimation du jeu vidéo en tant qu'art dans un cadre reconnu et mis en relation avec d'autres arts. Il est cependant à noter que les installations traitent de la façon de concevoir un jeu. Un seul jeu vidéo est mis à disposition du public. Il s'agit de la reproduction de la salle du musée où se trouve l'écran et le visiteur peut contrôler le personnage principal de *Steelrising* et déambuler dans cet espace. Bien que réalisé pour l'occasion, cet extrait vidéoludique ne propose pas une grande interaction entre le visiteur et le médium. Ainsi, il semble important de préciser que si le concept de jeu vidéo est mis en avant dans cette exposition, ce n'est pas le cas de l'objet vidéoludique, où le visiteur pourrait lui-même s'y essayer, l'unique expérience proposée étant trop limitée³⁸⁷.

Un autre cas, hors d'un espace muséal classique concerne le récent jeu *Diablo IV*³⁸⁸. Pour la promotion de ce jeu, le studio de développement Blizzard a fait appel au peintre américain Adam Miller pour réaliser d'imposantes peintures représentant des scènes de l'univers du jeu. L'univers de la saga se déroulant dans un monde médiéval-fantastique et l'un des thèmes principaux étant la lutte des anges contre les démons de l'Enfer, les peintures furent affichées dans la chapelle des Jésuites de Cambrai afin de tourner une vidéo promotionnelle reprenant l'esthétique religieuse du jeu et son aspect médiéval, bien que le lieu ait été construit à la fin du XVII^e siècle³⁸⁹. Les peintures baroques ont été largement appréciées par les spectateurs et certains ayant reconnu l'église de Cambrai s'y sont rendus pour les observer. Devant l'engouement des fans, la ville de Cambrai a décidé d'ouvrir le lieu du 6 mai au 11 juin 2023 afin de permettre aux curieux d'observer les 220m² de fresques décorant notamment le plafond de la chapelle et étant considérées par le service ville d'art et d'histoire de Cambrai comme des œuvres d'art de grande valeur, indépendamment de l'aspect commercial de leur production. Des espaces sont aussi aménagés pour diffuser d'autres vidéos promotionnelles du jeu et proposer une scénographie plongeant les visiteurs dans l'ambiance sombre et oppressante du jeu³⁹⁰. Si l'évènement semble novateur au premier abord et intelligent d'un point de vue communicationnel, l'exposition *Dans l'ancre de Diablo* a cependant provoqué une polémique relayée par les médias locaux. Bien que le lieu ait été respecté dans son architecture lors de la mise en place des peintures et que la chapelle soit désacralisée depuis

³⁸⁷ Aurélien Defer, « La possibilité de Lille, le jeu vidéo fait son entrée au Palais des Beaux-Arts de la ville du Nord », *JV*, mai 2023, n° 100, mai 2023p. 12-13p.

³⁸⁸ *Diablo IV*, 2023, développé et édité par Blizzard Entertainment.

³⁸⁹ Diablo FR, *Diablo IV | Bêta - Film en Live Action*, <https://www.youtube.com/watch?v=hLNKTgDp3Sg>, 6 mars 2023, (consulté le 16 mai 2023).

³⁹⁰ Pauline Thurier, *Entrez dans l'univers du jeu vidéo Diablo IV en visitant la chapelle des Jésuites à Cambrai*, <https://france3-regions.francetvinfo.fr/hauts-de-france/nord-0/cambrai/entrez-dans-l-univers-du-jeu-video-diablo-iv-en-visitant-la-chapelle-des-jesuites-a-cambrai-2765122.html>, 3 mai 2023, (consulté le 16 mai 2023).

1905 et serve de lieu d'exposition à plusieurs évènements culturels et artistiques, deux associations se sont indignées de cet évènement. Cambrai Patrimoine et Touche pas à ma statue sont deux associations de défense du patrimoine, la première ciblant ses actions à Cambrai et la seconde étant basée en Vendée. Antoine Grosjean, représentant de Cambrai Patrimoine y défend que l'exposition ne soit qu'une opération commerciale visant à exploiter un lieu sacré à des fins honteuses. Il avance le fait qu'une exposition en l'honneur de la figure du diable soit un manque de respect envers les jésuites enterrés dans la chapelle. Les deux associations ont manifesté le jour de l'ouverture de l'exposition dans le but de sensibiliser la population à leur cause³⁹¹. Outre le fait que la ville de Cambrai se soit exprimée pour réfuter les propos des associations, le journal *La Voix du Nord* a aussi pointé du doigt que les deux associations sont intimement liées par leurs membres à l'association Action Française, mouvement politique local d'extrême-droite, nationaliste, anti-républicain, antidémocrate et royaliste. Si Antoine Grosjean assure que la manifestation est uniquement le résultat des associations de défense du patrimoine, l'action est cependant soutenue par Gérard Philippe, conseiller municipal membre du parti d'extrême-droite Reconquête !³⁹².

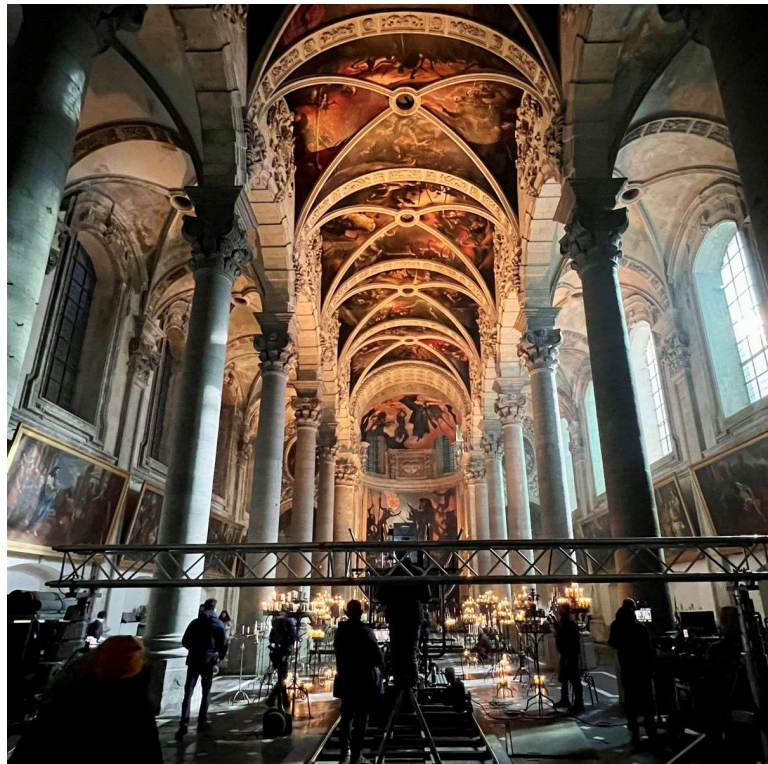


Figure 51 : la chapelle des Jésuites de Cambrai a été décorée des murs au plafond de peintures et de fresques pour la promotion de Diablo IV.

Enfin, bien que la Bibliothèque nationale de France ne soit pas un musée, elle n'en reste pas moins un lieu majeur de la culture et du patrimoine en France. Or, depuis une trentaine d'années, la BnF est chargée du dépôt légal des jeux vidéo en France. Dans un article paru dans le magazine de l'institution, *Chroniques*, la question de la conservation des jeux se pose. Car conserver un jeu n'est pas que conserver une cartouche ou un CD, cela implique aussi de conserver les consoles compatibles, les manettes et autres périphériques appropriés. Le défi est de taille avec ces machines dont l'obsolescence est inévitable, sans oublier que de

³⁹¹ Pauline Thurier, *Jeu vidéo « Diablo IV » présenté dans une chapelle désacralisée : « une vraie offense à la religion catholique » pour des opposants à l'évènement*, <https://france3-regions.francetvinfo.fr/hauts-de-france/nord-0/cambrai/des-militants-s-opposent-a-l-exposition-des-peintures-du-jeu-video-diablo-iv-dans-une-chapelle-desacralisee-a-cambrai-2766518.html>, 4 mai 2023, (consulté le 8 mai 2023).

³⁹² Antoine Maes, *Des membres de l'Action Française derrière la manifestation contre l'exposition Diablo à Cambrai*, <https://www.lavoixdunord.fr/1324074/article/2023-05-05/des-membres-de-l-action-francaise-derriere-la-manifestation-contre-l-exposition>, 5 mai 2023, (consulté le 16 mai 2023).

nombreux jeux sont aujourd’hui partiellement ou entièrement dématérialisés et demandant une connexion internet. Afin de constituer ces archives, la BnF s’occupe aussi de conserver des exemplaires de différents magazines spécialisés mais aussi des traces numériques à travers des articles de blogs, de forums ou encore des émissions visibles sur YouTube, Twitch ou Dailymotion qui permettent de conserver une captation d’une partie de jeu. Ces « archives de la jouabilité » sont aussi agrémentés de témoignages de joueurs et d’expériences de ces derniers, faisant partie du contexte immatériel dont le jeu vidéo dépend³⁹³. Ces questions de conservation concernant plusieurs formats très différents ont fait l’objet d’une journée d’étude animée le 12 mai 2023 à la Bibliothèque nationale de France. La journée s’est notamment penchée sur comment documenter l’étude des jeux vidéo et la valeur de la vidéo comme témoignage pour ce domaine. Étaient invités des auteurs spécialisés, de nombreux enseignants-chercheurs, des acteurs du monde patrimonial et culturel et même un créateur de contenu connu pour son implication dans la valorisation du jeu vidéo³⁹⁴. De plus, la BnF organise fréquemment des séances de conférences autour de la conservation de ces objets mais aussi de leur histoire et de leur évolution à travers les dernières décennies³⁹⁵.

Le jeu vidéo et l’espace muséal se rapprochent de plus en plus au fil du temps. Le jeu vidéo est reconnu comme objet culturel et parfois comme art par ces institutions. Il est même devenu un outil pour ces musées qui peuvent partager leurs œuvres et leurs connaissances à travers des jeux, afin de rendre l’apprentissage ludique. Il faut cependant noter que, dans le domaine muséal et culturel, certains jeux sont certes reconnus pour leur valeur artistique mais que ce n’est pas le cas du domaine vidéoludique de manière globale. Le jeu vidéo peut parfois être le sujet principal d’une exposition mais peut aussi permettre de créer des liens avec d’autres formes d’art ou d’artistes à travers des jeux d’influence. Pas encore exempt de toute forme de polémique, l’opinion publique semble cependant favorable à l’intégration des jeux vidéo dans les lieux culturels et patrimoniaux. À noter aussi, le récent projet du créateur de contenu Tev, passionné de jeux anciens et ayant décidé de collaborer avec le propriétaire de la plus grande collection de jeux vidéo au monde afin de réaliser le projet de fonder un musée dédié aux jeux vidéo en France³⁹⁶. Si le projet semble grandiose et de bonne volonté, des professionnels du milieu culturel soulignent cependant les implications techniques, financières et concrètes que sont la gestion d’un musée si particulier³⁹⁷. Néanmoins, le projet mérite d’être surveillé de près, qu’il soit un échec ou une réussite, cette expérience pourrait servir de cas d’étude à la compréhension de la place du jeu comme objet à patrimonialiser. En somme, l’association entre jeux vidéo et musées semble avoir tout un champ de possibilités à explorer afin que les deux partis tirent le meilleur de cette fusion. Une de ces possibilités peut

³⁹³ David Benoist, *La mémoire des jeux vidéo*, <https://www.bnf.fr/fr/la-memoire-des-jeux-video>, (consulté le 8 mai 2023).

³⁹⁴ *Comment préserver et étudier les jeux vidéo... sans y jouer ?*, <https://www.bnf.fr/fr/agenda/comment-preserver-et-etudier-les-jeux-video-sans-y-jouer>, 12 mai 2023, (consulté le 16 mai 2023).

³⁹⁵ *Les Rendez-vous du jeu vidéo*, <https://www.bnf.fr/fr/agenda/les-rendez-vous-du-jeu-video>, 17 janvier 2023, (consulté le 16 mai 2023).

³⁹⁶ Ici Japon Corp., *On va avoir besoin de toute votre aide*, <https://www.youtube.com/watch?v=pgK4pb8F1gI>, 1 février 2023, (consulté le 16 mai 2023).

³⁹⁷ Paige, *Paige sur Twitter*, https://twitter.com/Petite_Paige/status/1620795660990832641, 1 février 2023, (consulté le 16 mai 2023).

se retrouver dans le cadre de la médiation culturelle, où le jeu vidéo se démarque déjà par ses nombreuses qualités.

3. Le jeu vidéo comme support à une nouvelle forme de médiation culturelle

Le jeu vidéo a désormais sa place dans un musée. C'est par le biais de prestigieuses institutions que ce fait est maintenant indiscutable. Le jeu vidéo y est alors principalement son propre sujet, servant à démontrer les technologies vidéoludiques et l'histoire de ce domaine. Mais est-il possible d'imaginer le jeu comme objet permettant l'apprentissage d'autres domaines ? Les *serious games* ont été cités plus tôt et sont un exemple de réponse à cette question. Ces derniers peuvent servir de support d'apprentissage pour des domaines variés, notamment des sujets scolaires. Cependant, leur aspect sérieux et éducatif se fait au profit d'une part de ludicité et de divertissement. Il semble donc intéressant de se demander quelle forme peut prendre un jeu à portée éducative. Plus précisément dans le cadre d'un apprentissage en relation avec l'histoire, le patrimoine et la culture, il est possible de mentionner le cas de la saga *Discovery Tour*. Mais il peut aussi être pertinent d'observer de quelle manière des jeux qui sont, à l'origine, exempts d'une quelconque portée pédagogique peuvent être détournés à des buts médiatifs. Ces nouveaux outils de médiation permettent de nouvelles méthodes de découverte et d'explication de certains concepts artistiques, culturels ou patrimoniaux.

La saga des *Discovery Tour* est une trilogie de jeux vidéo développée et éditée par Ubisoft. Ce sont des jeux historiques à but pédagogique et éducatif. Il existe à ce jour trois opus : *Ancient Egypt*³⁹⁸, *Ancient Greece* et *Viking Age*³⁹⁹, portant respectivement sur l'Égypte à l'époque de Jules César, la Grèce durant la Guerre du Péloponnèse et sur les invasions vikings en Angleterre au IX^e siècle. Ces jeux sont à l'origine tirés de la saga des *Assassin's Creed*, ces jeux d'action-aventure connus pour se dérouler dans un cadre historique déjà cités à plusieurs reprises. Pour la création des trois derniers opus, *Origins*, *Odyssey* et *Valhalla*⁴⁰⁰, de nombreux chercheurs, historiens et archéologues ont été sollicités afin de pouvoir reproduire les lieux des jeux à l'époque voulue. Que ce soit pour reconstituer la bibliothèque d'Alexandrie, le Parthénon ou la Londres du IX^e siècle, soit Lunden, les développeurs du jeu ont pu bénéficier des dernières recherches historiques et archéologiques afin de proposer des reconstitutions largement fidèles aux connaissances actuelles. Il est cependant à noter que le but premier des jeux n'est pas une reproduction fidèle et complète des lieux. La notion de *gameplay*, donc d'amusement, est considérée comme plus importante que la fidélité historique, ce qui amène parfois à quelques modifications esthétiques ou pratiques de certains lieux pour le bien du jeu et du divertissement recherché. Les deux premiers jeux proposent des visites guidées, accompagnées d'un narrateur expliquant des sujets d'art, de culture ou des faits historiques,

³⁹⁸ *Discovery Tour: Ancient Egypt*, 2018, développé et édité par Ubisoft.

³⁹⁹ *Discovery Tour: Ancient Greece*, 2019, développé et édité par Ubisoft ; *Discovery Tour: Viking Age*, 2021, développé et édité par Ubisoft.

⁴⁰⁰ *Assassin's Creed Odyssey*, 2018, développé et édité par Ubisoft ; *Assassin's Creed Valhalla*, 2020, développé et édité par Ubisoft.

le tout illustré par des photos de fouilles, des plans de temples ou autres illustrations pertinentes. Le deuxième, *Ancient Greece*, ajoute des questionnaires à la fin de ses visites et propose des points d'intérêt à visiter soi-même. Par exemple, l'opus se déroulant en Égypte propose une visite sur la compréhension, la découverte et l'interprétation des hiéroglyphes par Jean-François Champollion aussi bien qu'à propos du personnage de Cléopâtre ou des équipements militaires romains. En Grèce, il est possible d'apprendre comment le vin ou une teinture était réalisé au siècle de Périclès ou alors de découvrir les origines des Jeux Olympiques dans la ville d'Olympie. *Viking Age* propose un fonctionnement différent, à travers une narration d'histoires du point de vue d'un noble britannique, d'un moine chrétien et d'un marchand danois, plus dans une optique de reconstitution accompagnée de textes que de visites commentées.

Les trois jeux ont d'abord été distribués gratuitement aux joueurs possédant déjà le jeu *Assassin's Creed* original puis vendus en *standalone*, principalement à destination d'institutions pédagogiques et culturelles. Le but principal de cette saga est de proposer un jeu ludique et interactif qui permet l'apprentissage de sujets historiques, patrimoniaux et culturels, en plus de rendre hommage aux travaux des chercheurs. Afin de promouvoir ces jeux et améliorer leur portée culturelle, Ubisoft, le studio de développement à l'origine de la saga, s'est associé au Ministère de la Culture et à la Villette afin de fournir des clés de leurs trois jeux éducatifs pour qu'ils puissent servir de support à la médiation dans les Micro-Folies⁴⁰¹. Il est important de souligner la volonté d'Ubisoft de ne pas promouvoir des animations autour du *Discovery Tour* en mentionnant la saga des *Assassin's Creed*. En effet, les deux jeux ne possèdent pas le même PEGI⁴⁰², la version action-aventure étant déconseillée aux moins de 18 ans tandis que la version pédagogique s'adresse aux plus de 12 ans pour l'Égypte et aux plus de 7 ans pour la Grèce et les Vikings.

⁴⁰¹ Une clé d'un jeu est une clé digitale. C'est une série de chiffres et/ou lettres qui forment un code unique. Une fois ce code saisi sur une console ou une plateforme de distribution de jeux vidéo, le jeu est ajouté au compte du possesseur. Dans le cas de collaborations entre des studios de jeux et des institutions, ou plus généralement faisant partie de la dématérialisation du jeu vidéo, les clés permettent le don et la vente de nombreux jeux en évitant la livraison des boîtes de jeux et des DVD ; Les Micro-Folies sont des musées numériques portés par une collaboration entre la Villette et le Ministère de la Culture et s'installant dans des lieux culturels déjà existants. Ils utilisent de nombreuses technologies telles que la numérisation, la réalité virtuelle et maintenant le jeu vidéo pour réaliser des actions de médiation culturelles à destination de tous les publics.

⁴⁰² *Pan European Game Information*, système d'évaluation européen, catégorise des âges minimums recommandés pour les joueurs.

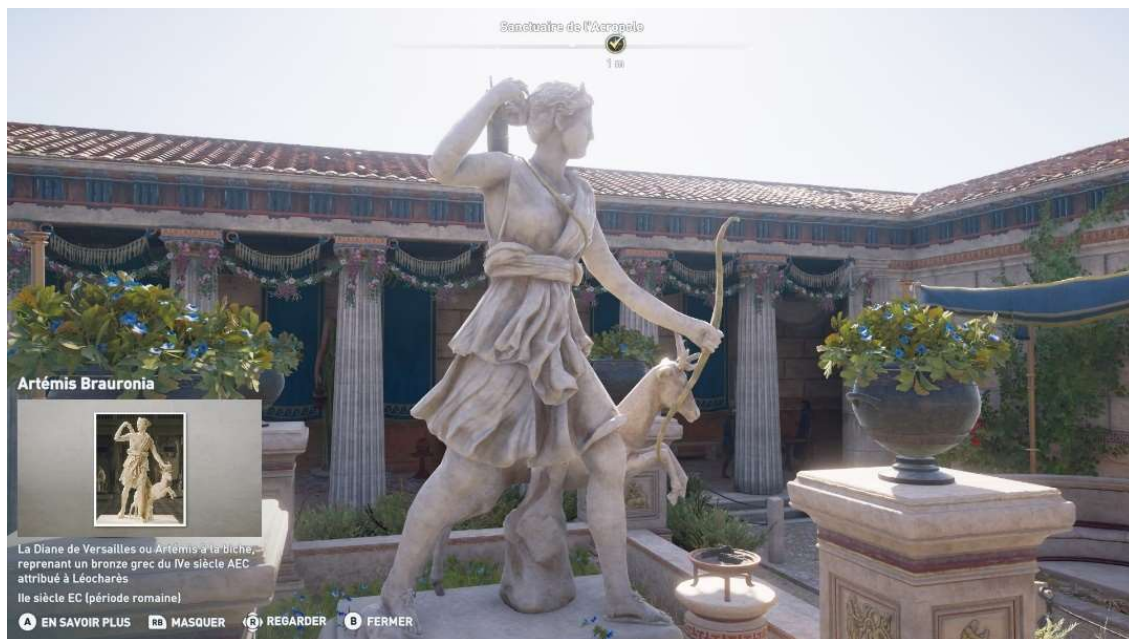


Figure 52 : l'Artémis Brauronia de l'Acropole d'Athènes dans le Discovery Tour: Ancient Greece, accompagnée d'une illustration et d'un texte explicatif de l'œuvre et des recherches archéologiques.

Le médiateur est invité à prendre en main le jeu et à le découvrir par lui-même afin de se l'approprier. Une fois que le jeu est exploré et son potentiel compris, le médiateur doit créer une animation qui transforme le jeu en outil ludique d'apprentissage et de partage des connaissances. Les idées sont nombreuses et peuvent prendre la forme d'une conférence ou encore d'un atelier. Dans les faits, les publics reçus sont nombreux, allant de groupes scolaires lors des heures de cours à des adultes reçus généralement en soirées. Une conférence voit le médiateur garder la manette en main et proposer diverses visites qu'il commente en direct et agrmente de détails historiques ou culturels pertinents. Il peut aussi se servir de l'importante base de données à sa disposition pour effectuer des comparaisons entre les œuvres vues dans le jeu et des œuvres réelles partagées sur le réseau des Micro-Folies. Il existe aussi la possibilité d'installer le jeu sur plusieurs machines et de laisser l'exploration libre aux visiteurs tout en guidant et aidant les personnes n'ayant pas les connaissances nécessaires pour la manipulation d'un jeu vidéo. Ces deux idées peuvent être assemblées pour proposer des conférences participatives où le public possède et se partage la manette tandis que le médiateur commente et réagit aux commentaires du jeu ou aux endroits visités. Des ateliers thématiques peuvent aussi être proposés à travers un thème défini qui guidera l'exploration du jeu suivi d'une activité manuelle dans le même thème comme la création de marque-pages en égyptien ou la création de monnaies antiques à l'aide d'une badgeuse. De nombreuses autres possibilités sont envisageables, leur réalisation ne tenant qu'au bon vouloir des médiateurs présents dans les Micro-Folies.

La saga des *Discovery Tour*, malgré son PEGI classé à 7 et 12, s'adresse en réalité plus à un public adolescent et adulte pour l'aspect de médiation culturelle. De nombreux thèmes sont abordés, allant du rôle de la femme dans l'Antiquité à des conflits géopolitiques marquants de l'histoire, en passant par des récits de mythes. La plupart des sujets sont de fait trop exigeants pour leur public cible, des enfants en dessous d'une dizaine d'années. Or, les

jeux tendent à passer sous silence des explications qui semblent cruciales pour les publics les plus néophytes, que ce soit l'identité de personnages majeurs de chaque époque ou bien des termes en langue étrangère relatifs à l'urbanisme ou à l'architecture. De fait, il peut sembler intéressant, voir nécessaire, de reformuler le public cible selon l'action réalisée avec le jeu. Car le public jeune reste un public potentiel du jeu, il nécessite cependant une prise en main différente. Ce qui semble le plus efficace reste la prise en main en autonomie du jeu par l'enfant, potentiellement accompagné du médiateur pour comprendre comment se déplacer dans le monde du jeu et recevoir de l'aide si le personnage se retrouve perdu ou bloqué. Ainsi l'enfant peut, même sans comprendre l'aspect historique du jeu, explorer des villes du passé et observer la géographie de vieilles nations. L'utilisation de l'aigle domestique permet aussi de prendre un large point de vue, fonctionnant particulièrement bien avec ce jeune public⁴⁰³. Les plus âgés peuvent cependant profiter de cette même activité tout en comprenant les enjeux historiques et culturels du jeu et ainsi apprécier les paysages tout en comprenant mieux le contexte. Ils peuvent aussi évidemment s'essayer eux-mêmes aux diverses visites du jeu et recevoir des commentaires plus détaillés et construits sur certains aspects définis par le jeu.

Pour un public plus âgé, il faut recevoir deux catégories : les personnes familières des jeux vidéo et celles qui ne le sont pas. Les premières prennent sans mal la manette et acquièrent rapidement les bases du déplacement et du contrôle du personnage, ce qui est automatique quand la personne connaît déjà la saga des *Assassin's Creed*. L'aspect technique ne pose donc aucun soucis et la personne peut alors profiter pleinement de l'expérience, nécessitant tout de même parfois la présence du médiateur pour commenter et expliquer les termes qui peuvent poser quelques problèmes de compréhension. Ce public déjà à l'aise avec le domaine vidéoludique profite alors de sa curiosité pour jouer à un jeu, parfois familier, d'une façon nouvelle où l'exploration est récompensée par du savoir partagé par le jeu. L'échange avec le médiateur est alors engagé très facilement autour d'autres jeux vidéo ou d'autres possibilités de médiations culturelles à l'aide d'autres jeux.

Pour le public adulte n'ayant pas l'habitude de jouer aux jeux vidéo, la barrière technique est la même que pour les jeunes enfants. Une étape primordiale est de pouvoir leur expliquer de manière simple et rapidement assimilable les contrôles de base afin de pouvoir se déplacer par soi-même⁴⁰⁴. Il faut ensuite les accompagner pour aider à la compréhension des menus des visites et des boutons à appuyer pour passer aux étapes suivantes. Une fois la barrière technique dépassée, le public curieux et intéressé est d'autant plus surpris par la qualité des reproductions et les savoirs transmis par le jeu. La vue d'aigle est là encore un atout considérable de ces jeux, provoquant facilement l'émerveillement du public quel qu'il

⁴⁰³ Le jeu propose, venant du jeu original, la capacité de contrôler un aigle survolant la position du personnage incarné, ce qui permet d'avoir une vue large et panoramique du paysage et de l'univers du jeu, offrant un nouveau point de vue pour observer les lieux.

⁴⁰⁴ A cela il est important d'ajouter qu'une compréhension parfaite de la manette est inutile. Voir un visiteur se déplacer avec difficulté fait aussi partie de l'expérience et est souvent source d'amusement pour l'ensemble des spectateurs, ce qui améliore l'ambiance de la conférence, sous réserve que la personne tenant la manette s'amuse elle aussi de ses difficultés, ce qui est généralement le cas.

soit. Il faut cependant aussi noter l'existence d'un non-public, ne portant pas d'intérêt au sujet. Ce sont généralement des parents, prétextant une mauvaise compréhension de l'univers vidéoludique pour amener leurs enfants à l'évènement sans pour autant y prendre part. Il semble logique que l'attrait de ce public récalcitrant puisse être considéré comme l'objectif final de ces démarches de médiations culturelles et interactives.

Si cet outil est récent et a effectivement un but pédagogique, de nombreux jeux ne portent pas ce projet pédagogique. Cependant, grâce à des jeux d'influences et parfois directement par des actions de certains joueurs, certains jeux peuvent se voir doter d'un nouveau rôle pédagogique, explicatif ou médiatif. Les jeux deviennent alors plus qu'un outil de divertissement, ils deviennent un relais entre des médiateurs préparant des activités et sélectionnant les jeux pertinents pour leur propos et un public qui se voit proposer une nouvelle manière d'appréhender des connaissances par un moyen ludique et souvent participatif. Plusieurs évènements de ce genre sont à noter, notamment et récemment au sein du musée des Beaux-Arts de Nancy, à l'occasion de l'exposition *Architectures Impossibles*. L'exposition qui s'est déroulée du 19 novembre 2022 au 19 mars 2023 portait son regard sur des représentations d'architectures imaginées et dont les concepts se confrontaient à la réalité physique et technique de l'architecture. En ce sens, certaines œuvres exposées reprenaient des concepts déjà évoqués, notamment celui de l'architecture non-euclidienne, lorsqu'il était question de l'architecture dans le jeu vidéo. Des œuvres d'Escher y étaient d'ailleurs exposées. Or, cette exposition s'est vue doter d'un espace médiation. Partie intégrante de l'exposition, le lieu proposait des jeux de constructions à l'aide de bâtons magnétiques et planches découpées ainsi que des bandes dessinées et autres ouvrages accessibles illustrant des références développées durant l'exposition. Mais cet espace, et ce pour la première fois dans l'histoire du musée, proposait aussi une sélection de quelques jeux vidéo en rapport avec le sujet de l'exposition. Un total de sept jeux étaient disposés à disposition du public, chacun étant accompagné de sa fiche expliquant les contrôles et le but du jeu. Cinq étaient installés sur trois ordinateurs tandis que deux jeux étaient installés sur une tablette et des rotations étaient effectuées pour permettre aux visiteurs de tester les différents jeux. Sur tablette étaient proposés *Q*Bert* et *Monument Valley*, deux jeux mentionnés précédemment justement pour leur esthétique et architecture matériellement impossible. Sur ordinateurs, quatre jeux étaient en rotation : *Fez*⁴⁰⁵, *Fragment of Euclid*⁴⁰⁶, *Antichamber* et *Manifold Garden*⁴⁰⁷. Si *Antichamber* a déjà été cité dans ce travail et exploité pour lui aussi illustrer une architecture non-euclidienne, tous ces jeux sont effectivement des exemples d'univers vidéoludiques où les lois de l'espace, de la gravité, du point de vue, de la relativité et de la perspective sont remises en cause. Dans *Manifold Garden*, un point important du jeu se trouve dans sa gestion de la gravité et de la téléportation. Une porte ne mène pas à la salle qui se trouve physiquement derrière. Le joueur doit cumuler les informations qu'il obtient en se déplaçant sans pour autant perdre les références obtenues à cause de la gravité changeante dès qu'il s'approche d'un mur. L'architecture est alors

⁴⁰⁵ *Fez*, 2012, développé par Polytron Corporation et édité par Microsoft Studios.

⁴⁰⁶ *Fragment of Euclid*, 2017, développé et édité par NuSan.

⁴⁰⁷ *Manifold Garden*, 2020, développé et édité par William Chyr Studio.

subvertie et le joueur apprend vite à ne pas croire connaître son environnement avant de s'y être perdu quelques fois. Pour autant, le défi d'un jeu de ce genre est d'arriver à déstabiliser le joueur sans pour autant le perdre, le jeu doit rester un moment divertissant et les effets physiques particuliers doivent alimenter la curiosité du joueur et non sa frustration⁴⁰⁸. Ainsi, le choix de ces jeux comme outils de médiation pour une telle exposition relève de l'accompagnement ludique. Les jeux n'ont pas remplacé les œuvres et ne les ont pas encore techniquement rejointes mais permettent de proposer aux visiteurs un espace ludique, pédagogique et surtout actif tout en offrant un nouveau moyen d'apprécier, d'illustrer et aussi d'expérimenter les concepts évoqués par l'exposition. La qualité interactive du jeu vidéo est ici largement mise en avant pour attirer le visiteur à découvrir les concepts mathématiques et géométriques qu'il ne peut modifier sur un tableau ou un dessin.



Figure 53 : un des paysages construit par le Studio 3DxC pour l'exposition Architectures Impossibles, inspiré par une des œuvres exposées.

Le dernier jeu sur ordinateur de l'espace de médiation n'était pas en rotation. Ce jeu permanent était *Minecraft*. En effet, le musée des Beaux-Arts de Nancy a fait appel au Studio 3DxC pour réaliser une carte spécifiquement conçue pour l'exposition. Le Studio 3DxC est un collectif d'étudiants et anciens étudiants en architecture de Nancy dont la naissance remonte à 2017 sous la direction de Christophe Huon, enseignant à l'École d'Architecture de Nancy. L'association se spécialise dans la confection de cartes *Minecraft*, aussi appelées *maps*, pour illustrer des concepts architecturaux et effectuer diverses actions de médiation. Dans le cadre de l'exposition, ils ont ainsi été commissionnés pour reproduire cinq œuvres présentes dans l'exposition dans le jeu *Minecraft*. Les œuvres, des dessins et des peintures, prennent alors vie en trois dimensions dans le jeu. Un effort d'imagination a été réalisé par les architectes pour imaginer l'environnement autour du point de vue représenté dans l'œuvre afin de

⁴⁰⁸ Sébastien Genvo et Guillaume Grandjean, « Conférence "Jeux vidéo et architectures impossibles" ».

proposer un univers cohérent, que le visiteur peut alors explorer à sa guise. La carte est pensée comme un *escape-game*⁴⁰⁹. Le joueur commence dans une reproduction de la salle de médiation puis traverse une reproduction d'un des tableaux pour se faire téléporter dans la reproduction en trois dimensions de la dite œuvre. Il doit ensuite trouver son chemin dans le paysage pour trouver un moyen de se rendre dans l'œuvre suivante et ainsi de suite. Une prison de Piranèse ou encore le Cénotaphe de Boullée prennent ainsi vie dans le jeu et le visiteur⁴¹⁰, après avoir vu les œuvres réelles, peut maintenant les explorer de l'intérieur. À nouveau, le musée utilise la qualité interactive du jeu vidéo pour proposer au visiteur une manière alternative d'apprécier certaines œuvres. Le choix de *Minecraft* pour ce genre d'initiative reflète bien la liberté de création que le jeu offre et la simplicité de la prise en main du jeu pour tous types de visiteurs. Cet exemple cumule donc jeu vidéo, médiation, pédagogie, ludologie et création *in game* pour proposer un nouveau complément à une exposition d'art dans une importante institution.

Enfin, il est aussi possible de citer d'autres exemples de cas où le jeu vidéo sert un but de médiation et ce hors d'une quelconque institution culturelle. C'est notamment le travail d'Olivia Sadier, médiatrice et animatrice spécialisée dans l'éducation aux images en Lorraine⁴¹¹. Se servant du jeu vidéo comme d'un outil de médiation, elle anime différents ateliers autour de divers thèmes. L'objectif récurrent de chaque atelier est toujours de faire découvrir une œuvre. Après une rapide présentation du jeu et de l'histoire de sa création, la manette est donnée aux joueurs et cette dernière change régulièrement de mains afin de faire participer un maximum de personnes. Durant la phase de jeu, Olivia Sadier pose aussi des questions sur le ressenti en jeu du public, afin de favoriser l'échange. Elle leur demande ce qu'ils aiment ou non, ce qu'ils comprennent du jeu et d'autres questions du genre. Si le jeu propose une énigme ou une quelconque difficulté, il est important que ce soit le public, par entraide, qui résolve l'énigme et non la médiatrice, faisant encore une fois appel à l'échange pour dynamiser l'atelier. Ce partage lors de la découverte d'un jeu renforce fortement le plaisir éprouvé par l'ensemble des joueurs. Dans le cadre d'un atelier pour inviter à la découverte du jeu vidéo, Olivia Sadier propose notamment le jeu *Chicory: A Colorful Tale* afin de proposer un jeu qui s'éloigne des canons du réalisme et des productions des studios majeurs de l'industrie⁴¹². Le jeu se déroule dans un univers monochrome habité par de petits personnages anthropomorphes. Le protagoniste peut néanmoins peindre le décor avec son pinceau et résoudre des énigmes de cette manière. Le jeu tourne autour d'une histoire

⁴⁰⁹ Un *escape-game*, ou jeu d'évasion, est un jeu de rôle grandeur nature où un groupe de personnes doivent sortir d'une salle ou d'un ensemble de salles en résolvant diverses énigmes à l'aide des objets et indices présents dans la salle. Il est intéressant de noter que ce genre de jeu a d'abord été inspiré par les jeux vidéo du genre *escape the room*, fonctionnant sur le même principe.

⁴¹⁰ Giovanni Battista Piranesi, *Carceri d'invenzione*, vers 1760, planche XI, Nancy, musée des Beaux-Arts ; Étienne Louis Boullée, *Coupe du Cénotaphe*, projet n°15, planche n°14, non daté [autour de 1780], encre noire, lavis brun-gris sur papier, Bibliothèque nationale de France

⁴¹¹ Sadier, *Médiatrice Culturelle*, <https://oliviasadier.wixsite.com/olisadier>, (consulté le 24 mai 2023) ; La majeure partie des propos qui suivent viennent d'échanges directs avec Olivia Sadier et de son mémoire, Olivia Sadier, *Pour une éducation au jeu vidéo Les médiations vidéoludiques et l'éducation aux images*, Mémoire, Université de Lorraine, Metz, 2022, 178 p.

