



HAL
open science

Espaces et discours politiques : “ La Martinaise ” et ses habitants, quartier de Disco Elysium

Victor Defernez

► **To cite this version:**

Victor Defernez. Espaces et discours politiques : “ La Martinaise ” et ses habitants, quartier de Disco Elysium. Sciences de l’information et de la communication. 2023. hal-04303088

HAL Id: hal-04303088

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-04303088v1>

Submitted on 23 Nov 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.



**UNIVERSITÉ
DE LORRAINE**

**BIBLIOTHÈQUES
UNIVERSITAIRES**

Mémoire diffusé sur recommandation des responsables du Master

AVERTISSEMENT

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

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

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

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

LIENS

Code de la Propriété Intellectuelle. articles L 122. 4

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

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

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



UNIVERSITÉ
DE LORRAINE

UFR SCIENCES HUMAINES
ET SOCIALES - METZ

Master 2ème année
Mention Information communication
Conception de Dispositifs Ludiques

Espaces et discours politiques : « La Martinaise » et ses habitants, quartier de *Disco Elysium*

Mémoire en vue de l'obtention du Master 2

Présenté et soutenu par
Victor Defernez

Directeur de recherche
Laurent Di Filippo

Année universitaire 2022-2023

Remerciements

Je souhaite commencer en remerciant mon directeur de recherche, Laurent Di Filippo, sans qui je n'aurais pas eu la motivation, le courage et, j'ose le dire, la passion d'écrire ce mémoire. Je le remercie de son écoute, de ses conseils et simplement de l'attention qu'il a portée à cette recherche.

Merci, encore une fois, à Imran, pour absolument tout.

Merci à Juliette, qui est une source de réconfort dans les moments de doute, une source d'énergie dans les moments de fatigue, une source de conseil dans les moments d'interrogation, mais avant tout, une personne que j'aime et respecte plus que quiconque.

Merci à Léopold, Arthur, Seb, Antoine, Anaïs, Léa, Sacha, Anna, Antoine, Pierre et Matthias qui supportent toujours mes mauvaises blagues et mon rire souvent un peu trop bruyant. Ces deux années en votre compagnie ont été parmi les plus belles de mon existence, j'ai des souvenirs par dizaines et je compte bien continuer à en faire avec vous tous.

Merci à mes parents que j'essaye de rendre fiers, merci à ma sœur dont je suis très fier. Merci encore une fois à toute ma famille qui me manque particulièrement. Merci à tous mes amis de Lille qui me manquent et que j'espère revoir très vite.

Je remercie également Romain Borel ainsi que la MDE Lorraine Nord, qui m'ont toujours permis de faire passer mes études avant mon job étudiant, une chance qui touche bien trop peu de mes camarades.

Si le premier mémoire fut écrit avec une rédaction de *Gamekult* encore bien en place et se battant pour faire un travail d'une qualité rare, ce n'est plus le cas lors de l'écriture de celui-ci. Je dédie alors ce travail à chacun d'entre eux : Puyo, Le Père Fidalbion, Luma, Hubert, Julien, Pipo, Noddus, Virgile, Antoine et particulièrement Gautoz, qui m'a fait découvrir *Disco Elysium*. Sachez que j'écris ce travail avec votre cadeau accroché au-dessus de mon bureau !

Table des matières

Remerciements.....	2
Table des matières.....	3
Introduction.....	4
Présentation de l'étude de cas.....	6
Méthodologie et corpus.....	10
Plan.....	17
1. « La Martinaise », quartier et espace politique : une perspective mésocritique de Disco Elysium.....	18
1.1. Une petite histoire du monde d'Elysium.....	20
1.2. Ville et urbanité dans Disco Elysium.....	26
1.3. Mésocritique de Martinaise.....	31
1.4. La ville politique.....	35
2. Les « insécures » de Martinaise : représentations et discours des habitants.....	41
2.1. Le personnage de fiction littéraire : rôle et représentations.....	43
2.2. Les Martinaisiens et « La Martinaise » : Incarner des positions politiques.....	47
2.2.1. L'expérience du monde : Neha et Frisson.....	48
2.2.2. Opposition idéologique : Joyce et Evrart.....	57
2.2.3. Faire le deuil de la révolution : René et Iosef.....	63
2.3. Discours & distance : le rôle de la fiction.....	73
Conclusion.....	77
Bibliographie.....	78
Sources Primaires.....	78
Sources Secondaires.....	79
Ludographie.....	83
Annexes.....	84

Introduction

« Des temps héroïques commencent ; les foules s’assemblent, comme au printemps les essaims d’abeilles ; les bardes se lèvent chantant l’épopée nouvelle, c’est bien la veillée des armes où parlera le spectre de mai. »

(Louise Michel, La Commune)

Quand on commence *Disco Elysium* (ZA/UM Studio, 2019), on se retrouve immédiatement confronté au « cerveau reptilien primitif » du personnage que l’on incarne. Ce dernier annonce que vous avez réussi l’impossible : boire à en oublier votre identité. Il annonce également que vous êtes là pour mener une enquête policière, et que malgré votre état lamentable, il va falloir vous y résoudre. Un homme a été retrouvé pendu dans la cour de votre hôtel et tout porte à croire qu’il s’agit d’un avertissement, alors que le quartier est en ébullition, provoqué par une grève générale du syndicat local.

Disco Elysium n’est pas un *computer role playing game* (jeu de rôle sur ordinateur ou CRPG) traditionnel. Ici, pas de dragons ou d’apocalypse nucléaire. Juste un quartier pauvre, ravagé par une guerre, gangréné par la drogue et les souvenirs d’un passé, glorieux pour certains et cruel pour d’autres. Voilà un portrait de l’endroit dans lequel vous allez déambuler durant les 50 prochaines heures : « La Martinaise¹ », quartier de la ville de « Révachol », « capitale » du monde d’*Elysium*. Un monde créé par un groupe d’amis estonien, au fur et à mesure de leurs parties de jeux de rôle sur table (JDR). Voulant s’éloigner des univers traditionnels des JDR, ce groupe d’amis, qui deviendra des années plus tard ZA/UM, un collectif culturel, décide alors de bâtir un univers original, que Robert Kurvitz résume alors comme ceci : « *Donjons & Dragons* qui rencontre une série policière des années 70² » (Stanton, 2022)

« Je veux qu’il y ait des univers fictifs qui parlent de nos propres expériences de la vie réelle. Des problèmes politiques auxquels nous sommes confrontés, des structures géopolitiques qui nous entourent, des problèmes du monde moderne...³ » (CHOOSE YOUR OWN MISADVENTURE – PART 2, 2019) L’ambition de l’univers d’*Elysium* est de créer un univers capable de parler du nôtre et c’est bien une démarche que l’on retrouve dans tout

¹ Les habitants utilisent aussi bien le terme « La Martinaise » que « Martinaise ».

² [Notre Traduction] : « *AD&D meets 70s cop-show* »

³ [Notre Traduction] : « *I want there to be fictional universes that talk about our own real life experiences. About the political problems we’re facing, the geopolitical structures around us, the problems of the modern world* »

Disco Elysium, du système d'alignement politique à l'histoire du quartier en passant par les habitants de ce dernier, qui vont nous intéresser tout le long de cette étude. Les *Martinaisiens* ne sont pas un groupe uniforme de personnages non-joueurs (PNJ), ils ont tous une histoire, une vision et une relation particulière avec leur quartier. Ce sont bien eux qui sont chargés d'évoquer les problèmes et les tensions du monde fictionnel via une double parole, celle au sein de l'univers, qui s'adresse aux personnages de fiction et celle qui s'adresse aux joueurs, via le dispositif qu'est le jeu. Ils sont le point de départ de ce travail de recherche qui veut s'interroger en premier lieu sur la question des discours et des représentations. Comprendre comment ces personnages transmettent une vision du monde, comment celle-ci s'incarne dans la structure de toute l'œuvre et ainsi, comprendre comment le discours global qui émane de *Disco Elysium* se construit. Voilà les principales questions auxquelles ce mémoire tentera de répondre.

Nous prenons le parti de dire que le jeu vidéo, en tant que média, n'est pas neutre et que celui-ci peut être porteur de sens ainsi que discours politique : « Les jeux vidéo, en tant que productions culturelles, peuvent participer à la construction d'un tel rapport imaginaire, tout comme à faire considérer certains choix sociétaux ou politiques comme des évidences. » (Cayatte, 2017) Plus largement, l'enjeu est donc de s'intéresser aux moyens qu'une œuvre fictionnelle peut mettre en place afin de véhiculer des représentations, qui « sont ancrées au sein d'un groupe et du système de valeurs qui lui est propre » (Dortier, 2013 : 311) et qui en conséquence, peuvent transmettre des discours radicalement différents en fonction du contexte de production et de création. Nous nous interrogeons sur les liens que l'on peut établir entre une dimension politique et idéologique (au sens globale) et les œuvres de fiction. Comment des discours se forment et émergent (ou non) à travers des mécaniques de jeu ou des ressorts narratifs et qu'est-ce que ceux-ci véhiculent ? Nous nous interrogerons également sur la possible articulation entre conditions de production de ces jeux, représentations et discours fictifs. Car oui, *Disco Elysium* n'est pas n'importe quel jeu de rôle, c'est un jeu de rôle estonien réalisé par un collectif culturel qui voulait s'interroger sur les pratiques culturelles estoniennes (Mõttus, 2021) et qui n'avait rien d'un studio de jeu vidéo : pas de connaissance préalable, ni d'expériences, juste l'ambition de réinventer le CRPG.

Présentation de l'étude de cas

Disco Elysium est un jeu de rôle informatique, sorti dans une première version en 2019, puis dans une version baptisée *Final Cut* en 2020, c'est sur cette version que se base ce travail de recherche. Le jeu est disponible sur PC, PS4, PS5, Xbox One, Xbox Series, Nintendo Switch et iPad. Il est développé et édité par *ZA/UM Studio* et utilise le moteur *Unity*.

Le joueur incarne Harrier « Harry » Du Bois, un inspecteur de police du poste 41, envoyé afin de résoudre une affaire de meurtre. Un pendu a été retrouvé dans la cour d'un hôtel du quartier « La Martinaise » de la ville de « Révachol ». Cependant, Harry, qui est en proie à un comportement malsain, destructeur et toxicomane, n'avance pas sur l'enquête, laissant même le cadavre pourrir, toujours pendu. C'est avec l'arrivée de Kim Katsuragi, un inspecteur de police du poste 57, que l'enquête commence véritablement, ce dernier étant là pour vous aider. Cependant, le quartier est en pleine implosion suite à une grève générale décrétée par le « Syndicat des Débardeurs », le principal syndicat des travailleurs du « Terminal B », l'un des points névralgiques du « port industriel de Révachol ». « *Wild Pines* », l'entreprise qui possède ce dernier, essaye de mener des négociations qui n'avancent pas, les demandes avancées par le syndicat (des sièges au conseil d'administration pour tous les travailleurs) étant jugées surréalistes. Alors que les tensions sont au plus haut suite à l'affaire du pendu, dont l'identité est inconnue, Harry et Kim vont mener l'enquête à travers tout le quartier et ses habitants, tout en essayant de reconstruire l'identité du personnage principal, à moins que le joueur décide d'en créer une nouvelle...