⁴¹² *Chicory: A Colorful Tale*, 2021, développé et édité par Greg Lobanov.

racontée sans combats et à travers des énigmes simples qui traitent de sujets comme le manque de confiance, la légitimité ou encore les doutes que peuvent éprouver les artistes. Très bien reçu par la critique, ce jeu permet de faire découvrir à tous types de publics un jeu indépendant qui sort de l'ordinaire tout en abordant des questions propres aux domaines artistiques à travers les artistes eux-mêmes. Elle a aussi utilisé le jeu *Creaks* pour son intervention au Festival du Film d'Animation de Metz en février 2023⁴¹³. Les thèmes du festival étaient le *stop motion* et les travaux du réalisateur Tim Burton⁴¹⁴. Or, *Creaks* est un jeu tchèque réalisé par des artistes diplômés des Beaux-Arts de Prague et qui ont réalisé le jeu à l'aide de dessins traditionnels ensuite animés à l'aide de logiciels. Le jeu présente des couleurs sombres et mornes tandis que l'ambiance générale du jeu est celle d'un endroit sinistre et onirique, correspondant très bien aux thèmes et univers développés dans les œuvres de Tim Burton. Là encore, les joueurs se passent régulièrement la manette et échangent afin d'avancer dans le jeu. Le public comptait principalement des enfants, leurs parents et de jeunes adultes, la communication se faisait alors entre différentes générations et entre personnes ne se connaissant pas.

Le jeu vidéo a trouvé sa place en tant qu'outil de médiation. S'il ne peut définitivement pas remplacer un cours d'histoire ou la visite d'une exposition, le jeu vidéo peut cependant jouer plusieurs rôles. Il peut être vu comme une porte d'entrée vers une discipline, alimentant la curiosité du joueur pour un nouveau sujet ou encore comme un complément à un sujet décrit, afin de l'observer d'une nouvelle manière que seul le jeu vidéo permet. Que le jeu en question soit prévu à un but pédagogique ou non, il est rare qu'il soit parfaitement adapté à tous les publics, notamment aux publics peu habitués aux jeux vidéo. Néanmoins, lors d'événements rassemblant plusieurs participants, il est important de noter que l'effet de groupe amène généralement l'ensemble des joueurs à participer de manière active, qu'ils soient joueurs réguliers ou non. Les joueurs réguliers peuvent justement guider et aider ceux qui découvrent parfois pour la première fois une manette de console. Les jeux vidéo fonctionnent avec un public large, allant des enfants à leurs parents, voire grands-parents, en passant par les adultes familiers du monde vidéoludique. Il semble important de préciser que le ressenti global est largement positif de la part du public à chaque événement similaire et que la place du jeu vidéo comme objet culturel ou comme outil de médiation présente un grand intérêt futur. Son amélioration pourra amener à de nouvelles formes de médiations ludiques pouvant toucher des publics plus divers et jusque-là parfois inaccessibles.

⁴¹³ *Creaks*, 2020, développé et édité par Amanita Design.

⁴¹⁴ Le *stop motion*, ou animation en volume, est une technique cinématographique utilisant des objets réels pris en photos. Les objets sont légèrement bougés à chaque prise et l'ensemble des photographies résulte en une vidéo légèrement saccadées qui donne l'impression que les objets bougent d'eux-mêmes.

III. Le jeu vidéo en tant que support à une expression artistique d'un genre nouveau

A. L'expression du joueur

1. La création artistique au sein du jeu

Grâce au caractère interactif des jeux vidéo, il est possible pour le joueur d'interagir avec son environnement. Parmi ses nombreuses interactions, certains jeux, généralement des *sandbox*, permettent au joueur de modifier cet environnement en le transformant ou en y créant de nouveaux éléments. Que ce soit à travers l'usage de peinture, l'assemblage d'éléments ou à l'aide d'outils mis à disposition par le jeu ou des sources extérieures, les joueurs peuvent se servir du jeu comme d'un support à leur expression artistique. Certains jeux vidéo peuvent, d'une certaine manière, être considérés comme une toile laissant au joueur tout un espace pour son expression personnelle. Cette création artistique peut prendre de nombreuses formes, les plus notables étant des architectures, des sculptures, des musiques ou encore des photographies. Il est important de noter qu'il est ici question de créations se situant dans le jeu et dans le cadre des outils et possibilités déjà présents dans celui-ci.

Minecraft, facilement reconnaissable à ses graphismes voxels⁴¹⁵, propose de générer procéduralement un monde d'une superficie d'environ 4 096 km², soit neuf millions de fois la surface de la Terre⁴¹⁶. Sur ce terrain de jeu à la superficie absurdement grande, le joueur peut librement empiler des blocs divers et variés afin de construire ce qu'il désire. Le jeu propose en effet plusieurs modes de jeu, ou *gamemodes*. Les plus importants étant le mode survie, où le joueur doit gérer sa faim et sa santé tout en fabriquant des outils et des armes pour se protéger et explorer son environnement, et celui qui est particulièrement intéressant dans ce cas, le mode créatif. Ce dernier permet au joueur de façonner le monde dans lequel il est de manière totalement libre. Il n'a pas de barre de vie, les ennemis ne l'attaquent pas, peut détruire son environnement à volonté pour faire de la place ou le reconstruire, peut voler pour parcourir de grandes distances rapidement, l'aider dans ses constructions et avoir une vue d'ensemble de ses créations et enfin, a accès à l'ensemble des blocs du jeu sans restriction. En effet, le monde de *Minecraft* est composé d'une importante diversité de blocs. Il est possible de citer quelques exemples notamment des blocs de planche de bois, de verre

⁴¹⁵ Un voxel est comparable à un pixel mais en trois dimensions. C'est une information physique stockée sur un point de volume. Pour *Minecraft*, cela signifie que graphiquement, tous l'univers est composé de formes cubiques et parallélépipédiques, communément appelés « blocs ».

⁴¹⁶ Pour une définition de génération procédurale, voir glossaire ; Laurent Pointecouteau, *Peut-on créer un monde de jeu vidéo infini?*, <http://www.slate.fr/story/82965/mondes-virtuels-infinis-jeux-video>, 10 février 2014, (consulté le 8 juin 2022).

coloré, de pierre, de brique, de marbre, des escaliers, des barrières, des portes et bien d'autres. D'une simple cabane en bois à un château médiéval et ses fortifications, le joueur peut se créer son domicile virtuel avec une grande liberté. Mais certains joueurs cherchent à améliorer leur potentiel créatif et se regroupent dans des équipes de « *builders* » ou constructeurs. Ils réalisent alors ensemble de gigantesques villes futuristes, des continents entiers pour y faire se dérouler une aventure fantastique ou encore des manoirs sombres emplis de mystère horribles. Reprenant un exemple cité plus tôt, le projet *Build The Earth* mérite une attention particulière. A l'initiative du YouTuber PippenFTS en mars 2020, le projet de reproduire la Terre à échelle réelle est lancé⁴¹⁷. S'ensuit alors une reconstitution des continents terriens à l'aide d'un logiciel, d'une matérialisation de cette reconstitution sous une forme de monde dans *Minecraft* puis une division des joueurs participants en équipes. Chaque équipe choisit un endroit qui peut être une zone naturelle, une ville, un village ou un quartier et s'engage à le reproduire fidèlement à la réalité. De nombreux endroits ont déjà été presque entièrement reproduits : Seattle, Moscou, Kyoto et Hawaii sont quelques exemples mis en avant par la chaîne de PippenFTS. Le projet se heurte évidemment à de nombreux obstacles comme la représentation des conflits actuels ou des pays comme la Chine et la Corée du Nord mais le projet prend de plus en plus d'ampleur et semble tout à fait réalisable pour ceux qui y participent. L'intérêt de mentionner ce projet, outre son ampleur et son ambition, est de signaler que la reproduction de la Terre implique la reproduction de ses plus grands monuments. Le Christ Rédempteur de Rio de Janeiro, le Colisée de Rome, le Palais du Vatican ou encore le Taj Mahal à Agra sont des chefs-d'œuvre d'architecture et de sculpture monumentales qui, si ce n'est pas déjà le cas, sont amenés à être reproduits à l'identique. Le projet est toujours très actif en 2023, les complications techniques sont nombreuses mais certaines solutions sont envisageables, voire extrêmement encourageantes, notamment à travers le développement de logiciels pouvant aider les *builders* à réduire le temps nécessaire à la reproduction d'un bâtiment. Actuellement, les estimations les plus optimistes prévoient l'achèvement du projet dans quelques décennies⁴¹⁸.

⁴¹⁷ PippenFTS, *La Terre dans Minecraft, en échelle 1:1 ...pour la première fois.*, https://www.youtube.com/watch?v=8_bW3ab8YAk, 21 mars 2020, (consulté le 8 juin 2022).

⁴¹⁸ PippenFTS, *A Breakthrough In Building The Earth Was Discovered.*, <https://www.youtube.com/watch?v=-66gmi8Y2TI>, 27 mai 2023, (consulté le 2 juin 2023).



Figure 54 : vue aérienne de l'île de la Uncensored Library. On y aperçoit la sculpture accueillant les visiteurs, les jardins et le gigantesque bâtiment abritant la bibliothèque.

Minecraft est une référence dans le cadre de la création vidéoludique, car il propose une diversité importante dans le domaine de la création *in game*. Il est aussi possible de citer le projet de la *Uncensored Library*. Ce projet concerne un serveur en ligne, accessible par n'importe qui et réalisé par Reporters Sans Frontières et le groupe de designers BlockWorks. Le serveur en ligne comporte un gigantesque bâtiment d'inspiration classique, présentant des colonnades, un fronton à l'antique, l'utilisation de marbre et des frises. Plusieurs jardins à la française entourent le gigantesque édifice qui se révèle être une bibliothèque. Au bout de l'allée faisant face à l'entrée de la bibliothèque, une sculpture d'un poing fermé tenant fermement un stylo-plume accueille les joueurs-visiteurs. À l'intérieur de l'imposant édifice, un dôme et plusieurs salles sont décorés de drapeaux du monde entier et de larges bibliothèques sont accessibles. Le projet a demandé trois mois de travail, 12,5 millions de blocs et 24 constructeurs de 16 pays différents. Dans la bibliothèque, les joueurs peuvent retrouver des ouvrages censurés dans certains pays, des hommages aux journalistes morts pour la liberté de presse et des classements de pays selon leurs accès aux vraies informations. L'impact politique sera développé plus tard dans une partie dédiée, mais cet édifice monumental est une réalisation majeure en architecture, mobilier intérieur, sculpture, art floral et *pixel art*. Les influences architecturales et la réalisation de l'édifice demandent de solides connaissances en architecture et en histoire de l'art. Ce serveur étant ouvert à tous, les joueurs le visitant peuvent, en plus de se renseigner sur la liberté de presse, découvrir un bâtiment imposant et représentant un style majeur de l'architecture⁴¹⁹. Pour les personnes ne possédant pas le jeu *Minecraft* mais souhaitant tout de même visiter l'endroit, le site dédié

⁴¹⁹ Jordan Barrero, *Patrimoine et numérique : Outils et valorisation virtuelle, une approche conceptuelle du jeu vidéo comme un objet de notre patrimoine*, Université de Lorraine, Nancy, 2018, 231 p.

au projet propose une visite virtuelle à 360° accompagnée de points d'intérêts développant certaines créations⁴²⁰.

Pour *Minecraft*, de nombreux autres exemples pourraient être développés, allant de créations fantastiques à des reproductions précises de bâtiments existants. Il est aussi possible de noter la création de certains outils comme le logiciel *World Painter*, qui permet notamment de dessiner un paysage, son relief, ses biomes, ses forêts et de nombreux autres détails avant d'être exporté dans le jeu pour servir de base au joueur, qu'il n'ait pas à terraformer tout son terrain avant de commencer ses créations. Il est aussi possible de rappeler l'exemple de l'importante carte réalisée par le Studio 3DXC à l'occasion de l'exposition *Architectures impossibles*, au musée des Beaux-Arts de Nancy, dont le concept a été développé plus tôt. Il est cependant important de mentionner d'autres jeux, *Minecraft* ne possédant pas le monopole de la création architecturale bien qu'il puisse être considéré comme l'exemple type de ce sujet.



Figure 55 : une construction d'un joueur de No Man's Sky s'inspirant du film Le Pôle express.

De la même manière, *No Man's Sky* est le jeu à la plus grande superficie à ce jour⁴²¹. En effet, le jeu d'exploration spatiale propose certes des planètes bien plus petites en taille par rapport à de vraies planètes⁴²², mais en propose plus de 18 trillions, toutes générées procéduralement. Il faudrait de nombreuses vies humaines entières avant que toutes les planètes ne soient découvertes⁴²³. À la manière de *Minecraft*, chaque joueur peut s'installer sur la planète de son choix et, à partir d'une liste de meubles et de fondations proposés par le

⁴²⁰ *The Uncensored Library – Reporters without borders*, <https://www.uncensoredlibrary.com/>, (consulté le 2 juin 2022).

⁴²¹ *No Man's Sky*, 2016, développé et édité par Hello Games.

⁴²² Une planète fait généralement environ 120 kilomètres de diamètre dans le jeu tandis que Cérès, la plus petite planète de notre système solaire mesure 950 kilomètres de diamètre et la Lune 3 474 kilomètres de diamètre.

⁴²³ Arjun Kharpal, '*No Man's Sky*: Would you play a game that takes 584 billion years to explore?', <https://www.cnbc.com/2016/08/10/no-mans-sky-release-would-you-play-a-game-that-takes-584-billion-years-to-explore.html>, 10 août 2016, (consulté le 8 juin 2022).

jeu, construire son domicile spatial ou n'importe quelle structure architecturale. Ici, le joueur n'utilise pas des blocs, mais plutôt des formes géométriques de préfabriqués ou des sols et murs qui lui laissent une plus grande liberté, que le joueur complète ensuite avec de nombreux meubles et décorations, certaines ayant un aspect fonctionnel dans le jeu, d'autres étant purement décoratives. D'un complexe résidentiel spatial à une large sculpture robotique en passant par des reproductions de gigantesques vaisseaux, les joueurs peuvent donner forme à leurs idées et ensuite partager les coordonnées de leurs œuvres pour que d'autres joueurs puissent venir visiter. Les développeurs mettent régulièrement en avant certaines constructions des joueurs dans le jeu et sur les réseaux sociaux, poussant à la visite de ces lieux, l'interaction avec les créations et à la construction d'autres monuments et édifices pour les joueurs ne s'y étant pas encore essayés. Un joueur reproduit le Géant de fer du film éponyme dans le jeu⁴²⁴, proposant une massive sculpture que chaque joueur peut librement visiter⁴²⁵. Régulièrement, les joueurs peuvent observer des sites de constructions mis en avant dans le jeu lorsqu'ils empruntent un portail spatial, quelques exemples sont le Temple d'Amsu, réalisé par Nukie 000, présentant une pyramide décorée à la gloire d'un héros fictif et le Polar Express 2.0 de BeebleBum, s'inspirant du film du même nom et représentant donc le train fictionnel sur ses rails en hauteur, entre deux montagnes d'une planète au climat froid⁴²⁶. Là encore, la diversité des créations est impressionnante, les joueurs bénéficiant des mêmes outils, de nombreuses possibilités sont présentées, toutes dépendantes de l'imagination et du travail de chaque joueur. À l'instar de *Minecraft*, le jeu propose un mode survie et un mode créatif, fonctionnant sur le même principe, à la différence que le mode survie permet aussi une facilité de construction à travers un système de placement intelligent des pièces de construction contrôlé par le joueur.

À une échelle certes plus petite mais non moins intéressante, les joueurs peuvent jouer à être de véritables architectes contemporains à travers le jeu *Les Sims*, notamment le dernier en date, le quatrième opus. Ici, le mode construction est spécialement conçu pour réaliser des édifices habités ou commerciaux. Si on considère ici principalement les habitations, les joueurs bénéficient de nombreux outils afin de réaliser un domicile correspondant à la famille de Sims l'habitant. Plusieurs terrains sont disponibles, de tailles différentes. Le joueur en choisit un puis trace les fondations de la maison avant de définir la hauteur de celle-ci, les étages, les murs, les sols et le toit. Il place ensuite les portes, les fenêtres et applique du papier peint, choisit l'apparence des murs extérieurs et bien d'autres. Le joueur choisit aussi parmi une longue liste de meubles ceux qu'il place librement sur son terrain, pouvant aussi décorer l'extérieur et composer des jardins ou des terrasses. De nombreux styles sont reproductibles, que ce soit de petites maisons rurales et champêtres ou des maisons modernes utilisant de nombreuses formes géométriques et beaucoup de verre ou encore des appartements, dont l'extérieur

⁴²⁴ *Le Géant de fer*, 1999, réalisé par Brad Bird.

⁴²⁵ charliembanks, *The Iron Giant* (PC/Euclid/Normal), www.reddit.com/r/NoMansSkyTheGame/comments/dpei8y/the_iron_giant_pceuclidnormal/, 30 octobre 2019, (consulté le 8 juin 2022).

⁴²⁶ *Le Pôle express*, 2004, réalisé par Robert Zemeckis.

n'est pas personnalisable et dont certains murs intérieurs ne peuvent être bougés⁴²⁷. Le joueur peut laisser libre cours à son imagination, limitée seulement par les meubles et décors à sa disposition, bien que celui-ci puisse en télécharger d'autres depuis Internet. Chaque bâtiment peut ensuite être partagé en ligne par le biais d'une importante bibliothèque participative qui permet de voir, s'inspirer ou utiliser les créations des autres joueurs pour sa propre partie.

Mais les deux premiers exemples cités peuvent aussi illustrer un domaine artistique différent, celui de la musique. Dans *Minecraft*, outre la musique proposée par le jeu, le joueur peut aussi composer sa propre musique à l'aide d'un système compliqué. Une poudre appelée *redstone* permet de créer des courants électriques et activer dans un ordre et dans un rythme précis des blocs de notes, programmés pour jouer une note particulière. Une fois le circuit électrique lancé, les notes se jouent les unes après les autres selon l'ordre établi et la musique se joue. Chaque joueur peut ainsi composer sa propre musique ou bien, dans la plupart des cas en reproduire, comme *Une petite musique de nuit* de Wolfgang Amadeus Mozart⁴²⁸. Selon la complexité du circuit électrique et la quantité de blocs de notes, les musiques peuvent soit paraître simplifiées ou au contraire très complètes, comprenant plusieurs arrangements à travers un instrument unique qui est techniquement le bloc de note. *No Man's Sky* présente aussi un système similaire, chaque joueur pouvant créer sa propre musique à l'aide d'un appareil appelé *Bytebeat*. Le style musical des notes rappelle le genre de la musique électronique, ce qui incite les joueurs à créer leur propre musique plutôt qu'à reproduire des musiques déjà connues. Là encore, les joueurs peuvent visiter les bases d'autres joueurs où une musique est jouée en boucle, ce qui permet de donner une ambiance au lieu et de diffuser sa création musicale en même temps que sa création architecturale. Certains lieux sont dédiés à cette discipline, généralement sous la forme d'une boîte de nuit ou d'une scène de concert où une musique est jouée, accompagnée d'effets lumineux. Le jeu propose d'enregistrer les musiques à proximité afin de les rejouer à volonté et n'importe où dans le jeu. Cette fonctionnalité a amené certains joueurs à se rassembler et à coloniser un système solaire entier dans l'unique but de condenser diverses créations musicales et faciliter leur partage. En hommage au caractère musical, le système en question a été nommé *Crescendo*⁴²⁹. Dans la saga des *Animal Crossing*, les joueurs peuvent définir l'hymne de leur petit village en choisissant eux-mêmes les notes et la mélodie de l'air musical. Après avoir défini un nombre limité de notes, cet hymne est enregistré et se joue à différentes occasions, notamment lorsque le joueur parle à un villageois ou que la cloche du village sonne une heure en particulier.

Un autre aspect souligné par certains jeux et employable dans la plupart des jeux en monde ouvert est la photographie. Qualifiée dans ce cas de vidéoludique, elle suit

⁴²⁷ Dylan Crosbie, *20 BEST Sims 4 House Ideas: Ultimate List (2023)*, <https://whatifgaming.com/best-sims-4-house-ideas/>, 18 janvier 2023, (consulté le 2 juin 2023).

⁴²⁸ orti, *Minecraft: A Little Night Music - W. A. Mozart with Note Blocks (easy version)*, <https://www.youtube.com/watch?v=-vKU63blrl>, 2 mai 2018, (consulté le 8 juin 2022).

⁴²⁹ VeritasVelez, *Crescendo - A ByteBeat Music Exchange System.*, <https://www.youtube.com/watch?v=KGG5yuCC9pQ>, 16 juin 2021, (consulté le 8 juin 2022).

globalement les mêmes codes que la photographie réelle, tels que la règle des tiers qui consiste à diviser le cadre de la photographie en neuf espaces à l'aide de deux lignes verticales et deux lignes horizontales équidistantes afin d'harmoniser la composition. Des outils sont souvent fournis aux joueurs sous la forme d'un « mode photo » pour qu'ils puissent prendre en photo des paysages, personnages ou scènes d'action. *Red Dead Redemption II* propose deux façons de photographier. La première est classique : un bouton dans le menu met le jeu en pause et permet de prendre le contrôle de la caméra à la manière d'un drone pour se placer librement et utiliser différents effets d'objectifs et de filtres pour composer la photographie. Cette méthode permet de capturer des moments d'action mis en pause comme un combat à mains nues, une fusillade, un cheval au galop ou des personnages discutant entre eux. L'autre manière de prendre une photographie est d'utiliser un appareil portable inspiré par celui développé par Kodak à la fin du XIX^e siècle, ce qui permet de prendre des photos plus réalistes pour l'époque, à hauteur d'homme. Dans le monde réel, l'appareil d'inspiration se nommait le *Folding Pocket Kodak* et était vendu accompagné d'une pellicule permettant de prendre les photos. Arrivé à la fin de la pellicule, le client envoyait l'appareil chez l'entreprise qui développait les photos et lui renvoyait l'appareil accompagné d'une nouvelle pellicule vierge et des photos développées. Dans le jeu, des filtres vieillissants peuvent être appliqués et l'appareil peut être posé à terre et déclenché à distance pour prendre un autoportrait. Différents effets sont à disposition du joueur pour rendre des photos dans le style de l'époque, en réduisant la palette de couleurs et en ajoutant un grain rappelant les pellicules utilisées à l'époque. L'appareil photo portatif est particulièrement utile afin de prendre des photographies du paysage ou de scènes de la vie quotidienne, prenant les différents PNJ du jeu comme sujets. Les joueurs peuvent ainsi utiliser les effets de lumière et de brume matinal pour créer une composition photogénique et ensuite la partager sur le Social Club, réseau social dédié aux jeux de Rockstar Games et promouvant le partage de photographies prises en jeu. Il y a aussi, dans le jeu, des salons de photographes reprenant le modèle de ceux du XIX^e siècle, où la personne photographiée prend la pose devant un décor. Ce double système de prise de photo se retrouve dans *Genshin Impact* qui propose aussi un mode photo classique et un outil présent dans le jeu, ici sous la forme d'un daguerréotype. Dans le monde réel, le daguerréotype est un appareil mis au point par Louis Daguerre puis par Nicéphore Niépce en France, découvert en 1835 et officialisé par le gouvernement français le 9 août 1839. Dans le jeu, ce même appareil est une invention ayant vue le jour dans la nation de Fontaine, qui semble inspirée de la France des XIX^e et XX^e siècles⁴³⁰. L'idée est globalement la même et le jeu a par le passé proposé un évènement temporaire mettant en valeur l'aspect photographique du jeu. Le but de « Hors de la toile, dans l'objectif » était d'aider une illustratrice à trouver l'inspiration en lui amenant des photographies prises à des endroits clés répondant à ses demandes. Cet évènement a amené même les joueurs ne pratiquant pas la photographie vidéoludique à s'y essayer et de nombreuses photographies ont été partagées sur les réseaux sociaux, mettant en scène les personnages du jeu en train de réaliser diverses

⁴³⁰ À l'heure où sont écrites ces lignes, la nation de Fontaine n'est pas encore accessible aux joueurs de *Genshin Impact*, les inspirations probables sont une supposition faite sur la base des personnages fontainois arborant des noms français et mentionnant Fontaine comme étant à un niveau de développement technologique correspondant à ces époques.

actions aux lieux demandés. Un autre évènement plus récent, nommé « Huit sites au-delà des montagnes et des mers », permettait aux joueurs d'être temporairement accompagnés d'un jeune tanuki, créature du folklore japonais prenant la forme d'un chien viverrin, désirent découvrir le monde. Les joueurs l'emmenaient ensuite à des points clés de l'univers et, en souvenir, prenaient la petite créature en photo tandis qu'elle posait fièrement devant les paysages du jeu.



Figure 56 : un exemple de photographie pouvant être prise dans Red Dead Redemption II, prise au moment où un train passe sur un pont au-dessus d'une lagune.

Ainsi, les joueurs peuvent s'exprimer artistiquement dans les jeux à différents niveaux. Cette partie a volontairement omis le cas précis de la peinture, déjà mentionné et développé dans la partie qui était dédiée à la discipline. Dans le cas de l'architecture, de nombreux jeux permettent au joueur de créer une maison ou une base. Dans ce cas, les joueurs les plus ambitieux peuvent aussi se servir de l'outil mis à leur disposition pour réaliser d'importantes bâtisses et sculptures, qu'elles soient purement fictionnelles ou à but de reproduction. Les outils sont divers, utilisant des structures préfabriquées, des blocs ou des fondations et permettent donc une importante diversité de création, si bien que chaque création est certes l'œuvre du joueur l'ayant réalisée mais est aussi dépendante du jeu, fonctionnant ici comme un logiciel de modélisation. Par exemple, un chalet en bois dans *Minecraft* ou dans *Les Sims 4*, bien que suivant le même plan et le même esthétisme, sera extrêmement différent, du fait que les deux jeux se servent d'éléments différents pour la création architecturale. Il est aussi possible dans certains jeux de créer de la musique, qu'il s'agisse d'une petite mélodie ou d'une musique complexe et demandant plusieurs arrangements. Il est possible de rapidement citer *Incredibox*⁴³¹, jeu vidéo qui se présente en réalité plus comme un logiciel de confection musicale. Le joueur doit faire glisser des icônes sur les portraits d'un groupe de *beatboxers* et

⁴³¹ *Incredibox*, 2009, développé et édité par So Far So Good.

ensuite assembler plusieurs paramètres afin de composer ces musiques. Si cela permet en effet de facilement créer de la musique, il est à noter que la qualité vidéoludique de cet exemple est moindre car il s'agit là du seul intérêt du jeu. La photographie est aussi un élément important dans la création artistique *in game*, venant directement des paysages et des environnements que les joueurs apprécient dans leurs jeux. À l'aide d'outils intégrés permettant une grande liberté de composition ou d'objets diégétiques proposant un angle de vue interne à l'univers du jeu, les joueurs peuvent réaliser de nombreuses photographies selon leurs envies et aussi agir eux-mêmes sur la mise en scène de ces dernières. Il est intéressant de noter que contrairement à l'architecture vidéoludique permettant généralement beaucoup de libertés quant aux lois physiques, les codes et techniques de la photographie réelle se retrouvent aussi dans son équivalent vidéoludique, permettant aux personnes intéressées et renseignées de rapidement réaliser de magnifiques clichés dans le cadre du jeu vidéo. La liberté *in game* peut cependant paraître limitée en termes de réalisations artistiques. En effet, il apparaît ici qu'il manque de nombreux autres arts considérés comme majeurs, notamment certains arts visuels, littéraires ou médiatiques. À cela il convient de mentionner que les jeux sont aussi une porte vers la production artistique *ex game*, c'est-à-dire en dehors du jeu, mais prenant ce dernier comme cadre ou inspiration. Le jeu vidéo en tant qu'influence représente une importante partie de la production artistique autour du thème vidéoludique, nécessitant son propre développement dans la partie qui suit.

2. La création artistique en dehors du jeu

En effet, le cadre interactif et vidéoludique permet la création de nombreuses œuvres *in game*, que ce soit à l'aide d'outils prévus par les développeurs ou par la notion de *gameplay* émergent. Or le jeu vidéo peut aussi servir d'outil d'inspiration à la réalisation d'autres œuvres. Il n'est dans ce cas pas l'objet principal de production de l'œuvre finale mais en est le sujet central et majeur. En sortant ainsi du jeu vidéo, les limites imposées par ce dernier sont repoussées pour permettre aux joueurs de créer encore plus de contenu artistique autour d'un thème commun permettant une importante diversité de création. Qu'il s'agisse d'œuvres audiovisuelles, picturales, musicales ou littéraires, le jeu vidéo est le sujet de nombreuses œuvres développées principalement par des joueurs qui cumulent les rôles de joueurs et d'artistes.

Dans le cadre de la création artistique hors du cadre du jeu, il faut faire à nouveau appel à la notion de *gameplay* émergent. D'abord à mi-chemin entre le jeu et le monde réel, certains jeux deviennent des supports à la réalisation de vidéos et de courts-métrages, directement avec des prises de vue *in game*. Parfois, un outil est présent dans le jeu afin de faciliter la démarche, c'est le cas de *Grand Theft Auto V*. Dans ce jeu, il existe un outil appelé le *Director Mode* et qui permet de choisir une scène, des personnages et différents éléments et de placer le tout comme si le joueur était un réalisateur cinématographique. L'outil est directement présent dans le jeu donc le *gameplay* émergent est assez peu présent. Néanmoins, cet outil permet ensuite de filmer différentes interactions entre les objets et entités placés par le joueur. À l'aide d'effets de caméra, le joueur peut ainsi capturer plusieurs scènes dans le moteur du jeu, qu'il décide des mouvements ou bien qu'il filme une portion de son propre

gameplay avant de choisir effets visuels et angles de caméra à appliquer sur cet extrait. Le joueur peut ensuite exporter les fichiers vidéo et, à l'aide d'un logiciel externe, assembler ces différentes scènes pour réaliser un court-métrage, la plupart du temps ensuite diffusé sur des plateformes d'hébergement vidéo comme YouTube. Dans la plupart des cas, les jeux ne possèdent pas d'outil dédié à cette pratique, cela relève donc ici directement de la notion de *gameplay* émergent. L'absence d'outil ne décourage cependant pas certains joueurs qui vont donc détourner le jeu pour en faire un objet de réalisation cinématographique. Dans ce cas, il faut parler de machinima, terme spécifique défini en 1999 pour parler des réalisations cinématographiques, même amateurs, capturées le plus souvent à l'intérieur du moteur graphique d'un jeu vidéo⁴³². Un exemple populaire se trouve dans le jeu *Les Sims 4*. Comme les joueurs sont invités à créer leurs propres personnages avec chacun leur personnalité et leurs relations entre eux et les bâtiments qu'ils habitent et dans lesquels ils évoluent, certains joueurs ont décidé de raconter des histoires tournant autour de ces personnages et de mettre ces derniers en scène⁴³³. Pour cela, le joueur va généralement jouer avec la caméra pour obtenir les angles qu'il désire tout en masquant au préalable l'interface du jeu pour présenter une vision claire de la scène et masquer l'aspect vidéoludique. Les Sims, personnages créés et contrôlés par les joueurs, parlent dans le jeu leur propre langage fictif indéchiffrable, le simlish. Pour savoir à quoi ils pensent et font référence, des petites bulles s'affichent au-dessus d'eux, présentant une image ou un pictogramme. De cette façon, la discussion précise entre deux personnages ou plus est laissée à l'imagination du joueur. Dans le cadre d'un machinima, cela permet au spectateur de pouvoir faire sa propre interprétation d'une scène ou, si le réalisateur veut conter une histoire précise, les dialogues peuvent être sous-titrés à la manière de films en version originale, le simlish étant dans ce cas une langue étrangère traduite librement par le joueur-réalisateur. La personnalisation des personnages que permet *Les Sims* ainsi que l'outil de création de bâtiments permet donc à un joueur inspiré de créer ses propres acteurs et décors directement dans le jeu avant de détourner le jeu pour capturer différentes scènes qui seront ensuite éditées et montées sur un logiciel externe au jeu. La pratique peut cependant utiliser des jeux sortis avant la définition même du terme de machinima. En effet, *Doom II* par exemple comporte plusieurs machinimas trouvables sur Internet. L'un d'eux représente le protagoniste et plusieurs autres personnages secondaires réalisant une fête dans un niveau du jeu. Ce machinima comique et musical a été réalisé à l'aide d'un logiciel modifiant le jeu et permettant divers modes multijoueur. Après la capture de la scène, une musique du groupe Basement Jaxx est ajoutée par-dessus les captures vidéo afin de rendre l'ambiance de la scène plus proche d'une fête⁴³⁴.

D'autres œuvres vidéo peuvent être produites ayant pour thème le domaine vidéoludique. Tout d'abord, il est possible de mentionner les *GMV*, acronyme de *Game Music Video*. Procédé dérivé des *Anime Music Video*, le concept consiste à exploiter des scènes de

⁴³² Anthony Bailey, *Origins of the word « machinima »*, <https://anthonybailey.livejournal.com/33236.html>, (consulté le 7 juin 2023).

⁴³³ J. Zeid, *Art et jeux vidéo, op. cit.*

⁴³⁴ Mugenwind123, *Mugenwind123's Awesome DOOM Party*, <https://www.youtube.com/watch?v=ONyg3cXjy4E>, 27 juin 2008, (consulté le 7 juin 2023).

cinématiques de jeux ou de *gameplay* et d'éditer l'ensemble des plans afin de correspondre à une musique. Par exemple, certaines vidéos se concentrent sur un jeu ou un personnage de jeu en particulier. Un cas pareil peut s'illustrer avec un *GMV* consacré au personnage Ezio Auditore de la saga *Assassin's Creed*. Protagoniste durant trois jeux et très apprécié des joueurs, le *GMV* lui rend hommage en éditant plusieurs scènes venant des cinématiques des jeux ou des bandes-annonces sur le rythme de la chanson *Legends Never Die* d'Against The Current. Les parties calmes de la chanson sont calées sur les moments stables des cinématiques où le protagoniste marche tandis que les moments les plus dynamiques musicalement sont placés en même temps que des scènes d'action. Ici le choix de la chanson porte sur le fait qu'Ezio Auditore est un personnage légendaire et majeur de l'univers d'*Assassin's Creed* et que bien qu'il soit mort dans l'univers, son héritage perdure et le personnage continue de vivre à travers les souvenirs des joueurs et ce genre d'hommages⁴³⁵. Rendant hommage à une quête en particulier de *Genshin Impact*, certains *GMV* comme celui réalisé par Odensky avec la chanson *Racing Into the Night* du groupe Yoasobi utilisent les mêmes techniques de synchronisation afin de faire coïncider vidéo et musique. Ici, la quête en question traite largement de la perte d'un être cher et des sacrifices pouvant être faits pour une grande quête, thèmes mentionnés dans la chanson et qui justifient l'utilisation de cette dernière⁴³⁶. Dans d'autres cas, c'est le thème du jeu vidéo qui est plus globalement traité. Un thème qui se retrouve sur plusieurs vidéos YouTube est celle des vidéos nommées « It's just a game » ou « It's just a video game ». Dans ces vidéos, plusieurs jeux sont mis à l'honneur autour d'une musique commune, *In This Shirt* par The Irrepressibles. La chanson fait appel à de fortes émotions tandis que les passages choisis des jeux représentent dans un premier temps la présentation de plusieurs personnages connus des joueurs et auxquels ils s'attachent fortement pendant leurs parties. Ensuite, lorsque la musique prend plus d'ampleur, la vidéo montre des scènes de ces mêmes personnages lors de leur mort, qu'ils se fassent abattre ou se sacrifient ou de passages tragiques et marquants. Le but de ces *GMV* est de toucher aux souvenirs des joueurs et leur faire revivre les émotions qu'ils ont vécu lors de la mort d'un personnage apprécié. Les titres de ces vidéos sont un renvoi ironique aux détracteurs des jeux vidéo qui affirment que ces derniers ne peuvent transmettre des émotions comme un film ou un roman tandis que ces vidéos et une rapide lecture des commentaires démontrent la fausseté de cette affirmation⁴³⁷.

Toujours dans le domaine de la vidéo, certains sortent du cadre du jeu pour s'en inspirer et réaliser leurs propres créations. Demandant souvent des connaissances en dessin ou en animation 2D et 3D, ces contenus sont généralement des courts-métrages dédiés à raconter une histoire alternative ou secondaire se déroulant dans un univers vidéoludique, créée de toutes pièces par l'auteur de la vidéo. Les vidéastes peuvent alors décider de rester fidèle à l'univers de base ou de le détourner pour en faire un univers plus comique ou tragique. Le

⁴³⁵ 11Sauras, *Legends Never Die | Ezio Auditore | Assassin's Creed | GMV*, <https://www.youtube.com/watch?v=OP3d7-mHCbg>, 7 novembre 2017, (consulté le 7 juin 2023).

⁴³⁶ オデンスキー - Odensky -, *【原神MV】夜に駆ける YOASOBI × Genshin Impact 【MAD】 【AMV/GMV】*, <https://www.youtube.com/watch?v=qTlulMa2Q24>, 10 septembre 2021, (consulté le 7 juin 2023).

⁴³⁷ Palentro, *« It's Just A Video Game » | In This Shirt (Spoilers Ahead)*, <https://www.youtube.com/watch?v=UPYYHTjw-fY>, 30 janvier 2021, (consulté le 7 juin 2023).

vidéaste Densle s'est par exemple inspiré de l'univers d'*Animal Crossing: New Horizons* pour produire plusieurs vidéos qu'il a récemment compilés en un film d'une heure et treize minutes⁴³⁸. Dans ce film, le vidéaste démontre son amour pour le jeu en animant lui-même les modèles en trois dimensions qu'il a recréés. Il reproduit les personnages du jeu, les décors, les objets, les maisons et de nombreux détails lui-même avant d'écrire l'histoire, d'en réaliser un *storyboard* puis d'animer le tout et d'ajouter des effets donnant à ces courts-métrages un réalisme d'ambiance plus important que dans le jeu, notamment à travers des effets de lumière ou de pluie. Il réutilise les bruits caractéristiques des personnages lorsqu'ils parlent dans le jeu et sous-titre leurs dialogues dans des boîtes de textes. Pour le scénario, le début de son histoire conte globalement le début du jeu, le joueur qui rencontre les autres personnages et qui s'installe dans sa nouvelle maison. Cependant, l'histoire prend un tournant plus tragique et horrifique lorsqu'un joueur décide de supprimer sa sauvegarde et la recommencer, entraînant la disparition numérique des PNJ développés jusqu'à présent. S'ensuit une quête de plusieurs PNJ prenant conscience de leur identité et se rebellant contre le joueur, allant jusqu'à faire surchauffer sa console dans l'unique plan en prise de vue réelle de la série. Le film final est donc rempli de références parlant aux joueurs tandis que le créateur développe sa propre histoire jouant avec le jeu en lui-même et certains aspects techniques qui l'entourent. De la même manière, il est aussi possible dans ce cas de réaliser des animations à base de dessins digitaux qui sont ensuite animés. Spécialité du vidéaste Matthew Shezmen, ce dernier réalise des dessins animés comiques en parodiant ses jeux vidéo préférés. Le dernier en date concerne *Elden Ring* et se nomme *Eldering*⁴³⁹. Si le jeu qui sert d'inspiration se déroule dans un univers sombre de *dark-fantasy* et raconte l'histoire de dieux déchus sur une terre en train de dépérir, le dessin animé conte l'histoire du joueur qui se procure le jeu et progresse à travers le jeu sans pour autant y démontrer une certaine aisance. Comme dans le vrai jeu, la progression du protagoniste animé est semée d'embûches et extrêmement compliquée. Shezmen dessine lui-même tous ses dessins qu'il anime, puis conte son histoire qui est une parodie comique du jeu, ajoutant de nombreux traits d'humour et références dans ses dessins. Il fait aussi appel à des comédiens et connaissances pour doubler sa vidéo. Il existe donc plusieurs possibilités pour les créateurs ayant les connaissances nécessaires de produire ce genre de contenu, notamment à partir d'une animation 2D ou 3D et restant fidèle au jeu de base ou en le parodiant et changeant ses thèmes et ses genres.

Afin de rester dans le cas du dessins, il est aussi important de mentionner l'existence des œuvres picturales inspirées des jeux vidéo et dédiées à ceux-ci. Il est de coutume d'employer le terme de *fanart* pour parler de ces créations. Signifiant littéralement « art des fans » les *fanarts* peuvent prendre la forme de dessins ou de peintures et représentent des scènes mais généralement des personnages issus d'un univers fictif, que ce soit dans une situation fidèle à l'univers de base ou bien selon la liberté de l'artiste. Le terme englobe

⁴³⁸ Densle, *MASK | Animal Crossing Full Movie*, <https://www.youtube.com/watch?v=KoRvwKjoobE>, 2 juin 2023, (consulté le 7 juin 2023).

⁴³⁹ Matthew Shezmen, *ELDERING (Elden Ring Cartoon Parody)*, <https://www.youtube.com/watch?v=xj-MRvcXHgw>, 27 mai 2023, (consulté le 7 juin 2023).



Figure 57 : un double cosplay de Maul Cosplay et Sladkoslava qui incarnent Geralt de Riv et Ciri, les protagonistes de The Witcher 3.

cependant de manière plus large les productions audiovisuelles et littéraires. Les GMV décrit précédemment entrent dans cette catégorie. Il est aussi possible de mentionner dans cette catégorie les cosplays, des costumes réalisés généralement sur mesure afin de se déguiser en un personnage de fiction. Dans le cadre des jeux vidéo, la pratique du *fanart* est très développée. Pour ce qui touche à l'art pictural, de nombreux joueurs et dessinateurs s'amuse à dessiner leurs personnages favoris dans différentes situations, notamment à travers des scènes tirées du jeu, des portraits de personnages, des paysages du jeu ou encore des œuvres plus libres, plaçant les personnages dans un contexte différent du jeu de base, les mettant en scène dans des situations comiques et rocambolesques ou parfois en mélangeant plusieurs univers qui n'ont pas de rapport officiel. Comme dans n'importe quel art pictural, la production est

extrêmement diverse et les sujets sont aussi nombreux que l'imagination le permet. Dans ce même genre, le versant littéraire de cet exemple se nomme la *fanfiction*. Il s'agit dans ce cas d'un texte littéraire, généralement sous forme de nouvelle ou de texte plus long mettant en scène les personnages d'un jeu dans les situations citées précédemment. Là encore il est compliqué de pouvoir prétendre citer toutes les possibilités de situations que les auteurs peuvent décider. Enfin, les cosplays peuvent prendre autant de formes qu'il y a de personnages de jeu vidéo et même plus encore si un cosplayer décide d'incarner un personnage inspiré d'un jeu mais qui n'existe pas. On parle dans ce cas d'*OC* pour *Original Creation*. Ce terme décrit des personnages fictifs inventés par des fans d'un jeu et qui placent leur propre personnage dans l'univers vidéoludique pour l'y dessiner ou écrire à son propos. La question de droits d'auteur est assez floue autour de ces productions. En effet, il est souvent considéré illégal de reproduire des personnages protégés mais la quantité de la production artistique fait que très peu d'actions concrètes sont prises contre les *fanartistes* tant que ceux-ci ne

commercialisent pas leurs dessins⁴⁴⁰. Quant aux cosplayers, certains arrivent à reproduire d'imposantes armures ou tenues issues de personnages de jeux vidéo et parquent avec, généralement lors de sessions photographiques ou lors de conventions rassemblant de nombreux adeptes de la culture *geek*. La création de cosplay peut, selon le personnage à reproduire, reprendre une tenue simple mais fidèle au personnage ou alors nécessiter la création d'un mécanisme de déploiement d'ailes si le personnage est par exemple un ange ou une créature ailée. Il est cependant important de noter que là encore la production est extrêmement diverse, tant dans l'imagination que dans la qualité⁴⁴¹. Il arrive fréquemment que la production de *fanarts* soit encouragée par les studios de jeux vidéo, notamment dans le cadre de concours. Le studio invite les joueurs à leur envoyer dessins, vidéos, cosplays ou autres et décide d'un ou plusieurs gagnants, remportant généralement des éditions spéciales d'un jeu ou des *goodies* de ce dernier⁴⁴². Ce genre de concours permet plusieurs choses, notamment de mettre en avant un jeu vidéo par l'afflux de *fanarts* le concernant et la mise en valeur de certains artistes lors de cette campagne.

Le domaine de la musique est aussi touché par la création de contenu artistique. Dans ce cas précis, si il est possible de retrouver de nombreux styles musicaux et donc une grande liberté et diversité de production, il est néanmoins possible de distinguer deux cas majeurs. Le premier concerne les reprises de musiques de jeux, aussi appelées *cover*. Dans ce cas, des musiciens reprennent les musiques généralement emblématiques de certains jeux, les jouent avec leur instrument de prédilection ou bien détournent le morceau musical pour le jouer dans un style particulier. Il est par exemple commun de croiser une reprise d'une musique de jeu dans un style métal, comme dans la reprise de FalKKonE, qui reprend une musique emblématique de *The Legend of Zelda*, le *Chant des Tempêtes* tout en y ajoutant guitare électrique et batterie pour changer le style de la musique tout en conservant la mélodie initiale et le rythme de celle-ci⁴⁴³. D'autres musiciens réalisent des compilations de musiques sur un thème particulier. Le musicien et vidéaste Vinheteiro a par exemple retracé un historique de la musique de jeux vidéo de 1980 à 2018 en jouant les morceaux emblématiques de jeux qui le sont tout autant durant cette période sur son piano⁴⁴⁴. Il est ainsi possible de voir l'évolution des musiques de jeux qui s'adaptent aux consoles et possibilités techniques tout en appréciant une version réalisée au piano de ces mêmes musiques. Les exemples peuvent être nombreux, aussi il paraît plus judicieux d'aborder la deuxième catégorie. Celle-ci concerne les musiques et chansons qui sont inspirées par des jeux vidéo. Celles-ci ne

⁴⁴⁰ Ludovic Belzamine, *Création et droits d'auteur des œuvres de fan art*, https://www.megazap.fr/Creation-et-droits-d-auteur-des-oeuvres-de-fan-art_a9365.html, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴¹ Laure Tabary-Bolka, « Culture adolescente vs culture informationnelle. L'adolescent acteur de la circulation de l'information sur internet », *Les Cahiers du numérique*, 2009, vol. 5, n° 3, p. 85-97.

⁴⁴² Un *goodie* est un objet à but commercial et publicitaire. Dans le domaine vidéoludique, ce sont souvent des petits objets offerts aux joueurs qui achètent des éditions spéciales et plus chères d'un jeu. Il peut s'agir d'une carte de l'univers fictif, une figurine d'un personnage, la reproduction d'un objet emblématique du jeu ou peut prendre bien d'autres formes. Ces objets sont donc généralement produits de manière limitée.

⁴⁴³ FalKKonE, *The Legend of Zelda - Song of Storms / Windmill Hut [Intense Symphonic Metal Cover]*, <https://www.youtube.com/watch?v=n3AjxQ0xqHQ>, 21 mars 2017, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴⁴ Vinheteiro, *Evolution de la musique des jeux vidéos (1980 - 2018)*, <https://www.youtube.com/watch?v=LRt8vT4nh8w>, 1 août 2018, (consulté le 8 juin 2023).

reprennent pas ou peu les mélodies des jeux et sont généralement des hommages aux jeux en question. Certains musiciens en ont fait leur spécialité et là encore, leur contenu est largement diffusé sur Internet. Dan Bull est un rappeur britannique qui s'est fait connaître pour ses chansons rappées sur des jeux vidéo depuis 2011. Pour ces chansons-là, il choisit un jeu qu'il étudie et développe autour des paroles pertinentes qu'il rap sur une instrumentale. S'il s'est fait connaître principalement grâce à sa chanson dédiée à *Skyrim*⁴⁴⁵, c'est sa chanson dédiée à *Minecraft*, et plus précisément à un monstre en particulier qui est le squelette archer, qui cumule le plus grand nombre de vues sur sa chaîne YouTube⁴⁴⁶. Il s'est aussi fait remarquer par des studios de développement, notamment lorsqu'Arkane décide d'utiliser sa musique pour une bande-annonce de *Dishonored*, ce qui lui apporte un important gain de popularité⁴⁴⁷. Dans un autre style, il est aussi possible de citer le musicien et vidéaste *Miracle of Sound*. Ce musicien irlandais est connu pour ses chansons variées, allant du métal à la folk en passant par de la musique classique traitant de thèmes développés dans des séries, films et évidemment jeux vidéo. Ces productions les plus populaires sont généralement ces œuvres métal mais la vidéo la plus vue sur sa chaîne YouTube est une chanson dédiée à *Assassin's Creed Valhalla*, *Valhalla Calling*, qu'il définit lui-même comme relevant de la musique nordique et de la *dark folk* où il produit toute sa musique et y chante avec sa voix grave et maîtrisant les basses et les effets vocaux pour immerger l'écouteur dans une ambiance viking, à l'instar du jeu⁴⁴⁸.

Cependant, les joueurs ne sont pas les seuls à s'inspirer des jeux vidéo pour réaliser des créations artistiques, d'autres personnes, en dehors des artistes des studios de développement, peuvent produire des œuvres inspirées des jeux vidéo. Le domaine vidéoludique a notamment réussi à rejoindre celui de la mode et du design vestimentaire. L'ancien membre du groupe One Direction Zayn Malik a dès 2016 participé à cette réunion entre ces deux domaines artistiques. Il est apparu au Met Gala de 2016 vêtu de bras métalliques rappelant des bras robotiques et bioniques de jeux vidéo par-dessus son costume. Si certaines personnes s'en sont amusées et l'ont raillé qu'il ressemblait à un personnage de jeu vidéo⁴⁴⁹, il a plus tard affirmé avoir demandé à Donatella Versace de lui réaliser son costume en s'inspirant du personnage de Jax de la saga *Mortal Kombat*⁴⁵⁰. Plus tard, la crise sanitaire de coronavirus a provoqué une explosion de ces collaborations. Les grandes marques

⁴⁴⁵ Dan Bull, *SKYRIM EPIC RAP - Dan Bull*, <https://www.youtube.com/watch?v=j50u0zUeCmU>, 7 novembre 2011, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴⁶ Dan Bull, *MINECRAFT SKELETON RAP REMIX | « I've Got A Bone » | Oxygen Beats Dan Bull Animated Music Video*, https://www.youtube.com/watch?v=KZKliiSfn_0, 3 avril 2020, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴⁷ Dan Bull, *DISHONORED RAP | Dan Bull*, <https://www.youtube.com/watch?v=PPg8qKibIYU>, 29 septembre 2012, (consulté le 8 juin 2023) ; Bethesda Softworks UK, *Dishonored - Dunwall City Trials Gameplay Trailer*, <https://www.youtube.com/watch?v=mLcZ7qleUSI>, 6 décembre 2012, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴⁸ miracleofsound, *VALHALLA CALLING by Miracle Of Sound (Assassin's Creed) (Viking/Nordic/ Dark Folk Music)*, <https://www.youtube.com/watch?v=jxptlpCYAJA>, 27 novembre 2020, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁴⁹ Jackson McHenry et al., *For Once, the Internet Was Right: Zayn Did Base His Met Gala Outfit on Mortal Kombat*, <https://www.vulture.com/2016/06/zayn-mortal-kombat-outfit-met-gala.html>, 14 juin 2016, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁵⁰ *Mortal Kombat*, 1992, développé par Midway Games et édité par Acclaim Entertainment ; SELL TV, *[Documentaire] Art et Jeux Vidéo - Épisode 5: Une source d'inspiration*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZZLzb4IijB4>, 15 octobre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

de mode vestimentaire ont reconnu le poids commercial des jeux vidéo et se sont adaptés aux différents confinements en promouvant leurs produits inspirés d'univers vidéoludiques afin de conquérir un nouveau public⁴⁵¹. Après avoir réalisé des vêtements *in game*, la marque Balenciaga a proposé des produits réels en collaboration avec *Fortnite*. Produits d'une collection temporaire, ou capsule, ces vêtements sont des pantalons, casquettes, chaussures, chemises, sweats à capuche et autres. Ils sont réalisés aux couleurs du jeu vidéo et, vêtements de luxe oblige, demandent la dépense d'une importante somme d'argent pour être acquis. En 2019, la marque Louis Vuitton avait déjà fait apparaître des personnages du jeu *League of Legends* vêtus d'habits de la marque avant de sortir une capsule d'environ quarante produits à l'image du jeu vidéo. T-shirts, joggings, montres et baskets qui présentent des personnages ou symboles du jeu se sont donc vendus comme n'importe quelle autre pièce de vêtement de luxe⁴⁵². Le jeu vidéo a réussi à se démarquer et à quitter sa sphère sociale populaire pour devenir aussi un objet de luxe entre les mains de couturiers ayant reconnu dans le jeu vidéo un aspect commercial non-négligeable.

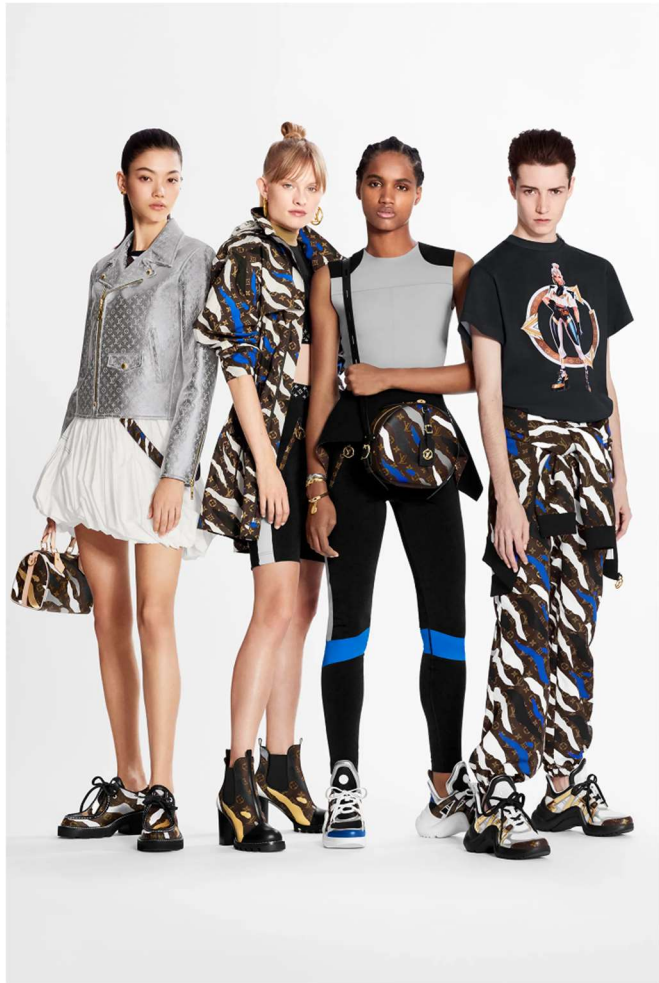


Figure 58 : image promotionnelle pour la sortie de la collaboration entre la marque Louis Vuitton et le jeu League of Legends.

Enfin, il reste à aborder un autre genre de production, là encore souvent hors du cadre des joueurs mais largement lié aux jeux vidéo. Il s'agit de l'art littéraire, autre que les *fanfictions* décrites précédemment. Que ce soit à travers des romans, des bandes-dessinées ou des mangas, certains développeurs et éditeurs adaptent ou développent les univers de leurs jeux et personnages dans des œuvres littéraires publiées à destination des joueurs. Il est dans ce cas commun d'utiliser le terme de transmédiatité. Développé par Henry Jenkins en 2003, le terme de narration transmédia concerne des œuvres s'étendant sous

⁴⁵¹ Édouard Lamort, *Pourquoi les marques de mode investissent-elles autant les jeux vidéo ? - Edition du soir Ouest-France - 22/09/2021*, <https://www.ouest-france.fr/leditiondusoir/2021-09-22/pourquoi-les-marques-de-mode-investissent-elles-autant-les-jeux-video-188d29c5-030c-49df-8245-10abacd36ccc> , 22 septembre 2021, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁵² Margaux Dussert, *Les jeux vidéo, nouveau terrain de jeu de l'industrie de la mode*, <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/jeux-video-nouveaux-podiums-mode/> , 14 septembre 2020, (consulté le 8 juin 2023).

plusieurs formats médiatiques, aspect qui touche les films, les séries mais aussi les jeux vidéo⁴⁵³. La saga *Assassin's Creed* par exemple est une saga de jeux vidéo qui a étendu son univers et les histoires qui s'y déroulent dans d'autres médias. Une part importante d'une intrigue développée dans les premiers jeux se développe et se conclut dans une série de bandes-dessinées, tandis que plusieurs romans permettent aux joueurs d'en apprendre plus sur d'autres personnages des temps présents, les jeux mettant l'accent sur des périodes passées. Enfin, le film éponyme déjà cité et donnant la vedette à Michael Fassbender est un autre exemple de narration transmédia, utilisant des personnages et termes connus des joueurs tout en racontant une nouvelle histoire à travers de nouveaux personnages afin d'étoffer et compléter l'univers. Il serait pour autant malheureux d'omettre un exemple local et fourni sur le sujet. Le MMORPG *Dofus*, développé par la société roubaisienne Ankama, présente un cas d'expérience transmédia très particulier et complet. L'univers du jeu vidéo se trouve un nom officiel en « Krosmoz » depuis 2004, parodie du cosmos, et décline l'univers de base à travers d'autres jeux vidéo, des bandes-dessinées, des manfras⁴⁵⁴, des comics, des magazines, des séries télévisées d'animation, des jeux de plateau, de cartes de figurine et même plusieurs films. Chacun des produits dérivés complète et agrandit l'univers original dans des récits largement indépendants mais interconnectés.

Le jeu vidéo est donc une importante source d'inspiration à la création artistique. Il a été fait mention de courts-métrages, d'œuvres audiovisuelles sous plusieurs formes, de musique, de littérature, d'art pictural et même d'art vestimentaire. À peu près l'ensemble des catégories reconnues comme formes d'expressions artistiques ont touché de près ou de loin au domaine vidéoludique, qu'il s'agisse d'adaptation, d'inspiration ou d'hommage. Il est aussi important de noter que l'ensemble des exemples cités dans cette partie traitent directement du jeu vidéo mais sont aussi applicables à d'autres univers de fiction développés dans des films, séries, romans, bandes-dessinées et autres médias narratifs. Dès qu'une œuvre de fiction se trouve une communauté de passionnés talentueux, les œuvres artistiques s'en inspirant apparaissent et le jeu vidéo n'y fait pas exception. Il est aussi possible de revenir rapidement sur les *goodies* mentionnés plus tôt. En effet, parmi la production très large de cette pratique, le jeu vidéo s'est imposé dans la conception et fabrication de figurines représentant des personnages de jeux. Ces figurines sont produites en série et généralement présentes dans des éditions spéciales de jeux ou à la vente individuelle et peuvent d'une certaine manière relever du domaine de la sculpture. Certaines figurines sont qualifiées de diorama car elles présentent non pas juste un personnage mais une scène entière, décor, personnages et actions compris, tirée du jeu vidéo. Bien que ces objets soient plus ou moins limités en termes d'exemplaires et produits à but commercial, leur aspect artistique ne fait aucun doute pour les nombreux collectionneurs prêts à dépenser d'importantes sommes pour acquérir de rares et prestigieuses figurines. Pour parler d'une véritable œuvre sculptée incontestable, il peut être pertinent de conclure sur l'exemple de la statue du Roi-Liche,

⁴⁵³ Henry Jenkins, *Technology Review: Transmedia Storytelling*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.technologyreview.com%2Fbiomedicine%2F13052%2F#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>, 15 janvier 2003, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁵⁴ Un manfra est le nom donné à une bande-dessinée d'origine française reprenant les codes du manga japonais.

antagoniste majeur et emblématique de l'univers de *Warcraft*, installée au Calligraphy Greenway à Taichung, à Taiwan⁴⁵⁵. La sculpture en bronze de quatre mètres trente de haut et pesant deux tonnes est l'œuvre de l'équipe de Steve Wang, concepteur taiwanais, réalisée à l'occasion des 25 ans du studio de développement Blizzard⁴⁵⁶. Unique œuvre reliée à Blizzard sur le continent asiatique, la statue est un lieu touristique fréquenté et populaire pour le personnage qu'il représente et son imposante position.



Figure 59 : la statue du Roi-Liche, un ennemi emblématique de World of Warcraft, installée dans un parc de Taichung.

3. Quand les joueurs font les jeux, ou la valeur des mods dans la création artistique

La création dans le jeu vidéo peut aussi dépasser les frontières du jeu lui-même. Là où certains utilisent les outils proposés par le jeu, d'autres vont jusqu'à changer le jeu pour modifier son contenu et son fonctionnement. C'est ce qu'on appelle un « mod », abréviation de modification. C'est le code source du jeu qui est directement modifié par les joueurs afin d'appliquer diverses modifications au jeu. Ces mods peuvent ensuite être partagés en ligne afin que d'autres utilisateurs puissent les installer et en bénéficier aussi, le plus souvent gratuitement. Le site le plus populaire se nomme « Nexus Mods » et contient à

⁴⁵⁵ Taichung Tourism and Travel Bureau, *Taichung Tourism and Travel Bureau*, <https://taichung.travel/en/attractions/intro/1082>, 29 mars 2019, (consulté le 8 juin 2023).

⁴⁵⁶ Blizzard Entertainment, *Un roi est né à Taiwan : l'histoire d'une statue*, <https://news.blizzard.com/fr-fr/heroes-of-the-storm/20191556/un-roi-est-ne-a-taiwan-l-histoire-d-une-statue>, 25 juillet 2016, (consulté le 8 juin 2023).

ce jour plus de 460 000 mods pour plus de 2 200 jeux différents⁴⁵⁷. Cette pratique est plus courante sur PC, étant donné que le code source d'un jeu est plus compliqué à modifier sur une console⁴⁵⁸. Or, cette capacité à modifier un jeu peut être de plusieurs natures : une refonte graphique, ajout de contenu, modification d'apparence et bien d'autres. Parmi les possibilités, en thème avec le sujet de la création artistique, il est important de noter l'existence de mods ajoutant de nouvelles histoires, de nouveaux endroits à un jeu déjà existant, s'inscrivant ou non dans son univers. Le joueur crée alors une sorte de nouveau jeu dans le jeu. Ces projets sont généralement les plus conséquents en termes de préparation et contenu proposé. Il faut généralement créer une nouvelle carte de jeu, de nouveaux bâtiments, de nouveaux personnages, de nouvelles histoires et de nouvelles mécaniques de jeu. Et bien que ce sont souvent les textures du jeu de base qui sont en partie reprises, le moddeur doit malgré tout imaginer et mettre en place tous les aspects du jeu afin de créer sa vision de son mod⁴⁵⁹. Certains mods peuvent parfois sortir du cadre du jeu original et être commercialisés ou être considérés comme des *standalone*⁴⁶⁰, tant ils sont complets et différents du jeu de base. Cette méthode particulière de création demande des compétences différentes de la création classique d'un jeu vidéo : au lieu de partir de rien ou d'une légère base, le créateur part d'un jeu vidéo terminé et se base donc sur son esthétique, son code, sa physique. Ces données peuvent cependant être largement modifiées, de manière à rendre méconnaissable un jeu fortement moddé. La création de mod est un domaine largement connu de la communauté, certains jeux sont même devenus inséparables des créations de leurs joueurs.

L'exemple de *Portal 2* permet une bonne entrée en matière⁴⁶¹. Dans le célèbre jeu de base, le but du jeu est d'utiliser des portails spatiaux afin de téléporter son personnage ou des objets et résoudre les énigmes et casse-têtes qui composent les salles. Le jeu est célèbre pour son *gameplay* novateur, son histoire poussée et son humour noir et cynique. Les mécaniques du jeu se développent au cours du jeu : progressivement, des cubes à placer stratégiquement font leur apparition, puis des tourelles ennemies, des lasers à rediriger dans les portails, du gel rebondissant et bien d'autres. Le jeu est en soi très complet et propose une histoire dont la fin a su satisfaire de nombreux joueurs dans le monde tout en laissant la porte ouverte à l'imagination. Mais cela n'empêche pas pour autant certains joueurs de vouloir développer l'univers de *Portal* encore plus loin, d'ajouter des mécanismes et des récits à cet univers déjà existant. Bien qu'aucun de ces travaux ne soit canon⁴⁶², les autres joueurs téléchargent généreusement ces mods afin de pouvoir continuer de jouer à *Portal 2*, d'une

⁴⁵⁷ Nexus Mods :: Home, <https://www.nexusmods.com/>, (consulté le 6 juin 2022).

⁴⁵⁸ J. Barrero, *Patrimoine et numérique : Outils et valorisation culturelle*, op. cit.

⁴⁵⁹ Nom donné au créateur d'un mod.

⁴⁶⁰ Signifie « se tenir seul debout » en anglais. Désigne un jeu vidéo qui est né à partir d'un autre, généralement étant un mod de celui-ci. Le *standalone* se différencie du mod en étant un jeu indépendant, ne nécessitant pas le jeu d'origine pour être lancé.

⁴⁶¹ *Portal 2*, 2011, développé et édité par Valve.

⁴⁶² Les mods sont par définition des créations de la communauté de joueurs et n'ont donc aucune relation officielle avec les développeurs du jeu de base. Les histoires racontées, lieux explorés, objets utilisés et personnages rencontrés sont des créations totales des moddeurs et ne font donc pas parti du canon, de l'univers officiel, du jeu de base.

manière nouvelle, différente et pensée par un fan plutôt que par un studio entier de développement. *Thinking with Time Machine* est un mod pour *Portal 2* sorti en 2014⁴⁶³. Le mod est un exemple classique : il propose au joueur de se replonger dans l'univers et l'ambiance de *Portal*. Il retrouve les salles de test, les objets à manipuler et son fidèle *Portal Gun*⁴⁶⁴. Ce qui fait l'originalité du mod est l'ajout d'une nouvelle fonctionnalité, une machine temporelle permettant de créer un double de soi-même. Ainsi, le joueur peut réaliser une action, l'enregistrer, puis la faire répéter par un double en réalisant une autre action et résoudre l'énigme. Par exemple, là où le joueur a classiquement deux portails à sa disposition (un d'entrée et un de sortie), l'utilisation de la machine temporelle permet de créer un double et d'en créer deux de plus ou de se tendre un objet à soi-même par le biais du double. Le joueur ayant eu l'idée de cette machine temporelle l'a probablement eu en jouant à *Portal 2* et, pensant sa mécanique pour cet univers, a conçu son mod à partir du jeu *Portal 2* au lieu de créer un nouveau jeu. *Portal Stories: Mel* est un autre mod⁴⁶⁵, conçu de manière différente en 2015. Ce mod-ci propose une nouvelle histoire, prenant place entre *Portal* et *Portal 2*. Le jeu propose une ambiance et un respect de l'univers du jeu que les fans apprécient grandement. Environ 10 heures de contenu sont proposées à travers une histoire, certes non officielle, mais qui s'intègre parfaitement dans le trou scénaristique laissé entre les deux jeux, le tout doublé en anglais et accompagné de puzzles bien pensés. Ce mod, qui est aussi un *standalone*, ne propose pas d'innovation en termes de gameplay, n'ajoutant aucun concept nouveau contrairement à *Thinking with Time Machine*, mais sait être apprécié et acclamé pour son histoire, créée de toutes pièces par des fans du jeu, qui savent mieux que quiconque ce que les fans veulent et apprécient. Le jeu originel, *Portal 2* date de 2011 mais est tellement populaire et intemporel auprès des joueurs que des mods sont encore en cours de préparation, pas encore sortis au moment de l'écriture de ces lignes. Un rapide coup d'œil à la page Steam des mods créés pour *Portal 2* indique *Portal: Revolution*⁴⁶⁶, prévu pour fin 2023 et *Destroyed Aperture*⁴⁶⁷, sans date de sortie. Ces deux mods visent eux aussi à ajouter de nouvelles façons de réaliser les énigmes tout en les accompagnant de nouveaux personnages et histoires. Ces mods permettent aux fans d'exprimer leurs techniques et leur imagination dans un univers qu'ils apprécient et de le partager, de la même manière qu'une *fanfiction* sera partagée sur des plateformes d'écriture⁴⁶⁸.

De plus, il semble aussi nécessaire de mentionner le jeu ayant reçu le plus de mods : *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Selon Nexus Mods, l'édition de base de *Skyrim*, sortie en 2011, comptabilise presque 68 000 mods différents et presque 2 milliards de téléchargements sur le site. Le jeu est plus que l'exemple parfait pour mentionner les mods, c'est le cas le plus

⁴⁶³ *Thinking with Time Machine*, 2014, développé par Stridemann et édité par SignHead Studio.

⁴⁶⁴ Le *Portal Gun* est le nom de l'accessoire emblématique de *Portal*. C'est un dispositif portable capable de créer des portails à l'endroit où l'on tire, à condition que la surface visée respecte certaines conditions.

⁴⁶⁵ *Portal Stories: Mel*, 2015, développé et édité par Prism Game Studios Ltd.

⁴⁶⁶ *Portal: Revolution*, annoncé pour 2023, développé et édité par Second Face Software.

⁴⁶⁷ *Destroyed Aperture*, à être annoncé, développé et édité par DAYIN Creations.

⁴⁶⁸ Une *fanfiction* est un travail d'écriture consistant à reprendre les personnages et l'univers d'une œuvre déjà existante et d'y ajouter une nouvelle histoire, de nouveaux personnages et de nouveaux éléments afin de raconter un récit nouveau et pensé par un fan. Le récit ainsi créé n'a donc pas de relation avec l'auteur initial et n'est donc pas considéré comme canon.

complet. Le jeu de base est un jeu de rôle en monde ouvert se déroulant dans une contrée nordique peuplée de créatures magiques et dragons, largement inspiré par l'imaginaire des vikings. C'est donc une région où le froid et la neige sont communs et les montagnes hautes et embrumées. Ce jeu est un succès commercial et la communauté des moddeurs s'est rapidement approprié l'univers du jeu pour le façonner. Aujourd'hui, le jeu est rarement considéré *vanilla*⁴⁶⁹, les mods sont devenus indissociables de l'identité du jeu. Ils sont nombreux et divers : des armes, des effets de lumière, des objets, des coupes de cheveux, des effets de son, des bâtiments, des villes, des armures, des vêtements, des personnages, des sorts et bien plus peuvent être ajoutés au jeu. Certains mods changent même jusqu'au fonctionnement du jeu de base, revoyant le système de combat ou de magie, proposant une expérience nouvelle au joueur. Mais les mods en rapport avec le sujet rappellent dans une certaine mesure ceux énoncés pour *Portal 2*. *Skyrim* bénéficie de plusieurs mods ajoutant une nouvelle carte de jeu, une nouvelle histoire, de nouvelles quêtes secondaires, de nouveaux objets et de nouveaux personnages. Pour simplifier la compréhension, il est possible de qualifier ces mods de « mods d'extension » et leur attribuer deux catégories. La première concerne les mods qui restent dans l'univers du jeu. La saga des *Elder Scrolls* se déroule sur le continent fictif de Tamriel et uniquement une petite partie est explorable dans *Skyrim*, la province de Bordeciel. D'autres régions du monde ont été explorées dans les opus précédents, comme Morrowind, à l'est de Bordeciel, et Cyrodiil, au sud, régions toutes deux limitrophes de Bordeciel, mais qui ne sont pas disponibles dans le jeu. *Beyond Skyrim* est un projet regroupant plusieurs équipes de moddeurs passionnés visant à corriger cela⁴⁷⁰. Partageant les ressources mais étant séparés en plusieurs projets, chaque équipe se voit attribuer la mission de confectionner les autres provinces de Tamriel. Pour celles citées auparavant, déjà par des développeurs pour d'anciens jeux, la reconstitution est la plus avancée, il s'agit de reproduire la zone et de l'actualiser avec les textures contemporaines et adapter l'époque du jeu, tous les opus se déroulant à des époques différentes. Mais pour les régions jamais vues dans un jeu *Elder Scrolls*, comme la majeure partie de Marais-Noir ou même le mystérieux continent d'Atmora, la confection de l'univers est plus compliquée. Le projet se voulant fidèle à l'univers original, il faut accompagner le projet d'une recherche extensive dans les livres du jeu et documents qui permettent d'obtenir le plus d'informations sur l'univers riche et complexe de *Elder Scrolls*. Le projet a vu le jour en 2014 et seulement le nord de Cyrodiil est aujourd'hui complété et disponible au public, ce qui représente une infime partie du projet final. L'autre catégorie est celle des mods d'extension qui partent de *Skyrim* comme d'une base à la confection de leur jeu totalement différent. *Enderal: Forgotten Stories* en est un exemple⁴⁷¹. Le mod nécessite le jeu de base pour fonctionner mais agit comme une conversion totale. Cela signifie que *Enderal* propose un jeu se déroulant dans un univers n'ayant aucun rapport avec celui de *Elder Scrolls*. Certaines textures et mécaniques sembleront similaires à quelqu'un qui a joué à *Skyrim*, mais l'association s'arrête là. C'est donc un jeu nouvellement créé, dans un univers original et narré par une histoire originale dont le rapport au jeu de base est

⁴⁶⁹ « *Vanilla* » est un terme utilisé en jeu vidéo pour signifier que le jeu est « de base ». Dans ce cas-là, cela indique que le jeu ne possède aucun mod d'installé.