Le jeu est structuré par une alternance jour/nuit sur un total de 10 jours maximum, mais qui propose de nouveaux événements narratifs durant les 5 premiers seulement. Le jour commence toujours par un dialogue entre le « Cerveau Reptilien Primitif », le « Système Limbique » et Harry, qui font alors le point sur sa situation. La nuit est caractérisée par l'absence de Kim, vous laissant la possibilité d'explorer le quartier seul.

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

La réparation du pont est ici l'élément à retenir, car il permet alors d'explorer la deuxième partie du quartier et d'accéder à la seconde moitié du jeu. C'est dans celle-ci que vous pourrez effectuer une rencontre qui va enclencher le *climax* du jeu : le tribunal mercenaire. Une fois terminé, deux jours passent automatiquement et vous avez la possibilité d'accéder à la dernière zone du jeu, qui mène alors à la fin. Il faut noter que le jeu est un *monde ouvert*, un outil de level design qui met en place une certaine liberté dans les déplacements et l'exploration. Le joueur explore le quartier comme bon lui semble, sans agencement établi par les développeurs, toutes les rencontres et les quêtes pouvant s'effectuer dans n'importe quel ordre.

Le jeu consiste en une alternance entre des phases d'exploration et des phases de dialogues. Dans ces dernières, qui constituent la majorité de l'expérience proposée, le joueur a la possibilité de choisir les réponses parmi une liste proposée par le jeu. Ces réponses influencent alors votre « profil de flic » sur lequel nous reviendrons. Ces phases sont également ponctuées par les 24 compétences de votre personnage, qui peuvent intervenir pour vous donner des indications sur l'action, les personnages, l'univers... Ces dernières peuvent vous mentir, se moquer du personnage et même vous pousser à prendre des substances psychoactives. C'est également là que se trouve l'une des mécaniques principales, celles des lancers de dés, que l'on peut réussir ou manquer. Ils sont de deux types :

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



Figure 1 : Dialogue, Disco Elysium(ZA/UM Studio, 2019).

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



Figure 2 : Dialogue, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

Chaque lancer est lié à une compétence ayant son propre niveau, déterminé par le profil que le joueur choisit en début de partie, les objets et les tenues utilisées, ainsi que les avantages et les inconvénients liés aux réflexions intégrées. Le lancer est effectué en ajoutant les résultats de deux dés à six faces au niveau de la compétence impliquée (ici, « affinité mécanique »).

La seconde mécanique principale est celle du « Tiroir à Réflexions ». Tout au long de la partie, en fonction des réponses choisies et des discussions avec les PNJs, le jeu va vous proposer régulièrement des *réflexions* que vous allez pouvoir intégrer en votre personnage. Ces *réflexions* sont des idées et concepts que l'on peut intérioriser en échange d'un bonus et malus au niveau des compétences du personnage. Une fois l'intériorisation terminée (ce qui dure un certain temps), vous découvrez ce que cette réflexion fait à votre personnage, en terme, là encore, de bonus et malus (cette fois-ci définitif), mais qui peuvent se traduire de différentes façons : une animation spécifique, un portrait légèrement différent, une information importante sur le passé du personnage...

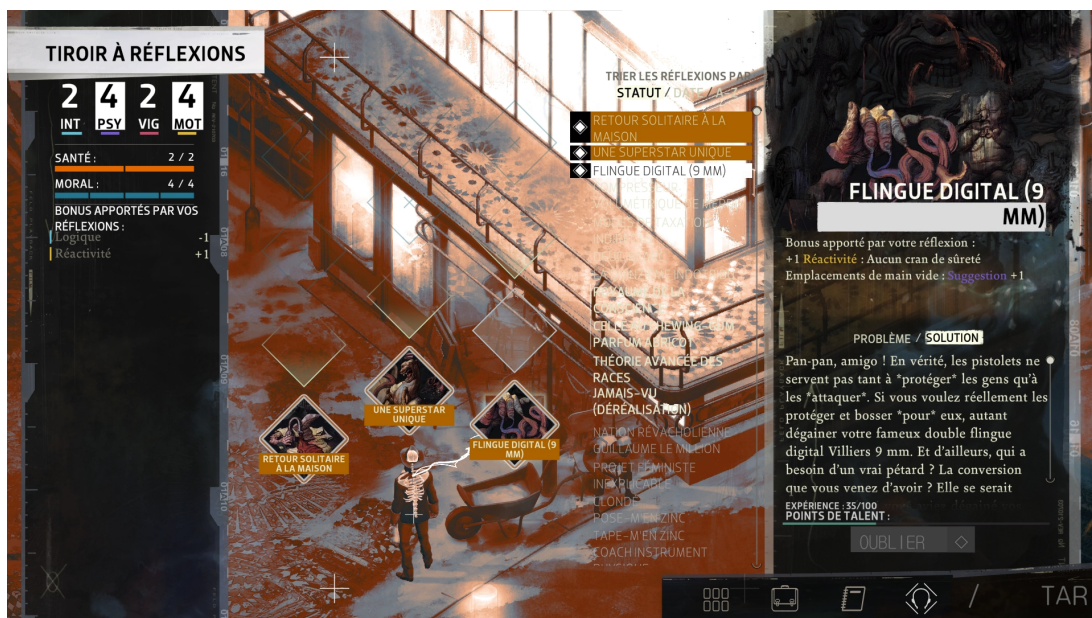


Figure 3 : Menu du Tiroir à réflexions, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

De par la structure en *monde ouvert*, il est difficile d'établir une liste d'événements obligatoires à faire afin d'arriver à la fin du jeu, car tout est potentiellement facultatif (le jeu possède un *achievement*⁴ qui s'amuse justement de cela : il s'agit d'arriver à la fin du jeu sans inspecter une seule fois le corps du pendu). Dans la première version du jeu, il y avait deux *skill-check* (lancer de dés) qui étaient obligatoires (dans le sens où ceux-ci débloquent des actions qui doivent nécessairement être réalisées afin d'avancer), c'est ainsi que certains joueurs se sont retrouvés bloqués, car ils ne pouvaient retenter les jets de dés, et devaient alors se résoudre à relancer leurs sauvegardes jusqu'à réussir à le passer.

⁴ Un *achievement* est une action ou un objectif défini à l'avance par les développeurs et qui, lorsqu'il est réalisé par le joueur, se voit récompenser.

Méthodologie et corpus

Afin de réunir des données suffisamment pertinentes pour étayer notre recherche, nous nous sommes basés sur deux piliers méthodologiques : l'analyse de personnages et l'analyse de discours.

L'une des observations que nous avons faites lors de notre précédente recherche, qui portait déjà sur *Disco Elysium*, était à quel point les personnages non-joueurs (PNJ) ne semblaient être définis que par leurs idéologies, dont dépendait alors leurs rapports à « Martinaise » (Defernez, 2022). Ils semblaient tous être définissables par un adjectif : libéral, loyaliste, social-démocrate... démontrant une certaine démarche, caricaturale certes, mais qui semblait nourrir un certain discours et propos dans sa globalité. C'est pourquoi, afin de répondre à cette impression, nous avons spécifiquement choisi de nous intéresser d'abord au milieu dans lequel ils évoluent, via une analyse mésocritique, qui « s'intéresse donc à l'univers fictionnel de l'œuvre vidéoludique conçu comme milieu, de même qu'à sa structure formelle, c'est-à-dire les règles et procédures qui lui confèrent cohérence et jouabilité » (Duret, 2018), mais sur laquelle nous reviendrons dans la partie dédiée, afin de décrire davantage ici les analyses littéraires et de discours.

Car dans le cas de *Disco Elysium*, l'analyse de personnages est d'abord et avant tout une analyse littéraire, nous y reviendrons. Ces personnages avec lesquels on peut interagir « concourent aussi à la construction narrative et à ses effets sur le joueur, qui, dans le jeu vidéo, est partie intégrante de la narration. » (Marti, 2012). Notre analyse de personnages se base alors sur les enseignements de *L'Analyse Littéraire* (Bordas et al., 2002), *Introduction à l'analyse du Roman* (Reuter, 2016) et *Poétique du roman* (Jouve, 2020). Plus spécifiquement, nous avons sélectionné l'approche intitulée « sémiologique » de Philippe Hamon, que Vincent Jouve (2020) décrit comme l'étude du « personnage sur le modèle du signe linguistique » :

Considérer a priori le personnage comme un signe, c'est-à-dire choisir un “point de vue” qui construit cet objet en l'intégrant au message défini lui-même comme une communication, comme composé de signes linguistiques (Hamon, 1977)

Ainsi, il s'agit de prendre le personnage comme « un signifiant discontinu (un certain nombre de marques) renvoyant à un signifié discontinu (le “sens” ou la “valeur” du personnage) » (*ibid.*). Cette approche se base alors sur les trois champs d'analyse que sont : *le faire*, *l'être*, et *l'importance hiérarchique*.

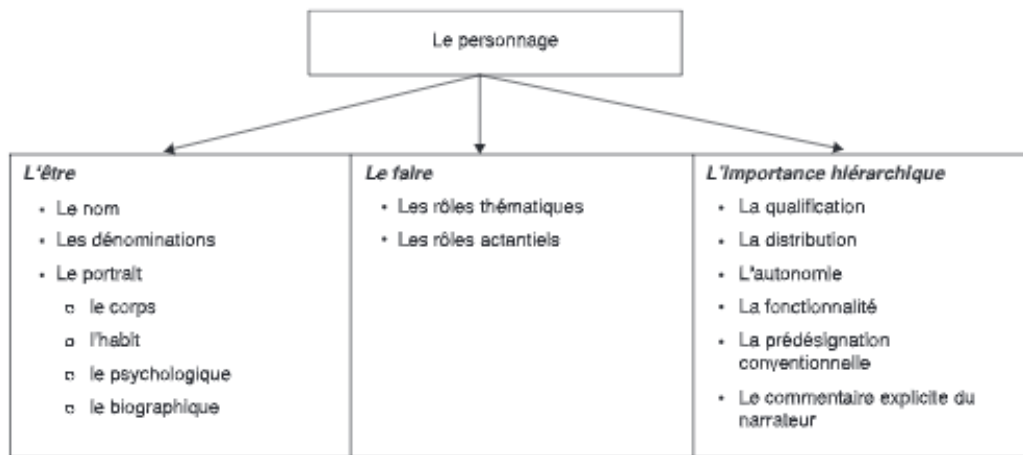


Figure 4 : approche sémiologique de Philippe Hamon.

Néanmoins, précisons que cette méthodologie, qui est conçue pour des personnages littéraires, ne prend pas en compte les notions d'interactivité qui sont propres au jeu vidéo. Dans une démarche où la relation auteur-narrateur « n'est plus le centre unique de l'attention du chercheur » (Rabatel, 2018), cette approche se doit d'être un minimum remaniée. C'est ainsi que nous prenons le parti d'intégrer la dimension ludique dans le champ du *faire*, qui s'occupe d'analyser les fonctions du personnage. Ainsi, nous pourrions rajouter un point *rôles ludiques*, dans cette catégorie, pour commenter leurs places au sein de la structure du jeu. Précisons d'emblée que ce modèle d'analyse est adapté pour des jeux possédant une certaine dimension littéraire : le RPG et ses sous-genres (*computer RPG, japanese RPG...*), le *visual novel*⁵... ou si l'on s'attarde spécifiquement sur les dialogues d'un jeu. Nous considérons d'une certaine façon le jeu comme un grand récit hypertextuel, car permettant « une lecture non-linéaire de fragments reliés par des liens [...] La navigation hypertextuelle permet ainsi à chaque lecteur de suivre un parcours unique au sein d'un même récit » (Bouchardon, 2008 : 81). D'ailleurs il est intéressant de noter que l'un des outils que nous avons utilisé afin de

⁵ Le visual novel est un genre de jeu basé sur une histoire textuelle interactive.

regrouper des données, *Disco Reader*, permet de visualiser les dialogues via un système de recherche de mots-clés, reliant points (les dialogues) et carrés (les jets de dés) par des lignes⁶.