⁴⁷⁰ *Beyond Skyrim | The province collaboration*, <https://beyondskyrim.org/>, (consulté le 6 juin 2022).

⁴⁷¹ *Enderal: Forgotten Stories*, 2019, développé et édité par SureAI.

uniquement technique. Le nouveau jeu conserve un monde ouvert qui s'adapte aux actions du joueur mais propose des mécaniques de jeu différentes et une histoire plus sombre et psychologique que celle présentées dans *Skyrim*. Un autre exemple à l'histoire passionnante est celui de *The Forgotten City*⁴⁷². D'abord un mod pour *Skyrim*, le jeu est aujourd'hui un *standalone* reconnu et acclamé. Le mod contient l'histoire du personnage principal de *Skyrim* qui retourne dans le temps, au temps des Dwemer, race éteinte à l'époque du jeu, qui doit résoudre une enquête. Pour la sortie en *standalone* du jeu, l'histoire se décale vers le monde réel où le protagoniste est cette fois-ci envoyé en Rome antique, mais l'intrigue reste globalement similaire. Porté par des thèmes moraux, éthiques et religieux, l'univers décrit dans le mod et le *standalone* est le produit d'une volonté créatrice du créateur du mod originel. Le mod de base est devenu un jeu à part entière, comme un accomplissement pour le créateur qui se voyait contraint par son travail et son manque de temps⁴⁷³.



Figure 60 : une capture d'écran du mod Enderal de Skyrim. L'interface est reprise de Skyrim tandis que la ville y ressemble fortement mais le fond du jeu est entièrement différent du jeu de base.

Dans d'autres cas, le mod peut agrandir le jeu et ajouter du contenu à celui de base tout en s'imbriquant dans celui-ci. À l'instar de *Beyond Skyrim*, un impératif récurrent dans ces cas-là est celui de rester fidèle à l'œuvre originale, il y a alors tout un défi pour les moddeurs de bien connaître le jeu de base afin que leurs ajouts soient respectueux de la personnalité du jeu. C'est notamment le cas de *Stardew Valley Expanded*⁴⁷⁴, mod conçu pour le simulateur de

⁴⁷² *The Forgotten City*, 2015 pour le mod et 2021 pour le *standalone*, développé par Modern Storyteller et édité par Dear Villagers.

⁴⁷³ Il faut cependant noter que tous les mods d'extension ne visent pas à devenir un jour des *standalone*. *Beyond Skyrim* ou les exemples de *Portal 2* sont des mods qui sont réalisés avec la volonté de rester dans l'univers du jeu de base, là où le projet de *The Forgotten City* était idéalement de devenir indépendant, ce qu'il a réalisé ; Cian Maher, *The Forgotten City Interview: The Long Journey From Skyrim Mod To GOTY Contender*, <https://www.thegamer.com/the-forgotten-city-interview-skyrim-mod-goty/>, 4 septembre 2021, (consulté le 6 juin 2022).

⁴⁷⁴ *Stardew Valley Expanded*, 2019, développé et édité par FlashShifter.

vie fermière *Stardew Valley*. Ce mod ne propose pas une conversion du jeu mais a plutôt pour but d'ajouter du contenu au jeu de base afin de donner au joueur plus de choses à faire et à vivre. Le moddeur a volontairement cherché à rester fidèle et proche de l'univers de base. Il y a ajouté 27 nouveaux personnages possédant tous leur histoire propre, 50 nouveaux lieux, de nouvelles musiques, de nouveaux événements et bien d'autres. Tous ces ajouts rejoignent le jeu de base, il a donc fallu connecter les nouveaux endroits à ceux déjà présents en modifiant légèrement ces derniers pour proposer une nouvelle carte de jeu crédible et logique pour un joueur connaissant déjà le jeu de base. Les nouveaux personnages se sont aussi intégrés à ceux du village en faisant de nombreuses références à ces derniers tandis que les personnages du jeu de base font désormais aussi référence aux nouveaux. Les nouvelles musiques du mod accompagnent les nouveaux lieux, les nouveaux événements et les nouveaux festivals du jeu qui étendent l'univers du jeu et offrent au joueur de nouvelles actions à entreprendre dans un cadre fidèle au jeu de base, pensé par des joueurs pour des joueurs. Les ajouts ne sont pas séparés du jeu de base par une frontière matérielle ou un menu quelconque, ils rejoignent organiquement le cœur du jeu de base comme une extension de celui-ci, comme si ce mod pouvait être considéré comme une grosse mise à jour ou un « fan-DLC ».

Récemment, un mod en particulier a été au centre de l'attention médiatique concernant les jeux vidéo. *Nier: Automata* est un jeu d'action-RPG sorti en 2017 et contant l'histoire de soldats androïdes dans leur mission contre des robots extraterrestres ayant envahi la Terre⁴⁷⁵. L'histoire du jeu se veut cryptique et poétique, abordant de nombreux concepts philosophiques et présentant la particularité de proposer plusieurs fins nécessitant de refaire le jeu de différentes manières. La communauté qui s'est formée autour de ce jeu et de son univers a par le passé percé de nombreux secrets et *Easter eggs* placés dans ce jeu qui, à travers ses thèmes et sa réalisation, propose une expérience vidéoludique unique. Or, le 15 juin 2022, un joueur demande sur le site Reddit comment ouvrir la porte d'une église qu'il a explorée mais que son ami ne peut trouver. Captures d'écran et vidéos à l'appui, il révèle au monde entier une zone secrète du jeu que personne ne connaissait. Certains utilisateurs pensaient à un canular extrêmement bien fait, d'autres supposaient qu'il s'agissait effectivement d'un secret du jeu qui n'avait pas encore été découvert⁴⁷⁶. D'autres éléments ont contribué à la confusion générée par ce post. En effet, le jeu était déjà connu pour être extrêmement compliqué à modder, justifiant la complexité de produire de fausses images aussi crédibles, et Yoko Taro, créateur principal du jeu, répondit de manière évasive aux questions concernant la véracité des images. L'affaire gagna en popularité et se diffusa largement à travers les médias spécialisés et les réseaux sociaux, touchant des sphères en dehors des celle des joueurs de *Nier: Automata*. La personne à l'origine du premier post sur Reddit ajouta d'autres vidéos pour garantir de sa bonne foi, notamment des séquences de *gameplay* où il explore cette fameuse église et y combat un type d'ennemi inconnu des joueurs. Les joueurs tentèrent par de nombreux moyens de reproduire les mouvements

⁴⁷⁵ *Nier: Automata*, 2017, développé par PlatinumGames et édité par Square Enix.

⁴⁷⁶ Jenny Zheng, « *Nier: Automata's* secret church mystery: chaos, community, and an amazing mod », *Rock, Paper, Shotgun*, 7 octobre 2022, 7 oct. 2022p.

postés sur Internet pour trouver l'entrée de cette église cachée, mais sans succès⁴⁷⁷. Après une enquête importante et ayant canalisé l'attention de nombreuses personnes, le 29 juillet 2022, trois personnes lancèrent une diffusion en direct sur la plateforme Twitch et révélèrent être les développeurs du mod *The Nier: Automata Church*, sujet de conversation majeur durant le mois précédent⁴⁷⁸. Après s'être excusés d'avoir trompé les joueurs et d'avoir dérangé le créateur du jeu, ils ont expliqué que ce mod fut particulièrement compliqué à développer, le jeu n'étant pas du tout pensé pour le modding⁴⁷⁹. La supercherie fut reçue très positivement. De nombreux joueurs ont été impressionnés par la qualité du mod et ont apprécié les efforts fournis par la communauté pour percer le mystère. Pour d'autres, l'opération *marketing* est un succès qui a assuré la popularité du mod en plus d'ouvrir la porte à de toutes nouvelles techniques de modding pour ce jeu en particulier et donc la création de mods de grande qualité. Les développeurs du mod ont avoué avoir été surpris par la popularité de leur histoire et se sont donc affairés à compléter le mod avant de révéler la vérité et le rendre public.



Figure 61 : capture d'écran de *The Nier: Automata Church*, l'étrange découverte ayant donné lieu à une chasse au trésor sur Internet, avant d'être révélée comme un mod.

Enfin, il semble intéressant de développer un cas relativement différent de ceux énoncés jusqu'ici. Le jeu *Grand Theft Auto V* propose un mode de jeu multijoueur nommé *Grand Theft Online*. Or, ce mode de jeu a été détourné afin de réaliser le mod *FiveM*⁴⁸⁰. Ce mod particulier

⁴⁷⁷ Megan Farokhmanesh, « Is This "Nier: Automata" Church a Hoax or a 5-Year-Old Secret? », *Wired*, p.

⁴⁷⁸ *The Nier: Automata Church*, 2022, développé et édité par DevolasRevenge, Woeful_Wolf et RaiderB.

⁴⁷⁹ Joe Skrebels, *Nier: Automata's Huge Internet Mystery Was a Beautiful, Impressive Hoax*, <https://www.ign.com/articles/nier-automata-church-mystery-door-mods>, 29 juillet 2022, (consulté le 5 juin 2023).

⁴⁸⁰ *FiveM*, 2014, développé et édité par Mahdi Pourzaferani.

permet aux joueurs de se connecter à plusieurs sur un serveur en ligne dédié. Ces serveurs se sont démocratisés sous le nom de *GTA RP*, pour jeu de rôle sur *Grand Theft Auto*. En effet, si le mode multijoueur officiel du jeu propose d'incarner un hors-la-loi comme dans le mode solo, ces serveurs moddés mettent l'accent sur un aspect jeu de rôle où chaque joueur crée son personnage, son histoire, sa personnalité et l'incarne dans le jeu. La carte du jeu de base, sa physique, ses véhicules et son *gameplay* sont réutilisés, ce à quoi peuvent s'ajouter de nouveaux véhicules, vêtements ou bâtiments par le biais d'autres mods. Ensuite, le joueur incarne son personnage et le fait progresser dans un métier et fréquenter d'autres personnages. La plupart des serveurs mettent en relation les joueurs entre eux par le biais d'un chat vocal de proximité, ce qui signifie qu'un joueur ne peut entendre que les autres joueurs étant proches de lui et peut les entendre s'éloigner ou se rapprocher. Cette immersion sonore permet aux joueurs de vivre leur aventure individuellement et d'échanger avec d'autres joueurs sans que tous les joueurs entendent toutes les conversations en même temps. Certains joueurs peuvent jouer des rôles de policiers, d'autres de médecins, d'autres de membres de gang mais certains peuvent aussi jouer des rôles plus banals comme des mécaniciens, des journalistes ou des restaurateurs. À travers des préparations en dehors du jeu, certains joueurs préparent des événements à l'aide des administrateurs du serveur et les mettent en place dans le cadre du jeu, tout en respectant le fait que leur personnage n'est pas au courant de ce qui s'est décidé hors du jeu. On appelle ces événements, des événements *méta*. Cela signifie dans le cadre du jeu de rôle une information ou une discussion que le joueur a en dehors du jeu mais que son personnage n'a pas et qu'il doit donc ignorer en jeu. Cela permet notamment de planifier des « morts RP », lorsqu'un joueur souhaite offrir à son personnage une mort afin de justifier son arrêt du jeu ou la création d'un nouveau personnage. Il se met alors d'accord avec d'autres joueurs sur comment la scène doit se dérouler, puis celle-ci est jouée dans le jeu, suivie généralement d'un enterrement et parfois de conséquences à long terme, si un membre d'un gang tue un autre membre de gang par exemple. Ces parties sont fréquemment diffusées en direct sur Twitch par des *streamers* spécialisés dans ce genre de contenu, proposant à leurs spectateurs une sorte de série télévisée improvisée. Comme le jeu de rôle classique, cette pratique s'apparente à du théâtre d'improvisation se servant ici du jeu vidéo comme support à leurs récits. Cette pratique s'est largement popularisée en France lors d'un événement particulier, nommé *RPZ*. Ce serveur spécial regroupait de nombreux *streamers* francophones, la plupart ayant participé à l'événement caritatif Z Event au préalable⁴⁸¹. Beaucoup de joueurs ont découvert pendant deux semaines d'avril 2021 une nouvelle façon de jouer aux jeux vidéo et l'événement a été largement suivi et apprécié par les spectateurs. Deux *streameuses* en particulier, BagheraJones et Horty, ont notamment diffusé leurs aventures conjointes a posteriori et ont ultimement diffusé le dernier épisode de leur saga touchante et comique au cinéma mk2,

⁴⁸¹ Le Z Event est un événement caritatif créé par Adrien « Zerator » Nougaret et Alexandre « Dach » Dachary, deux *streamers* opérant sur Twitch. Une fois par an depuis 2016, ils invitent d'autres *streamers* à venir participer à un marathon de *streaming* durant un *week-end* où les dons sont reversés à une association. Le projet RPZ était un défi que s'était lancé Zerator lui-même après avoir atteint une certaine somme de dons durant l'édition de 2020.

proche de la Place de la Nation, à Paris⁴⁸². Là où le jeu de rôle est reconnu comme une forme particulière d'expression artistique par rapprochement du théâtre d'improvisation, ce nouveau format se servant du support vidéoludique à travers un mod permet à de nombreux joueurs de s'essayer à une expérience vidéoludique plus personnelle, où chaque joueur écrit son histoire et, dans une certaine mesure, celle des autres.

Ces mods d'extension peuvent donc parfois être considérés comme des jeux à part entière, sans nécessairement être des *standalone*. Le simple fait qu'ils proposent une expérience différente du jeu de base suffit à leur conférer ce rang. D'autres tendent au contraire à étendre l'univers de base et à s'incorporer à celui-ci, comme pour l'améliorer et le rendre plus divers et complet. Que ce soit par l'univers, le récit ou les mécaniques de jeu, ces mods se différencient principalement par leur origine, ils sont réalisés par des fans du jeu de base, généralement des développeurs amateurs. Les moddeurs ont donc cette identité particulière, entre joueur et développeur amateur, là où souvent les développeurs de jeux vidéo sont certes aussi des joueurs, mais pour qui le développement est un métier. Les objectifs sont donc beaucoup plus personnels et intimes car rares sont les mods payants. Ils sont le fruit d'un travail d'imagination et d'une création technique passionnée. Les résultats sont extrêmement divers, allant d'un simple outil pour corriger quelques *bugs* à du contenu vidéoludique devenant parfois aussi populaire que le jeu de base. Il est d'ailleurs intéressant de mentionner rapidement l'importance qu'ont eu certains mods dans l'industrie vidéoludique, notamment le mod *Counter Strike* du jeu *Half-Life* qui a transformé le jeu d'aventure et de tir à la première personne en jeu de tir compétitif en équipe, sorti plus tard en *standalone* et étant encore aujourd'hui l'un des jeux les plus joués quotidiennement et important sur la scène de la compétition sportive⁴⁸³. Idem avec le mod *Defense of the Ancients* de *Warcraft III*⁴⁸⁴, transformant les armées du jeu de base en unité individuelle et donnant plus tard le jeu *Dota 2*⁴⁸⁵, donnant ainsi naissance à un tout nouveau genre de jeu appelé *MOBA*, pour *Multiplayer Online Battle Arena*. Indéniablement, si une personne considère le jeu vidéo comme art, alors ces mods d'extension, qui pour certains ont marqué l'histoire de la production vidéoludique, en sont tout autant.

B.L'expression du créateur

1. Travail d'imagination et *worldbuilding*

Lorsqu'une personne lance un jeu vidéo, elle entre volontairement dans un nouvel espace, possédant ses propres règles et se déroulant dans son univers propre. Le joueur y suit alors généralement une histoire et l'univers autour sert de cadre ou de décor. Mais cet univers

⁴⁸² vincent d'internet, *L'aventure inattendue d'Antoine et Daniel Croute*, <https://medium.com/hello-les-gens/laventure-inattendue-d-antoine-et-daniel-croute-bac1011e58ea>, 25 mai 2021, (consulté le 5 juin 2023).

⁴⁸³ *Counter Strike*, 1999, développé par Valve et édité par Sierra Studios ; *Half-Life*, 1998, développé par Valve Corporation et édité par Sierra.

⁴⁸⁴ *Defense of the Ancients*, 2003, développé par Paul « Eul » Citrus ; *Warcraft III: Reign of Chaos*, 2002, développé et édité par Blizzard Entertainment.

⁴⁸⁵ *Dota 2*, 2013, développé et édité par Valve Corporation.

est très souvent bien plus riche que ce que l'histoire du jeu ne montre. Cet univers est la création d'un ou plusieurs auteurs qui ont imaginé une histoire, des règles, des lois, des lieux, des nations, des espèces, dans langues et bien d'autres éléments. Cette activité est communément appelé « *worldbuilding* » ou construction d'univers en français⁴⁸⁶. Il s'agit d'un terme utilisé pour définir le processus de construction d'un nouveau monde, généralement imaginaire et lié à un univers de fiction. Parfois, plusieurs œuvres se déroulent dans un monde fictionnel partagé, ce qui est alors défini comme univers fictionnel. Ce processus est une étape, cruciale, obligatoire et souvent fondatrice lors de la création d'une œuvre de fiction, qu'il s'agisse d'un roman, d'un film, d'une bande-dessinée, d'un jeu vidéo ou de n'importe quel média demandant la création d'un cadre fictionnel⁴⁸⁷. Certains univers fictionnels sont extrêmement connus et détaillés à travers plusieurs œuvres interconnectées. L'univers de *Star Wars* en est un bon exemple. Servant d'abord de cadre à une série de films, la galaxie a ensuite été étendue dans son histoire, ses événements et ses personnages à travers de nombreux produits dérivés : romans, bandes-dessinées, jeux vidéo, de plateau, de rôle, séries télévisées et autres. Chaque œuvre peut être indépendante et traiter d'un coin de la galaxie différent ou bien suivre un ou plusieurs personnages. Peu importe le sujet et l'histoire, l'ensemble des œuvres prennent place dans un univers cohérent possédant la même cosmogonie et les mêmes lois, ici représentées par des éléments constants comme la célèbre Force. L'univers développé par John Ronald Reuel Tolkien est principalement célèbre pour ses deux œuvres majeures que sont *Le Hobbit* et *Le Seigneur des anneaux*⁴⁸⁸, se déroulant sur le continent de la Terre du Milieu. Or, ce continent se trouve sur une planète fictive nommée Arda, déjà beaucoup moins connue du grand public. Tout autour des aventures décrites dans ses romans, Tolkien a imaginé une Histoire pour son univers, fonctionnant en suivant le principe d'Âges. Le monde est créé par un être unique démiurge et les mythes de création de cet univers et des Âges précédant les romans sont rédigés dans une œuvre écrite appelée le *Silmarillion*⁴⁸⁹, publiée après la mort de l'auteur et étant le travail de synthèse de son propre fils à partir des nombreux manuscrits laissés par son père. Des événements jouant un rôle crucial dans l'univers fictionnel y sont racontés à la manière d'un texte religieux racontant la création de l'univers et ses premiers instants. Ces événements sont cependant mineurs dans les histoires racontées par ses romans et ne sont peu ou pas mentionnés. Pour autant, toutes ces histoires font partie des romans, les personnages en sont les héritiers, que le lecteur ou les personnages en soient conscients ou non. Certains univers font appel au concept de « multivers », où des univers alternatifs, chacun possédant ses propres particularités mais partageant aussi de nombreux points communs, sont mentionnés dans les œuvres. Il est possible de citer les comics de Marvel dans lesquels sont mentionnés des centaines d'univers, certains servant de théâtre à un univers cinématographique, d'autres pour un ou une série de jeux et d'autres pour jouer un rôle central dans une histoire. Ces univers multiples permettent de présenter plusieurs personnages étant à la fois les mêmes mais différents, comme dans *Spider-Man*:

⁴⁸⁶ Trent Hergenrader, *Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers*, s.l., Bloomsbury Publishing, 2018, 250 p.

⁴⁸⁷ Mark J. P. Wolf, *World-Builders on World-Building: An Exploration of Subcreation*, s.l., Routledge, 2020, 144 p.

⁴⁸⁸ *Le Hobbit*, 1937, écrit par J. R. R. Tolkien ; *Le Seigneur des anneaux*, 1954-1955, écrit par J. R. R. Tolkien.

⁴⁸⁹ *Le Silmarillion*, 1977, écrit par J. R. R. Tolkien.

*Across the Spider-Verse*⁴⁹⁰, où plusieurs Spiderman existent, tous différents mais tous Spiderman. Cette pratique est également présente dans le domaine vidéoludique, notamment lors du développement d'un jeu vidéo. Les développeurs deviennent auteurs et réfléchissent à l'univers qu'ils veulent créer et le détaillent ensuite. Plusieurs approches sont possibles pour créer un monde, notamment une approche descendante, visant à partir d'une vision globale de l'univers avant d'en définir quelques détails pertinents pour l'histoire qui veut être racontée, et une approche ascendante, partant d'un lieu plus restreint et extrêmement détaillé qui s'étend ensuite progressivement⁴⁹¹.



Figure 62 : la statue de la divinité omniprésente à Inazuma où sont incrustés les Yeux divins confisqués par le gouvernement comme symbole du pouvoir de la divinité régnante, Genshin Impact.

Un élément récurrent et presque obligatoire lorsqu'une personne crée un univers est l'utilisation de références culturelles et historiques. Ces références et inspirations ont déjà été questionnées plus tôt dans ce travail mais il semble pertinent de nommer quelques autres exemples faisant usage d'abondantes références culturelles pour se bâtir un univers, dans une approche plus centrée sur le *worldbuilding* que sur l'aspect culturel. Une nouvelle fois, l'exemple de *Genshin Impact* semble tout indiqué pour illustrer ce questionnement. Lorsque le joueur arrive à Inazuma, il y entre de manière illégale car le pays est fermé et isolé, seuls quelques commerçants étrangers ont le droit d'accoster un port dédié au commerce. Le pays est en pleine période de guerre civile. Le contexte socio-politique est alors celui d'une chasse à l'Œil divin. Les Yeux divins sont, dans *Genshin Impact*, des objets provenant des dieux et offerts à de rares individus présentant des ambitions hors-normes, leur conférant la maîtrise

⁴⁹⁰ *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, 2023, réalisé par Kemp Powers, Joaquim Dos Santos et Justin K. Thompson.

⁴⁹¹ Joseph Brooker, *Jonathan Lethem and the Galaxy of Writing*, s.l., Bloomsbury Publishing, 2019, 227 p.

des éléments. La divinité, qui se fait appeler la Shogun Raiden, a décrété la confiscation de la totalité de ces artefacts sur son territoire et pour appuyer cette mesure, elle a aussi décidé de fermer les frontières afin d'empêcher quiconque de s'enfuir et d'échapper à la nouvelle loi en vigueur, connue sous le nom de Décret de Sakoku. Ces deux événements font référence à l'histoire du Japon. La confiscation des Yeux divins rappelle fortement le Haitōrei, un édit du gouvernement japonais de 1876 visant à interdire le port d'armes en public, sauf pour la police et les militaires. Ce décret visait à réduire les privilèges de la classe des samurais et finit par provoquer le déclin et la disparition de cette classe sociale qui a longtemps dirigé le Japon. Le Décret de Sakoku fait quant à lui référence au Kaikin, aussi appelé sakoku, la politique commerciale du pays instaurée lors de l'époque d'Edo, donc de 1650 à 1842, qui visait à fermer les frontières du pays à l'exception de quelques commerçants sélectionnés, autorisés à n'entrer que par un port et étant à l'origine de l'isolationnisme du pays. Ces événements majeurs de l'histoire du Japon sont donc à la base du scénario qui se déroule devant le joueur lors de son arrivée à Inazuma, permettant d'ancrer une partie de l'univers de *Genshin Impact* dans une crise sociale et politique qui crédibilise l'univers et ajoute à son histoire, tout en faisant référence à l'histoire du Japon.

Mais le *worldbuilding* de nombreuses œuvres de fiction se fait aussi par l'imagination d'évènements et la création de mondes originaux faisant de moindres références à des évènements historiques réels. D'abord, dans les univers d'*heroic-fantasy*, il est possible de nommer l'univers de *Warcraft*, déjà mentionné à plusieurs reprises. D'abord cadre d'une trilogie de jeux de stratégie, l'univers s'est ensuite largement étendu avec un MMORPG et de nombreux ouvrages complétant l'histoire et la cosmogonie du jeu. L'univers de *Warcraft* comporte une cosmogonie suivant un modèle assez fréquent, où des êtres supérieurs et mystérieux, ici les Fondateurs, ont construit l'univers à travers un cosmos en constante évolution. Ils y ont dessiné plusieurs mondes, notamment Azeroth qui est la planète principale mais aussi Draenor, une planète majeure dans l'histoire. En effet, chaque planète possède sa propre histoire. Azeroth est le monde des Humains, des Elfes, des Nains, des Trolls et d'autres espèces et a une histoire riche précédant l'existence même de ces espèces, notamment à travers des guerres entre des dieux extraterrestres, des titans ayant voyagé à travers l'univers et des dragons ayant longtemps dominé la planète. Chaque continent, peuple et civilisation possède sa propre histoire qui se connecte aux autres à différents niveaux. Chaque nation possède son système politique, qu'il s'agisse d'une monarchie, d'un triumvirat ou encore d'un conseil démocratique, tous justifiés par l'historique d'un peuple et certains évènements. Les mondes aussi se connectent entre eux, notamment dès le premier jeu où les tribus orques provenant de Draenor envahissent Azeroth par le biais d'une gigantesque porte dimensionnelle. Les Orcs eux-mêmes ont une raison de fuir leur monde natal, détruit par diverses expérimentations démoniaques et dont la coalition de plusieurs clans décide l'invasion d'un autre monde, le tout étant une manipulation habile provenant d'un titan renégat cherchant le contrôle total de l'univers, se servant de nombreuses races mortelles comme ses pions. Il est impossible de résumer l'univers développé par *Warcraft* dans ce travail, notamment à cause de sa richesse et sa profondeur mais aussi car cela a déjà été fait dans des ouvrages s'apparentant plus à des traités historiques qu'à des livres sur un thème

vidéoludique. Le *worldbuilding* que présente un cas comme *Warcraft* est un bon exemple d'entrée en matière, présentant de nombreux éléments populaires utilisés dans les œuvres de *fantasy*, ce qui inclut notamment la conception d'un univers par une espèce consciente mais très méconnue, la présence de plusieurs mondes parallèles pouvant interagir entre eux par le biais de portails magiques et la présence de nombreuses races humanoïdes, chacune ayant sa propre origine, civilisation, culture et son territoire, qui sont souvent les différents choix proposés aux joueurs pour créer leur personnage⁴⁹².



Figure 63 : la Porte des Ténèbres, un portail reliant deux planètes, alimenté par le sacrifice d'une espèce opprimée sur Draenor et construit pour l'invasion du monde d'Azeroth, World of Warcraft.

Un autre exemple d'*heroic-fantasy* concerne l'univers des *Elder Scrolls*. Si les conditions de la création de cet univers sont moins connues, les plans, ou mondes, qui le composent le sont déjà mieux. Tout provient à nouveau d'une espèce nommée les Et'Ada, résidant dans le plan immortel d'Aetherius, eux-mêmes descendants de deux forces personnifiant l'ordre et le chaos qui précèdent la création d'Aurbis, l'univers. Ces Et'Ada se sont faits manipuler par les deux forces originelles afin de se sacrifier et participer à la création d'un plan mortel, connu sous le nom de Mundus. Ils sont alors devenus les Aedra, des êtres lumineux vénérés par de nombreux mortels. Mais certains Et'Ada ont refusé ce sacrifice et ont fondé leur propre monde, l'Oblivion, où ils résident, ayant pris le nom de Daedra. Dans Mundus, plusieurs planètes composent le plan mortel, dont Nirn, composée de plusieurs continents et dont le plus important est Tamriel, théâtre principal des jeux de la saga. Tamriel a ensuite sa propre histoire, où des peuples elfes sont nés des Aedra, ayant précédé les autres espèces majeures de Nirn, notamment les races humaines, provenant du continent gelé d'Atmora et ayant envahi le continent de Tamriel à l'image des invasions vikings, par le pillage et diverses

⁴⁹² Chris Metzen et al., *World of Warcraft : Chroniques volume 1*, Illustrated édition., Nice, Panini, 2016, 200 p.

attaques maritimes. Les conflits politiques et les événements historiques propres à Tamriel se déroulent sur des millénaires et sont majeurs pour le joueur, bien qu'ils ne représentent généralement que de futiles disputes pour les êtres supérieurs qui ont créé le plan mortel. Les joueurs et les personnages ont pour la plupart très peu de connaissances concernant la cosmogonie de l'univers, ce qui reflète un aspect très cartésien des civilisations présentes dans le jeu qui n'ont pas le luxe d'explorer ce passé profond et mystique, tant ils ont déjà à faire sur leur continent. De nombreux mystères planent encore sur de nombreux points de l'univers de *Elder Scrolls*, notamment pour les origines de certaines espèces ou encore les liens unissant certains personnages mythologiques. Par exemple, les races humaines elles-mêmes ont pour la plupart oublié leurs origines d'un autre continent et potentiellement d'un autre continent avant ça. Leurs origines se sont perdues dans les méandres de l'histoire, connues uniquement de quelques rares érudits, généralement ayant reçu l'information d'êtres anciens et supérieurs. Ici, les nombreux mystères qui entourent l'univers permettent au joueur de se rendre compte de la profondeur de l'univers du jeu et qu'il incarne un être en quelque sorte insignifiant comparé aux êtres l'ayant précédé. Cela crédibilise l'univers et les joueurs peuvent donc se rassembler afin d'émettre théories et hypothèses quant à des questions non-répondues dans les jeux et espérer ensemble que les prochains jeux répondent à ces questions. Il est aussi important de noter que l'origine du continent de Tamriel vient des sessions de jeu de rôle partagées par certains des développeurs et étant donc la base du *worldbuilding* de l'univers vidéoludique⁴⁹³.

Un autre genre d'univers qui est particulièrement propice à un exercice profond de *worldbuilding* se trouve être le genre de la science-fiction. Les univers qui sont présentés dans ce genre sont généralement tirés de notre univers réel, soit projeté dans un futur plus ou moins lointain, ou bien sur une autre planète, parfois les deux en même temps. Dans le cas de la saga *Mass Effect*, il est possible de parler de *space opera*, introduisant un cadre géopolitique spatial complexe à travers un espace plus ou moins large, pouvant aller d'un système solaire à plusieurs galaxies. Dans *Mass Effect*, l'intrigue concerne la galaxie de la Voie Lactée. Le début de l'histoire commence avec l'espèce humaine, sur Terre, dans un futur assez proche. Au début du XXII^e siècle, l'humanité a assez maîtrisé le voyage spatial pour établir quelques colonies sur Mars. Quarante-cinq ans plus tard, l'humanité découvre les ruines d'une ancienne civilisation au pôle sud de la planète rouge pour y trouver un moteur particulier très ancien qui change totalement la perception qu'a l'humanité des lois de la physique. Cette découverte cumulée à celle d'un nouvel élément permettant de modifier drastiquement la masse d'un corps permet la découverte d'une ancienne structure dans l'espace, un relais pouvant relier deux points dans la galaxie et créer un trou de ver les liant. Quatre ans plus tard en 2152, l'humanité s'allie afin de former l'Alliance interstellaire et envoyer des sondes, puis des humains à travers ce relai. S'ensuit les premiers efforts de colonisation de mondes extrasolaires jusqu'à ce qu'ils rencontrent une autre espèce consciente qui les attaque. Le conflit est de courte durée et des discussions permettent à l'humanité de découvrir la Citadelle, une station spatiale aux origines inconnues servant de siège au Conseil galactique,

⁴⁹³ Bethesda Softworks, *The Elder Scrolls Online: Tales of Tamriel, Book I: The Land*, Illustrated edition., London, Titan Books, 2015, 232 p.

une instance gouvernementale régissant la majorité des espèces de la galaxie. L'humanité vit alors un nouveau choc en découvrant l'existence de quelques dizaines d'espèces bien plus avancées technologiquement et faisant partie d'un ensemble aussi grand que la galaxie. Le premier jeu commence seulement quelques années plus tard, alors que l'humanité est encore en train de prouver sa place au sein de l'espace concilien, terme définissant les territoires connus par le Conseil. Cette courte histoire permet d'intégrer des concepts scientifiques et physiques qui posent les bases pour comprendre l'univers, caractérisé par ses transports rapides et à grande échelle. Ici, le *worldbuilding* consiste à modifier les lois de notre univers pour justifier la création d'une version alternative du nôtre, de façon à ce que le joueur s'identifie à son personnage humain qui découvre, en même temps que l'humanité, la galaxie et ses habitants⁴⁹⁴. Le joueur découvre ensuite l'existence de races cosmiques plus anciennes jouant un sombre rôle dans la disparition d'autres espèces, se rapprochant plus d'exemples cités précédemment et, bien que passionnant, ne demande pas nécessairement trop de répétitions.



Figure 64 : un relais cosmodésique, une des plus importantes découvertes de l'humanité dans *Mass Effect*, permettant le voyage rapide à travers la galaxie et ayant permis la rencontre avec de nombreuses autres espèces extraterrestres.

D'autres jeux de science-fiction sont intéressants à observer, sans pour autant qu'ils se déroulent dans l'espace. Le jeu *Death Stranding* est réalisé et écrit par Hideo Kojima, un développeur de jeux vidéo connu pour ses univers philosophiquement profonds et cryptiques. Dans ce jeu, le joueur incarne un porteur, une sorte de facteur livrant des biens et matériaux entre différents abris dans une Amérique détruite par un phénomène appelé le Death Stranding. La particularité de l'univers du jeu est qu'il se passe dans une temporalité proche de la nôtre car de nombreux personnages et textes y font référence mais sans donner plus de

⁴⁹⁴ Nicolas Domingue et Jack Wall, *Mass Effect: A la conquête des étoiles : création, univers, décryptage*, Toulouse, Third Editions, 2017, 320 p.

précisions, ce qui indique que les évènements qui ont changé le monde sont apparus rapidement. L'évènement déclencheur a été la rupture de la séparation entre le monde des morts et celui des vivants, ce qui amène les âmes des personnes décédées à ne pas pouvoir rejoindre correctement le monde des morts et sont donc bloquées sur Terre, devenant hostile envers les vivants, ce qui explique la dangerosité de monde extérieur. Dans ce cas, le phénomène surnaturel est à la base des changements sociaux qui ont affecté l'humanité, la forçant à s'isoler dans des abris, protégée de précipitations pluviales ayant obtenu la capacité d'accélérer le vieillissement de tout objet touché. Le changement apporté par le *Death Stranding* concerne plusieurs échelles, notamment social comme décrit précédemment, philosophique à travers des questionnements autour de la mort et scientifique par l'utilisation du chiralium, une matière nouvelle apportée par le *Death Stranding* et permettant l'accomplissement de prouesses technologiques, dont la plupart bénéficient au joueur sous la forme d'outils alimentés par cette matière. Contrairement à d'autres univers, le *worldbuilding* dépend ainsi d'un phénomène soudain et nouveau, modifiant drastiquement l'univers, la société et les connaissances de l'humanité, la plongeant dans une nouvelle ère très rapidement et justifiant de nombreux éléments de *gameplay*, comme certains outils et la présence des porteurs pour relier les personnes abritées. Bien que le phénomène se révèle progressivement au joueur et que ce dernier en découvre ses conséquences sur le long terme, de nombreux mystères persistent après la fin du jeu, représentés par les nombreux chercheurs désarmés que le joueur rencontre au cours de l'histoire et dont certains joueurs espèrent obtenir des réponses dans le prochain opus, officiellement annoncé comme étant la suite directe de *Death Stranding*⁴⁹⁵.