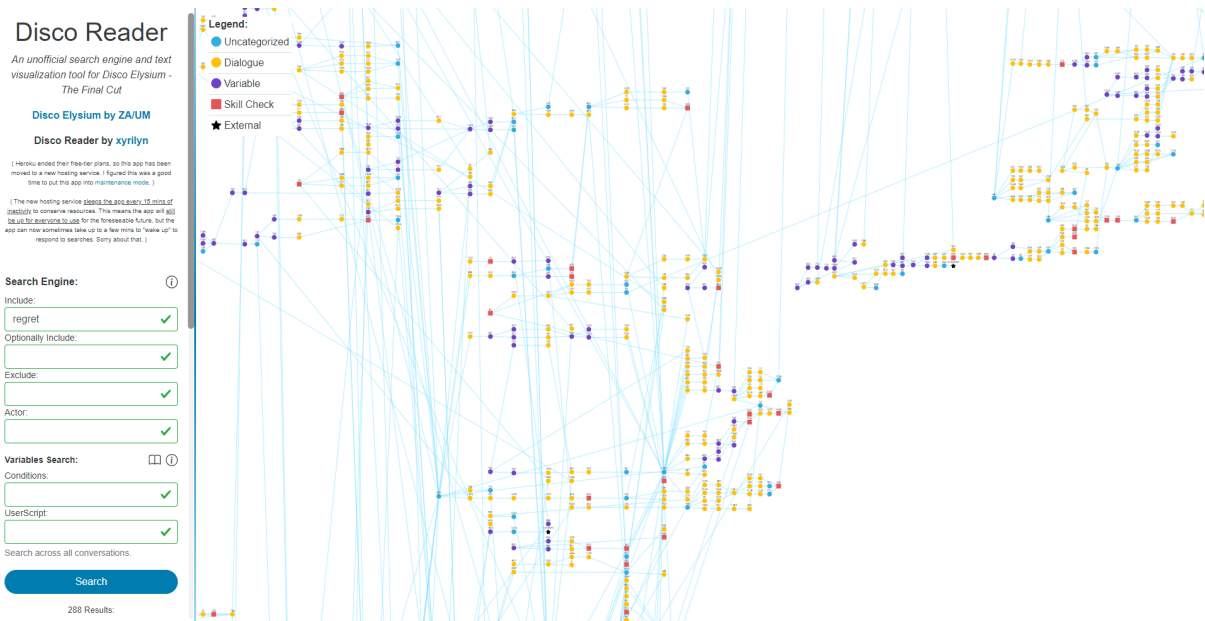


Figure 5 : capture d'écran du site *Disco Reader*, avec la recherche du mot-clé « regret ».

Ce site fut donc l'un de nos outils de récolte de données, notamment en association avec le script de *Disco Elysium*. Nous entendons par script l'entièreté des dialogues du jeu en langue original (en anglais) ainsi que la traduction en français. Complètement inaccessible par des moyens conventionnels, les dialogues du jeu furent intégrés au sein du moteur de jeu⁷ *Unity* grâce à un logiciel tiers appelé *articy:draft3* qui se présente comme « la solution pour la narration interactive et la gestion de contenu des jeux⁸. » Devant la quantité de dialogues et la difficulté d'y avoir accès de façon simple et rapide au sein du jeu, nous avons contacté le créateur de *Disco Reader*, xyrilyn (pseudonyme sur le site Reddit) afin d'évoquer une façon « d'extraire » les dialogues du jeu. 40 minutes après nous avoir répondu, iel nous

⁶ *Disco Reader*: Gitlab.io. Consulté le 30 août 2022, à l'adresse <https://disco-reader.gitlab.io/disco-reader/#/>

⁷ Un moteur de jeu est un logiciel regroupant des outils plus ou moins complets et complexes dédiés à la création de jeu vidéo. En regroupant ainsi ces ressources et en les combinant avec des philosophies de programmation spécifiques comme *l'orienté-objet* ou le *visual scripting*, les moteurs de jeu moderne ont ainsi pu construire des grandes communautés censées faciliter l'apprentissage et la création.

⁸ [notre traduction] : « *The solution for interactive storytelling and game content management.* »

transmettait un fichier texte contenant l'intégralité des dialogues dans leurs deux versions⁹, que nous avons ensuite converties en PDF (Figure 6).

```
{
  "id": "1182-661",
  "original": "Sir how could you not see the phasmid",
  "localization": "« Vous pouvez pas ne pas voir le phasmidé monsieur »"
},
{
  "id": "1182-662",
  "original": "The man does not respond he keeps staring black eyes glazed over
and bulging from their sockets his gap toothed mouth shaking",
  "localization": "L'homme ne répond pas Il continue de regarder les yeux vitreux
et exorbités sa bouche édentée tremblotante"
},
{
  "id": "1182-663",
  "original": "With fear and longing",
  "localization": "Il éprouve un sentiment de crainte mêlé de désir"
},
{
  "id": "1182-664",
  "original": "What has happened to this man",
  "localization": "« Qu'est-ce qui vous est arrivé M Dros »"
},
{
  "id": "1182-665",
  "original": "Could it be theres something hormonal in his relationship to the
phasmid",
  "localization": "« Peut-être qu'il a développé une relation d'ordre hormonal
avec le phasmidé »"
},
{
  "id": "1182-666",
  "original": "Like a drug",
  "localization": "« Comme une drogue »"
},
{
  "id": "1182-667",
  "original": "He did seem distressed when it finally came to arresting him Like
he didnt want to leave this place And the insect maybe He looks at his notebook",
  "localization": "« C'est vrai qu'il avait l'air déconcerté pendant son
arrestation Comme s'il ne voulait pas abandonner cet endroit Ni l'insecte peut-être
» Il examine son calepin"
},
{
  "id": "1182-668",
  "original": "Talked huh You sure it didnt have a strange effect on you You
looked like hypnotized",
  "localization": "« Tu lui as parlé T'es sûr que c'est pas un effet chelou sur
toi T'avais l'air genre hypnotisé »"
```

Figure 6 : capture d'écran du script de *Disco Elysium*.

Le script auquel nous avons accès fait plus de 7000 pages, mais il nous permettait de facilement récupérer la retranscription d'un dialogue, ce qui nous a permis de gagner un temps précieux. Enfin, il y avait un échange quasi constant entre *Disco Reader* et le script de *Disco Elysium*, permettant de relier facilement un mot-clé à un personnage ou à un dialogue

⁹ « Je viens de mettre au point un script pour fusionner la version originale et la version française. J'ai dû supprimer la ponctuation pour que les deux versions du texte fusionnent de manière cohérente... Donc si tu remarques qu'il manque de la ponctuation, c'est pour ça, hahah. J'espère que c'est bon ! » Extrait de la discussion avec xyrilyn.

sans pour autant devoir passer par le jeu. Évidemment, la captation vidéo du jeu est également un outil important.

Cependant, devant la quantité de personnages, il a rapidement fallu faire des choix assez spécifiques afin, non seulement, de montrer la diversité (des opinions, des histoires et des idéologies) au sein du jeu, mais également au sein de l'intrigue. Nous nous sommes arrêtés sur six personnages différents, afin de créer trois couples de deux :

- Neha et Frisson
- Joyce et Evrart
- René et Iosef

Ce corpus permet à la fois de réunir autant des personnages au cœur de l'intrigue (Joyce, Evrart et Iosef) que des personnages secondaires (Neha et René), sans oublier le personnage principal, qui est un cas particulier (Frisson)¹⁰. Les oppositions idéologiques des personnages sont l'un des grands moteurs de ces choix, notamment celui d'Evrart et de Joyce, qui permet alors d'illustrer la bataille qui a lieu pour le contrôle de « La Martinaise », également celui de René et Iosef, qui sont deux personnages ayant connu la révolution communiste à « Révachol ». L'opposition est au cœur du programme narratif de *Disco Elysium*, il nous semblait alors important de réussir à transmettre cela au sein de cette recherche, car c'est souvent à partir de ces confrontations (physiques ou non) que l'on arrive à faire émerger un discours que l'on peut analyser.

Nous avons alors capté les discussions avec ces personnages afin d'avoir une base de travail, mais devant le temps nécessaire pour avoir accès à certains dialogues (notamment ceux liés aux quêtes idéologiques), nous nous sommes reposés sur notre articulation entre le script et *Disco Reader* ainsi que sur des *let's play*¹¹. Nous avons ensuite sélectionné les dialogues s'inscrivant dans certaines thématiques (comme la description physique ou la personnalité) afin de cerner le personnage et également ceux liés à « La Martinaise », à la grève et au syndicat et enfin le rapport au personnage principal. Ensuite, nous avons effectué leurs

¹⁰ Dans un souci de lisibilité et pour éviter les multiples répétitions, ces noms ne seront pas entre guillemets.

¹¹ Une série de vidéo où un joueur capture sa partie afin de la publier sur Internet

analyses sémiologiques, basées sur ces dialogues pour enfin arriver à leurs analyses de discours.

L'analyse de discours est la discipline de « l'étude de la relation entre langage, sens et lien social » (Charaudeau, 2007). L'intérêt de cette approche est ici double, selon Johanna Gouzouazi (2021) : « l'analyse de discours présente l'intérêt de ne pas opposer forme et contenu d'un texte, les deux devant faire l'objet d'une analyse simultanée, parce que les contenus sont toujours réalisés dans des formes » ce qui permet alors de considérer les textes de *Disco Elysium* dans leurs propres contextes et leurs propres structures. Maingueneau (2021) note également que « de nouveaux objets apparaissent qui exigent de nouvelles méthodes et de nouveaux concepts, ce qui peut mener à la création de nouveaux courants ». Si nous n'avons certainement pas la prétention de construire un nouveau courant d'analyse au sein de cette recherche, cela illustre cependant la nécessité de développer des outils et des méthodologies pertinents dans le cadre de l'analyse du discours d'une oeuvre vidéoludique : « Le rôle actif du chercheur, qui n'est pas tenu de suivre des lignes écrites en pointillés, mais peut construire ses objets de connaissance. C'est lui qui, en fonction de ses hypothèses, *donne forme* à la configuration de textes sur laquelle il va travailler. » (*ibid.* : 86) Le second intérêt est que cette approche permet de « contester la division traditionnelle des études littéraires en deux branches : l'une qui s'intéresse au texte [...] l'autre au contexte. » (*ibid.* : 18) À notre sens, *Disco Elysium* est un objet qui doit énormément à son contexte de production et à l'histoire de ses auteurs. Nous souhaitons, avec cette méthodologie « analyser des fonctionnements et exercer un pouvoir "critique" » (*ibid.* : 43) afin de « donner de la valeur à une infinité d'énoncés jusque-là invisibles » (*ibid.* : 51). C'est pour cela que nous combinons analyse de personnages et analyse de discours, car cette dernière est une « pratique herméneutique » (Gouzouazi : 2021), « c'est à dire qu'elle collecte des indices qui lui semblent assez convaincants pour proposer une interprétation » (Carbou, 2015 : 126). Nos indices sont les mots, les phrases, les *textes* des personnages, formant alors un « *texte-produit* » (Maingueneau, 2021 : 27) des plus complexes. Précisons cependant que :