Un dernier exemple d'univers de science-fiction peut être nommé en *Stray*⁴⁹⁶. Dans ce jeu, le joueur incarne un chat qui se retrouve séparé de sa famille et enfermé dans une cité souterraine close. Celle-ci semble se situer dans notre monde, dans un futur lointain. De nombreuses théories existent, mais quelques éléments sont certains. Cette ville se nomme Cité murée 99 et est un abri pour les humains qui ne peuvent plus vivre dehors, pour une raison inconnue. Ils développent des robots compagnons pour les aider dans diverses tâches et des bactéries modifiées qui permettent d'éliminer leurs déchets prenant trop de place. Une infection se répand plus tard dans l'humanité ce qui l'annihile et laisse les robots qui créent leur propre société, se basant sur celle des humains et acquièrent une conscience et des émotions, tout en gardant peu de souvenirs des humains. Progressivement, les bactéries évoluent aussi en une espèce appelée Zurk, dangereuse car extrêmement vorace et possédant la capacité de digérer n'importe quoi, provoquant la ruine de nombreux quartiers de la ville, forçant les classes sociales les plus basses de robots à se réfugier dans de petits bidonvilles présentant une esthétique cyberpunk. La chronologie de ces évènements est très mal connue car peu de documents attestent de cette mémoire et les quelques dates de référence sont incomplètes et ne permettent même pas de définir à quelle époque la cité murée a été construite. Le *worldbuilding* proposé par *Stray* joue donc sur un enchaînement d'évènements

⁴⁹⁵ *Death Stranding 2*, à être annoncé, développé par Kojima Productions et édité par Sony Interactive Entertainment.

⁴⁹⁶ *Stray*, 2022, développé par BlueTwelve Studio et édité par Annapurna Interactive.

flous et très peu documentés. Bien réalisé, ce genre de *worldbuilding* permet de proposer un univers crédible et très mystérieux, attisant la curiosité du joueur dans cet univers pour en percer les secrets, celui-ci se sentant impliqué dans cette histoire renvoyant à des thèmes comme la maladie, les inégalités sociales, les intelligences artificielles, la gestion des déchets et la solitude. Le fait que le joueur joue un chat aide aussi à l'appréciation du *worldbuilding*, ce qui justifie que le joueur ne peut bénéficier d'une compréhension totale de son univers à travers les yeux d'un félin qui découvre la cité et qui a pour seul objectif d'en sortir. La narration est ici directement liée au *worldbuilding* les deux sont extrêmement proches et sont volontairement composés de nombreuses zones floues, permettant aux joueurs d'à nouveau théoriser sur différents aspects de l'univers, comme sa chronologie, la localisation de la cité, l'existence d'autres cités et donc d'une humanité ayant survécu.



Figure 65 : une rue dans le quartier commercial de la Cité Murée 99 de Stray, rappelant l'esthétique cyberpunk.

D'autres univers peuvent être mentionnés pour leur *worldbuilding* notable, en dehors de certains genres majeurs. L'univers de *Dishonored* ne relève pas de l'*heroic-fantasy* mais présente pourtant un univers comparable à certains jeux de *fantasy*. L'origine du monde de *Dishonored* est totalement inconnue, il est seulement connu que deux univers se côtoient : le monde réel, composé de plusieurs îles formant l'Empire et servant de lieu d'action aux différentes œuvres de la licence ainsi qu'un continent gigantesque et inconnu très peu exploré nommé Pandysia, dont l'existence est très rarement mentionnée, et d'un monde alternatif appelé le Grand Vide. Il est aussi possible de noter l'importance de la politique de cet univers, les personnages jouables étant proches du pouvoir et donc l'importance des différentes classes sociales représentées. La chronologie de cet univers indique que la civilisation principale des jeux se trouve être vieille d'au moins un millénaire mais les origines de celle-ci sont inconnues, tandis que le Grand Vide est habité depuis plusieurs millénaires par un être divin nommé l'Outsider, créé par le sacrifice d'un jeune garçon par le passé par un étrange culte et dont les origines sont aussi inconnues, personne ne sachant si ces derniers sont natifs

du Grand Vide ou du monde réel. À nouveau, le joueur est donc confronté à un univers se présentant à différentes échelles : l'Empire des îles est largement connu des personnages et documenté, ce qui permet de connaître son histoire et son fonctionnement. Le continent de Pandysia est un mystère éloigné, dont les expéditions sont rares à cause de la distance, du danger et de la taille que présentent le continent. Enfin le Grand Vide est l'élément se rapprochant le plus d'un espace mystique, connu de tous mais vu par très peu, ce qui fait que cet espace est sujet à de nombreuses rumeurs et que les points de vue sur sa nature divergent, justifiant la présence de cultes pour et contre le Grand Vide et ce qu'il peut apporter, notamment une sombre magie et d'étranges visions. Comme défini plus tôt dans ce mémoire, des musées et des écrits permettent d'en savoir plus sur l'univers et son histoire, mais à nouveau le *worldbuilding* de l'univers fictionnel va bien plus loin que l'histoire humaine racontée dans les ouvrages d'histoire, elle s'étend à une cosmogonie inconnue et à l'existence d'un lieu mystérieux dont les origines et les pouvoirs sont méconnus, ce qui permet aux joueurs de théoriser mais aussi d'avoir leur propre interprétation de certains phénomènes et événements, démontrant qu'une histoire confuse et peu documentée peut être sujette à interprétation mais jamais réellement comprise, comme de nombreux mystères de notre monde, ce qui rend beaucoup plus crédible celui de *Dishonored*.

Enfin, un dernier exemple s'avérant intéressant est celui du jeu *Omori*⁴⁹⁷. Ce cas est très différent des autres, car l'action du jeu se déroule dans un quartier américain tout à fait classique, comportant des habitations, une église, un parc et quelques commerces. L'intérêt du *worldbuilding* d'*Omori* réside en réalité dans un espace beaucoup plus intime et personnel. Il s'agit d'un lieu appelé Headspace, traduisible par Espace dans la tête. En effet, le protagoniste du jeu est un jeune garçon traumatisé par certains événements, notamment la mort de sa grande sœur et qui s'enferme chez lui, dans sa chambre. Afin de supporter ses traumatismes, il se crée un espace dans son esprit, comme un monde parallèle où il peut y vivre des aventures et où sa sœur est encore en vie. Le joueur commence le jeu dans Headspace, ce n'est que plus tard qu'il peut explorer le monde réel. Il se rend alors compte que Headspace est un endroit rempli de références au monde réel. Le *worldbuilding* d'*Omori* se décompose donc en deux parties. D'abord, le monde réel. Le protagoniste Sunny y a ses amis d'enfance, des connaissances et peut se rendre à plusieurs endroits, notamment une boutique vendant des comics et des jeux électroniques. Il a alors environ une quinzaine d'années et quatre ans se sont écoulés depuis la mort de sa sœur. Dans Headspace, son alter-ego prénommé Omori est une reproduction de lui-même à ses douze ans. Juste avant la mort de sa sœur qui est présente, ainsi que des versions colorées et rajeunies de quatre ans de ses amis du monde réel. Tout ce monde est une création du jeune garçon, il s'enferme dans un monde lui rappelant une époque sans soucis, où ses amis et lui sont encore jeunes. Dans Headspace, le monde est très coloré, le ciel est violet et décoré d'objets dessinés, à l'exception d'Omori qui se voit en noir et blanc, symbolisant sa dépression. De nombreuses créatures étranges peuplent cet univers tirant son esthétique de nombreux motifs d'enfance et de jouets. Par exemple, ses connaissances qui ne sont pas ses amis sont représentés comme de

⁴⁹⁷ *Omori*, 2020, développé par Omocat et édité par Playsim.

petites créatures ou monstres jouant dans un parc et certains personnages importants de l'univers de Headspace sont tirés de jeux vidéo, de comics ou d'émissions télévisées que Sunny connaît dans le vrai monde. Une marque de confiture du monde réel devient un pot de confiture qui cherche à vendre sa confiture au joueur ou bien le Capitaine Spaceboy, héros d'une série de bande-dessinée qui devient le capitaine d'un clan de pirate sur une planète de Headspace, reliée à la terre principale par une gigantesque échelle que le joueur emprunte. La référence la plus importante reste néanmoins la créature nommée SOMETHING, ou QUELQUE CHOSE en français, étrange forme noire et possédant un unique œil qui surveille et semble terroriser Omori et Sunny, car ce dernier l'aperçoit aussi dans le monde réel. Il est révélé à la fin du jeu que cette créature est une déformation visuelle de la dernière vision qu'a Sunny de sa sœur, pendue à un arbre et dont les longs cheveux noirs tombant cachent sa silhouette, si ce n'est pour un œil mort ouvert et fixant le vide. Dans cet exemple, le *worldbuilding* se crée donc en deux temps, pour que les deux univers du jeu se fassent des références et, chose rare, l'univers principal du jeu n'est pas tout à fait réel et n'est que le résultat d'une réaction suite à un évènement du monde réel.



Figure 66 : la carte de Headspace dans Omori. Le dessin, les couleurs et l'univers rappellent des thèmes de l'enfance afin de reconforter le protagoniste et le protéger de ses traumatismes qui le poursuivent dans ce monde imaginaire.

Le *worldbuilding* dans le jeu vidéo a donc une valeur majeure dans la création du jeu, si ce n'est plus important que dans des films ou romans, car le joueur peut découvrir des détails et indices sur cet univers fictionnel à travers des documents et détails cachés dans le jeu qui

n'ont pas nécessairement de rapport avec l'histoire, contrairement à une série ou un film qui doit réaliser une œuvre supplémentaire pour ajouter à son univers, généralement sous un autre média, participant à des expériences transmédias. Créer un univers vidéoludique permet de définir le cadre du jeu, son style, son histoire, ses personnages, ses lois physiques et légales et par conséquent justifie certains aspects du *gameplay*. Un univers fictionnel peut être relativement explicite ou bien être volontairement cryptique, révélant peu aux joueurs qui s'amuse à théoriser et ce qui laisse aussi de la place aux développeurs pour réaliser une suite ou un autre jeu se déroulant dans le même univers mais contant une autre histoire à un autre endroit. Par exemple, le premier *Dishonored* se déroule dans la capitale de l'empire, Dunwall, ville inspirée par une Londres industrielle tandis que la ville du second jeu est Karnaca, ville plus au sud et inspirée par des cultures méditerranéennes, ce qui permet d'étendre l'univers visuel du jeu tout en montrant que les îles sont effectivement très diverses culturellement, ce qui approfondit l'univers et le rend plus crédible et complet, tout en poussant les joueurs à s'interroger quant aux autres villes que les jeux ne proposent pas de visiter. Dans un cas particulier qui est celui des jeux historiques ou se déroulant dans une période contemporaine réaliste, le *worldbuilding* s'intéresse plus à la création de lieux fictionnels ou bien d'événements différenciant le monde réel et vidéoludique, notamment à travers des uchronies, des personnages ou des détails historiques modifiés. Le *worldbuilding* est tout un art, demandant de penser à tous les détails d'une société afin de créer un univers cohérent fonctionnel, du système politique à la technologie, en passant par la religion et même des détails anodins comme des systèmes d'évacuation d'eaux usées⁴⁹⁸. La création d'univers fictionnel est donc une discipline partagée par de nombreux médias mais dont le jeu vidéo en est un fort représentant, rappelant que certains développeurs de jeu jouent aussi le rôle d'écrivain à travers cet exercice qui relève directement d'une création artistique et imaginative où ceux-ci expriment les mondes les plus intimes de leur imagination.

2. Le développeur, un artiste engagé

Il est difficile de nier le rôle de l'art dans toutes ses formes vis-à-vis de nombreux sujets de société et politiques. L'art est à la base le produit d'une, ou parfois plusieurs, personnes, ce qui implique que l'artiste réalise une œuvre que lui seul peut créer, qui est donc le résultat de la pensée de l'artiste. Or, divers aspects constituent un artiste, son histoire, son enfance, ses expériences mais aussi sa façon de penser et sa philosophie. De plus, l'art est un objet considéré comme majeur, luxueux, intelligent, critique et donc un objet qu'il faut regarder, analyser et interpréter, ce qui en fait une surface idéale à la transmission de messages, de valeurs et de politiques⁴⁹⁹. Dès l'Antiquité apparaît un moyen extrêmement simple de rapprocher art et politique qui est la reproduction de portraits de personnages politiques. Qu'il s'agisse du portrait olympien de Périclès, un buste sculpté par Crésilas juste après la mort du dirigeant athénien ou des monnaies romaines représentant le dirigeant actuel comme moyen de propagande, pratique initiée par Jules César puis réutilisée par les empereurs

⁴⁹⁸ Peter Hunt et Millicent Lenz, *Alternative Worlds in Fantasy Fiction*, s.l., A&C Black, 2005, 181 p.

⁴⁹⁹ Hélène Dufournet et al., « Art et politique sous le regard des sciences sociales. (introduction) », *Terrains & travaux*, 2007, vol. 13, n° 2, p. 3-12.

successifs, l'art peut servir les individus au pouvoir dans un souci de représentation glorifiée, permettant de produire une image visible et parfois la diffuser, notamment dans le cas de monnaies, afin d'étendre la popularité du dirigeant. Au XIX^e siècle, une peinture extrêmement célèbre est réalisée dans le contexte des Trois Glorieuses par Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*⁵⁰⁰. Aujourd'hui, l'œuvre est un symbole de la force de la république française à l'international mais dans son contexte, l'œuvre a été produite pour louer les qualités libérales du nouveau roi Louis-Philippe, partagées par le peintre. Le peintre la réalise en partie pour montrer son soutien au nouveau pouvoir en place et s'en attirer les faveurs. Le message politique est clair et relève aussi de la légitimation d'un nouveau régime instauré violemment⁵⁰¹. Au XX^e siècle, l'artiste est une figure majeure du monde politique à travers de nombreuses œuvres dénonçant les régimes totalitaristes et les dérives de certains pays tandis que d'autres en font la propagande. Difficile de ne pas citer *Guernica* de Picasso⁵⁰², œuvre dénonçant les bombardements en Espagne, notamment sur la ville de Guernica, infligés par des avions allemands et italiens durant la guerre d'Espagne, au profit des nationalistes espagnols, plus tard dirigés par Francisco Franco. Inversement, *Le Cuirassé Potemkine* est un film réalisé en 1925 par Sergueï Eisenstein qui raconte la mutinerie du cuirassé Potemkine⁵⁰³, un événement révolutionnaire qui est fréquemment perçu comme précurseur de la révolution d'Octobre. Le film est donc largement considéré comme un des films de propagande les plus importants pour la Russie soviétique⁵⁰⁴. Aujourd'hui encore, la politique est un sujet majeur de la production artistique contemporaine, à travers des artistes comme Banksy et ses œuvres dénonciatrices dans la rue ou les *Piliers de la honte* du sculpteur danois Jens Galschiøt, piliers de huit mètres de haut, représentant des corps difformes et souffrant, illustrant des événements du passé qui ne doivent jamais se produire à nouveau. Le jeu vidéo, par sa forme de média contemporain et de forme d'expression artistique n'échappe pas à ces problématiques et sa popularité est indéniablement un moteur de diffusion de certaines idées, qu'il semble intéressant d'étudier. Il est cependant important de noter que de nombreux développeurs affirment ne revendiquer aucun message politique dans leurs jeux, plus par peur de répression d'une certaine partie de la communauté que par réelle volonté apolitique⁵⁰⁵, ce qui est par exemple le cas du studio Ubisoft, proposant pourtant des jeux dénonçant des gouvernements totalitaristes utilisant des moyens de surveillance intrusifs dans la série des *Watch Dogs* ou des cultes religieux extrémistes et sectaires dans *Far Cry 5*⁵⁰⁶.

Quelques thèmes reviennent plus ou moins fréquemment dans le domaine du jeu vidéo et il est fréquent et logique qu'il s'agisse de thèmes similaires à ceux utilisés par l'art aux XX^e et XXI^e siècles. Un de ces thèmes concerne l'aspect militaire de la société et plusieurs jeux

⁵⁰⁰ Eugène Delacroix, *La Liberté guidant le peuple*, 1830, huile sur toile, 260 x 352 cm, Paris, Musée du Louvre.

⁵⁰¹ Francis Demier, *La liberté guidant le peuple. Un tableau, les Trois Glorieuses de 1830*, s.l., Hatier, 2014.

⁵⁰² Pablo Picasso, *Guernica*, 1937, huile sur toile, 349,3 x 776,6 cm, Madrid, Musée Reina Sofia.

⁵⁰³ *Le Cuirassé Potemkine*, 1925, réalisé par Sergueï Eisenstein.

⁵⁰⁴ *La culture sous Staline, l'art mis au pas*, <https://photo.geo.fr/la-culture-sous-staline-lart-mis-au-pas-46439>, (consulté le 16 juin 2023).

⁵⁰⁵ NicoNico, *Politique et jeu vidéo : l'industrie doit-elle prendre parti ?* - GameHer, <https://www.gameher.fr/blog/politique-et-jeu-video-lindustrie-doit-elle-prendre-parti>, 28 juillet 2019, (consulté le 18 juin 2023).

⁵⁰⁶ *Far Cry 5*, 2018, développé et édité par Ubisoft.

proposent différentes visions de l'armée et de la guerre. Dans le jeu *Spec Ops: The Line*⁵⁰⁷, le joueur incarne Martin Walker, capitaine d'une force armée envoyée dans la ville de Dubaï par l'Armée de terre des États-Unis afin de retrouver un colonel supposé disparu. Le jeu se présente comme un jeu de tir à la première personne où le joueur est plongé dans un conflit armé comme il en existe de nombreux. Cependant, le joueur se rend rapidement compte que le jeu de guerre n'est qu'une couverture à la narration du jeu, présentant au joueur de nombreux choix et questionnements moraux. Un passage du jeu consiste à recevoir un ordre de ses supérieurs qui désirent bombarder un camp identifié comme une base militaire ennemie. Le protagoniste prépare l'opération et donne l'ordre de bombarder la zone. Lorsqu'il s'y rend, il se rend compte qu'il ne s'agissait que d'une base militaire supposée. En réalité, il vient de donner l'ordre de bombarder un village et le joueur assiste impuissant, choqué et coupable aux cadavres fumants de femmes et d'enfants qui jonchent le sol. De nombreuses autres scènes du même genre rythment le jeu et le but de celui-ci est ainsi de proposer une version crue et plus réaliste de la guerre par rapport aux autres jeux du marché. Se faisant, la narration expose au joueur les horreurs de la guerre, les changements et traumatismes psychologiques qui peuvent affecter les soldats, la violence de certains actes sur des civils, de quelle manière les pensées peuvent être obscurcies lorsqu'un soldat reçoit un ordre ou encore la culpabilité d'un homme lorsque ses actions détruisent des vies innocentes. L'escouade dirigée par le joueur change au cours du jeu, psychologiquement et physiquement, reflétant une plongée en enfer pour ces soldats envoyés au cœur d'un conflit civil et poussés à commettre de nombreux actes traumatisants. Par cette vision sombre et peu valorisante de la guerre, les développeurs veulent questionner le joueur quant à sa vision de certaines interventions militaires dans des pays moins médiatisés et surtout sur ses propres valeurs morales, y compris sur le meurtre de personnages virtuels dans un jeu vidéo, car le joueur peut voir les conséquences de ses actions de manière directe, à travers des enfants ne comprenant pas ce que signifient les cadavres de leurs parents par exemple. Le jeu porte donc un message pacifiste et antimilitariste, dénonçant les excès de l'armée envers les civils, notamment lors d'interventions à l'étranger, et invite le joueur à se créer un esprit critique quant aux conflits contemporains et le rôle d'une force armée dans ceux-ci⁵⁰⁸.

⁵⁰⁷ *Spec Ops: The Line*, 2012, développé par Yager Development et édité par 2K Games.

⁵⁰⁸ Mitch Dyer, *The Story Secrets of Spec Ops: The Line*, <https://www.ign.com/articles/2012/07/20/the-story-secrets-of-spec-ops-the-line>, 20 juillet 2012, (consulté le 16 juin 2023).



Figure 67 : le protagoniste et son escouade découvrent avec stupeur les cadavres encore fumants de civils dont ils viennent d'ordonner le bombardement, Spec Ops: The Line.

Au contraire, il est possible de citer l'exemple de la célèbre série des *Call of Duty*. La série est connue pour ses scénarios se déroulant lors de la Seconde Guerre mondiale ou de conflits contemporains fictifs. Les conflits sont alors beaucoup moins réalistes que celui représenté dans le jeu précédent, relevant ici plus du film d'action où quelques soldats peuvent combattre une armée bien plus nombreuse. La série est connue pour sa violence et son mode de jeu multijoueur dont le but est le meurtre de ses adversaires dans des conflits nerveux et dynamiques. Un opus en particulier a fait parler de lui, il s'agit de *Call of Duty: Modern Warfare 2*⁵⁰⁹. Le jeu présente un scénario sur plusieurs fronts, notamment en Russie où une guerre civile a lieu. Un jeune soldat américain est envoyé pour s'infiltrer dans une cellule terroriste russe, dirigée par l'antagoniste du jeu. Lors de la première mission où le joueur incarne ce personnage, il accompagne le terroriste russe Makarov à un aéroport de Moscou. Ce dernier murmure « Rappelez-vous... Pas de russe. ». Le groupe se trouve ensuite à l'aéroport et commet un massacre en tuant les civils présents dans l'aéroport, dans une scène extrêmement violente et graphique où des corps sans vie s'entassent sur le sol et sur lesquels le joueur doit ensuite marcher. La mission fait polémique et est censurée dans de nombreux pays pour sa violence et sa contextualisation maigre. Le personnage incarné par le joueur étant muet, il n'éprouve aucune réaction à ses actes et le joueur est donc invité à tuer les civils de sang-froid et sans éprouver de regrets. Le terroriste étant russe, la phrase qu'il prononce signifie que les personnages doivent parler anglais afin de ne pas trahir l'origine russe de l'attaque et ainsi accuser les américains de celle-ci. Le jeu, ainsi que tous les autres jeux de la série, met en avant l'armée américaine au cœur de différents conflits, généralement contre des pays du Moyen-Orient ou des états d'Europe de l'Est. À travers les scénarios, les

⁵⁰⁹ *Call of Duty: Modern Warfare 2*, 2009, développé par Infinity Ward et édité par Activision.

Américains sont en permanence décrits comme les héros de l'histoire, à l'exception de quelques traîtres punis par le joueur, contre les méchants et cruels russes et orientaux, ce qui permet de discrètement justifier les actions militaires entreprises par les Américains à l'étranger⁵¹⁰. Bien que la violence soit au cœur de la licence, la représentation de l'armée est réalisée de manière à la présenter comme une force protagoniste⁵¹¹. Le jeu participe donc directement au *Military-Entertainment Complex*. Il s'agit de la relation entre le Ministère de la Défense américaine et diverses compagnies du divertissement. Les jeux *Call of Duty* jouent en effet de cette relation, étant en partie financés par le gouvernement américain afin de présenter l'armée américaine sous une bonne image. Les jeux étant joués par de nombreux mineurs, bien que cela leur soit déconseillé, il y a aussi un objectif d'inciter à l'enrôlement de jeunes gens dans l'armée. Ici, contrairement à *Spec Ops*, la guerre est trivialisée et appelle de manière sournoise le joueur à y prendre part dans la vraie vie⁵¹².

This War of Mine est un autre jeu traitant du thème militaire et de la guerre, mais d'une vision très rarement proposée par les jeux vidéo et d'autres médias⁵¹³. Le joueur y incarne un groupe de civils ayant trouvé abri dans un bâtiment abandonné lors d'une guerre civile, piégés dans la ville qui est assiégée. L'univers du jeu est inspiré du siège de Sarajevo qui a duré presque quatre ans durant la guerre de Bosnie. Le jeu se divise en deux parties. Le jour, le jeu s'apparente à un jeu de gestion où le joueur indique à ses différents personnages des tâches à accomplir : bricoler, cuisiner, se reposer, écouter la radio et autres. La nuit, le joueur décide d'envoyer un de ses personnages dans un quartier de la ville, certains étant vides, d'autres contrôlés par des militaires ou des bandits. Le joueur doit alors y être discret et doit choisir les objets qu'il ramène de son expédition, ayant un inventaire limité. Le jeu instaure un état de santé physique et morale qui affecte les personnages. Ces derniers peuvent partir du camp durant la nuit pour diverses raisons, se faire piller la nuit si personne ne monte la garde ou mourir de maladie ou lors d'une expédition. Le but du jeu est de survivre assez longtemps pour que la ville soit libérée et que le joueur gagne la partie. Le point de vue des civils lors d'un conflit est rarement abordé dans les médias fictionnels et présente des personnes lambda tentant de survivre, parfois contre d'autres personnes qui ne sont pas des militaires, arrivant parfois à des violences ou à des négociations. Le joueur est présenté à des choix moraux comme tuer d'autres civils pour voler leur nourriture et nourrir son groupe ou encore d'accepter ou de refuser une mère éplorée toquant à la porte et demandant de l'aide. Plusieurs profils d'individus sont présentés de manière à démontrer la diversité des innocents lors d'une guerre. L'aspect terne et morose du jeu reflète l'état psychologique des personnages et la situation globale. Le but du jeu est évidemment de sensibiliser les joueurs

⁵¹⁰ Ante, *De la politique dans les jeux vidéo - Pixels*, <https://www.pixels-association.ch/2021/01/14/de-la-politique-dans-les-jeux-video/>, 14 janvier 2021, (consulté le 18 juin 2023).

⁵¹¹ Mike Diver, *Politics Will Always Be In Video Games, So Just Accept It*, <https://www.gamingbible.com/features/politics-will-always-be-in-video-games-so-just-accept-it-20220601>, 1 juin 2022, (consulté le 18 juin 2023).

⁵¹² Layla Asgarian Nahavandi, *Call of Duty, Marvel and the Military-Entertainment Complex | New University | UC Irvine*, <https://newuniversity.org/2022/11/18/call-of-duty-marvel-and-the-military-entertainment-complex/>, 18 novembre 2022, (consulté le 16 juin 2023).

⁵¹³ *This War of Mine*, 2014, développé et édité par 11 bit studios.

aux conditions de vie des civils lors des conflits, aspect trop souvent oublié au profit des lignes de front et des jeux de tir. L'engagement des développeurs dans la vision qu'ils ont de la guerre est clair. Le studio polonais affirme sa position en publiant des DLC dont les revenus sont reversés à la War Child Charity, association ayant amélioré les conditions de vie de quelques centaines d'enfants syriens, et en ayant reversé tous les bénéfices du jeu du 24 février au 4 mars 2022, correspondant à environ 850 000 dollars, à la Croix rouge ukrainienne après le début du conflit russo-ukrainien en 2022⁵¹⁴.



Figure 68 : la statue d'Andrew Ryan, fondateur de la ville de Rapture, et la banderole qui porte sa devise, accueillant les nouveaux arrivants dans la ville sous-marine. Le message rejette les puissances supérieures hiérarchiques ou spirituelles pour vanter l'individu, BioShock.

Mais l'armée et la guerre ne sont pas les seules thématiques idéologiques auxquelles le jeu vidéo trouve à redire. Ce dernier, comme toute forme d'expression artistique qui se respecte, n'hésite pas non plus à critiquer certains systèmes politiques, qu'il s'agisse de régimes particuliers ou de décisions discutables. Et parler de politique en jeu vidéo rappelle à de nombreux joueurs une saga en particulière, celle des *BioShock*. La saga se compose de trois jeux et présente deux villes, possédant chacune son système politique très détaillé. La première est Rapture, une ville sous-marine. Fondée par un riche industriel du nom d'Andrew Ryan, ce dernier souhaite créer une ville libérée des contraintes politiques, sociales et religieuses d'un monde d'après la Seconde Guerre mondiale. Après investissement, il présente une ville libre de ceux qu'il appelle les parasites, où chaque individu peut se construire par lui-même, sans censure ou limite et atteindre la gloire du moment qu'il s'en donne les moyens.

⁵¹⁴ *This War of Mine - 11 bit studios statement : actualités Steam*, <https://store.steampowered.com/news/app/282070/view/3099043827448708763>, 24 février 2022, (consulté le 16 juin 2023).

La société est donc tournée vers l'hyper-capitalisme, où chaque individu s'occupe de lui-même et aucun service public n'existe. Les industries ont d'abord beaucoup bénéficié de ce système favorisant la compétition commerciale, tandis que les classes inférieures se sont retrouvées exploitées à l'extrême, dans une ville ne reconnaissant aucun droit du travail ou restriction mercantile. La ville est habitée dès 1946 mais une révolution éclate rapidement provenant des classes ouvrières qui se révoltent contre les élites et la ville s'effondre sur elle-même à partir de 1960. La ville capitaliste qui proposait une vie sans contraintes et limites, permettant de réaliser ses ambitions s'est finalement effondrée sous le poids de sa propre ambition, où les écarts sociaux étaient plus violents que jamais. Dans le troisième jeu de la saga, le joueur découvre une nouvelle ville, cette fois-ci située haut dans le ciel, nommé Columbia. Construite en 1893 par le gouvernement américain comme symbole du pays et de ses idéaux politiques, la ville a obtenu son indépendance par la force en 1902 après la prise de pouvoir par Zachary Hale Comstock, dirigeant d'un régime ultranationaliste et suprémaciste blanc. Pensée comme une démonstration du pouvoir américain et un lieu de vie parfait, la ville devient rapidement un lieu exacerbant les principes chrétiens, jugeant que la décadence des États-Unis vient de leur abandon de l'esclavagisme, la religion, le militarisme et la suprématie raciale, ce qui a écarté le pays de son divin objectif. La société se divise entre les élites blanches et anglo-saxonnes, vivant une vie idéalisée et attendant la destruction du monde inférieur pour repeupler la Terre selon leurs croyances, et les populations opprimées, comprenant les personnes d'origines africaines, natives américaines, asiatiques, juives et irlandaises qui sont réduites en esclavage et sont perçues comme des ennemis de la Foi et du gouvernement. Une guerre civile éclate entre un groupe de travailleur opprimé qui se rebelle contre le pouvoir en place, ce dernier appelant les rebelles des anarchistes afin de sensibiliser le peuple à leur vouer une haine raciale et sociale. À nouveau, la ville s'effondre sur elle-même à cause de son gouvernement religieux qui devient extrême dans ses mesures. Le projet initial de la ville devient trop violent et cause la perte de la ville. La saga *BioShock* critique donc ouvertement le capitalisme et la religion, notamment lorsque ceux-ci sont portés à leurs extrêmes. Les jeux démontrent qu'une société peut être temporairement idéale et suivre divers idéaux sociaux et politiques mais que sur le long terme, ce genre de régimes politiques créent de larges fossés sociaux qui résultent nécessairement en de violentes révolutions détruisant la ville, provoquée par les idéaux originels de celle-ci.

Un autre jeu abordant le thème de la politique est *Orwell*⁵¹⁵. Le jeu se déroule dans un pays appelé la Nation, plus précisément dans sa capitale Bonton. En référence à l'auteur George Orwell, une loi appelée la Loi sécurité est acceptée en secret et vise à instaurer un système de surveillance totale de ses citoyens afin de protéger le pays de l'intérieur, au sacrifice de la vie privée de ses habitants. Le joueur incarne un employé de ce système, extérieur à la Nation et doit investiguer la vie de différentes personnes suspectées d'appartenir à un groupe terroriste. Le joueur explore leurs comptes bancaires, leurs réseaux sociaux, leurs dossiers civils et peut aussi espionner leurs échanges téléphoniques et en ligne. Le joueur crée des fiches de données pour chaque personnage, notant les informations

⁵¹⁵ *Orwell*, 2016, développé et édité par Osmotic.

pertinentes, établissant les relations entre chaque suspect et doit parfois faire des choix de sauvegarde d'informations lorsque plusieurs affirmations se contredisent. Le joueur est évalué selon ses réussites et les données qu'il choisit de sauvegarder influencent l'histoire du jeu. À la fin du jeu, il est contacté par des dirigeants de la Nation mais aussi par les membres du groupe terroriste, se rebellant contre ce système. Le joueur peut alors choisir différentes fins, selon qu'il poursuive son rôle d'inspecteur ou bien qu'il dénonce le projet de surveillance au grand public. Le jeu invite le joueur à explorer la vie de civils pour démontrer de manière explicite au joueur l'impact que peut avoir un système pareil dans la réalité. Le joueur découvre parfois des détails intimes sur les personnages concernant leurs relations familiales ou leur sexualité, n'ayant aucun rapport avec le projet initial mais démontrant les dérives d'un tel système. La narration et les différentes fins possibles sont un appel au joueur de comprendre les implications d'une sécurité pareil et la valeur de la vie privée, le joueur pouvant alors aiguïser son esprit critique sur la fragile balance entre sécurité et liberté⁵¹⁶.



Figure 69 : écran de jeu durant Papers, Please. Le joueur examine les documents d'un arrivant et valide les différentes données tout en subissant parfois des tentatives de corruption.

Papers, Please est un jeu invitant le joueur à assumer le rôle d'un agent de l'immigration à un poste de frontière⁵¹⁷. Le jeu se déroule dans un pays fictif dont les frontières viennent juste de rouvrir après un conflit de six ans avec un pays voisin. Le joueur doit donc subvenir aux besoins de sa famille et travailler douze heures par jour à étudier les papiers des différents entrants. Progressivement, le joueur se voit attribuer diverses consignes concernant les personnes pouvant entrer dans le pays, notamment en raison de leur situation ou de leurs origines. C'est le joueur qui examine les documents de chaque personnage et valide ou non

⁵¹⁶ *Games and Politics | 2017 to 2020 | ZKM*, <https://zkm.de/en/project/games-and-politics>, (consulté le 18 juin 2023).

⁵¹⁷ *Papers, Please*, 2013, développé et édité par 3909 LLC.

son entrée sur le territoire. Évidemment, certains essaient d'entrer clandestinement, falsifiant leurs papiers ou tentant de corrompre le joueur en lui proposant de l'argent. Il est aussi possible que des personnages supplient le joueur de faire entrer quelqu'un avec eux, notamment dans des cadres familiaux. Les choix moraux qui sont proposés aux joueurs changent le cours de l'histoire, pouvant provoquer des attaques terroristes ou bien des violences de la part de personnes refusées. Le jeu possède de nombreuses fins et scénarios où le pays du joueur s'enfoncé progressivement dans le totalitarisme et réduit les possibilités d'entrée dans le pays. Le jeu joue donc fortement sur l'empathie du joueur et les conflits entre son rôle et sa morale. La narration dénonce les excès des états totalitaires et policiers, démontrant les dérives violentes que peuvent avoir ce genre d'isolationnisme, de nombreux scénarios incluant des attaques terroristes ou des conflits civils⁵¹⁸.

Enfin, il semble pertinent de conclure avec l'exemple de la saga *Metal Gear Solid*. Cette série mythique du jeu vidéo est la création d'un studio de développement mais est généralement reliée à son créateur principal, Hideo Kojima. Composé de plus d'une dizaine de jeux, l'univers des *Metal Gear* concerne une version alternative de notre univers, entre uchronie et science-fiction où le joueur incarne un soldat d'élite maître dans l'art de l'infiltration et devant généralement combattre une organisation terroriste et un Metal Gear. Un Metal Gear est une arme de destruction massive prenant généralement la forme d'un char d'assaut bipède possédant une capacité nucléaire, en faisant une arme d'une dangerosité extrême. L'univers est d'une richesse rare et est souvent défini comme l'une des sagas vidéoludiques les plus matures grâce à la façon dont elle aborde des thèmes comme la mort, la guerre, la paix, le nucléaire, les relations sociales, le transhumanisme et bien d'autres. Analyser l'œuvre de manière détaillée pourrait faire l'objet d'un travail de recherche entier, aussi il convient de n'aborder que quelques points majeurs de la saga, sans pour autant oublier le reste de l'œuvre, non moins intéressant. Les jeux de la saga sont des scénarios militaires : un soldat affronte d'autres soldats et la majorité des personnages semblent dépendants d'une stimulation martiale ou d'une situation conflictuelle armée. La narration de cette série invite le joueur à se questionner sur le patriotisme et l'usage de la guerre et de la violence comme moyen de résoudre des problèmes. Ainsi, le jeu se veut ouvertement pacifiste et antimilitariste, démontrant par son scénario la futilité de la guerre et les conséquences désastreuses que celle-ci peut engendrer. Kojima affirme que ses personnages en treillis sont des reflets de cette horreur et que la guerre s'éloigne trop facilement de son objectif premier pour devenir sa propre entité destructrice⁵¹⁹. La série est aussi reconnue pour ses scénarios frôlant parfois la divination, notamment dans le cas de *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*⁵²⁰. Bien que le jeu soit sorti en 2001, avant l'explosion des réseaux sociaux et l'utilisation massive d'Internet, le scénario de cet opus se révèle tourner autour du concept des *fake news*, alors

⁵¹⁸ GamelabAdmin, *Papers, please* | *Expressive Gamelab*, <https://archive.wikiwix.com/cache/index2.php?url=http%3A%2F%2Fwww.expressivegame.com%2Ffr%2Fanalyses%2Fpapers-please-3%2F#federation=archive.wikiwix.com&tab=url>, 22 février 2015, (consulté le 17 juin 2023).

⁵¹⁹ MaGiXieN, *Hideo Kojima : la guerre n'est pas son dada*, <https://gamergen.com/actualites/hideo-kojima-guerre-est-pas-son-dada-55966-1>, 16 juin 2008, (consulté le 17 juin 2023).

⁵²⁰ *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*, 2001, développé et édité par Konami.

inconnu à l'époque. L'usage de données personnelles, le détournement d'images pour tromper et ce qui sont présentés comme des complots dans le jeu n'existait pas encore. Pourtant, quelques années plus tard, ces événements apparaissent et provoquent d'importantes polémiques sociales et politiques. Les antagonistes du jeu désirent créer un monde où le contrôle de l'information sur Internet permettrait l'évolution de l'espèce humaine, visant une amélioration philosophique et humaniste de celle-ci. Ces questions ne sont développées que plus tard et sont encore pertinentes pour de nombreux chercheurs, questionnant la valeur des réseaux sociaux et de la liberté sur Internet⁵²¹. Un autre thème cher à la saga est son message anti-nucléaire. Le boss final de chaque jeu est généralement le Metal Gear, possédant une arme nucléaire installée et devant à tout prix être désarmé. Dans *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, le jeu comporte plusieurs fins. Une fin est cependant très particulière, requérant un effort collectif de l'ensemble des joueurs. En effet, chaque joueur peut construire ou acquérir une arme nucléaire pour son propre groupe militaire et les joueurs peuvent ensuite infiltrer la base d'un autre joueur pour lui voler son arme et la garder ou la détruire. Posséder une arme nucléaire permet à un joueur de posséder un fort moyen de dissuasion et de renforcer sa puissance globale. Cependant, un joueur qui possède une arme nucléaire peut la désarmer, réduisant sa puissance mais augmentant son héroïsme, une sorte de statistique morale. Cette fin secrète demande ainsi à ce que, sur l'ensemble des joueurs, plus aucune tête nucléaire n'existe. Un groupe nommé Philanthropy s'est formé, rassemblant des joueurs du monde entier désirent dérober toutes les armes nucléaires pour les désarmer et ainsi obtenir la fin secrète. L'entreprise est cependant beaucoup trop grande pour être une réalité sur toutes les plateformes, seuls les joueurs PS3 ont réussi cet exploit, durant quelques secondes seulement avant la reconstruction d'une quarantaine de têtes nucléaires. La fin secrète a cependant été visible pour les joueurs PC, à cause d'un bug, et ce cinq ans après la sortie du jeu. Le jeu présente alors une cinématique annonçant que toutes les armes nucléaires ont été démantelées et qu'une nouvelle ère pour la paix peut naître, mais que les combats ne cesseront pas pour autant et qu'il faut toujours redoubler d'efforts pour maintenir la paix⁵²².

⁵²¹ Sam Brooks, *How a video game predicted the hellscape of today's internet*, <https://thespinoff.co.nz/pop-culture/11-11-2021/how-a-video-game-predicted-the-hellscape-of-todays-internet> , 11 novembre 2021, (consulté le 17 juin 2023).

⁵²² « *Metal Gear Solid V* » *Secret Ending Finally Triggered After Five Years*, <https://www.gamingbible.com/news/games-metal-gear-solid-v-secret-ending-finally-triggered-after-five-years-20200729> , 29 juillet 2020, (consulté le 17 juin 2023).



Figure 70 : les protagonistes à l'inauguration d'un monument pour la paix après le désarmement de toutes les armes nucléaires dans Metal Gear Solid V. Des citations pacifistes et une référence au premier test nucléaire américain y sont inscrites.

Les jeux vidéo prouvent donc leur capacité à porter des messages aussi importants que n'importe quelle autre forme d'art. Généralement à but pacifique et critique envers des régimes extrêmes, les jeux vidéo espèrent toucher leur public et leur proposer plus qu'une expérience divertissante mais aussi un réel exercice de pensée morale et philosophique, afin que les joueurs réfléchissent eux-mêmes à certaines situations réelles. La maturité dont font preuve certains jeux démontrent que le média vidéoludique ne saurait être dégradé à une forme de divertissement pour jeunes sans culture ou conscience politique, bien que ces messages pacifistes ne concernent pas l'ensemble de la production vidéoludique. Les jeux mentionnés ici sont pour la plupart des jeux populaires et ayant été largement reconnus par la critique, afin de proposer une vision de ce sujet concernant des jeux ayant impacté l'industrie et un nombre important de joueurs. De nombreux jeux indépendants sont cependant produits pour des buts similaires, à zone d'influence plus petite mais tout autant puissante, comme *Fight Against Opium*, un jeu développé par un petit groupe de jeunes développeuses afghanes dans le but de sensibiliser la population et le monde aux problèmes posés par la drogue dans le pays. La politique et les jeux vidéo se développent aussi autour des jeux vidéo⁵²³, notamment lorsque certains politiques s'approprient les jeux vidéo pour les critiquer ou les détourner⁵²⁴. La censure touche aussi les jeux vidéo, notamment dans des pays comme la Chine, mais aussi l'Allemagne récemment, lorsque le jeu *Wolfenstein II: The New Colossus* présente le personnage d'Adolf Hitler⁵²⁵. Ce dernier est censuré dans la version allemande du jeu : son iconique moustache disparaît et il n'est jamais nommé directement

⁵²³ JEY, *The Politics in Video Games*, <https://ippr-journal.com/2022/04/23/the-politics-in-video-games/>, 23 avril 2022, (consulté le 18 juin 2023).

⁵²⁴ J. Barrero, *Patrimoine et numérique : Outils et valorisation culturelle*, op. cit.

⁵²⁵ *Wolfenstein II: The New Colossus*, 2017, développé par MachineGames et édité par Bethesda Softworks.

dans le jeu autrement que par « *mein Kanzler* », ou « mon chancelier ». Le jeu vidéo est donc une porte grande ouverte à de nombreux sujets sérieux et matures et pas uniquement dans un simple but de mention, mais aussi de sensibilisation et d'appel à la formation d'un esprit critique. Il est toutefois rassurant d'observer le nombre important de jeux prônant la paix et l'amour entre les peuples contre les sociétés et régimes totalitaires et extrémistes et leur influence au sein de la communauté des joueurs.

C. Le jeu vidéo, un média et un art de genre nouveau, ou l'interactivité vidéoludique

1. Une œuvre interactive unique

L'appréciation de l'art se fait généralement de manière passive. Certes, le spectateur peut tourner autour d'une sculpture et se questionner sur la volonté d'un peintre mais il reste un spectateur. Du latin *spectator*, le mot signifie observateur. Le spectateur observe donc, en opposition à un acteur, qui agit, ce qui est plus de l'ordre de l'artiste. Grâce à la technologie et au numérique, un art qui demande une action de son public est maintenant possible, bien que Marcel Duchamp ait déjà exploré ce terrain dès 1920 avec *Rotary Glass Plates (Precision Optics)*⁵²⁶. En 1960 apparaît en France un collectif d'artistes ayant joué un rôle majeur dans le développement de l'art interactif, notamment à travers le genre de l'art cinétique. Comme son nom l'indique, l'art cinétique propose des œuvres qui ont la particularité d'inclure un ou des mouvements dans leur représentation. Dans le cadre du Groupe de Recherche d'Art Visuel, ou GRAV, le mouvement est introduit dans l'œuvre par le spectateur. Il est possible de considérer que sans une quelconque action d'un spectateur, l'œuvre n'est pas complète. Le groupe, composé de six membres, pousse la réflexion à l'extrême : il cherche à effacer la figure de l'artiste et appelle le spectateur à venir achever l'œuvre. Leurs installations ne sont pas signées individuellement, de manière à faire du spectateur l'acteur principal de l'expérience proposée par l'œuvre. Une de leurs installations les plus emblématiques est le *Labyrinthe*, une œuvre exposée en 1963 à l'occasion de la Biennale de Paris. L'installation comporte sept cellules successives qui ont pour projet de soumettre le public à différentes simulations perceptives, corporelles et participatives. Le caractère expérimental de l'œuvre est assumé et mis en avant pour renforcer l'importance de l'implication du spectateur, il en est un acteur majeur. Cette œuvre casse les codes des musées, lieu où pourtant *Labyrinthe* était installé. En effet, le tract distribué à l'entrée prévenait : « Défense de ne pas participer. Défense de ne pas toucher. Défense de ne pas casser. » et une affiche se trouvait à l'entrée du *Labyrinthe* :

⁵²⁶ L'œuvre de Marcel Duchamp est l'une des premières œuvres visuelles interactives. Il est demandé au public de tourner une manivelle afin d'observer les effets visuels ainsi créés avec un disque, tout en se plaçant à une distance d'un mètre.

« Entrez – Cassez »⁵²⁷. Plus que jamais auparavant, l'œuvre n'est rien sans son spectateur, l'implication de ce dernier étant l'étape majeure et finale de la conception de l'œuvre.

Plus récemment, *Dune 4.0* de Daan Roosegaarde est un exemple d'art interactif. Installée dans plusieurs villes du monde de 2007 à 2018, l'installation artistique invite le visiteur à passer sa main dans des fibres de LED pour que la musique ambiante et la lumière réagissent à l'action de la personne qui est ici à la fois acteur et spectateur. Le spectateur prend alors contrôle de l'œuvre par le biais de ses mouvements ou même des sons qui influencent la forme et la lumière des fibres. Un spectateur qui crie peut ainsi voir son cri prendre forme visuelle à travers une onde qui se propage dans les fibres comme l'onde sonore du cri poussé. L'œuvre est aussi ancrée dans un certain aspect de consommation énergétique, aussi présent dans d'autres installations de l'artiste car l'ensemble des fibres consomment moins de 60 watts par heure. Il est aussi possible de mentionner les murs et sols intelligents et réactifs de Jason Bruges qui, selon les mouvements des visiteurs, réagissent et changent de forme⁵²⁸. Ses *Shadow Wall*, par exemple, sont placés dans l'espace public et reproduisent l'ombre des passants à l'aide de capteurs infrarouges et de lumières placées dans le mur, créant ainsi une sorte d'« anti-ombre ». Cette installation était présente durant l'année 2021 à Londres⁵²⁹.

⁵²⁷ Marion Hohlfeldt, « L'Œuvre collective du GRAV : le labyrinthe et la participation du spectateur », *Critique d'art. Actualité internationale de la littérature critique sur l'art contemporain*, 24 juin 2013, n° 41.

⁵²⁸ S. Genvo, « Les jeux vidéo, un "bien culturel" », art cit.

⁵²⁹ Global Design News, *Jason Bruges fashions a 'Shadow Wall' with infrared light sensors that capture people's silhouettes to create an interactive urban canvas*, <https://globaldesignnews.com/jason-bruges-fashions-a-shadow-wall-with-infrared-light-sensors-that-capture-peoples-silhouettes-to-create-an-interactive-urban-canvas/>, 11 mars 2021, (consulté le 26 mai 2023).



Figure 71 : un passant exploitant le potentiel interactif d'un Shadow Wall de Jason Burges, Londres.

Mais l'art interactif a aussi trouvé une nouvelle forme dans le jeu vidéo. Pascal Krajewski définit le joueur comme un « spect-acteur »⁵³⁰, à la fois spectateur du jeu conçu par d'autres mais aussi acteur du récit et des actions des personnages, ayant un pouvoir sur l'environnement. Cette interactivité permet au joueur de bénéficier d'une certaine liberté sur l'objet qu'il tient, sur le récit qui lui est raconté et se retrouve dans plusieurs aspects d'un jeu.

Tout d'abord, le *gameplay* d'un jeu est par essence interactif. Nécessitant l'action du joueur pour être enclenché, jouer à un jeu vidéo ne peut se faire de façon passive⁵³¹. Le joueur est invité à interagir avec le jeu pour en profiter, c'est là l'essence même d'un jeu, même sans parler de jeu vidéo. Bien sûr, appuyer sur un bouton pour réaliser un saut ou donner un coup est considéré comme une interaction. Cependant, ces interactions sont à la base du jeu vidéo. Déjà dans *Pong*, le joueur doit indiquer une direction à la raquette pour aller chercher la balle. Il semble donc plus intéressant de se pencher sur des cas plus profonds d'interactivité, quand le jeu stimule l'attention du joueur pour le pousser à l'interaction. Par exemple, dans *L.A. Noire*⁵³², le joueur incarne un inspecteur de police étant amené à enquêter sur divers crimes.

⁵³⁰ P. Krajewski, *La création artistique dans le jeu vidéo*, op. cit.

⁵³¹ Certains jeux proposent de progresser même si le joueur n'est pas devant son écran. Par exemple, *Black Desert Online*, 2015, développé par Pearl Abyss et édité par Kakao Games permet de donner un ordre à son personnage pour lui faire porter des charges lourdes en faisant des allers-retours entre des points rapprochés. Ainsi, le personnage augmente sa statistique de force sans que le joueur n'ait à toucher son clavier ou sa manette. Bien que le jeu soit en fonction et que le joueur en retire un bénéfice, il est évident qu'il est impossible de dire que le joueur joue à *Black Desert Online* dans ce cas.

⁵³² *L.A. Noire*, 2011, développé par Team Bondi et édité par Rockstar Games.

Le joueur, à travers le personnage virtuel, doit chercher et ramasser des indices puis les analyser, les faire tourner dans sa main. L'interaction est clé et est nécessaire pour trouver les éléments qui permettront de résoudre l'enquête⁵³³. Il n'est pas question de se déplacer d'un point à un autre et de parler à un personnage. Ici, le joueur doit être activement curieux et pertinent dans les choix qu'il opère et le temps qu'il prend à explorer l'univers du jeu.

Une autre forme d'interactivité se retrouve dans l'aspect musical d'un jeu. C'est en 1985 que pour la première fois, Koji Kondo réussit à synchroniser la musique et l'action des joueurs dans *Super Mario Bros.*. En effet, les consoles de jeu n'avaient jusque-là pas les possibilités techniques pour réaliser une telle prouesse. Mais désormais, la musique peut s'adapter aux actions du joueur⁵³⁴. Selon qu'il soit à court de temps, qu'il accélère ou qu'il vienne de finir un niveau, la musique change organiquement, sans coupure nette, pour répondre à ce que le joueur voit sur son écran. Plus tard, vers la fin des années 1990, un nouveau genre de jeu apparaît : le jeu de rythme. Se basant sur une association entre musique et jeu vidéo, le principe de ce genre de jeu est d'appuyer sur des boutons ou de réaliser une action tout en suivant le tempo d'une musique et de rester en rythme. Plus longtemps le joueur maintient ses réussites et plus précis est-il, plus son score est élevé. La plupart des joueurs sont donc amenés à essayer plusieurs fois la même musique pour se perfectionner, améliorer leur score et ainsi pouvoir passer à une musique plus compliquée. L'interaction ici se fait directement à travers le tempo de la musique et le visuel à l'écran qui indique l'action à réaliser. Dans ce cas, l'interaction n'est pas portée par la curiosité, elle est exigeante et demande à être attentif et réactif. Le joueur doit maîtriser l'interaction qu'il a sur le jeu s'il veut progresser dans le jeu et recevoir la satisfaction de son avancement, réelle récompense proposée par les jeux de rythme, notamment à travers des classements permettant aux joueurs de comparer leurs scores à ceux des autres. L'un des jeux de rythme les plus populaires se nomme *osu!* et propose notamment une importante quantité de musiques jouables⁵³⁵, ou *beatmaps*, étant donné que ce sont les joueurs qui créent ces *beatmaps*⁵³⁶. Il y a là aussi un autre genre d'interaction à travers les joueurs qui interagissent avec le fonctionnement du jeu pour créer leurs *beatmaps* et ainsi fixer eux-mêmes la difficulté du morceau, ensuite proposé à d'autres joueurs.

⁵³³ Thomas Morisset, « Quelle poétique de la main dans les jeux vidéo ? », *Entrelacs. Cinéma et audiovisuel*, 31 juillet 2013, n° 10.

⁵³⁴ SELL TV, [Documentaire] *Art et Jeux Vidéo : Épisode 2 - Musique*, <https://www.youtube.com/watch?v=ryh1xhsKZI8>, 24 septembre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

⁵³⁵ *osu!*, 2007, développé et édité par Dean « peppy » Herbert.

⁵³⁶ Pour voir à quoi ressemble une partie classique d'*osu!*, voir : <https://youtu.be/iT9AaTZovE0>.



Figure 72 : trois états possibles du protagoniste de Grand Theft Auto: San Andreas, CJ, répondant aux actions du joueur.

Une interactivité toute particulière se retrouve lors de la création ou la personnalisation d'un personnage. La plupart du temps, le personnage incarné par le joueur peut appartenir à l'une de ces deux catégories : un personnage déjà défini, possédant un nom et une apparence particulière qui seront communs à tous les joueurs ou bien, un personnage créé par le joueur à partir d'une liste de données⁵³⁷. Dans le deuxième cas, le joueur doit donc lui-même interagir avec le jeu pour qu'ils puissent ensemble créer le personnage que le joueur veut incarner, selon ses préférences morales, esthétiques ou de *gameplay*. Le fait que chaque personnage soit unique et propre à son joueur provoque une identification amplifiée à ce personnage et un attachement tout particulier. Cette pratique vient d'abord des jeux de rôle sur table où chaque joueur crée son propre personnage sur une fiche, en respectant les règles du jeu, et se retrouve logiquement dans de nombreux jeux de rôle, ou *role play games*, vidéoludiques. Cela se retrouve notamment dans les jeux de rôle massivement multijoueur, ou MMORPG, tels que *World of Warcraft* ou *Final Fantasy XIV*⁵³⁸. Par le côté social de ces jeux, la création de l'avatar revêt une importance toute particulière car c'est à travers lui que le joueur vit ses aventures et interagit avec les autres joueurs. Sa façon de jouer et d'être perçu par les autres joueurs peut dépendre de son apparence, son rôle, son nom et d'autres signes distinctifs⁵³⁹. Il est à noter, sans pour autant s'interroger sur l'aspect socio-psychologique des jeux multijoueur, que de nombreux joueurs masculins décident d'incarner des personnages

⁵³⁷ Un jeu de *fantasy* propose généralement plusieurs races et classes. L'avatar d'un joueur peut donc aller d'un humain guerrier à un goblin voleur en passant par un nain chasseur et bien d'autres combinaisons. Plus globalement, il est possible de choisir le nom, le genre, l'apparence physique et les qualités, ou talents, de son personnage.

⁵³⁸ *Final Fantasy XIV*, 2010, développé et édité par Square Enix.

⁵³⁹ Une fois qu'un joueur acquiert des connaissances sur le jeu, ce dernier peut aisément reconnaître le niveau d'un joueur ou son style de jeu en observant son avatar. Autrement, dans *World of Warcraft*, un personnage de la race humaine sait reconnaître en un personnage de la race orque son ennemi naturel et donc un potentiel conflit en approche.

féminins. Il peut alors être intéressant de remettre en question l'aspect d'identification et de se demander si cela révèle quelque information sur le joueur ou si le choix est purement dans un but de fétichisation du personnage incarné⁵⁴⁰. Mais même en dehors des jeux multijoueur, il est maintenant fréquent de trouver une certaine personnalisation du personnage, y compris pour des personnages déjà définis. Par exemple, dans les jeux de Rockstar *Grand Theft Auto: San Andreas* et *Red Dead Redemption II*, les personnages incarnés par le joueur sont nommés, respectivement Carl « CJ » Johnson et Arthur Morgan⁵⁴¹. Dans les deux cas, une mécanique similaire se retrouve, celle de l'adaptation. Les joueurs peuvent d'abord emmener leurs personnages chez un barbier ou un coiffeur et modifier la pilosité faciale et la coupe de leur avatar pour créer le visuel voulu pour leur personnage. Mais le jeu pousse la modification de l'apparence plus loin en imposant des conséquences aux choix des joueurs. Si le joueur fait trop manger son personnage, celui-ci prend du poids et verra ses capacités physiques diminuer. À l'inverse, CJ peut aller s'entraîner dans une salle de sport et ainsi gagner de la masse musculaire et des capacités physiques améliorées. La personnalisation d'un personnage peut donc prendre différentes formes et parfois aller dans le sens de l'identification du joueur. Parfois, l'interaction se fait par l'appui d'un bouton dans un menu, tandis que d'autres fois, ce sont une série d'actions et de choix qui influencent l'apparence du personnage, reflet de ces choix. Mais dans l'ensemble des cas, cette personnalisation est une interaction entre le joueur et le jeu pour modifier un aspect majeur du jeu en question : son protagoniste, ce qui donne un rôle capital au joueur.

Enfin, l'interactivité des jeux vidéo se retrouve extrêmement développée dans l'aspect narratif d'un jeu. En effet, il a déjà été défini que les jeux vidéo proposent des récits et des méthodes narratives très différents de ceux d'un film ou d'un roman. Là où ces médias proposent des histoires linéaires, les jeux vidéo suivent des histoires interactives, dans le sens où le joueur peut apprécier et vivre le récit à son rythme. C'est notamment le cas dans les jeux en monde ouvert où le joueur possède la liberté d'avancer dans sa quête quand il le souhaite⁵⁴². Dans *The Witcher 3*, le joueur peut suivre une quête dite principale qui comprend l'intégralité du scénario principal du jeu. Mais à tout moment, le joueur peut aussi décider d'aller réaliser une quête dite secondaire, proposant un récit plus court et moins important pour l'histoire du jeu, ou explorer un endroit précis du monde pour trouver trésors et richesses. Le pouvoir interactif que possède le joueur sur ce genre de jeu fait que chaque joueur apprécie le jeu à sa propre façon et vit une histoire qui lui est unique. Chaque joueur se rappelle les événements du jeu dans un ordre différent, ce qui peut parfois entraîner des conséquences directes sur l'histoire du jeu. Des studios de jeux comme Quantic Dream ou Telltale Games s'engagent dans une autre voie et font des jeux à choix leur spécialité. Ces jeux d'aventure sont directement inspirés de la série des « Livres dont vous êtes le héros » et se caractérisent par leur récit très libre et dont le déroulement s'effectue selon les très nombreux

⁵⁴⁰ K. Nic, *Jeux vidéo, op. cit.*

⁵⁴¹ *Grand Theft Auto: San Andreas*, 2004, développé et édité par Rockstar Games.

⁵⁴² Voir glossaire.

choix s’offrant au joueur⁵⁴³. Pour ne citer que *Detroit: Become Human* et *The Wolf Among Us*, ces deux jeux proposent en effet des récits où les différents embranchements d’histoire peuvent être atteints par des choix de dialogues, la possession d’objets clés ramassés au préalable ou non. Les choix peuvent avoir de lourdes conséquences sur le récit du jeu, allant d’une scène légèrement différente à la mort d’un ou plusieurs personnages⁵⁴⁴. Évidemment, de telles conséquences ne peuvent qu’appeler à différentes fins pour ces jeux, ce qui amène d’autre part le joueur à rejouer au jeu en opérant des choix différents afin de découvrir une autre fin. *Detroit* possède même un outil intégré au jeu pour observer directement les embranchements possibles et voir à quel moment un choix majeur peut être effectué, ainsi que le nombre de fins possibles pour chaque chapitre, généralement affiché à la fin du dit chapitre. Si la console est connectée à un Internet, cette arbre des choix peut aussi afficher le pourcentage de joueur ayant réalisé telle ou telle action afin d’offrir un outil de comparaison au joueur sur son histoire, son aventure, par rapport à celle des autres joueurs.

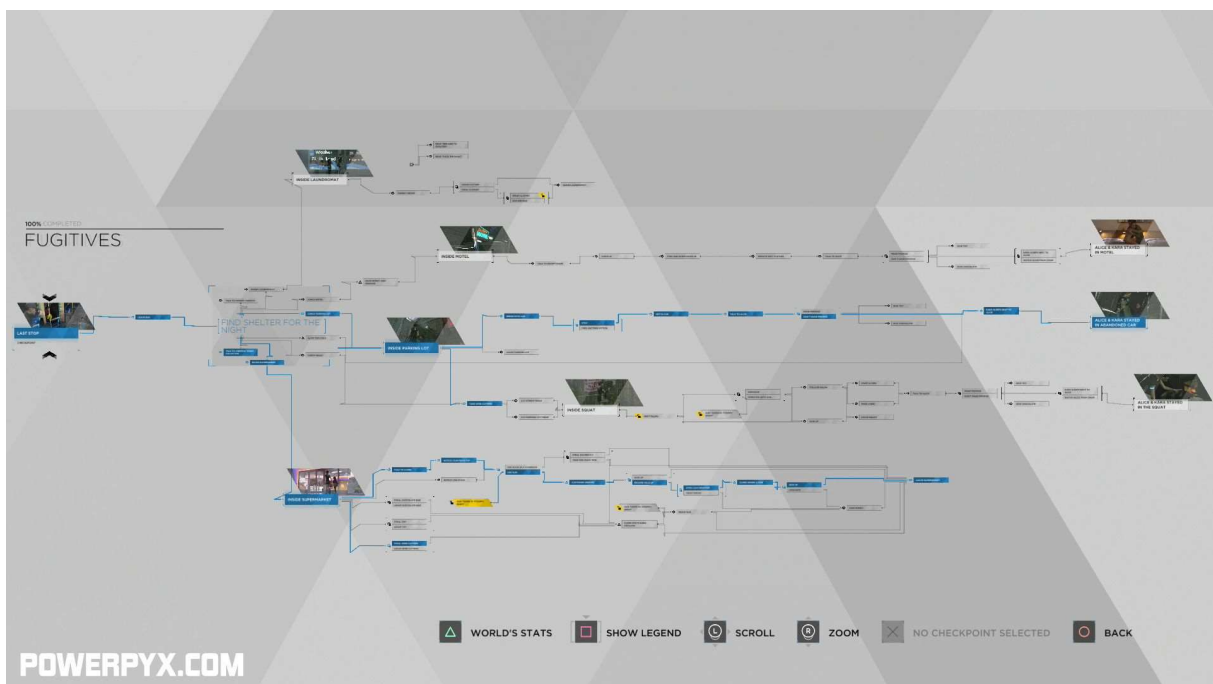


Figure 73 : le jeu *Detroit: Become Human* propose un arbre des possibilités à la fin de chaque mission, afin de retracer le parcours du joueur et lui indiquer les autres possibilités qu’il n’a pas encore explorées, notamment les différentes fins qu’il peut atteindre.

Après avoir expliqué ces différentes interactions possibles, il semble désormais pertinent de citer le travail réalisé sur un jeu en particulier nommé *Outer Wilds*. Pour beaucoup de joueurs y ayant joué, il s’agit d’un cas de *game design* qui devrait servir d’exemple à de nombreux développeurs. Jeu indépendant, *Outer Wilds* est un jeu d’exploration spatiale où le joueur incarne un jeune astronaute explorant les planètes de son système solaire dans le but de révéler les secrets d’une ancienne civilisation alien, disparue

⁵⁴³ SELL TV, [Documentaire] Art et Jeux Vidéo - Épisode 4 : Littérature, <https://www.youtube.com/watch?v=0Mc2sEEK1FE>, 8 octobre 2018, (consulté le 21 novembre 2021).

⁵⁴⁴ D’autres éléments tels que les QTE peuvent aussi avoir un impact sur le déroulé d’une histoire, voir I.C.2.

depuis longtemps. Si le principe de base semble attrayant mais commun, tout l'intérêt du jeu vient de sa réalisation. Très rapidement, le joueur se rend compte qu'il est bloqué dans une boucle temporelle, provoquée par l'explosion du soleil toutes les 22 minutes. Dans ce jeu, le joueur ne peut jamais recevoir d'améliorations de son équipement ou d'outils l'aidant dans sa quête, à part les quelques objets qu'il possède dès le début du jeu. La seule chose qui change à chaque boucle et que le joueur ne perd pas sont les connaissances qu'il a acquises, consignées dans un journal de bord. Présentés sous forme d'analyse de réseaux, les informations sont conservées et permettent au joueur de se repérer afin de comprendre les principaux mystères qu'il doit résoudre pour finir le jeu. De fait, le jeu n'offrant aucun outil ou bonus durant sa durée, un joueur connaissant le jeu peut commencer une nouvelle partie et la terminer en moins d'une demi-heure, là où un joueur découvrant le jeu met en moyenne une vingtaine d'heures à comprendre les secrets du système solaire. De nombreuses énigmes sont dispersées à travers les planètes, demandant au joueur d'assimiler et mettre en pratique des concepts relevant de la physique quantique et de l'observation consciente, d'apprendre le comportement d'une espèce hostile et dangereuse mais aveugle ou encore le fonctionnement hypothétique d'un trou noir et d'un trou blanc. Dès le début du jeu, le joueur est lâché sans véritable objectif dans l'univers. C'est au cours de ses premiers voyages, premières boucles temporelles et premières découvertes que le joueur se fixe alors son propre objectif, intrigué par un mystère qu'il a lui-même découvert. Ainsi, chaque joueur découvre le monde du jeu à sa propre manière et en commençant là où il désire. Si le jeu propose une fin principale unique pour son histoire, le voyage de chaque joueur est unique, bien plus que dans n'importe quel autre jeu, dépendant de ses choix, de ses préférences et de son niveau de compréhension des énigmes et concepts énoncés dans le jeu. Il peut aussi arriver qu'un joueur, par chance, maladresse ou éclair de génie, arrive à une zone demandant de nombreuses recherches beaucoup plus rapidement que prévu, rendant alors son expérience assez particulière car il découvre plus tard des indices sur un mystère déjà résolu. Dans ce jeu unique en son genre, le joueur a un contrôle total de ses mouvements, de ses choix et de son histoire. L'univers est déjà placé par les ruines de l'ancienne civilisation et la fin du jeu concerne une fin de l'univers imminente que le joueur ne peut empêcher. Le jeu n'a donc techniquement pas d'histoire, c'est le joueur qui écrit sa propre histoire en jouant. Ici, l'interactivité que propose le jeu est poussée à l'extrême, faisant d'*Outer Wilds* un cas typique et rare dans la production vidéoludique, représentatif des nouveautés que peuvent apporter les jeux indépendants. Plus que jamais, le jeu vidéo nécessite l'interaction du joueur pour exister et dérouler son récit. Tout est déjà présent, la solution pour finir le jeu est déjà à portée de main pour le joueur qui lance le jeu la première fois, il ne le sait juste pas, il lui manque l'unique ressource que le jeu propose : le savoir, qu'il doit acquérir par lui-même. Le jeu, bien qu'acclamé par la critique et les joueurs pour ces nombreuses raisons semble donc présenter un problème évident : le manque de rejouabilité. En effet, il s'agit du genre de jeu qui propose un voyage unique et qui, à moins d'oublier totalement le jeu, ne peut jamais être vécu à nouveau par le joueur. Pourtant, il est assez rare de trouver une plainte sur cet aspect à propos d'*Outer Wilds*. Peut-être est-ce là une preuve que le jeu a maîtrisé son *gameplay* et son interactivité pour proposer une œuvre assez puissante et marquante ne nécessitant pas plusieurs parties pour être entièrement appréciée.

Enfin, il faut maintenant mentionner la place de la réalité virtuelle dans cet aspect interactif. Le jeu vidéo s'étant emparé de cette technologie, les jeux produits et pensés pour de la réalité virtuelle sont très différents des jeux plus classiques, se jouant sur un écran d'ordinateur, de télévision ou d'appareil mobile. À l'aide d'un casque de réalité virtuelle, les joueurs peuvent alors briser la frontière de l'écran pour bénéficier d'une vision périphérique à 360 degrés et en trois dimensions. Que le joueur soit debout ou assis, il joue alors généralement à l'aide d'au moins deux manettes, une dans chaque main, qui lui permettent de reproduire ses mouvements dans le jeu. Quelques boutons sont présents sur les manettes, notamment des gâchettes qui servent généralement aux doigts et à la main à imiter le mouvement de prendre un objet ou d'appuyer sur une gâchette, de pistolet par exemple. Contrairement à un jeu classique, le joueur doit physiquement tendre le bras pour ramasser un objet, ou encore viser avec une arme à feu sans les aides visuelles généralement présentes sur un écran classique. L'implication du joueur est donc nécessairement plus physique, ce qui insinue que l'activité vidéoludique est d'autant plus active, parfois plus contraignantes ou bien au contraire prétexte à se dépenser de manière ludique. À ce jour, un jeu est particulièrement reconnu comme étant celui qui exploite le plus les qualités de la VR, il s'agit d'*Half-Life: Alyx*⁵⁴⁵. Le jeu est une suite à une saga extrêmement connue, celle des *Half-Life*, des jeux de tirs et de science-fiction où des monstres extraterrestres ont pu envahir la Terre à la suite d'une expérience scientifique ratée ayant ouvert un passage entre les deux mondes. Dans cet opus, le joueur incarne Alyx Vance et explore divers lieux en affrontant des soldats, des bandits et des extraterrestres. Si ce jeu est si apprécié par les joueurs adeptes de la réalité virtuelle, c'est grâce à sa capacité à proposer un environnement richement détaillé, une ambiance réussie par ses effets spéciaux et par son *gameplay* immersif. En effet, de nombreux objets du décor sont interactifs, le joueur peut ramasser une bouteille de soda, la tourner entre ses mains et voir le liquide bouger selon la gravité subie par la bouteille. Lorsque le joueur doit être furtif durant une mission, il peut entrer par une fenêtre qu'il ouvre de ses deux bras et, accroupi derrière une étagère, peut pousser un objet qui le gêne afin de mieux voir la scène tout en restant caché. Il peut aussi être gêné par des planches en bois le bloquant dans sa progression, devant alors effectuer un mouvement particulier du bras pour casser les planches et poursuivre son chemin. Toutes ces actions se font par un geste direct du joueur et requièrent peu voire pas d'appui sur des boutons ce qui permet une immersion totale dans l'univers du jeu. Un objet présent dans le jeu sont des gants gravitationnels et qui permettent au joueur d'attirer à lui les objets présents à une certaine distance. Il s'agit là d'un moyen ludique d'aider le joueur dans ses mouvements, ne lui demandant pas de tendre le bras en permanence ou de s'accroupir trop souvent⁵⁴⁶. Ici, l'interactivité que propose le jeu en réalité virtuelle permet au joueur de s'immerger dans le jeu comme jamais un jeu plus classique ne pourrait le permettre. Le joueur s'identifie plus que jamais au personnage qu'il incarne car ils partagent alors leurs mouvements et leur vision durant l'entièreté du jeu. Cependant, il faut noter que la technologie de la réalité virtuelle est encore en train d'évoluer, que les accessoires sont

⁵⁴⁵ *Half-Life: Alyx*, 2020, développé et édité par Valve Corporation.

⁵⁴⁶ PC Gamer, *We love Half-Life: Alyx's gravity gloves*, https://www.youtube.com/watch?v=g_PQB6JRIIU, 25 mars 2020, (consulté le 27 mai 2023).

onéreux et que certaines personnes ne supportent pas ou mal les contenus en réalité virtuelle, ce qui indique que les jeux en réalité virtuelle restent pour l'instant des jeux de niche et que de nombreux joueurs préfèrent encore les jeux plus classiques à ces jeux qui relèvent parfois de l'expérimentation.



Figure 74 : l'immersion proposée par un jeu en réalité virtuelle comme Half-Life: Alyx est en partie assurée par la présence de nombreuses composantes interactives.