Les analystes du discours n'étudient pas les *œuvres*, mais ils constituent des *corpus* [ndla. les dialogues des personnages en l'occurrence], ils rassemblent des matériaux qu'ils jugent nécessaires pour répondre à tel ou tel questionnement, explicite, en fonction des contraintes qu'imposent les méthodes auxquelles ils recourent. (*ibid.* : 30)

Même si l'analyse du discours laisse une certaine liberté dans l'approche méthodologique, le jeu vidéo est un objet complexe dont cette discipline ne s'est pas encore pleinement saisie. « la relation entre texte et discours [...] doit être prise en compte pour chaque type ou genre de discours que l'on étudie, en fonction des questions que se pose le chercheur et de ses choix méthodologiques. » (*ibid.* : 32) La dimension numérique et ludique de *Disco Elysium* s'inscrit dans une de ces *nouvelles textualités*, qui provoquent ainsi une « profonde transformation de la relation entre le fragment et la totalité » (Chartier, 2012), c'est ce que nous évoquons plus haut en évoquant l'hypertexte : « la textualité *naviguante* [...] implique une transformation de la notion même de "lecture" [...] Est ainsi mis en question un présupposé qui est au cœur de l'humanisme traditionnel : la relation entre *un* Sujet, auteur et/ou lecteur et *un* texte qui est *donné*, déjà là » (Maingueneau, 2021 : 177). Cette transformation sous-tend ce travail tout entier, et tente modestement, d'apporter un élément de réponse à une question que Maingueneau qualifie d'essentiel : « Les énoncés produits avec les nouvelles technologiques n'impliquent-ils pas un régime spécifique de discours incommensurable avec l'oralité ou l'écrit traditionnel ? » (*ibid.* : 195)

Plan

Nous souhaitons dans un premier temps, revenir sur la question de l'espace de jeu : *La Martinaise*, son histoire et ses inspirations. Tout d'abord en prenant en considération le contexte global dans lequel se déroule l'intrigue, qui peut ainsi fournir des clés de lecture et d'analyses pertinentes. Ce quartier est en proie à de nombreuses contradictions et de nombreuses batailles s'y sont déroulées, s'y déroulent et s'y dérouleront. Des batailles idéologiques, certes, mais également de représentations, nous y reviendrons. En cela, nous nous intéressons à ce que *La Martinaise* est, en tant qu'espace politique. Qu'est-ce qu'ont voulu créer les développeurs, quels sont ces rôles en termes ludiques, mais également en termes de discours ?

En deuxième partie, nous reviendrons spécifiquement sur les personnages et leurs discours. Nous aborderons les diverses analyses effectuées sur une sélection d'entre eux. Cela mènera à discuter autour du rôle des dialogues et des personnages, comme des entités double, qui s'adressent les uns aux autres dans le contexte de la fiction, mais également au joueur/lecteur, et comment ceux-ci véhiculent des idées et des discours à travers leurs représentations. Enfin, nous reviendrons sur les échanges entre politique et fiction et sur les rôles possibles que ces deux idées peuvent partager et sur une tension qui naît de ces échanges : entre des discours et des enjeux politiques clairement évoqués et représentés et une forme de dépolitisation afin que lesdits discours et enjeux n'engloutissent tout simplement pas les mécaniques ludiques.

1. « La Martinaise », quartier et espace politique : une perspective mésocritique de *Disco Elysium*

« Ce qui rend dès le premier coup d'œil un village, une ville dans le paysage, si inoubliable et à jamais sans retour, c'est qu'au-dedans le lointain vibre en résonance avec le proche dans les liens les plus étroits. L'habitude n' a pas encore fait son œuvre. Commençons-nous seulement à nous repérer que le paysage a disparu d'un coup, comme la façade d'une maison quand nous y entrons. »

(Walter Benjamin, Rue à sens unique)

L'espace représenté dans un jeu et dans lequel évolue le joueur, qu'il soit en deux dimensions et seulement de gauche à droite ou en trois dimensions et complètement ouvert, a un rôle on ne peut plus important sur la façon dont ce dernier l'appréhende. Si le premier niveau de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985) est devenu un niveau emblématique, c'est qu'il a été conçu afin de guider le joueur de façon didactique dans un environnement virtuel relativement nouveau dans le contexte de l'époque :

Nous avons continué à simuler ce que le joueur ferait. Ainsi, même dans cette section, nous savions que le joueur comprendrait le concept général de ce que Mario est censé être et de ce dont il s'agit dans le jeu¹². (Shigeru Miyamoto, 2015)

Dans cette même interview pour Eurogamer, le designer japonais nous explique que tout le *level design* de ce fameux niveau fut envisagé comme un tutoriel : « nous voulions que le joueur comprenne progressivement et naturellement ce qu'il fait¹³. » (*ibid.*) Cette philosophie de design est, 38 ans plus tard, toujours la norme dans le médium auquel nous nous intéressons ici. Le « Refuge nord des Morts-vivants » de *Dark Souls* (Bandai Namco Entertainment Inc., 2011), le « Plateau du Prélude » de *Zelda : Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) ou la première zone de *Subnautica* (Unknown Worlds Entertainment, 2018) ne sont que des exemples parmi tant d'autres de niveaux permettant au joueur de tester et d'appréhender des notions de base (le schéma des touches, le contrôle de la caméra, quelques éléments de narration...) des titres. L'évolution des plateformes et des technologies ont donc permis à de très nombreux développeurs de repousser les limites de ce qu'il pouvait représenter à l'écran

¹² [Notre Traduction] : « We kept simulated what the player would do. So even within that one section we knew that the player would understand the general concept of what Mario is supposed to be and what the game is about. »

¹³ [Notre Traduction] : « we wanted the player to gradually and naturally understand what they're doing. »

en proposant des visions toujours plus fantasques comme les « Plaines de Gaur » de *Xenoblade Chronicles* (Nintendo, 2010) ou toujours plus dense et complexe comme le Paris d'*Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014). L'environnement dans lequel évolue le joueur peut donc incarner le rôle d'outil, mais également de moyen d'expression, car il peut transmettre des émotions et des éléments narratifs. Les développeurs ont appris les leçons des *Imagineers* de Disney et de leurs façons de concevoir des histoires et de transmettre du contexte et des émotions à travers un parcours et les décors des *Disneylands* à travers le monde (Fernandez-Vara, 2011). Des leçons qu'ils regroupent sous le nom *Environmental storytelling* : « un terme général qui fait référence à la manière dont les espaces peuvent évoquer et construire une expérience narrative lors de la navigation dans l'espace¹⁴ » (*ibid.*).

Les environnements dans le jeu vidéo permettant ainsi d'engager les joueurs « dans des activités très détaillées avec toutes sortes d'éléments du monde du jeu, augmentent leur accès au fil du temps et encouragent donc une interaction plus poussée, et récompensent constamment le joueur¹⁵ » (Nitsche, 2008 : 206). C'est donc à partir de ce cadre théorique que nous souhaitons commencer cette recherche, en nous intéressant dans cette première partie à « La Martinaise », en remplaçant le quartier et la ville dans une histoire plus globale et resituant les nombreuses références qu'elle déploie. Nous souhaitons interroger le cadre urbain qui est proposé par *Disco Elysium*, la façon dont celui-ci est représenté et utilisé par les mécaniques du jeu et enfin de comment celui-ci permet aux auteurs d'exprimer tout un panel d'idées et d'idéologies. Car, encore une fois, « le jeu ne doit pas être étudié comme une activité isolée » et doit être mis « en relation avec les événements et les activités qui se produisent en dehors du jeu » (Di Filippo, 2020 : 176).

1.1. Une petite histoire du monde d'Elysium

On ne peut retirer, dans le cadre d'une fiction, le contexte dans lequel se déroule l'intrigue. Surtout dans le cadre d'un *RPG*, dont l'exploration et le système des quêtes annexes

¹⁴ [Notre Traduction] : « a general term to refer to how spaces can evoke and construct a narrative experience while navigating a space »

¹⁵ [Notre Traduction] : « They engage the player in very detailed activities with all kinds of elements in the game world, increase their access over time and thus encourage further interaction, and constantly reward the player. »

permettent souvent d'approfondir la connaissance du monde fictionnel (Di Filippo, 2023 : à paraître). De façon plus générale, dans le jeu de rôle : « les éléments fictionnels apparaissent centraux : si on les élimine, le jeu n'est plus possible puisqu'il consiste justement à explorer un monde imaginaire. Le jeu de rôle apparaît ici comme l'instigateur d'une logique ludique dépendante de l'expérience fictionnelle. » (Dauphagne, 2011). C'est d'ailleurs dans ce genre précis qu'est le *RPG*, que l'on a vu les univers les plus complexes et denses être exploités dans le jeu vidéo : la saga *The Witcher* (CD Projekt), adapté des romans d'Andrzej Sapkowski, *Mass Effect* (Electronic Arts), la saga *The Elder Scrolls* (Bethesda Softworks) ou encore *Torment : Tides of Numenera* (Techland Publishing, 2017) issu de l'univers *Planescape*, qui provient directement du jeu de rôle sur table *Advanced Dungeons & Dragons* (Wizard of the Coast).

L'intrigue d'une fiction, même à l'échelle la plus locale, ne peut être prise indépendamment d'un contexte plus globale car cette intrigue se construit justement sur un ou plusieurs éléments issus de la construction de l'univers (Wolf, 2014 : 275). C'est pour cela que si *Disco Elysium* met autant d'éléments dans la construction de son contexte fictionnel : structure politique et économique, histoire et *lore*¹⁶... C'est pour amener le joueur/lecteur à « prendre position sur une situation modalisée *faisant* sphère d'expérience puisqu'elle intègre la complexité d'un débat éthique interne au monde de fiction » (Maignant, 2018 : 184). Or il « prend position par rapport à des situations largement modalisées dans le *vécu* des personnages » (*ibid.*), d'où la volonté que nous avons de revenir sur l'histoire et l'environnement du jeu afin de comprendre justement comment ce cadre influence les positions et discours des personnages, qui évoluent justement par rapport à ce contexte fictionnel et inversement.

Illustrons notre propos en parlant de « La Martinaise ». Il s'agit de l'un des quartiers de la ville de « Révachol », la capitale de la plus grande *isola*¹⁷ insulindienne : « Le Caillou ». Cette ville fut, pendant un temps, la capitale du monde d'*Elysium*. Mais suite à l'échec de la révolution mondiale (sur lequel nous reviendrons), la ville est divisée en « zones de contrôle » et est gouvernée par « La Coalition », une entité politico-militaire regroupant des puissances étrangères chargées de maintenir l'ordre.

¹⁶ Un terme anglophone faisant référence à toute l'histoire du monde fictionnel.

¹⁷ « *Isola* est un mot méssinien qui désigne un continent de matière enveloppé de tous côtés par l'Intangible. Synonyme d'isolement ou de masse terrestre. On croyait qu'il n'y en avait qu'une seule. Au cours des quatre siècles derniers, nous en avons découvert sept. » (Joyce Messier, *Disco Elysium*)

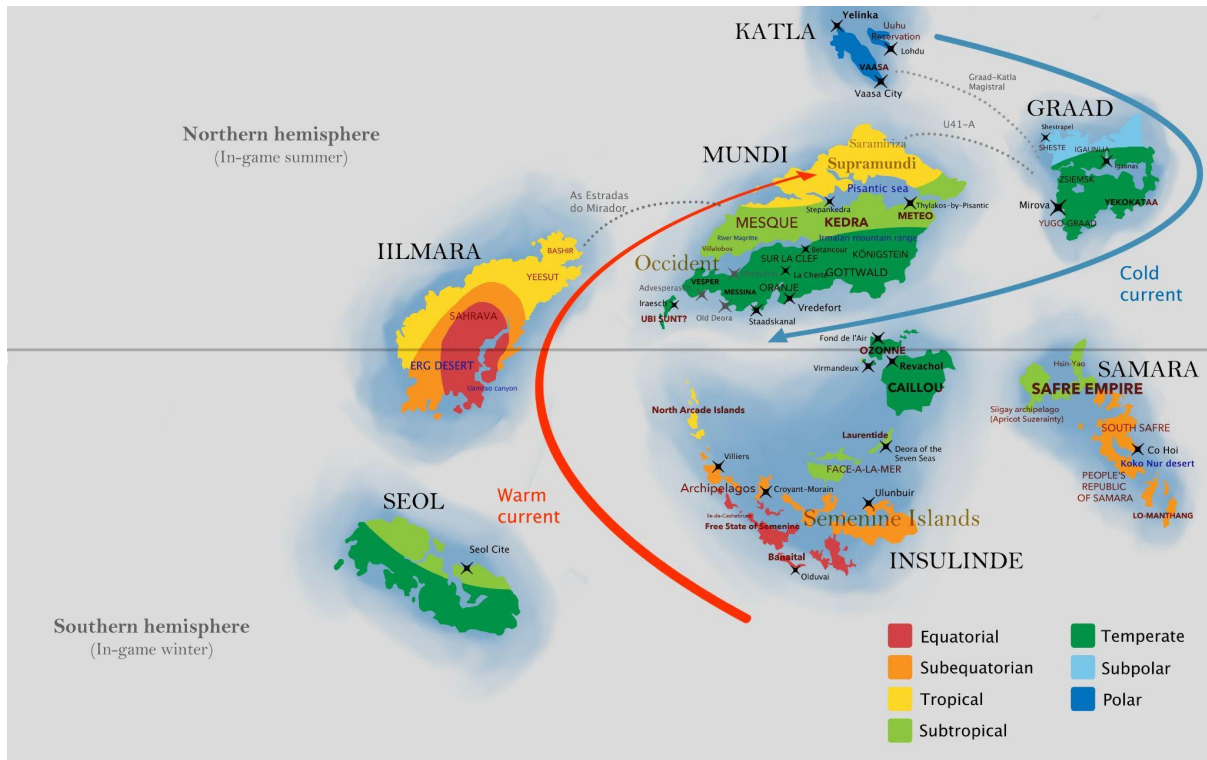


Figure 7 : carte du monde d'Elysium non officiel, Reddit.

« Révachol » fut fondé près de 400 ans avant les événements dépeints par le jeu, lors d'une grande période de découverte, « le siècle du Dolorien ». Ce fut une grande puissance monarchique et économique qui régna sur tout l'isola, notamment via l'industrie et l'exportation de teintures. Des dizaines d'années plus tard, alors que la monarchie fragilisée par le règne catastrophique de « Philippe III » n'arrive pas à retrouver sa force d'autrefois, une révolution se prépare à l'autre bout du monde. En effet, c'est à « Graad », un autre isola d'Elysium, que naquit la « Révolution antécentenaire », portée par la figure de « Kraz Mazov », l'un des pères du « Mazovianisme », un communisme scientifique. Cette révolution va profondément marquer le monde d'Elysium et se diffuser tout autour du globe. « Révachol » ne fait pas exception et voit naître en l'an 02, la « Commune de Révachol » qui s'applique à détruire la monarchie en faisant fuir « le roi Guillaume » et en décapitant son neveu, « le roi Frissel ». Durant 6 ans, la commune va être au pouvoir de « Révachol », mais en l'an 08, la « Coalition », formée de puissances étrangères qui ont battu les communistes partout autour du monde, attaque « Révachol » lors de l'opération « Bain de sang ». Les attaques ravagent la ville et les forces militaires débarquent en premier à « Martinaise », l'un des hauts lieux de la commune. Les communistes se font massacrer et signent, deux ans plus

tard, « l'acte de reddition de Révachol » qui met un terme global à la « Révolution antécentenaire ». Au total, ce sont plus de 40 millions de personnes qui ont perdu la vie durant cette période.

« Révachol » ne va pas se remettre immédiatement du massacre et de la révolution, il faudra attendre les années 30 et un boom économique lié à l'adoption en masse du libéralisme et la transformation de « Révachol » en paradis fiscal pour que naisse « Le Renouveau », décrit dans le jeu comme « La décennie du disco, de la décadence et de la victoire de l'économie libérale au service de la démocratie. » (Joyce Messier, *Disco Elysium*) C'est durant cette période que la « Coalition » ainsi que la « Moralist International », une association des gouvernements de centre droit et gauche font du monde d'*Elysium* ce qu'il est au moment des événements du jeu. Un certain nombre de lois importantes sont promulguées et des organismes, qui continuent d'exister, sont fondés. Souvent appelée « Moralintern », l'organisation se décrit comme le représentant des intérêts de près de 1,2 milliard de personnes. L'euphorie libérale ne va cependant pas durer, les années 40 étant le théâtre d'une grande récession qui va affecter tout l'isola. Les événements du jeu se déroulent en 52 et nous font incarner un personnage qui a vécu toute sa vie à « Révachol », plus précisément dans le quartier de « Jamrock ». Ce dernier fait partie de la « milice citoyenne de Révachol », une forme de police autogérée, financée principalement par des dons et qui descend directement de « milice citoyenne de l'Insulinde », l'armée communiste qui a défendu la Commune lors de la révolution.

Les deux événements que sont « le siècle du Dolorien » et la « Révolution antécentenaire » sont deux éléments structurants du monde d'*Elysium*, ils fondent son passé : « Les mondes plus élaborés sont développés au-delà des besoins narratifs¹⁸ » (Wolf, 2014 : 213), ce qui a tendance, non seulement à en renforcer sa crédibilité, mais dans le cas qui nous intéresse, sert également à structurer le récit de *Disco Elysium* via un contexte politique, social et économique qui se base justement sur cette *backstory*¹⁹ (*ibid.* : 275). Cependant, les événements que nous avons dépeints et notamment la « Révolution antécentenaire » fait écho à des moments correspondant à ceux du « monde primaire » (*ibid.*), que sont La Commune de Paris et la Révolution Russe de 1917. La situation de la monarchie avant la révolution, qui

¹⁸ [notre traduction] : « *more developed worlds grew beyond the needs of narrative* »

¹⁹ Un terme anglophone faisant référence aux histoires se déroulant avant le récit dont il question.

évoque celle du Tsarisme russe ou même simplement l'utilisation du nom *La Commune de* reflètent ainsi une volonté, non seulement d'ancrer le temps et l'espace fictionnel dans le « réel » (Reuter, 2016), mais permet d'orienter notre rapport à l'univers. Faire d'un moment pivot dans l'histoire une révolution communiste (ou du moins, le présenter comme tel) est loin d'être neutre.

Disco Elysium se présente alors comme une dystopie, le versant négatif de l'utopie, qui est « une utopie qui a mal tourné, généralement quand le gouvernement a pris le pouvoir, souvent répressif et autoritaire²⁰ » (Wolf, 2014 : 505). Or, sans être une dictature, nous savons que la mission de la *Moralintern* est moins de promouvoir une démocratie saine que de poursuivre le projet humaniste de *Dolores Dei*, qui vise la préservation de l'humain avant tout²¹, au dépend de sa liberté, par une surveillance et contrôle relativement poussé. C'est également une organisation qui n'hésite pas (et n'hésitera pas)²² à se servir de son bras armé, la *Coalition*. L'utopie, est « la description d'un monde imaginaire, en dehors de notre espace ou de notre temps, ou en tout cas, de l'espace et du temps historiques et géographiques. C'est la description d'un monde constitué sur des principes différents de ceux qui sont à l'œuvre dans le monde réel » (Ruyer, 1950 : 5). L'utopie est un laboratoire, un exercice des possibles : « Une foule d'utopies sont de purs jeux sur les possibles, sans aucune nostalgie vers le monde qu'elles fabriquent » (*ibid.* : 6), notons qu'il est intéressant que Raymond Ruyer utilise le terme « jeux » pour décrire l'exercice de création, c'est exactement ce que fut la démarche de Robert Kurvitz et de ses amis, qui bâtirent le monde d'*Elysium* via leurs parties de JDR.

Dans le cadre d'un jeu vidéo, les développeurs nous proposent souvent « des villes de fiction, souvent fantaisistes, toujours simplifiées en raison des procédures en nombre fini qui les génèrent, et donc réductrices » (Noepfel & Schmoll, 2017). Ainsi, le jeu vidéo peut faire fonctionner la ville « comme une microsociété que l'on peut considérer comme une simulation du social opérant au plus près de la réalité » (*ibid.*). Or, c'est une idée que l'on

²⁰ [Notre traduction] : « *a utopia gone wrong, usually one where the government has become repressive and controlling.* »

²¹ « La Moralist International remplit un double rôle d'octroyer suffisamment de temps à l'humanité pour qu'elle puisse s'améliorer et la guider patiemment sur ce chemin tout en la protégeant des pillards idéologiques et autres prêcheurs de l'au-delà. » (Elena, *Disco Elysium*)

²² Plusieurs internautes ont ainsi souligné que dans une *Une odeur terrible et sainte*, le roman de Robert Kurvitz se déroulant dans l'univers d'*Elysium*, la « Moralintern » bombarde « Révachol » suite à un nouveau soulèvement communiste lié à la « RCM ». Événement que votre personnage peut ressentir dans *Disco Elysium* grâce à la compétence « Frisson ».

retrouve dans le concept de l'utopie : « Les fictions utopiques [...] se concentrent davantage sur les structures sociales, politiques et économiques des mondes qu'elles décrivent²³ » (Wolf, 2014 : 123). Ce qui est intéressant et fondamental c'est que toutes les informations sur le monde, qui permettent ainsi de reconstituer son histoire, ne sont pas forcément données au joueur. Le récit que nous en avons fait se base sur du « glanage encyclopédique » (Carayol, 2021 : 15), que l'on peut faire avec notre caractéristique « Encyclopédie » et des discussions avec des personnages non-joueurs, notamment Joyce Messier et donc seulement au sein du jeu. Il existe aujourd'hui une communauté très active, qui résume et regroupe toutes les informations disponibles dans le jeu dans un Wikipédia très complet de presque 700 pages²⁴ et qui essayent de mettre en forme lesdites informations, comme avec l'exemple cité plus haut de la carte du monde d'Elysium. La compréhension du monde est donc, à la base, un enjeu en tant que tel : « Résous le monde. Une conversation à la fois²⁵ ». Si on peut lire cette phrase durant la deuxième nuit du jeu, elle crée « ostensiblement le lien entre enquête, découverte du monde et profusion textuelle [...] il s'agit de résoudre l'énigme du monde proposé bien plus que l'énigme du meurtre. » (*ibid.* : 49)

Elysium est un mot latin qui vient du grec ancien : *Ēlysion*. En français, on le traduirait par le terme Elysée, que l'on associe au Champs Élysées, le « séjour des héros et des hommes vertueux après leur mort », l'un des lieux des Enfers dans la mythologie grecque et romaine. Quant à *Disco*, ce terme évoque évidemment toute la contre-culture *Disco*, qui était une réponse à la prédominance du *Rock*, dans les années 70. Mais notons également que le terme évoque également le mot latin *discō*, qui vient de *discere*, le verbe apprendre. L'association qui est faite n'est pas anodine. La période *disco* de « Révachol » était un moment d'abondance, de consommation excessive dû à l'amélioration des qualités de vie provoquée par le libéralisme et où les *révacholiens* ont pu espérer qu'il s'agissait d'un nouveau départ après les millions de morts causés par la révolution. Mais cela n'a pas duré. Le monde d'*Elysium* est une utopie qui n'a jamais cessé de se transformer au fil des époques et des personnages, mais qui partagent tous un point commun : celle qu'elles ont échouée. La monarchie, le communisme, l'humanisme, tous ont provoqué des catastrophes. *Disco Elysium*, rien que par son titre, nous demande ainsi d'interroger son monde, afin d'apprendre à le connaître pour mieux le comprendre son rapport au passé et à ses personnages.