Après analyse de ces différents cas et exemples d'interactivité, il est possible d'observer qu'une partie importante de cette notion tourne autour de la simulation d'une liberté offerte au joueur. Ce dernier doit, par l'interaction avec le jeu, se sentir libre d'incarner le personnage voulu, d'effectuer l'action voulue et de vivre son histoire de la manière voulue. Cette liberté permet à chaque joueur d'apprécier un même jeu différemment et ainsi de sentir une relation unique et personnelle avec le jeu, son histoire et ses personnages. L'interactivité vidéoludique concerne de nombreux aspects, allant des personnages au *gameplay* en passant par la narration. Un des buts principaux d'une bonne interactivité est l'immersion du joueur. Plus le joueur a de possibilités et moins il se sent contraint par la technologie et les lignes de codes que font le jeu, plus l'interactivité est grande et plus l'immersion est présente. Suivant cette mécanique, l'interactivité est bien plus qu'un aspect artistique plus développé pour le jeu vidéo que pour n'importe quel autre média, c'est aussi un enjeu capital dans le divertissement du joueur et qui doit à tout prix éviter la frustration, sauf lorsqu'elle est maîtrisée dans certains cas de jeux connus pour leur difficulté et leur exigence. Étant l'essence même du jeu vidéo, son caractère interactif amène le joueur à s'impliquer activement dans le jeu, étant responsable du déroulé de son jeu, contrairement à sa passivité inévitable devant un film, un roman ou une bande-dessinée.

2. L'illusion du choix et la véritable liberté vidéoludique

Cependant, il est important de noter que la liberté de choix et d'actions qui font du jeu vidéo un média interactif et unique sont en réalité dans la grande majorité des cas de faux choix. Il faut ici comprendre que le choix que fait un joueur durant un dialogue ou l'action qu'il réalise n'est pas le produit réel du joueur, mais une possibilité parmi d'autres que le développeur propose au joueur. Après avoir avancé que la liberté que propose le jeu vidéo fait la caractéristique principale de cette forme d'expression artistique, il peut sembler que cette autre vision technique de ce sujet vienne contredire et annuler les explications précédentes. Il semble donc important d'observer de quelle manière le jeu vidéo déguise sa liberté et son interactivité tout en observant les implications que cela peut avoir sur le joueur et le jeu vidéo en tant qu'entité artistique avant de chercher si des exceptions peuvent exister et constituer alors la véritable liberté proposée par les jeux vidéo.

Pour observer cette problématique, il est pertinent de revenir sur quelques exemples déjà cités afin de nuancer les propos déjà établis, sans pour autant les contredire. *Outer Wilds*, par exemple, a été décrit comme une leçon de *game design*, un jeu permettant une liberté rare dans sa progression, dépendante totalement du joueur et apportant une importante satisfaction. Cependant, les choix du joueurs sont effectivement en quelque sorte de faux choix. L'endroit où le joueur va démarrer son voyage, la façon qu'il a de résoudre une énigme ou encore le lieu qu'il désire visiter sont certes des choix que le joueur peut faire de lui-même mais sont aussi surtout des éventualités prévues à l'avance pour les développeurs. Même si le jeu contraindique une action, ce que le joueur peut faire, le développeur l'a prévu. Par exemple, le jeu propose une planète nommée Léviathe, gigantesque planète aqueuse. En son centre se trouve un lieu important pour l'histoire. Or, le cœur de la planète se trouve sous un courant maritime très puissant que le joueur ne peut passer sans utiliser la puissance d'un des cyclones présents sur la planète. Cette solution se découvre normalement par hasard ou à la suite d'une longue expédition sur une autre planète. Cependant, il existe une autre manière que les joueurs ont rapidement découvert. En s'éloignant du système solaire en vaisseau et en accélérant pendant plusieurs minutes, les joueurs peuvent accumuler assez de vitesse pour pénétrer de force le courant en arrivant sur la planète et ne pas avoir besoin d'emprunter un cyclone. Si cette solution n'est proposée nulle part et est donc une découverte des joueurs, il est très facile de se rendre compte que les développeurs avaient prévu que ce soit possible, car réaliser cet exploit débloque un succès pour le joueur⁵⁴⁷. De la même manière, une station tourne autour du soleil pendant le jeu, à proximité directe de celui-ci, rendant l'endroit très dangereux. La route normale nécessite d'habitude d'étudier plusieurs lieux pour comprendre qu'en se plaçant sur une plateforme au bon moment, un trou noir amène le joueur sur la station en toute sécurité. D'autres joueurs se sont, sans surprise, lancés le défi d'atterrir sur

⁵⁴⁷ Un succès, ou *achievement* en anglais, est dans le domaine vidéoludique une récompense attribuée à un joueur sur un jeu pour avoir réalisé une action particulière : finir telle mission de telle manière, combattre tant d'ennemis, ramasser tous les objets collectables... Ces actions peuvent être extrêmement diverses, parfois très compliquées et sont décidées par le développeur du jeu, ce qui peut parfois permettre au joueur de découvrir certains secrets d'un jeu en étudiant l'intitulé de l'objectif.

la station solaire avec leur vaisseau. La manœuvre demande une extrême coordination des mouvements de la part du joueur car la gravité du soleil est massive et la moindre erreur envoie le joueur dans le soleil. Pour les rares personnes à avoir réussi cet exploit⁵⁴⁸, le jeu leur décerne là encore un succès lorsqu'ils posent un pied à l'intérieur de la station sans avoir utilisé le téléporteur, à nouveau preuve que les développeurs ont rendu ça possible et avaient prévu que les joueurs tenteraient ce défi. Ainsi, même dans un jeu qui est extrêmement libre où les joueurs trouvent des moyens alternatifs d'accomplir certaines actions, le jeu avait déjà envisagé cette possibilité.



Figure 75 : l'accostage de la station solaire à l'aide du vaisseau est une manœuvre complexe et gratifiante mais déjà prévue par les développeurs, Outer Wilds.

Plus classiquement, dans *The Witcher 3*, le jeu permet d'incarner un chasseur de monstres dans un monde ouvert. Jeu de rôle ayant marqué le marché vidéoludique par sa diversité de quêtes secondaires, son histoire et ses choix impactant sur une trilogie entière, certains choix des jeux précédents impactant le troisième, le jeu propose au joueur de nombreux choix de dialogues durant les cinématiques, reflétant différentes manières d'accomplir une quête. Face à un groupe d'ennemis, le joueur peut parlementer avec eux et leur offrir de l'argent pour éviter un conflit, les menacer, les manipuler à l'aide d'un pouvoir magique qu'il doit débloquer au préalable ou bien choisir de les affronter directement. Le joueur peut donc, pour avancer dans les quêtes, faire des choix. Il doit choisir la manière pour résoudre les problèmes qui lui font face. Cependant, il est possible de se demander si ces choix sont réellement légitimes à être nommés ainsi. En effet, plusieurs joueurs échangeant sur la façon dont ils ont joué peuvent donc avoir plusieurs histoires différentes à raconter, reflet des

⁵⁴⁸ À ce jour, seuls 4,1% des joueurs possédant le jeu sur Steam ont obtenu le succès « As », représentant le fait de se poser manuellement sur la station solaire tandis que 3,8% ont réussi l'exploit cité auparavant, consistant à atteindre le cœur de la planète aqueuse avec assez de vitesse.

choix qu'on fait ces joueurs. Cela a pour effet de renforcer le sentiment d'appartenance du joueur à son histoire et son identification à son protagoniste qui réalise les choix que le joueur décide. Or, ces choix ne sont au final que différentes éventualités prévues par les développeurs. Des lignes de code cachées derrière quelques textes et dialogues qui peuvent être sélectionnés par le joueur ne sont pas des choix mais des possibilités que le joueur explore ou non. Dans le cadre de ce jeu, l'expression d'un vrai choix du joueur se retrouverait déjà plus si le joueur n'était pas bloqué dans une cinématique et limité à quelques lignes de dialogues lui présentant ses choix. Malgré tout, cette situation ramènerait aux mêmes problèmes soulevés par le cas d'*Outer Wilds*, rejoignant une fausse liberté de *gameplay* et délaissant des faux choix de dialogue.

Le cas de *Skyrim* propose un problème parallèle aux deux exemples cités tout en étant particulièrement différent. Autre jeu de rôle en *open world*, le monde de *Skyrim* comporte la région de Bordeciel où le joueur peut vivre son aventure à son rythme et où les choix réalisés par le joueur sont cruciaux. Dans ce jeu, le joueur peut dès le début réaliser un choix majeur : la création de son personnage. Il doit alors faire le choix entre plusieurs races et plusieurs attributs physiques pour créer le personnage qu'il va incarner l'entièreté du jeu. Ce choix résulte cependant de possibilités prévues par les créateurs. Le joueur est limité par l'univers du jeu, il ne peut créer son personnage que selon les races rendues disponibles et avec les coupes de cheveux ou couleurs de peau créées par les développeurs du jeu. De la même manière que *The Witcher 3*, le jeu propose fréquemment au joueur des cinématiques lui proposant différents choix de dialogue. Cependant, contrairement à ce dernier et à l'exceptions de quelques rares cinématiques, celles de *Skyrim* présentent la possibilité de couper la cinématique sans répondre à l'interlocuteur et ainsi de réaliser une autre action que celles proposées par le jeu. Dans certaines situations, les interlocuteurs sont agacés par ce silence et deviennent hostiles, dans d'autres, il y réagissent plus calmement et laissent plus de temps au protagoniste pour réfléchir. Cet exemple illustre une plus grande liberté que *The Witcher 3* mais place celle-ci au même niveau que pour *Outer Wilds*, le jeu laisse des possibilités alternatives cachées au joueur mais qui sont malgré tout prévues par les développeurs. Dans ce jeu entre *sandbox* et monde scénarisé, le joueur peut décider de suivre un nombre important de quêtes secondaires ou non. Il peut même laisser la quête principale du jeu en suspens pendant un long moment sans que le jeu ne l'en empêche. Il peut aussi décider du camp qu'il rejoint dans la guerre, des guildes et factions qu'il accepte d'aider ou encore de devenir un vampire ou un loup-garou, lui conférant de nouveaux pouvoirs et changeant drastiquement son *gameplay*. Le joueur écrit son histoire à son rythme, personnalise, améliore et façonne son personnage selon ses désirs. L'usage de *mods* peut énormément agrandir le champ des possibles sur tous ces aspects, le joueur bénéficie alors d'un jeu aux possibilités très agrandies, bien plus loin que les prévisions des développeurs et reflets des volontés des joueurs. Le choix dépend alors ici de ce que le joueur veut créer, tout du moins celui à l'origine du *mod*. Si les possibilités sont si grandes qu'un jeu très différent a même été confectionné par ce biais⁵⁴⁹, il est là encore possible de modérer le propos à travers

⁵⁴⁹ Voir le cas d'*Enderal: Forgotten Stories*, développé dans la partie III.A.3.

le carcan imposé aux *moddeurs* par les développeurs du jeu. Même le *gameplay* peut être modifié mais pour autant, les *moddeurs* sont toujours limités dans leur création par le moteur du jeu, son code, ses lois physiques et la façon dont le jeu est pensé. Les obstacles sont ici techniques, ce qui fait que la création d'un *mod* n'est même pas l'objet d'une réelle liberté. De la même manière, l'aventure vécue par le joueur, aussi riche et personnalisée puisse-t-elle être, n'est que le fruit d'un ensemble de variables prévues d'abord par les développeurs et dans certains cas par des *moddeurs* ayant apporté des modifications majeures mais limitées au jeu.



Figure 76 : la célèbre salle des deux portes dans *The Stanley Parable*, premier lieu où le joueur peut faire le choix d'aller contre le récit du narrateur ou de le poursuivre docilement.

Il existe cependant d'autres cas de jeux qui interrogent directement cette question de choix, de liberté et d'interaction. Un exemple notable est *The Stanley Parable*⁵⁵⁰. Dans ce jeu, le joueur incarne un employé de bureau qui doit appuyer sur une touche d'un clavier d'ordinateur à répétition. Le jeu commence lorsque Stanley, le protagoniste, se rend compte que son entreprise est vide et qu'il sort de son bureau. À partir de ce moment, un narrateur conte l'histoire de Stanley, dit ce qu'il, et donc par extension le joueur, doit faire pour avancer dans l'histoire. La présence d'un narrateur dans un jeu vidéo est une chose rare car elle enferme le joueur dans une histoire déjà écrite qui, bien que ce soit effectivement le cas, bride le joueur dans sa liberté interactive. Or, très tôt dans le jeu, Stanley se retrouve face à deux portes tandis que le narrateur indique qu'il prend celle de gauche. À ce moment, le joueur peut alors choisir d'emprunter celle de gauche, ce qui l'amène vers la suite logique de l'histoire tandis que s'il décide de prendre celle de droite, le narrateur tente, la voix confuse et fébrile, de justifier ce choix et manipule l'espace pour le faire revenir devant la même porte et le forcer à prendre celle de gauche, choix que le joueur peut à nouveau éviter d'autres manières.

⁵⁵⁰ *The Stanley Parable*, 2013, développé et édité par Galactic Cafe.

Le jeu est rempli de situations similaires, mettant en conflit le joueur et le narrateur à travers l'intermédiaire de Stanley. Au début, lorsque le joueur commence à aller contre le narrateur, ce dernier est confus et cherche à remettre le joueur sur le droit chemin. Plus loin dans le jeu, le narrateur est frustré et s'énerve, se moquant du joueur et lui tendant des pièges pour le punir de ses choix. Une relation particulière se crée alors entre le joueur et le narrateur, où l'un se joue constamment de l'autre à travers le jeu vidéo et son interface. À travers la rébellion du joueur, le récit a du mal à s'adapter. Le joueur découvre des salles qui ne sont pas finies d'être modélisées, est transporté dans d'autres jeux et expérimente même des faux *bugs*. Ici, la liberté que prend le joueur à travers Stanley apporte un faux chaos provoqué par le jeu. En effet, ce chaos est factice, prévu par les développeurs pour être le réel intérêt du jeu, contrairement au chemin tout tracé par le narrateur, le but du jeu est d'aller à l'encontre des indications et de voir les conséquences des différents refus. Le but du jeu est de détruire l'histoire du narrateur. Or, outre le questionnement philosophique et technique sur le libre-arbitre que propose le jeu, il est important de noter qu'aller à l'encontre du narrateur, c'est au contraire aller dans le sens voulu du jeu. Par un refus apparent, le joueur suit la vraie direction du jeu et se soumet à sa mécanique. Le choix est donc factice à plusieurs échelles à travers plusieurs jeux de déception qui rendent le joueur confus et lui font croire que son refus est une rébellion qu'il contrôle, tandis qu'une entité plus importante que le narrateur avait déjà prévu ce cheminement : le développeur⁵⁵¹.

Dans le domaine vidéoludique, il est possible de noter l'existence du *gameplay* émergent. Ce terme désigne le moment où le joueur s'approprie le jeu et, contrairement aux situations nommées auparavant, réalise des actions inédites et non prévues par les développeurs. Loin des éventualités et déroulements alternatifs prévus par les développeurs, ces actions entreprises par certains joueurs relèvent alors d'une véritable appropriation du jeu, d'une assimilation du *gameplay*, du moteur physique et des possibilités offertes par le jeu à un but de détournement. Il est possible de noter l'exemple important de *Quake*⁵⁵². Jeu de tir à la première personne, il est inspiré des jeux comme *Doom* et *Wolfenstein* mais propose pour la première fois un univers entièrement modélisé en trois dimensions, ennemis compris. Les mouvements et les intelligences artificielles évoluent alors grandement et le jeu révolutionne le *game design*. Très rapidement, les développeurs mettent à disposition des joueurs le langage informatique du jeu, en libre accès. Cette offre rare permet aux joueurs d'étudier le code, le modifier, donnant ainsi naissance à des *mods* ayant à jamais changé l'industrie vidéoludique. En effet, certains *mods* réalisés sur *Quake* ont plus tard défini les bases de nouveaux genres de jeux de tir, les règles et les concepts venant des créations des joueurs. L'apparition de modèles 3D et la possibilité de les interchanger a aussi permis à certains joueurs de réaliser des cinématiques personnalisées où ils créent l'environnement et les personnages puis se servent du moteur du jeu pour animer le tout, le filmer et le monter afin de recréer des scènes de film ou présenter leurs propres histoires. C'est cette technologie qui a permis de façonner les *machinima* mentionnés plus tôt. À une échelle moins influente, il est aussi possible de citer les défis que se lancent certains joueurs et qui, cette fois, ne sont

⁵⁵¹ Pascal Krajewski, *La création artistique dans le jeu vidéo*, Paris, l'Harmattan, 2021, 223 p.

⁵⁵² *Quake*, 1996, développé par id Software et édité par GT Interactive.

pas prévus par les développeurs. Dans *Grand Theft Auto V*, l'aspect *sandbox* du jeu permet de nombreuses libertés, ce qui amène les joueurs à proposer des activités loufoques comme celle de sauter d'un hélicoptère à vélo avec un parachute dans le dos, créant ainsi une toute nouvelle activité de parachute à vélo, absolument absente des idées des développeurs à la base. Le terme de *gameplay émergent* regroupe aussi des cas similaires aux premiers exemples cités, ou quand de nombreuses possibilités sont proposées au joueur pour avancer dans le jeu, résoudre énigmes et missions. Dans des jeux comme *Metal Gear Solid V* ou *Dishonored*, le joueur peut choisir d'être discret ou brutal dans ses missions. Il peut aussi choisir d'assommer ses ennemis ou de les tuer. Tous ces choix changent la façon dont l'univers du jeu réagit au joueur. Le monde devient plus violent si le joueur tue ses ennemis, tandis qu'il peut aussi devenir plus calme si le joueur fait preuve de clémence. Les ennemis se protègent avec un casque s'ils remarquent que le joueur a tendance à viser la tête et s'équipent de lunettes à vision nocturne si le joueur décide de fréquemment agir de nuit pour être discret. Dans *Minecraft* et *Eve Online*, le joueur peut décider de communiquer avec d'autres joueurs ou PNJ pour acquérir de nouveaux objets et donc de marchander avec eux. Mais il peut aussi les menacer pour obtenir ce qu'il veut ou se faufiler pour voler les objets. Malgré tout, l'ensemble de ces libertés que le joueur trouve, y compris celles qui ne sont pas pensées à la base par les personnes qui créent et confectionnent le jeu ne sont à nouveau que des libertés factices. En effet, le problème reste le même à travers le cadre du jeu qui bloque la réelle liberté. Même modifié et exploité, le cadre du jeu reste respecté, ce qui permet de nombreuses nouvelles choses, mais rien de foncièrement original. À cela, Jean Zeid répond : « Pourtant, cette transgression sous contrôle, cette illusion de la liberté n'est rien de plus que la traduction ludique de la désobéissance contre la fatalité, de la révolte contre l'oppression. Une autre définition de l'art. »⁵⁵³.

Existe-t-il dans ce cas un lieu du jeu vidéo où le joueur est réellement libre ? En réponse aux différentes barrières citées précédemment, il faut dans ce cas trouver un moment où le joueur brise le cadre du jeu, exploite son moteur et ses failles pour des choses non prévues qui peuvent aller jusque casser le jeu. À l'image de *The Stanley Parable*, la liberté que prend le joueur doit apporter le chaos dans l'univers vidéoludique régi par des lois informatiques strictes mais cette fois-ci hors d'un chaos prévu par le développeur. Or, ce genre de situation existe dans le monde du jeu vidéo. À travers des termes comme *glitches* ou *bug exploit*, il est possible d'entrer dans cet aspect technique et secret du jeu vidéo. Briser la structure même du monde est un haut-fait réservé aux plus téméraires et savants. Dans le domaine vidéoludique, un *glitch* est synonyme de *bug*. C'est un terme qui définit un événement qui survient à la suite d'une erreur dans le code. Lorsqu'une entité du jeu se retrouve dans une situation qui n'est pas encadrée par le code, il peut se passer de nombreux événements. L'entité en question peut disparaître, faire fermer le jeu ou débloquer au joueur des capacités qu'il ne devrait pas posséder, comme pouvoir passer à travers des murs ou alors être téléporté

⁵⁵³ J. Zeid, *Art et jeux vidéo, op. cit.*

à un endroit différent de celui prévu⁵⁵⁴. Le jeu lui-même est alors cassé, brisé, le moteur du jeu est exploité et soumis aux maltraitances du joueur tandis que l'accumulation de situations imprévus alimente l'incapacité du code à réparer les dégâts. Souvent causés de façon accidentelle, il arrive parfois que ces *glitches* soient compris des joueurs, tant au niveau de leur cause que de leur conséquence. Si les développeurs ne proposent alors pas rapidement un *patch* téléchargeable réparant le problème, les joueurs peuvent exploiter cette défaillance technique à leur profit. Il est alors coutume d'utiliser le terme de *bug exploit* car le joueur exploite la faille. Dans le cadre de jeux solo, ces *bug exploit* permettent généralement au joueur d'avancer plus vite dans le jeu, passant certaines zones ou activités requises. Cette façon d'exploiter le jeu se retrouve notamment dans le cadre des *speedruns*, des compétitions où les joueurs s'affrontent pour définir qui peut terminer un jeu le plus rapidement. Dans *Dark Souls*, il est possible de passer une zone entière du jeu par ce biais en manipulant la caméra de façon à ce que le personnage puisse passer à travers un mur que le jeu ne charge pas. Une fois derrière, le joueur relance le jeu et ce dernier pense que le joueur est arrivé dans la nouvelle zone et l'y place bien qu'il n'ait pas réalisé les actions nécessaires normalement⁵⁵⁵. Dans un autre cas où le jeu date d'avant l'époque où des mises à jour peuvent être appliquées aux jeux, *Pokémon Jaune* propose donc un autre *bug exploit* qui ne pourra jamais être corrigé sur sa version originelle⁵⁵⁶. Après une manipulation très précise dans les menus du jeu, les textes commencent à se distordre et les couleurs de l'environnement sont modifiées. En sortant ensuite de la première maison du jeu, le joueur est amené dans la dernière salle du jeu et peut donc terminer le jeu⁵⁵⁷. Dans le cadre des *speedruns*, il est bien évidemment question de finir le jeu le plus vite possible, pas d'y jouer et d'en profiter de manière normale, il s'agit là d'une compétition, d'un défi que les joueurs déjà familiers avec le jeu se lancent⁵⁵⁸. Cependant, il arrive que ce genre de *bug exploit* soit utilisé dans le cadre de jeux multijoueur. Dans ce cas, le terme de *cheat*, ou de triche, est employé. Car lorsqu'un joueur utilise une faille du jeu à son avantage lors d'un jeu en ligne, il se procure un avantage que les autres joueurs n'ont pas. Souvent utilisé dans les jeux de tir compétitifs, un *cheater* peut, et ce sans outils ou logiciels externes, se retrouver physiquement à un endroit qui ne devrait pas être accessible aux joueurs, lui procurant un avantage de positionnement et de surprise. De la même manière, il peut arriver qu'effectuer une certaine séquence d'actions ou de pouvoirs provoque un problème dans le jeu, conférant involontairement l'invincibilité au joueur concerné. Étant cependant un problème de jeux en ligne, il s'agit principalement de problèmes temporaires pour les développeurs qui, après avoir pris connaissance du *bug* en

⁵⁵⁴ Notamment dans le cadre des jeux présentant des écrans de chargement. Par exemple, dans *Skyrim*, l'intérieur d'une maison est modélisé à part de son extérieur dans un village. Quand un joueur entre dans la maison, un écran de chargement symbolise le jeu qui charge l'intérieur de la maison, ne se situant physiquement pas dans le village. Or, durant un *glitch*, sortir de la maison peut donc amener à un autre endroit car aucun lien physique ne lie les deux entités et lieux.

⁵⁵⁵ https://www.youtube.com/watch?v=HnMGdz_vYDQ de 6:05 à 7:03.

⁵⁵⁶ *Pokémon Jaune*, 1998, développé par Game Freak et édité par Nintendo.

⁵⁵⁷ Scykoh, *How to beat Pokemon Yellow in 0:00*, https://www.youtube.com/watch?v=OyhEKG_g53o, 18 juillet 2013, (consulté le 28 mai 2023) ; S. Genvo et G. Grandjean, « Conférence "Jeux vidéo et architectures impossibles" », art cit.

⁵⁵⁸ Philippe Tomblaine, *Jeux vidéo !: une histoire du 10e art*, Montélimar, les Moutons électriques, 2015, 240 p.

question, peuvent le corriger et déployer une mise à jour pour empêcher les joueurs malintentionnés de l'utiliser à nouveau⁵⁵⁹.

Ainsi, il est possible de définir ce qu'est la liberté dans le jeu vidéo, comment l'interaction vidéoludique permet au joueur de faire de vrais choix. À ce titre, il est donc important de différencier deux libertés. Tout d'abord, celle du *gameplay* émergent, qui se retrouve à partir des choix de dialogues, de *gameplay* ou à des appropriations du jeu par les joueurs. Cette liberté permet au joueur de développer sa propre histoire, sa propre façon de jouer et de vivre le jeu. Elle apporte généralement une grande satisfaction au joueur et une profondeur au jeu. Elle est cependant factice car dépendante du cadre du jeu, toujours respecté pour profiter du jeu et de ses possibilités, prévues ou non par les développeurs. Le second cas concerne justement le moment où le joueur s'affranchit du jeu, le maîtrise à tel point qu'il peut en exploiter les failles, réduisant le jeu à l'état de logiciel informatique imparfait. Par l'exploitation de ces défaillances, le jeu est poussé dans des situations qu'il n'est pas programmé pour gérer. Le jeu s'emporte alors dans des réactions diverses qui peuvent parfois bénéficier au joueur pour obtenir des avantages. Ces avantages sont ensuite utilisés dans le but de battre des records ou alors de manière plus maline lors de jeux en ligne pour avoir un avantage immoral sur ses adversaires, ce qui généralement ruine le jeu pour les autres joueurs jouant honnêtement. Cette vraie liberté apporte généralement le chaos dans le jeu, brisant alors l'interface même et le principe de divertissement premier du jeu pour revenir à des problématiques purement techniques et technologiques avant d'utiliser ces *exploit* afin de revenir dans le cadre du divertissement. Ainsi, la seule liberté totale qu'offre le jeu vient du fait de le briser, ce qui procure une nouvelle expérience éloignée du jeu de base et permettant de nouvelles prouesses. La question de la liberté dans le jeu vidéo considère donc plusieurs pratiques très distinctes et qui opposent généralement la technologie et la narration ou le *gameplay*.

⁵⁵⁹ Miguel Lopez, *GameSpy: WoW Duping: Fact or Fiction?* - Page 1, <http://www.gamespy.com/articles/635/635262p1.html>, 20 juillet 2005, (consulté le 28 mai 2023).
Jessica Mulligan et Bridgette Patrovsky, *Developing Online Games: An Insider's Guide*, s.l., New Riders, 2003, 532 p.

Conclusion

Le jeu vidéo est un objet culturel majeur. Que ce soit à travers les chiffres des rapports annuels du Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs ou simplement par toutes les parutions décrivant l'impact culturel du jeu vidéo dans notre société, ce fait est indéniable. La question qui vient ensuite naturellement est celle du rapport entre le jeu vidéo et l'art. Or, ce rapport est omniprésent dans l'univers vidéoludique, faisant du jeu un terrain de références constantes à l'art.

Ce rapport apparaît clairement sous plusieurs angles. Les jeux vidéo reproduisent des œuvres et artistes réels et imaginent des œuvres et artistes fictifs pour leurs univers. Le joueur peut interagir avec les architectures pour les explorer ou bien simplement les admirer. C'est aussi le cas des artistes, qui sont fréquemment des personnages majeurs du récit lorsqu'il y en a. L'interaction se poursuit aussi avec d'autres formes d'art, lorsque le joueur maîtrise des objets ou son environnement afin de progresser dans le jeu. L'art sert très fréquemment de décor à un univers de jeu vidéo, plongeant le joueur dans une immersion artistique qui tend parfois vers le tourisme virtuel pour les jeux reprenant des œuvres réelles. Des références dédiées à tout type d'art existent dans le domaine du jeu vidéo, notamment concernant des arts majeurs comme la peinture ou l'architecture. Certains arts sont aussi présents de manière extradiégétique, ou directement lors de la réalisation du jeu vidéo, ce qui est notamment le cas de la musique et de la littérature ou narration. Il est toutefois à noter que le texte et la musique sont des composantes importantes de nombreux jeux présentant des textes présents dans l'univers du jeu et des musiques jouées par des personnages. très tôt, une relation de rivalité entre le jeu vidéo et le cinéma voit le jour, rassemblant deux médias de divertissement de masse faisant pour autant fréquemment référence à l'art. Cette relation particulière évolue conjointement entre les médias, le cinéma abordant d'abord un regard relativement négatif sur le domaine vidéoludique avant de le considérer d'une nouvelle manière, bien plus respectueuse. Très tôt le jeu vidéo fait référence au cinéma et s'inscrit dans ses pas, notamment à travers les genres cinématographique puis plus tard, avec l'arrivée de la trois dimensions, en proposant notamment des films interactifs et de nombreuses cinématiques. De manière générale, les médias sont très proches, leur histoire pouvant amener à des parallèles évidents, telle leur arrivée comme simple média puis leur reconnaissance en tant qu'art. Il est à noter cependant que si le cinéma est aujourd'hui reconnu comme discipline artistique sans équivoque, ce mémoire a montré que ce n'est pas encore le cas pour le jeu vidéo. Se demander si le jeu vidéo peut suivre le même cheminement est une question qui rejoint celle posée en introduction sur la valeur artistique du jeu vidéo. Mais le rapport ne se limite pas au cinéma, bien que ce dernier soit d'une importance capitale dans l'histoire du jeu vidéo.

Le domaine vidéoludique s'inspire aussi largement des genres cinématographiques et des mouvements picturaux pour la réalisation des jeux. Le genre d'un jeu ne vient pas d'une classification officielle mais d'un consensus universel qui prend ses racines dans le cinéma. Graphiquement et esthétiquement, un jeu relève nécessairement d'un style, ce dernier étant

fréquemment rapprochable d'un mouvement pictural plus ou moins récent. Ce rapport à l'art est celui d'un hommage, les créateurs de jeux vidéo font référence et s'inspirent des œuvres qui les ont touchés en adaptant leur culture artistique au domaine vidéoludique. Le jeu vidéo étant récent comparé à l'histoire de l'art, cette relation prouve un certain respect et peut-être même une volonté pour le jeu vidéo de s'inscrire dans la lignée de ces mouvements, comme réceptacle de leur influence. Il est cependant important de noter que désormais, de nombreux jeux sont aussi capables de proposer des styles esthétiques nouveaux, souvent dans le champ des jeux indépendants, qui interrogent sur cette nouvelle multiplication de genres artistiques. Les références sont aussi omniprésentes lorsque le jeu vidéo est considéré comme un objet informatique et non un récit visuel interactif. L'histoire, le patrimoine et la culture sont des influences majeures pour le jeu vidéo, à travers les esprits marqués des créateurs et développeurs. Le jeu vidéo participe alors à la représentation d'un patrimoine, de manière fictive certes, mais les jeux de références amènent les joueurs à s'interroger sur le patrimoine réel qui a inspiré leurs univers favoris. La société aussi s'est appropriée le jeu vidéo. Par les références culturelles du jeu vidéo qui rejoignent directement la culture *geek* ou encore la réception des jeux vidéo par les musées, le jeu vidéo est devenu un objet du quotidien à l'impact culturel presque omniprésent. Les œuvres en *pixel art* reprenant des personnages de jeux vidéo dans les rues et les logos de jeux sur des vêtements sont des exemples simples mais parlants de la démocratisation de cette culture vidéoludique. De plus, les musées ont effectivement reconnu les jeux vidéo comme ayant une certaine valeur historique. Que ce soit le MoMA, le Smithsonian ou les musées spécialisées, les musées s'intéressent aux jeux vidéo pour des raisons diverses, mais principalement leur histoire, leur art graphique ou leur aspect culturel. Malgré cela, l'acceptation du jeu vidéo comme pièce muséale ne procure pas automatiquement la catégorisation du jeu vidéo comme art. En effet, le jeu vidéo est alors associé à un autre type d'art et seuls quelques jeux sont considérés comme artistiques, ce qui n'englobe pas le domaine vidéoludique dans son ensemble. Cependant, le musée peut aussi ne pas seulement exposer le jeu vidéo mais s'en servir. Un des exemples choisis fut le cas des Micro-Folies se servant d'une saga de jeux historiques pédagogiques et ludiques mais d'autres cas rapportent des professeurs d'histoire de l'enseignement secondaire utilisant un jeu historique afin d'illustrer une portion de leurs cours, sans nécessairement que le jeu soit prévu pour ou encore le cas des *serious games* qui demandent une recherche plus approfondie. De nombreux autres cas ont aussi été mentionnés, présentant un panel large des différentes possibilités d'actions culturelles en lien avec le jeu vidéo, bien que de nouvelles méthodes de médiation apparaissent régulièrement.

Enfin, si les questionnements autour du jeu vidéo sont nombreux et son statut incertain, sa valeur majeure comme objet culturel est indéniable. Son importance et son développement ont poussé à se poser de nombreux questionnements autour de ce sujet. Il semble intéressant d'observer le point de vue des créateurs de jeux vidéo, notamment à travers leur capacité à créer un univers nouveau et à affirmer sa crédibilité en respectant des codes littéraires ou en en créant de nouveaux, exercice de pensée à rapprocher de celui réalisé par n'importe quel auteur d'œuvre fictionnelle, peu importe la forme et le média. Cette imagination se couple aussi à la personnalité du développeur, qui peut exploiter le jeu vidéo comme une plateforme

de dénonciation politique et sociale, de la même manière que de nombreuses œuvres d'art l'ont déjà fait par le passé, notamment depuis le début du XX^e siècle. Il est aussi d'un aspect à ne jamais omettre lorsque le jeu vidéo est cité : son caractère intrinsèquement interactif. Si ce n'est pas le jeu vidéo qui a inventé l'art interactif, il en est aujourd'hui son représentant le plus important et probablement le plus avancé. Cette interactivité est au cœur du jeu vidéo, forgeant son caractère, son intérêt mais aussi sa réception par les joueurs et la société. En effet, Le jeu vidéo par sa nature éminemment interactive, propose des façons de manipuler ce média qu'aucun autre ne peut proposer. Il n'est pas nécessaire de faire référence au *gameplay* émergent pour mentionner les possibilités créatives du jeu vidéo, bien que celui-ci soit souvent impliqué. Le joueur a tendance à être curieux, à vouloir défier le jeu lui-même à un autre jeu. Les rôles s'inversent, le joueur a fini de jouer au jeu que lui propose ce dernier, il veut désormais faire jouer le jeu mais surtout s'en jouer. Le joueur transforme alors le jeu en outil de création pour libérer son potentiel créatif. Bien que limités par les contraintes informatiques et logicielles du jeu, certains joueurs réussissent néanmoins à produire des constructions, du contenu et parfois même des œuvres en utilisant le jeu vidéo comme support. Que la fonction soit prévue par le jeu ou que ce soit le joueur qui contourne l'informatique pour créer, les créations sont diverses et peuvent prétendre à, encore une fois, rendre hommage à de nombreux arts comme la peinture, la photographie, l'architecture, le cinéma, l'écriture et encore bien d'autres. Cela interroge notamment sur la place du joueur lorsqu'il crée. S'il est possible de considérer ce que les développeurs produisent comme de l'art, les joueurs peuvent-ils prétendre créer de l'art à travers le jeu ? Cela leur permet-il de prétendre au titre d'artiste ? Encore une fois, ce rapport à l'art où le jeu peut produire des créations à valeur artistique s'interroge autour de la valeur du jeu vidéo en tant qu'art.

De plus, ce mémoire ne rapporte qu'une partie des nombreux aspects qui font le jeu vidéo. De nombreux sujets n'ont pas pu être abordés pour diverses raisons. Tout un aspect du jeu vidéo mentionnant le transmédia n'a pas pu être plus largement traité, bien qu'il fût mentionné rapidement à quelques reprises, car il semble à la limite du hors-sujet pour la plupart de son contenu⁵⁶⁰. Pour des raisons différentes, il a aussi été impossible de pouvoir parler d'un aspect pourtant crucial du jeu vidéo : les émotions. Ce qui semble être une notion intimement liée à celle d'art est une piste de recherche plus que majeure dans la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'art. Cependant, la question de l'affect et du sentiment dans un jeu vidéo pose un problème majeur dans la rédaction d'un travail universitaire : sa subjectivité. Pour reprendre les mots de Pascal Krajewski : « Le joueur qui se dit profondément ému par telle scène ou tel jeu sera considéré comme un peu niais par son débattre qui goûte des plaisirs plus subtils mais qui souvent, avouons-le, ne goûte pas celui du jeu vidéo. »⁵⁶¹. La question du sentiment provoqué par un jeu vidéo est extrêmement subjective et est encore au cœur d'un virulent débat entre ses défenseurs et ses détracteurs, ces derniers semblant ne vouloir faire aucune concession. C'est pour cela que, malgré son intérêt capital, il a semblé difficile de pouvoir mentionner en détail cet aspect de la recherche vidéoludique. Une autre

⁵⁶⁰ Il faut entendre ici la mention de l'existence de nombreux produits dérivés : figurines, dessin animés, jeux de cartes, films, livres, musiques, vêtements et bien plus encore.