²³ [Notre traduction] : « *utopic fiction [...] concentrated more on the social, political, and economic structures of the worlds they described.* »

²⁴ [Disco Elysium Wiki \(fandom.com\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Disco_Elysium_Wiki_(fandom.com))

²⁵ [Notre traduction] : « *Solve the world. One conversation at a time.* »



Figure 8 : Vue de La Martinaise et de Révachol, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

1.2. Ville et urbanité dans *Disco Elysium*

Nous avons donc vu que « La Martinaise » est un quartier particulier de « Révachol », si toute la ville a une histoire tragique, le quartier en est le parfait exemple. Et il s'agit justement d'une idée sur laquelle nous reviendrons, car « Martinaise » est utilisée par la « Coalition » comme d'un exemple de son autorité politique et de sa puissance militaire sur toute la ville. Au sein du jeu, le quartier est globalement divisé en trois parties : le « front de mer de Martinaise », regroupant les infrastructures importantes (comme l'hôtel ou le port industriel), les « cabanes des pêcheurs » ainsi que « l'église ». On peut également noter l'existence du fort, la dernière zone explorable du titre qui n'est pas nommée dans la figure 9. S'il est impossible de dire que l'entièreté du quartier est explorable dans *Disco Elysium*, il est communément admis que la majorité l'est, nous allons donc également le faire pour le bien de l'analyse.

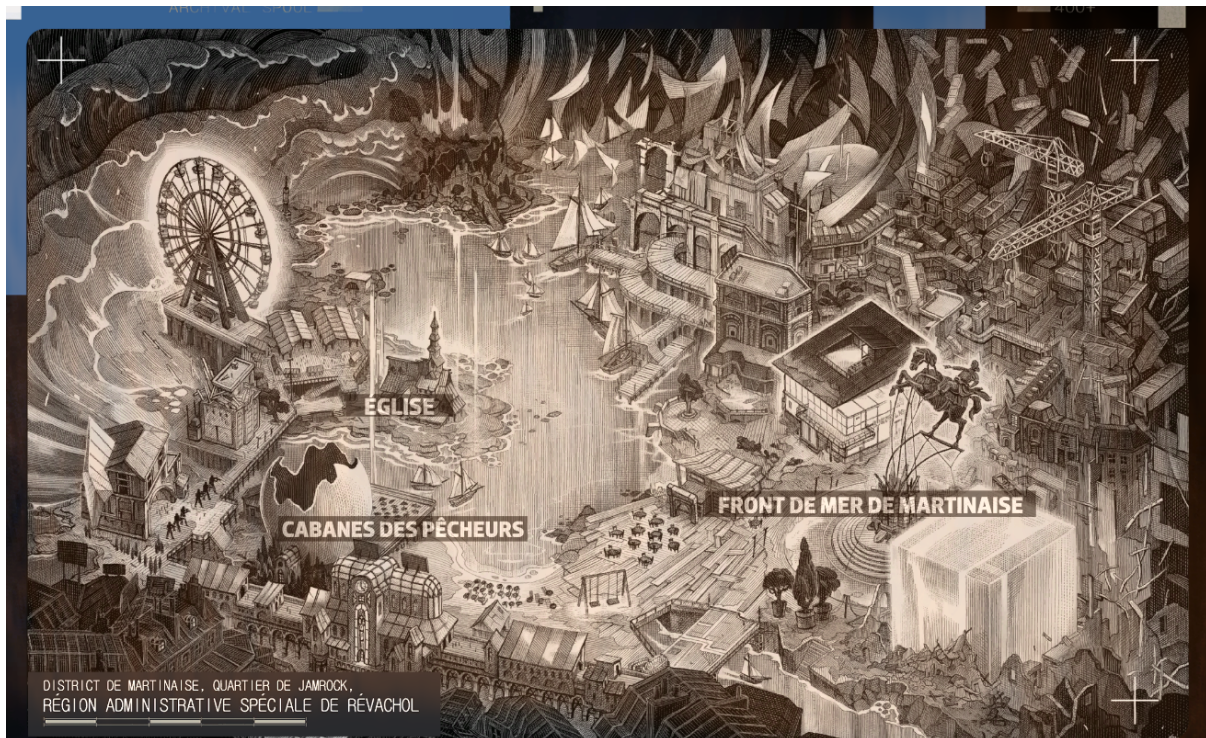


Figure 9 : Carte de Martinaise, *Disco Elysium* (ZA/UM Studio, 2019).

« La Martinaise » est évoquée dans le jeu comme un quartier « immédiatement déprimant » et qui rivalise avec la ville de « Coal City », elle-même « mal-famée » et décrite comme étant la pire de toutes, située à l'ouest de « Révachol ». Le « Front de mer de Martinaise » est un lieu en ruine où on trouve pêle-mêle des cratères d'obus, « un chantier à moitié achevé » (Frisson, *Disco Elysium*) et des immeubles détruits où le reste des murs sont encore criblés d'impacts de balles datant de la révolution. C'est dans cette partie que l'on trouve le plus de bâtiments à

explorer ainsi que le « Terminal B » dont le contrôle fait l'objet de toutes les tensions dans *Disco Elysium*. Les « cabanes de pêcheurs » est une zone reliée au « Front de mer » via un pont accessible seulement à partir du 3e jour du jeu. Cette zone est toute aussi détruite que le reste de Martinaise, en étant encore plus modeste. On trouve un regroupement de cabanes quasi vides et la plage de la baie de « Révachol » permet de passer de cette zone à la prochaine. « L'église » est la dernière grande zone, on y trouve un quai auquel est relié un ancien centre de recherche scientifique ainsi qu'un vieux marché laissé à l'abandon. On y trouve également une ancienne église dédiée à « Dolores Dei », une « Innocence²⁶ » parmi les plus importantes de l'histoire d'*Elysium* ainsi qu'au culte de l'humanisme.

Le quartier dans lequel évolue le joueur est donc une représentation en 3D d'une partie d'une ville, d'un espace urbain. Selon la classification de Gilles Noeppl et Patrick Schmoll (2017) des types de représentations de la ville dans les jeux vidéo, « Martinaise » est une « ville-plateforme » ou une « ville-arène », car « on est conduit à faire de la ville elle-même l'espace où se déroule l'aventure, qui peut ne plus sortir du cadre urbain. La ville est alors, en tant que telle, toute l'arène du jeu, et l'on en sort pas. » Cela résonne très clairement avec le récit du jeu, qui reste cloisonné au quartier. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'y compris à la fin, on ne sort non pas de la ville, mais simplement de la « Martinaise » afin de retourner au quartier de « Jamrock ». Au sein de cette catégorie, « c'est l'environnement urbain qui est l'espace du danger » (*ibid.*) avec une emphase mise sur les « quartiers et faubourgs mal famés » (*ibid.*), terme que l'on retrouve littéralement dans le jeu et qui caractérise ainsi la « Martinaise ».

Ce genre de représentation, tisse des liens assez fort avec le « réel » car, et c'est le cas dans *Disco Elysium*, l'accent est mis sur l'idée d'urbanité :

La ville-arène se nourrit des peurs contemporaines concernant le présent et le futur. Elle est donc réaliste, renvoie aux villes réelles dont elle s'inspire. Utopie ou dystopie, elle exprime le rapport que les joueurs, devenus en majorité des urbains sur une planète qui s'urbanise, entretiennent à la ville, mais aussi à la société. (*ibid.*)

²⁶ « Une Innocence est le rang suprême auquel un personnage historique peut prétendre à travers le monde, une personnification de l'histoire au sens propre. Selon la tradition, une fois consacrée, une Innocence règne sur tout le Ponant, ou sur le monde connu en général – du moins, sur les régions ayant de l'importance. » (Encyclopédie, *Disco Elysium*)

« La Martinaise » représente alors un milieu humain, au sens qu'elle est le résultat d'un échange actif entre les individus et l'environnement (Berque, 2000), la ville n'est pas un milieu exclu du reste : « Elle n'est pas création isolée. » (Roncayolo, 1968 : 29) La ville fait désormais partie du corps social : « La ville eut toujours des rapports avec la société dans son ensemble, avec ses éléments constitutifs [...] avec son histoire. » (Lefebvre, 1968 : 54), Roncayolo émet l'idée similaire en écrivant que « sous le nom de ville, s'accumule une somme d'expériences historiques plus que ne se profile la rigueur d'un concept » (*ibid.* : 20). Or, nous voyons bien en quoi cette phrase fait écho aux événements et à l'histoire que nous avons retracée dans la précédente sous-partie, mais qui s'inscrit également parfaitement dans une démarche de création démiurgique, « une tentation commune à l'architecte et à l'urbaniste d'un côté, au concepteur de jeu de l'autre » (Noepfel & Schmoll, 2017).

« Martinaise » s'inscrit alors dans un territoire qui est en réalité un rassemblement de plusieurs autres : celui d'une ville. Marcel Roncayolo donne ainsi une définition pour la caractériser :

La notion de ville implique l'agglomération d'une population, c'est-à-dire la concentration de l'habitat et des activités [...] un mode de vie ou de formes de sociabilité particulières ; un aménagement des espaces et des objets urbains qui implique une organisation collective. (Roncayolo, 1990 : 29)

« Révachol » est donc bien une représentation d'une ville, car les développeurs ont ainsi choisi d'inscrire ces éléments dans l'environnement du jeu. Éléments que l'on retrouve à une échelle réduite dans le quartier de « Martinaise », on peut ainsi explorer des immeubles d'habitation (« appartements Capeside » ou la « Rue Saint-Brune » et ses cabanes de pêcheurs) ainsi qu'un hôtel (le « Whirling-in-Rags ») pour ce qui est de la concentration d'habitation. Ce que Roncayolo nomme les activités « qui se distinguent de l'exploitation directe du sol, conduisent à la spécialisation des tâches et contribuent aux échanges et à l'encadrement d'une société » (*ibid.*), on les retrouve également avec le « Terminal B » du port industriel, le magasin « Frittte » (une espèce de kiosque) ou encore avec « Crime, Romance et Biographie des célébrités », la librairie du quartier. Enfin, notons la place que prend le « Terminal B » au sein des discussions et du quartier en général, ce dernier se

retrouvant totalement paralysé suite à la grève du syndicat, qui a un rôle aussi fondamental qu'officieux dans sa gestion (aussi bien économique que judiciaire)²⁷.

Révachol s'inscrit également dans un contexte de ville industrielle, nous savons qu'elle s'est longtemps reposée sur les mines de charbon de *Coal City* afin de se fournir en énergie²⁸. Or, « le passage d'une industrie qui utilisait l'eau comme source d'énergie à une industrie qui valorise la vapeur (et donc le charbon) est emblématique de l'affirmation d'un capitalisme industriel urbain » (Adam & Comby, 2020 : 27). Ajoutons qu'en plus du « Greater Revachol Industrial Harbour » et de son terminal, on trouve tout logiquement une autoroute²⁹, qui sépare le quartier de « Martinaise » de celui de « Jamrock », ce qui ancre le quartier comme étant bien dans la périphérie de « Révachol » : « S'étirant le long des autoroutes et des rocade, les zones logistiques font partie du paysage ordinaire des périphéries urbaines » (Raimbault, 2020 : 393).

Le terme urbain mérite lui aussi qu'on le définisse, car il encapsule un certain nombre de problématiques qui émerge de notre prochaine analyse mésocritique. Pour Henri Lefebvre (1970), ce n'est pas seulement la ville qui est désormais urbaine, mais toute la société. Cette société « naît de l'industrialisation » (*ibid.*) et qui « entraîne un éclatement de la ville traditionnelle, lui impose une logique de rentabilité et de productivité qui détruit toute forme de créativité, de spontanéité, jusque dans la vie quotidienne, désormais aliénée et marquée par une désagrégation de la vie mentale et sociale » (Costes, 2010). L'urbain est « une réalité sociale [...] ce n'est pas une âme, un esprit, une entité philosophique » (Lefebvre, 68 : 57). On retrouve parfaitement cette vision au sein de « Révachol » : les populations sont ségréguées en fonction de leurs groupes sociaux dans les différents quartiers (Costes, 2010) : la « classe moyenne urbaine » (Joyce Messer, *Disco Elysium*) pour « La Delta », les plus précaires pour « Coal City » et « La Martinaise ». Cette dernière fut d'ailleurs construite par « Wild Pines », « comme station de villégiature pour ses employés révacholiens. » (Joyce Messier, *Disco Elysium*), dans la pure logique de création d'un espace périurbain (Lambert, 2020)

²⁷ « A Martinaise, c'est le syndicat qui fait la loi, alors est-ce qu'on peut vraiment leur en vouloir ? » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

« Le syndicat comporte une branche militante. Ces personnes ne doivent pas accomplir de travail manuel. Cependant, elles doivent faire régner la paix sur le quartier. Elles doivent s'assurer que tout se passe en douceur. » (Evrart Claire, *Disco Elysium*)

²⁸ « Coal City dans l'ombre de Saint-Martin, une ville en plein essor, à l'époque où il fallait extraire le charbon d'innombrables puits proches de la ville pour alimenter Révachol. » (Frisson, *Disco Elysium*)

²⁹ « L'autoroute 8/81 sépare Martinaise de Jamrock. » (*ibid.*)

avant de se faire absorber par le port et par « Révachol » afin de former un véritable *tissu urbain* (Lefebvre, 1970 : 68), expression que l'on retrouve littéralement dans la description de la caractéristiques Frisson, mais nous y reviendrons.

Roncotalo (1968) nous dit ainsi que « Représentation de la ville et représentation de la société vont de pair : tel est le sens des *utopies* qui formule à la fois les caractères sociopolitiques et territoriaux », une idée que l'on retrouve ainsi chez Noepfel et Schmoll (2017) :

Les représentations de la ville dans les jeux vidéo [...] mettent ainsi en lumière ce qui est également en jeu dans un projet urbain : les représentations projectives qui y sont à l'œuvre, de la part des concepteurs, portant sur ce qu'est une ville, ce que sont les besoins de ses habitants, ce qu'il faut faire pour y répondre.

Les auteurs font ainsi directement un lien entre ville et habitants, qui est justement mis en valeur dans le cadre d'une représentation fictionnelle. Ces représentations, sont celles qui « fournissent le matériel pour alimenter la communication sociale » (Negura, 2006) et si les urbanistes et architectes ont depuis des années pris l'habitude de faire des échanges avec le jeu vidéo³⁰, s'intéresser à la représentation de l'espace permet d'éclairer ainsi le propos des développeurs via la façon dont le récit s'intègre au sein de cet espace, que ce soit dans sa dimension ludique, esthétique et socioculturelle.

³⁰ « Des échanges entre les deux domaines, de l'urbanisme et du jeu vidéo, se sont logiquement fait jour ces dernières années. En France, par exemple, Transit City, un think tank sur la ville et les mobilités [...] Pop-Up Urbain, un cabinet de prospective urbaine, a consacré plusieurs articles sur son site aux représentations de l'espace urbain dans les jeux vidéo et les mondes virtuels » (Noepfel & Schmoll, 2017)

1.3. Mésocritique de Martinaise

Quand on pose la question de la place, du rôle de l'environnement et du milieu dans le jeu vidéo, plusieurs approches coexistent. Christophe Duret (2018) en dénombre alors trois : celle formaliste qui s'intéresse ainsi à « la structure et de la configuration de l'espace physique ». La deuxième, narratologique se concentrant sur « spatialisation du récit vidéoludique et à la construction de son univers fictionnel » (*ibid.*) Et celle qui a finalement son intérêt, la perspective s'intéressant « aux représentations de l'espace (référentiel ou imaginaire) [...] et notamment aux significations socioculturelles de ces représentations » (*ibid.*) Il forme alors le terme de « mésocritique » qui permet selon lui : « le rapprochement des trois perspectives sur la spatialité présente au sein des études vidéoludiques » (*ibid.*). Il nous semble en effet, au vu du paysage que nous offre le jeu vidéo aujourd'hui, contre-productif de ne s'arrêter que sur une seule des approches précédemment citées. L'exemple des *metroidvania*³¹, de *Super Metroid* (Nintendo, 1994) à *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) en passant par *Dark Souls* (Bandai Namco Entertainment Inc., 2011) est un exemple parfait pour illustrer la pertinence de la mésocritique, tant le genre donne l'impression qu'il repose une combinaison de ces mêmes trois approches, alors même qu'il est né il y a quasi 40 ans.

L'intérêt de cette perspective mésocritique réside dans les « dimensions réflexives et critiques des milieux vidéoludiques » (*ibid.*). Ici, il s'agit de questionner le rapport à la ville et à l'urbain, alors même que cela fait des années que « les questions et réflexions urbanistiques sortent des cercles de techniciens, de spécialistes, d'intellectuels [...] Elles passent dans le domaine public à travers [...] les écrits de portée et d'ambition diverses » (Lefebvre, 1968 : 9). Le jeu vidéo semble alors être un outil formidable au vu de ses capacités de représentations et d'agencement d'univers et de milieu pour porter des réflexions et critiques sur ce sujet. Ces nouveaux lieux sont « de nouveaux espaces pour une investigation critique, dans lesquels nous pourrions considérer la manière dont les auteurs cartographient leur monde et les lecteurs s'engagent auprès de telles cartes » (Tally, 2012 : 144).

³¹ Le *metroidvania* est un genre de jeu qui se base sur une exploration d'un environnement complexe et labyrinthique afin d'obtenir de nouvelles capacités permettant d'évoluer plus facilement dans l'environnement et de faire progresser le récit et la narration.

Tous les lieux explorables que nous avons décrits plus haut sont remplis d'éléments interactifs qui vont permettre de lancer des phases de dialogues plus ou moins longues les concernant : frigos, poubelle, chaise, équivalent d'ordinateurs... Les exemples ne manquent pas. *Disco Elysium* étant un RPG, ces interactions fournissent de l'expérience et nourrissent ainsi la boucle de gameplay principal³² (quand notre personnage obtient 100 points d'expériences, il obtient un point qu'il peut attribuer où il le souhaite, permettant ainsi d'obtenir un bonus qui va débloquent de nouveaux cheminements de dialogues, qui vont eux-mêmes fournir de l'expérience...). Le jeu est donc divisé en deux grandes phases : les phases d'exploration où le personnage peut se déplacer et les phases de dialogues où les interactions se limitent aux choix de dialogues que le joueur peut effectuer.

Le joueur explore donc le quartier de « Martinaise », ou plutôt les ruines qui la composent, car c'est bien ce qui choque quand on sort pour la première fois du « Whirling in Rags » : bâtiment en ruines, trou d'obus, zone abandonnée... C'est bien cette destruction auquel le joueur est confronté directement, inscrivant ainsi *Disco Elysium* « dans une esthétique des ruines » (Musset, 2012 : 221) du à son exposition durant la Révolution : « après la guerre (ou après n'importe quel autre cataclysme), les ruines des cités foudroyées se dressent toujours [...] comme des monuments dédiés à la grandeur et à la folie des hommes » (*ibid.*). C'est justement le rôle que la « Moralintern » veut donner au quartier : « Le reste de la ville a été nettoyé, mais ils ont laissé Martinaise telle quelle pour servir de *monument* » (René Arnoux, *Disco Elysium*). Ici, le monument sert à rappeler ce qu'il pourrait se passer si « quiconque se dresserait contre le marché » (Frisson, *Disco Elysium*).

Ces ruines sont ici un moyen de complexifier la recherche d'indices et d'éléments susceptibles d'aider à la résolution de l'enquête. Si l'on peut facilement voir les lieux dans *Disco Elysium*, notamment grâce à sa caméra en isométrique, le chemin pour y accéder est souvent bloqué, nécessitant alors de faire des détours. Il n'est pas rare de voir également des lieux plongés dans le noir, nécessitant l'emploi d'une lampe torche que le personnage peut obtenir rapidement. Ajoutons cependant une chose, il est rare que cette exploration mène à un

³² On appelle boucle de gameplay les éléments qui forment ainsi la structure de base d'un jeu. Si l'on prend l'exemple de *Super Mario Bros.* (Nintendo, 1985), la boucle de gameplay se base sur le contrôle de Mario, le défilement horizontal des niveaux et les bonus que le héros à moustache peut utiliser afin d'obtenir de nouvelles habilités.

objet ou une situation déterminante dans le scénario du jeu, mais elle reste fondamentale pour l'évolution du personnage, car c'est bien ces situations qui vont fournir de nouveaux points à attribuer. L'exploration est également un moyen de fournir au joueur des éléments de *world building*³³ qui renforcent la crédibilité du monde secondaire, or, nous avons vu que le jeu peut nous fournir une avalanche de détails, renforçant alors sa vraisemblance, « l'exhaustivité d'un monde secondaire détermine en grande partie sa crédibilité³⁴ » (Wolf, 2014 : 43)

En combinant l'exploration et les interactions avec le monde, les joueurs « expérimentent la ville comme un environnement où le passé s'immisce constamment dans le présent et le menace³⁵ » (Novitz, 2021 : 38). En effet, quand ce n'est pas le décor qui évoque irrémédiablement le passé du quartier, ce sont les interactions que l'on a avec et notamment avec les deux caractéristiques que sont « Frisson » et « Analyse Visiotactile ». Ces derniers peuvent faire ressurgir les histoires du passé et nous offrir davantage de contextes, comme avec la scène de la fusillade ou les interludes que nous avons déjà pu citer à plusieurs reprises de la part de Frisson. Ces interactions permettent alors « à la fois de se situer dans le temps et de prendre conscience de la relation temporelle qui s'installe entre l'individu et ces “restes d'un passé révolu” » (Di Filippo, Schmoll, 2016). On trouve à « Martinaise », des ruines de toutes les époques, de toutes les « incarnations » (Joyce Messier, Disco Elysium) de « Révachol » : cette statue explosée dominant la place du quartier, en référence à la monarchie. Cette destruction acceptée comme telle issue de la révolution et ces entreprises oubliées rappelant la récession terrible provoquée par le libéralisme. Les ruines de « Martinaise » évoquent ainsi « la fin de la société telle que nous la connaissons » (Di Filippo, Schmoll, 2016) ou plutôt les fins, en l'occurrence, de ces sociétés qui se sont bâties à chaque fois sur les ruines de la précédente.