⁵⁶¹ P. Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? », art cit.

question serait aussi de débattre de quels arts subtils parle Pascal Krajewski et en quoi le jeu ne peut se réclamer de cette subtilité, notamment à travers plusieurs exemples de jeux poétiques cités dans ce travail. Les émotions mentionnées dans ce travail relèvent donc généralement d'un effet voulu pour les développeurs ou bien d'une émotion largement éprouvée par les joueurs ayant vécu une scène ou un moment précis d'un jeu, sans pouvoir définir la portée émotionnelle de celle-ci en détail. Enfin, il est à noter que l'ensemble des aspects décrits et analysés dans ce travail méritent que de nombreux détails leurs soient ajoutés. Ce n'était toutefois pas le but de ce mémoire que de proposer une définition précise de l'ensemble des aspects culturels et artistiques du jeu vidéo, ce qui demanderait un long travail probablement à jamais incomplet par la croissance permanente du jeu vidéo. Il est ici question de recenser des cas majeurs de ces aspects, les illustrer d'exemples concrets et de proposer un état des lieux, à l'écriture de ces lignes, de la place et valeur du jeu vidéo. De nombreux sujets sont traités mais de manière à les rendre synthétique. Chaque partie peut être illustrée de nombreux autres exemples, tout autant pertinents et posant de nouvelles questions. Il a ici été fait le choix de sélectionner les rapports les plus proches des domaines artistiques et culturels mais il ne fait aucun doute qu'un travail de recherche interdisciplinaire plus large saurait intégrer de nombreuses autres problématiques et exemples à ceux-ci afin de proposer une vue globale de la valeur du jeu vidéo, là encore à un moment précis de son histoire.

Aussi, il semble temps de revenir aux problématiques qui sont au cœur de la réflexion de ce mémoire. Tout d'abord, quelle est la place du jeu vidéo dans le domaine culturel et artistique de notre société, particulièrement dans son rapport à l'art ? Il semble évident que le jeu vidéo et l'art entretiennent une relation extrêmement proche, qui n'est pour autant pas symétrique. Depuis le début de son histoire, le jeu vidéo se réfère à l'art de manière respectueuse, reprend ses codes, les adapte, s'en inspire, afin de créer ses propres codes et sa propre culture *geek*. Le regard du jeu vidéo sur l'art de manière générale peut être comparé à celui d'un enfant admirant ses parents ou ses professeurs, respectant ce qui a été fait auparavant et voulant faire partie activement du futur. Le jeu vidéo est désormais à une période de son histoire où il souhaite se surpasser. Après avoir bien intégré ce qui a été fait avant, est venu le moment de devenir indépendant, de pouvoir devenir sa propre catégorie, de ne plus être qu'un film ou un roman interactif. Certes, les références au cinéma, à la peinture et bien d'autres seront probablement toujours présentes, mais le jeu vidéo veut pouvoir être considéré dans sa propre catégorie : le jeu vidéo. Pour se faire, il appuie principalement son originalité sur son aspect interactif, qualité qui fait l'objet de la réponse suivante. Quant à l'art, son regard est aussi divers qu'il y a d'art et de personnes. Si le jeu vidéo était au début un simple divertissement pour enfant craint des parents, il est aujourd'hui bien plus que ça⁵⁶². Des questionnements se développent, des débats ont lieu et tout un pan de la recherche s'interroge sur une multitude d'aspects du jeu vidéo. De plus, les institutions culturelles de référence, les musées, ont même reconnu le jeu vidéo comme ayant une valeur artistique. Le jeu vidéo est désormais vu comme du patrimoine par l'État français et même

⁵⁶² Il est en réalité bien plus que ça dès les débuts de son histoire, il est ici question de la vision qu'a la société sur le jeu vidéo de manière très générale.

reconnu comme une forme d'expression artistique. Les mentalités ont largement évolué de manière positive pour le jeu vidéo par rapport à ses débuts dans les laboratoires universitaires et les salles d'arcade. Les jeux vidéo voient le jour par le travail de studios de développement très divers, faisant un parallèle avec la production tout aussi diverses de jeux vidéo. Du blockbuster au jeu indépendant, les différences sont énormes et les sujets sont aussi nombreux que ceux abordés par les arts auparavant, le jeu vidéo pouvant aussi créer ses propres sujets, notamment en jouant de la relation entre le jeu et le joueur. Les influences culturelles et historiques permettent d'aider les développeurs à créer un univers parlant pour les joueurs, renvoyant à leur propre histoire et à leurs connaissances. Il y a aussi tout un aspect de la création qui rapproche le jeu vidéo de l'art, notamment à travers le *worldbuilding* et le fait que les mondes créés pour les jeux vidéo se déclinent parfois dans des œuvres littéraires ou cinématographiques, démontrant la valeur artistique des univers créés qui côtoient pour certains les plus grands univers de fiction d'autres formes de médias. Toutefois, il faut noter qu'aujourd'hui encore cette reconnaissance et cette valeur culturelle ne sont pas reconnues de tous. Il existe toujours des détracteurs virulents du jeu vidéo, certains pointant du doigt des problématiques réelles telles que la question de l'addiction et des représentations moralement discutables dans les jeux vidéo. Certains autres s'affairent à répandre des rumeurs sur le monde vidéoludique, généralement à petite échelle par mésinformation de masse et parfois à grande échelle comme à travers la censure dans certains pays ou le rejet total du jeu vidéo par certaines idéologies et religions. Ces questions sont cependant d'ordre médical, social ou géopolitique, ce qui éloigne ce travail de son champ de recherche. En somme, le jeu vidéo se trouve à un moment clé de son existence, en pleine croissance et commence à pouvoir profiter de sa place culturelle qu'il s'affirme depuis un peu plus d'une vingtaine d'années. Il est enfin reconnu par les hautes instances politiques et de la culture, ce qui lui permet d'être pris bien plus au sérieux qu'il ne l'était auparavant et lui apporter un soutien, souvent financier, pour les développements des jeux. Son avenir est composé d'un large champ des possibles où il est facile d'imaginer le jeu surpasser sa condition pour servir d'autres intérêts que le divertissement, comme le partage de la culture et des savoirs⁵⁶³.

Enfin, il est question de revenir à l'interrogation majeure de ce mémoire concernant la valeur du jeu vidéo en tant que forme d'expression artistique et donc d'art. Cette question est très fréquemment posée et amène à de nombreuses réponses. Comme vu précédemment, il existe des détracteurs au jeu vidéo qui sont opposés à son existence même. Il paraît difficile d'imaginer que cette partie de la population puisse considérer le jeu vidéo comme un art. Autrement, certaines personnes sont persuadées que le jeu vidéo est un art. C'est le cas de l'État français lorsqu'il reconnaît le jeu vidéo comme forme d'expression artistique mais aussi de Paola Antonelli, conservatrice du département Architecture & Design du MoMA ou encore de Nic Kelman⁵⁶⁴. Globalement, il semblerait que le consensus soit actuellement au débat, le jeu vidéo ne correspondant pas à tous les critères de la définition de l'art. Or, l'introduction de ce mémoire rappelle que l'art ne peut être défini précisément, que l'art est une notion

⁵⁶³ Cela est en soi déjà le cas, comme pour l'utilisation des jeux vidéo dans le cadre du traitement de certaines maladies psychiques et motrices, mais reste une pratique à caractère exceptionnel de nos jours.

⁵⁶⁴ K. Nic, *Jeux vidéo, op. cit.*

floue, demandant un effort de réflexion afin de pouvoir s'adapter à l'objet en question. Krajewski s'est déjà posé cette question et répond en préambule que rien n'empêche le jeu vidéo de produire des affects⁵⁶⁵, d'être la manifestation sensible d'une idée ou encore de faciliter la connaissance qui constitue le plaisir esthétique, ces notions étant développées par Gilles Deleuze, Georg Wilhelm Friedrich Hegel et Arthur Schopenhauer autour de la définition de l'art. Il en arrive à la conclusion que le jeu vidéo peut se placer en tant qu'art selon la comparaison avec des principes artistiques tournant principalement autour de ses émotions, son interactivité et sa capacité de transcendance. Enfin, le jeu vidéo lui paraît encore trop jeune pour être classé art, pas par rapport à ses qualités et sa forme actuelles, mais par le manque d'un « portait du jeu vidéo par l'esthétique ». Quelle est donc la place du jeu vidéo sur cette ligne floue entre média et art ? La réponse suivante n'engage que le travail produit pour ce mémoire et n'est qu'une réponse somme toute subjective, comme toujours lorsqu'il est mentionné d'art, parmi tant d'autres, ne s'accordant pas la prétention d'être l'unique vérité. Il est possible d'envisager le jeu vidéo de manière plus poussée que ce que ne font les musées, qui ne considèrent que quelques jeux comme art et les rapprochant d'autres formes d'art. La question des sentiments peut réapparaître rapidement afin de préciser que, par souci de subjectivité, les jeux vidéo ont déjà transmis myriade de sentiments à de nombreux joueurs à travers des récits touchants et des mises en scène poignantes. Cet aspect est donc considéré ici comme acquis et existant. Le jeu vidéo peut être considéré comme un art. Autour des nombreux débats contemporains, le jeu vidéo remplit déjà énormément de conditions énoncées par les chercheurs pour être considéré comme de l'art. Cependant, il semble d'autant plus intéressant de préciser que la notion même d'art est changeante, infixée par une quelconque entité supérieure et que l'art doit être, pour sa propre survie, une notion qui évolue avec son époque, prenant en compte l'ensemble des réalisations à volonté artistique. Or, si cette notion est capable d'évoluer, il est aisément imaginable que l'une des nouvelles définitions de l'art englobe entièrement le jeu vidéo. Si certains de ses représentants sont déjà reconnus comme tels, le jeu vidéo se compose entièrement d'art, reprenant de nombreuses références, proposant un potentiel créatif presque sans limites et étant le fruit du travail de nombreux artistes picturaux, digitaux et informatiques. Le jeu vidéo est-il alors une œuvre d'art totale, rejoignant l'idée de *Gesamtkunstwerk*⁵⁶⁶ ? Ce questionnement semble intéressant et devrait faire l'objet de réflexions poussées et approfondies afin d'aboutir à une réponse concrète. En réponse à cette problématique cependant, il sera considéré que le jeu vidéo est un art, capable de synthétiser les autres arts en son sein, d'en reproduire les effets émotionnels et de proposer une expérience inégalée par aucun autre média ou art : son interactivité. Le jeu vidéo doit donc être considéré comme un art et plus particulièrement un art interactif, possédant sa propre valeur artistique en dehors des volontés de le rapprocher d'un autre art, bien que les relations qu'ils partagent sont particulièrement développées.

⁵⁶⁵ P. Krajewski, « Comment savoir si c'est de l'art ? », art cit.

⁵⁶⁶ Terme allemand définissant le concept d'art total, né du romantisme allemand au XIX^e siècle. Un exemple d'art total sont les maisons Art nouveau où chaque meubles, murs et décorations sont réalisés par l'architecte, faisant que l'édifice extérieur et intérieur soit un immense dialogue artistique complet, fusionnant la vie et l'art, ou plutôt, les arts.

Table des matières

Remerciements	2
Bibliographie	3
Introduction	18
I. Représentations des arts dits majeurs dans le jeu vidéo	28
A. L'art représenté visuellement dans l'univers vidéoludique.....	28
1. De l'usage de la peinture dans le jeu vidéo.....	28
2. Architecture et <i>level design</i>	37
3. La sculpture dans le décor vidéoludique.....	46
B. L'art comme outil de création vidéoludique.....	54
1. Le jeu vidéo comme terrain d'expression littéraire et musical.....	54
2. Le personnage vidéoludique de l'artiste	64
C. Le cinéma et le jeu vidéo, une relation symbiotique	72
1. Chronologie de la relation entre le cinéma et le jeu vidéo	72
2. Références et techniques du cinéma dans le domaine vidéoludique.....	79
3. L'adaptation à double sens, entre le jeu vidéo et le cinéma.....	89
II. Culture, patrimoine et art dans le jeu vidéo.....	99
A. Comment catégoriser un jeu vidéo.....	99
1. Le genre d'un jeu, ou sa catégorie non-officielle	99
2. Le style d'un jeu, ou son esthétisme	106
B. Les influences culturelles et patrimoniales dans le jeu vidéo.....	116
1. Le patrimoine matériel comme modèle et source d'inspiration	116
2. Le patrimoine immatériel comme cadre et influence.....	126
C. Le jeu vidéo comme objet culturel et patrimonial.....	134
1. L'espace muséal tel que représenté dans les jeux	134
2. Le jeu vidéo comme objet d'art, culturel et patrimonial	144
3. Le jeu vidéo comme support à une nouvelle forme de médiation culturelle	153
III. Le jeu vidéo en tant que support à une expression artistique d'un genre nouveau	161
A. L'expression du joueur	161
1. La création artistique au sein du jeu	161

2.	La création artistique en dehors du jeu.....	169
3.	Quand les joueurs font les jeux, ou la valeur des mods dans la création artistique	178
B.	L'expression du créateur	186
1.	Travail d'imagination et <i>worldbuilding</i>	186
2.	Le développeur, un artiste engagé.....	197
C.	Le jeu vidéo, un média et un art de genre nouveau, ou l'interactivité vidéoludique.....	208
1.	Une œuvre interactive unique	208
2.	L'illusion du choix et la véritable liberté vidéoludique.....	218
	Conclusion.....	226
	Table des matières.....	232
	Glossaire.....	234
	Index.....	238

Glossaire

- **Bac à sable** : Un jeu bac à sable, ou *sandbox*, désigne un genre de jeu vidéo où les objectifs proposés par le développeur sont soit absents, soit désactivable. Ce genre de jeu appelle à user du *gameplay* émergent et insiste sur la liberté du joueur. Le joueur doit lui-même fixer ses propres objectifs et ces jeux se caractérisent donc par une grande liberté et une importante durée de vie.
- **Boss** : Du mot anglais pour « chef », le *boss* est un ennemi dans un jeu vidéo. Il se démarque par sa puissance considérable, son importance dans l'histoire et s'affronte généralement à la fin d'un niveau, d'un donjon ou d'un arc narratif. De manière général, un *boss* est plus puissant que le joueur mais l'apprentissage de ses points faibles et de stratégies permet au joueur de le vaincre, procurant un sentiment de satisfaction recherché par les joueurs.
- **Bullet time** : Technique audiovisuelle employée d'abord au cinéma pour rendre compte d'une action prise en photo à l'aide de plusieurs appareils, donnant une impression d'une prise de vue mobile d'une action immobile. Dans le jeu vidéo, il s'agit généralement d'un ralentissement du temps fréquemment retrouvé dans les jeux de tir. Le temps est ralenti mais pas les contrôles du joueur, il peut ainsi viser plus précisément ses ennemis et les abattre.
- **Carte du monde** : Dans le domaine du jeu vidéo, une carte peut avoir deux significations. La première concerne le sens littéral, une carte géographique et parfois topographique qui permet au joueur de se repérer et d'observer l'univers du jeu ainsi que ses points importants tels que des frontières ou des villes. Le second sens signifie la carte du monde en tant qu'entité que visite le joueur, notamment utilisé pour les jeux en monde ouvert. La carte est alors la modélisation de l'univers dans lequel le joueur se déplace et joue.
- **Diégétique** : Un élément diégétiques correspond à un élément se trouvant dans l'univers du jeu. Par exemple, un personnage qui chante une chanson fait que cette chanson est diégétique, le personnage incarné par le joueur l'entend et elle fait partie de son univers. Contraire d'extradiégétique, lorsque la musique est entendue par le joueur mais pas par le personnage, fréquemment pour une musique d'ambiance ou soulignant l'importance d'une scène. Elle est liée au jeu mais pas à son univers, le personnage ne relève pas cette musique, elle est destinée au joueur.
- **Donjon** : Structure inspirée des jeux de rôle. Consiste en un endroit généralement souterrain ou fermé et qui renferme de nombreux ennemis. Le joueur y pénètre seul ou en groupe selon le jeu pour relever un défi supérieur et combattre de puissants ennemis, généralement en échange d'importantes récompenses sous forme

d'argent ou d'équipement pour le personnage. Un donjon se construit généralement par l'assemblage de plusieurs salles et la présence d'un ou plusieurs *boss* notifiant la fin d'une salle ou du donjon.

- *Gameplay* : Le *gameplay* constitue les règles d'un jeu vidéo. Cela concerne la façon de jouer à un jeu, son type et son histoire. On peut dire d'un *gameplay* qu'il est nerveux lorsque le joueur doit appuyer sur de nombreux boutons pour agir ou alors d'un *gameplay* exigeant quand il doit appuyer sur les bon boutons au bon moment. A l'inverse, un *gameplay* peut être relaxant, lorsque le jeu est calme et ne nécessite pas une dextérité particulière.
- *Gameplay émergent* : le *gameplay* émergent est un terme qui indique une façon de jouer à un jeu qui n'était généralement pas prévue par les développeurs. Parfois, l'émergence est une possibilité laissée par les développeurs. Dans les deux cas, il s'agit généralement de combiner plusieurs mécaniques du jeu afin de réaliser une situation inattendue ou étonnante. Le même terme est utilisé pour mentionner lorsqu'un jeu est détourné de sa fonction de jeu pour créer un autre type de contenu.
- *Game designer* : En français le « concepteur de jeux ». Le *game design* est la discipline, le processus de création du *gameplay* d'un jeu. Le rôle du *game designer* est de concevoir le *gameplay* de son jeu et donc de définir ses règles et son fonctionnement.
- *Geek* : Terme anglais désignant une personne passionnée par un domaine, ou plusieurs, précis et qui accumule du savoir dans ces domaines. Dans le cadre du jeu vidéo, un *geek* serait un passionné de jeu vidéo qui connaît de nombreux aspects autour du jeu vidéo comme dans l'univers de ses jeux préférés. Le terme renvoie aussi à la communauté *geek*, communauté rassemblant les passionnés d'un même sujet, généralement le cinéma, les séries, le jeu de rôle ou encore le jeu vidéo.
- Génération procédurale : Une génération procédurale est la création d'une carte de jeu, d'une musique, d'une créature ou encore d'un modèle en trois dimensions en une grande et diverse quantité répondant automatiquement à un ensemble de règles définis par des algorithmes. Dans *Minecraft*, un biome désert comportera donc des cactus et des dunes tandis qu'une forêt comportera de nombreux arbres, mais aucun n'a été placé par un développeur, la génération est automatique.
- *Level designer* : En français le « concepteur de niveaux ». Le *level design* est la discipline, le processus de création d'un niveau d'un jeu ou d'une carte, appelée « *map* ». Le rôle du *level designer* est de concevoir un espace de jeu répondant de manière cohérente et divertissante au *gameplay* afin que le joueur puisse exploiter l'entièreté du *gameplay* et de ses options en jouant.

- Modélisateur : Le modélisation pratique la modélisation, soit la conception d'un modèle. Dans le domaine du jeu vidéo, ce modèle est généralement trois dimensions. Ce sont ces modèles qui sont ensuite assemblés par les *level designers*. Le modélisateur est donc un artiste qui produit les visuels d'un jeu vidéo.
- Monde ouvert : Aussi appelé « *open world* » en anglais, le monde ouvert est un concept du *level design*. Un monde ouvert propose une carte de jeu de grande taille que le joueur peut explorer librement, sans contraintes physiques sauf liées au récit. Un jeu en monde ouvert propose généralement une diversité de lieux connectés sans temps de chargement et est rempli d'objectifs secondaires optionnels pour le joueur.
- MMORPG : Abréviation de *Massively Multiplayer Online Role Playing Game* ou jeu de rôle massivement multijoueur en français. C'est un jeu en ligne se déroulant dans un monde persistant reprenant les codes du jeu de rôle. Le joueur crée son avatar et définit ses statistiques avant de pouvoir interagir avec l'univers du jeu et les autres joueurs, pouvant former des communautés afin d'accomplir les objectifs proposés par le jeu.
- Quête : Notion tirée des jeux de rôle. Une quête, ou mission, est un objectif donné par un personnage ou le jeu qui comporte une série d'actions à réaliser pour le joueur, en échange d'une récompense. Une quête peut demander de tuer un certain nombre d'ennemis, de transmettre un objet à un autre personnage, de ramener une ressource particulière ou suivre de nombreux autres schémas plus complexes. Le joueur est souvent récompensé par de l'expérience, de l'argent et parfois de l'équipement ou des objets. Les quêtes sont un élément majeur des RPG. Il faut distinguer les quêtes principales, faisant avancer l'histoire et suivant le scénario du jeu, des quêtes secondaires, développant une autre intrigue et étant généralement optionnelle à la complétion de l'histoire principale.
- Topos : Terme littéraire, *topoi* au pluriel. Désigne un thème, une situation ou un modèle de personnage récurrent en littérature. Il est possible de nommer le héros vaillant et bon ou le cruel seigneur des ténèbres comme exemples simples et connus. Aussi appelés archétypes, ils se retrouvent aussi dans la narration des jeux vidéo.
- *Visual novel* : En français « roman vidéoludique ». C'est un terme japonais désignant un type de jeu particulier, reposant sur une narration textuelle et l'usage d'images pour illustrer le texte. Un *visual novel* se compose généralement d'une boîte de texte, d'un dessin du personnage qui parle et d'un décor d'arrière-plan. Il peut aussi être accompagné de musique et d'effets sonores. Certains *visual novels* proposent des choix, faisant dériver l'histoire en plusieurs embranchements, ou routes, amenant à des récits et conclusions différents.

- Vue isométrique : Angle de vue particulier. Contrairement à la vue subjective ou à la troisième personne, la vue isométrique place le joueur au-dessus de la scène, représentant celle-ci de manière orthogonale ou sous une forme de losange. Aller vers le haut représente alors se diriger vers le coin haut-droit de l'écran. Caractéristique des premiers jeux vidéo de rôle et maintenant utilisé dans de nombreux jeux.

Index

A

Adibou, 106
Age of Empires, 118
Aladdin, 90
Alan Wake, 68
Alice Madness Returns, 44
Alien, 92
Alone in the Dark, 5, 12, 18, 93, 94
Amnesia, 35, 101
Among Us, 104, 110
Andrzej Sapkowski, 68
Animal Crossing New Horizons, 31, 139, 172
Ankama, 149, 177
Antichamber, 44, 157
Arcade, 21, 72, 74, 103, 147
Architecture, 17, 20, 28, 37, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 51, 107, 108, 111, 116, 122, 124, 134, 137, 139, 150, 156, 157, 158, 161, 162, 163, 168, 224, 226, 228
Art Academy, 30
Art déco, 12, 107, 141, 143, 147
Assassin's Creed, 79
Atari, 21, 25, 90, 101, 112
Attack on Titan 2, 109
Avalon, 75, 77, 78

B

Baby Driver, 86
Balenciaga, 176
Banjo-Kazooie, 56
Battlefield, 100
Bertie the Brain, 21
Bibliothèque nationale de France, 151, 159
Bienvenue chez les Ch'tis, 91
BioShock, 24, 107, 202
Blizzard, 7, 94, 103, 120, 129, 150, 178, 186
Bloodborne, 133
Book of Travels, 112
Borderlands, 110
Bug, 115, 206, 223
Bullet time, 234

C

Call of Duty, 9, 100, 200, 201
Call of Juarez, 101
Cambrai, 9, 12, 150, 151
Candy Crush, 104
Celeste, 56
Chris Crawford, 14, 25

Chrono Trigger, 62
Cinéma, 3, 4, 11, 20, 21, 22, 24, 26, 60, 72, 73, 76, 77, 78, 79, 80, 83, 84, 86, 87, 88, 89, 91, 92, 98, 99, 106, 147, 160, 169, 185, 187, 226, 228, 229, 234, 235
Cinématique, 34, 57, 59, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 88, 114, 128, 171, 206, 219, 220, 222, 226
Civilization VI, 103
Cloak & Dagger, 73
comics, 92, 105, 110, 137, 177, 187, 195
Cosplay, 173
Creaks, 160
Cuphead, 110

D

Daan Roosegaarde, 209
Dailymotion, 152
Dark Souls, 6, 10, 13, 34, 35, 38, 39, 40, 41, 47, 67, 108, 109, 122, 224
Dead Space, 57
Death Stranding, 10, 15, 83, 84, 95, 192, 193
Demon Slayer, 109
Detective Pikachu, 79, 94
Detroit Become Human, 24, 83, 114, 214
Deus Ex, 42, 100
Diablo, 9, 11, 12, 14, 150, 151
Disco Elysium, 63
Discovery Tour, 153, 154, 155
Dishonored, 13, 35, 41, 53, 65, 67, 71, 72, 141, 175, 194, 197, 223
Disney, 90, 111
Divinity Original Sin II, 49
DLC, 66, 67, 105, 183, 202
Dofus, 149, 177
Doki Doki Literature Club, 24, 68
Donkey Kong, 23
Doom, 57, 170, 222
Dragonstomper, 100
Drawn to Life, 30
Dream Daddy A Dad Dating Simulator, 101
Duck Hunt, 59

E

E.T. the Extra-Terrestrial, 11, 90
Eagle Flight, 112
Easter Egg, 94
Elden Ring, 8, 15, 40, 46, 47, 48, 51, 53, 54, 172
États-Unis, 20, 38, 60, 61, 67, 85, 86, 102, 106, 110, 121, 129, 137, 150, 195, 199, 200, 203
Euro Truck Simulator 2, 103
Eve Online, 77, 146, 223

eXistenZ, 75, 78

F

Fallout, 7, 102, 121

Fanart, 172

Far Cry, 198

FarmVille, 104

Fast and Furious, 86

Fate/Grand Order, 70

Fate/stay night, 24, 96, 101

FIFA, 103

Final Fantasy, 57, 62, 91, 148, 212

Flower, 146

Fortnite, 9, 58, 59, 136, 176

FPS, 43, 101, 186, 199, 222

France, 3, 9, 15, 18, 19, 21, 22, 25, 37, 40, 60, 67, 91, 94, 101, 103, 118, 125, 131, 135, 147, 149, 151, 152, 163, 167, 176, 177, 185, 187, 196, 198, 208, 229, 230, 235, 236

Francisco de Goya, 31

Free Guy, 78

G

Game designer, 22, 25, 46, 214, 218, 222, 235

Game On, 145

Game Story une histoire du jeu vidéo, 146

Game studies, 5, 22, 23, 25, 59

Gameplay, 23, 24, 28, 30, 31, 34, 36, 38, 42, 43, 45, 49, 50, 56, 58, 59, 61, 64, 67, 80, 81, 82, 85, 101, 102, 103, 104, 106, 116, 118, 120, 135, 137, 139, 144, 146, 153, 169, 171, 179, 183, 185, 193, 197, 210, 212, 215, 216, 217, 220, 222, 225, 228, 234, 235

Geek, 21, 90, 174, 227, 229, 235

Genshin Impact, 14, 16, 49, 66, 67, 68, 72, 122, 123, 125, 128, 132, 142, 167, 171, 188

Georges Braque, 111

Gesamtkunstwerk, 231

Ghost of Tsushima, 86, 95

Giorgio de Chirico, 112

Glitch, 223, 224

GMV, 13, 16, 170, 171, 173

God of War, 133

GoldenEye 007, 56

Grand Theft Auto, 24, 58, 86, 101, 169, 184, 213, 223

Gris, 52

Groupe de Recherche d'Art Visuel, 208

Gustav Klimt, 111

Gustave Doré, 108

H

Half-Life Alyx, 15, 216

Halo 2600, 146

Hans Holbein le Jeune, 33

Harry Potter, 91

Haunted House, 101

Heavy Rain, 80, 82

Hellblade Senua's Sacrifice, 23

Hercule, 90

Hidetaka Miyazaki, 67, 108

Hitman, 42, 45

Honkai Star Rail, 142

I

Ico, 51, 112

Illusion of Time, 117

Immersion, 21, 35, 36, 38, 58, 63, 104, 112, 114, 118, 125, 128, 137, 138, 175, 185, 216, 217, 226

Inazuma Eleven, 109

Incredibox, 168

Independence Day, 121

Indiana Jones, 80

Interactivité, 19, 24, 27, 35, 59, 76, 79, 82, 106, 115, 146, 154, 161, 169, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 215, 216, 217, 218, 226, 227, 228, 229, 231

J

James Bond, 74

Japon, 15, 24, 47, 49, 86, 96, 102, 108, 109, 123, 130, 131, 148, 152, 168, 177, 189, 236

Jesper Juul, 8, 17, 23, 24

Jeu de rôle, 11, 62, 102, 183, 219, 236

Jeu vidéo, l'expo, 146

Johan Huizinga, 3, 23, 148

K

Katsushika Hokusai, 31, 70, 110, 139

Kentaro Miura, 108

Kingdom Hearts, 91

Kojima, 83, 84, 88, 192, 193, 205

L

L.A. Noire, 210

La Momie, 80

Le Bon, la Brute et le Truand, 87

Le Géant de fer, 165

Le Livre de la Jungle, 90

Le Pôle express, 165

Le Roi Lion, 90

League of Legends, 148, 176

Léonard de Vinci, 30, 64, 65, 66, 70, 138

Les Sims, 7, 69, 146, 165, 166, 168, 170

Level designer, 37, 38, 46, 235, 236

Life is Strange, 69, 105

Limbo, 112

Live service game, 66

Londres, 33, 119, 120, 135, 145, 148, 153, 197, 209

Ludologie, 22, 23, 24, 159

M

Machinima, 6, 170, 222
Mad Max, 92
Mad Max Fury Road, 92
Mafia, 104
Marcel Duchamp, 20, 208
Mass Effect, 3, 23, 62, 100, 191, 192
Maurits Cornelis Escher, 43, 111, 157
Maze War, 43
Metal Gear Solid, 6, 84, 88, 114, 205, 206, 223
Minecraft, 10, 11, 13, 15, 32, 33, 37, 57, 111, 146, 158, 161, 162, 163, 164, 166, 168, 175, 223, 235
MMORPG, 21, 77, 94, 102, 103, 129, 177, 189, 212, 236
Mod, 5, 10, 11, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 186, 220, 222
Modélisateur, 39, 168, 234, 236
Mon nom est Personne, 87
Monument Valley, 111, 157
Mortal Kombat, 10, 175
Motion capture, 10, 83, 84, 88
Myst, 146

N

Narratologie, 22, 23, 24, 46, 55, 59, 60, 62, 63, 154, 176, 194, 199, 204, 205, 217, 225, 226, 236
Need for Speed, 103
Nic Kelman, 4, 230
Nightmares, 74
Nimrod, 21
Nintendo, 18, 21, 23, 28, 30, 31, 38, 56, 91, 94, 102, 104, 112, 117, 132, 224
Nintendogs, 102
Nioh, 132
Nirvana, 75, 78
Niveau, 30, 39, 40, 42, 44, 46, 47, 57, 62, 65, 66, 67, 70, 74, 79, 111, 117, 120, 122, 134, 137, 142, 150, 167, 168, 170, 189, 211, 212, 215, 220, 224, 234, 235
No Man's Sky, 9, 164, 166

O

Okami, 109, 132
Omori, 195
OneShot, 112
Ori and the Blind Forest, 57
Ori and the Will of the Wisps, 57
osu!, 211
Outer Wilds, 142, 214, 218, 220
Outlast, 87
Overwatch, 15, 120, 130, 131

P

Pablo Picasso, 111, 198
Pac-Man, 42, 55, 59, 146

Papers, Please, 204
Party games, 91, 104
Pascal Krajewski, 4, 5, 20, 24, 84, 112, 147, 210, 222, 228, 231
Passpartout The Starving Artist, 29, 37, 67
Peinture, 20, 26, 28, 29, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 46, 65, 66, 67, 69, 72, 109, 112, 113, 139, 144, 150, 161, 168, 198, 226, 228, 229
Phasmophobia, 87
Pixel art, 31, 36, 112, 140, 146, 163, 227
Pokémon, 9, 23, 79, 94, 96, 132, 224
Pokémon Go, 23
Pong, 21, 55, 59, 145, 146, 210
Pop culture, 21, 135
Portal, 146, 179, 180, 181, 182
Prisme 7, 135
Psychonauts 2, 44

Q

*Q*Bert*, 43, 157
Quake, 222
Quick Time Event, 24, 82, 88, 214

R

Rayman, 18
Ready Player One, 78
Réalité virtuelle, 19, 22, 75, 78, 137, 154, 216
Red Dead Redemption, 14, 24, 60, 67, 87, 101, 114, 167, 213
Red Dead Redemption II, 24, 60, 67, 87, 114, 167, 213
Resident Evil, 76, 79, 93, 114
Retour Vers Le Futur, 90
Rez, 103
RiME, 52, 112
Riven, 38
Roblox, 59
Rocky Super Action Boxing, 90

S

Sable, 51
Saints Row, 58
Sanjuro, 86
Scarface, 86
Sculpture, 20, 26, 28, 37, 39, 46, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 67, 69, 70, 113, 135, 137, 138, 142, 144, 149, 161, 162, 163, 165, 168, 177, 208
Sea of Solitude, 52
Sea of Thieves, 130
Sébastien Genvo, 3, 4, 14, 17, 18, 22, 25, 38, 45, 46, 81, 90, 99, 158, 209, 224
Sega, 21, 92, 95, 103, 109
Sekiro Shadows Die Twice, 47, 49, 132
SELL, 16, 17, 18, 28, 38, 46, 56, 111, 175, 211, 214
Serious games, 105, 147, 153, 227

Shadow of the Colossus, 51
Shovel Knight, 55
SimCity, 103, 119, 146
SimCity 4, 119
Simulation, 38, 73, 102, 104, 217
Sonic, 9, 79, 95
Sony, 21, 24, 29, 51, 59, 61, 80, 82, 83, 86, 112, 114, 132, 133, 137, 146, 193
Space Invaders, 100, 146
Spacewar!, 21
Spec Ops The Line, 8, 199
Spiderman, 137, 187, 188
Splatoon, 28
Splinter Cell, 42
Standalone, 154, 179, 180, 182, 186
Star Trek Phaser Strike, 89
StarCraft, 103
Stardew Valley, 69, 140, 182
Steam, 6, 99, 106, 135, 180, 202, 219
Steelrising, 149
Steins Gate, 109
Stray, 193
Street Fighter, 55, 101
Summer Wars, 77
Super Mario Bros., 18, 21, 23, 38, 55, 76, 93, 96, 104, 211
SURREALISTA, 112
Syberia, 38

T

Tennis for Two, 21
Tetris, 55, 59, 111, 146
The Art of Video Games, 146
The Binding of Isaac, 102
The Crew 2, 38
The Elder Scrolls, 4, 50, 69, 100, 180, 191
The Elder Scrolls V Skyrim, 10, 12, 50, 69, 175, 180, 181, 182, 220, 224
The Last of Us, 61, 97, 114
The Last of Us Part II, 114
The Legend of Zelda, 14, 18, 55, 100, 112, 174
The Room, 102
The Stanley Parable, 221, 223
The Unfinished Swan, 29
The VR Museum of Fine Art, 137
The Walking Dead, 104, 105, 110
The Witcher, 68, 91, 133, 213, 219, 220

The Witness, 52
The Wolf Among Us, 24, 110, 214
Thief, 42
This War of Mine, 6, 201, 202
Thomas was Alone, 111
Tolkien, 100, 187
Tomb Raider, 76, 93, 114
Toy Story, 90
Transistor, 111
Tron, 73, 89
Trove, 111
Twitch, 152, 184, 185

U

Ubisoft, 18, 38, 39, 42, 54, 64, 84, 101, 112, 116, 133, 153, 154, 198
Ukiyo-e, 109
Uncharted, 59, 79, 80
Une histoire de jeu vidéo, 145
Until Dawn, 82, 133

V

V pour Vendetta, 121
Vendredi 13, 3, 82, 92
Versace, 175
Vikings, 94, 154
Vincent Van Gogh, 9, 11, 32, 70, 71, 139
Visual Novel, 19, 24, 59, 96, 101, 109, 236

W

Warcraft, 79, 94, 129, 178, 186, 189
Wargames, 73
Watch Dogs, 54, 198
We Were Here, 102
What Remains of Edith Finch, 24
Wolfenstein, 101, 207, 222
Wolfgang Amadeus Mozart, 15, 70, 166
World of Warcraft, 4, 94, 102, 129, 190, 212
worldbuilding, 12, 148, 186, 187, 188, 189, 191, 193, 194, 195, 196, 230

Y

YouTube, 108, 152, 170, 171, 175