René, l'un des personnages que l'on étudie dans la suite de ce travail, nous dit ceci : « Ici, c'est le lieu du carnage où les bottes de la Coalition ont atterri en premier pour chasser ces chiens enragés. Il regarde le sol. On joue très probablement à la pétanque sur leurs cadavres déchiétés. » Or, cela évoque un certain rapport à l'idée de progrès et de l'histoire que l'on

³³ Un terme anglophone faisant référence au procédé de construction d'un monde et univers fictionnel.

³⁴[Notre traduction] : « *the completeness of a secondary world determines in large part how believable a world will be* »

³⁵ [Notre traduction] : « *they experience the city as an environment where the past constantly intrudes upon and threatens the present.* »

trouve chez Walter Benjamin : « ce sont ainsi les cadavres des vaincus et les ruines produites par la marche du progrès qui conservent la mémoire prophétique d'une rédemption en mesure d'interrompre le cours catastrophique de l'histoire » (Hamel, 2007). Pour Benjamin, il y a une *idéologie du progrès*, qui « suppose les avancées politiques répétées d'une humanité capable de devenir maîtresse d'elle-même en se délestant des erreurs du passé » (*ibid.*). Jean-François Hamel illustre alors cette pensée en se servant des premiers récits d'anticipations français, qui ne cessent d'évoquer Paris en ruine et qui constituent alors « une figure condensateur qui illustre à la fois le futurisme du régime moderne d'historicité et l'impuissance d'un présent méduse par un avenir face auquel il est toujours déjà passé. » (*ibid.*).

À notre sens, cette analyse peut aussi porter sur les ruines de « Martinaire » et cela pour plusieurs raisons. La première est que justement, « Révachol » est « un endroit où (pour une raison improbable et magique) Paris et Tallin [ndla. la capitale de l'Estonie] se rencontrent³⁶ ». On retrouve alors ce lien avec la *Ville lumière*, qu'Hamel évoque, mais on retrouve également ce discours progressiste, qui résonne avec le projet politique de la « Moralintern » : « inséparable de l'angoisse de la perte qui leur est contemporaine et qui s'ancre dans une conscience aiguë de l'historicité des régimes de vérité, des systèmes de valeurs et des pratiques politiques. » (*ibid.*) L'entité politique majeure du monde d'*Elysium*, dont le but absolu est de « octroyer suffisamment de temps à l'humanité pour qu'elle puisse s'améliorer et la guider patiemment sur ce chemin tout en la protégeant des pillards idéologiques et autres prêchers de l'au-delà » (Navire de Guerre Archer, Disco Elysium). Mais, la « Moralintern », base son grand projet politique avant tout sur sa capacité à prédire le futur de façon statistique³⁷ via des « tableaux d'aléas », qui rappelle la psychohistoire d'*Asimov* et de son cycle de *Fondation* ainsi que le progressisme idéologique : « nous apercevons les événements trop tard, et la politique a toujours besoin de prévoir, pour ainsi dire, le présent » (Benjamin, 2002 : 496). Cette relation au temps enferme la « Moralintern » dans un rapport au présent qui, à notre sens, est reflété dans la situation et la représentation de « Martinaire » : « Le présent est non plus le lieu d'un agir, mais le rêve éveillé de ce qui paraît déjà advenu et qui, dès lors, se réduit à une virtualité

³⁶ [Notre traduction] : « *A place where (for some improbable, magical reason) Paris and Tallinn meet.* » in Dimopoulos, K. (2021, 23 avril) in *Disco Elysium : designing the city of Revachol — Wireframe Magazine*. Wireframe Magazine. Consulté le 21 mai 2023, à l'adresse <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>

³⁷ « Fort heureusement nous possédons des tableaux d'aléas pour nous aider dans nos prises de décisions » (Navire de Guerre Archer, Disco Elysium)

mémorielle. » (Hamel, 2007) « La Martinaise » est un espace bloqué, coincé entre un passé terrible et une entité politique gouvernante ne s’y impliquant pas et regardant sans cesse l’avenir.

1.4. La ville politique

Cette logique de ruines et de cadavres qui s’amoncellent est présente partout dans *Disco Elysium*, la statue du monarque « Philippe III » n’est pas exactement la statue d’origine, elle fut retravaillée durant « Le Renouveau » par un groupe d’artistes et de designers³⁸, « qui se sont dit qu’il serait ironique de restaurer la statue du plus grand dilapidateur de Révachol dans l’un des quartiers les plus défavorisés de la ville » (Kim Katsuragi, *Disco Elysium*). On peut d’ailleurs y ajouter une touche personnelle à l’issue d’une des quatre quêtes idéologiques du jeu. On peut également trouver un ancien bunker communiste au cœur de la zone commerciale ou encore « l’église Dolorienne de l’humanité » qui mène à des restes « de l’effort prérévolutionnaire à embourgeoiser la côte » (Frisson, *Disco Elysium*). Toute la « zone commerciale maudite », quasi abandonnée à l’époque du jeu, se compose d’une succession de faillites entrepreneuriales (studio de jeu, coiffeur, un atelier de mode...). Et si Neha, la fabricante de dés, parle de l’histoire des différentes compagnies avec une forme de nostalgie, ce n’est pas le cas de Plaisance, la libraire, qui est effrayée devant l’aura du bâtiment, installant des talismans afin de s’en protéger. C’est exactement cette ambivalence qu’évoque Vittorio Parisi en parlant des interstices urbains (2019) :

Un bâtiment abandonné peut être perçu à la fois comme un lieu de nostalgie, où une activité humaine quelconque avait anciennement lieu (encore une fois, un lieu qui n’est plus), et en même temps un lieu d’effroi, évoquant la possibilité de la ville fantôme (un lieu qui n’est pas encore).

Cette logique « d’interstice urbain », un espace qui « résulte d’une surexploitation de l’espace dictée par l’idéologie urbaine du capitalisme tardif [...] surtout par son état de négligence et par sa configuration en tant que lieu transitoire » (*ibid.*) est la définition du quartier. On ne cesse d’y trouver ce rapport à la « décomposition urbaine » (*ibid.*), cette oscillation entre un lieu ravagé, détruit, dans un état de « non plus » (la zone commerciale maudite, le village de

³⁸ La traduction française paraît ici un peu trompeuse car la version original évoque « a group of liberal artistically inclined individuals designers » que la version française traduit par « un groupe d’artistes de gauche, des designers pour la plupart »

pêcheurs, le bâtiment de Feld...) des lieux de vie ou d'activités dans un état de « *pas encore* » (le *Terminal B*, les *appartements Capside*, le *Whirling in Rags...*) Or, cette idée rappelle le concept de l'hantologie développé par Derrida (1993) : « cet élément [...] ni vivant ni mort, ni présent ni absent, il spectralise. » (*ibid.* : 89) afin de parler de la logique spectrale de la pensée, celle-ci même qui « hante les perceptions historiques de la naissance et de la disparition du communisme » (Ramond, 2007 : 56) et qu'il retrouvait dans la première phrase du Manifeste du Parti Communiste : « Un spectre hante l'Europe : le spectre du communisme. » (Marx, Engel, 1847)

La perspective hantologique que nous offre le quartier de « Martinaise », n'est pas là par hasard, les designers derrière *Disco Elysium* parlent d'un long processus afin d'arriver à l'environnement que nous connaissons :

L'architecture de la Martinaise est le reflet de son histoire mouvementée, et nous avons voulu utiliser nos références pour la mettre en valeur. [...] Pour l'urbanisme, nous nous sommes intéressés à l'architecture coloniale des Caraïbes, en particulier à Cuba et à Haïti. [...] Paris a été une source d'inspiration pour le projet de renaissance pré-révolutionnaire de la Martinaise - les places et les maisons de ville qui sont aujourd'hui tombées en ruine. [...] le chaos libertaire total de l'Europe de l'Est des années 1990 dans le mélange. [...] C'est cette esthétique de bidonville désorganisé qui définit la Martinaise³⁹. (Helen Hindpere)

Il apparaît que l'histoire de la « Martinaise » et de « Révachol » fait largement écho à l'histoire de la Commune de Paris et à la répression auquel la plus grande insurrection française a dû faire face durant la « Semaine sanglante ». (Tally, 2021: 144). Pour Lefebvre (1968), ce fut « le retour en force vers le centre urbain des ouvriers rejetés vers les faubourgs et les périphéries, leur reconquête de la ville » dont ils furent chassés après les rénovations urbaines de Paris par le baron Haussmann, « remplaçant les rues tortueuses, mais vivantes, par des quartiers embourgeoisés » (*ibid.* : 24) et dont « les vides ont un sens : ils disent haut et fort la gloire et la puissance de l'État qui les aménage, la violence qui peut s'y déployer. »

³⁹ [Notre traduction] : « *The architecture in Martinaise mirrors its turbulent history, and we wanted to use our references to bring it out [...] For urban planning, we looked into Caribbean colonial architecture, particularly in Cuba and Haiti. Paris was an inspiration for the pre-revolutionary revival project of Martinaise – the plazas and townhouses that have now fallen into disarray [...] there's the utter libertarian chaos of 1990s Eastern Europe thrown into the mix [...] It's these unorganised shanty town aesthetics that define Martinaise* »

(*ibid.*). Ajoutons évidemment l'influence estonienne, surtout dans ce que ce pays balte raconte de l'expérience du libéralisme, dont la transition a été quasi un dogme avec son icône, celle de Margaret Thatcher, évoquée directement sur les affiches de campagne du parti majoritaire dans les années 90 (Minaudier, 2007 : 356) et qui a vécu « la politique économique la plus radicale de tout l'ancien bloc de l'est, selon les principes du libéralisme le plus doctrinaire » (*ibid.*). À notre sens, « La Martinaise » est une façon de concevoir un environnement critique, qui fait alors écho à ces références : « la tentative de penser de manière critique les espaces et lieux de notre propre monde, nous nous voyons fréquemment encouragés à imaginer d'autres espaces⁴⁰ » (Tally, 2021: 144).

Pour Henri Lefebvre (1975 : 187) :

« l'espace a été façonné, modelé, à partir d'éléments historiques ou naturels, mais politiquement. L'espace est politique et idéologique. [...] Il y a une idéologie de l'espace [...] parce que cet espace qui semble homogène, qui paraît donné d'un bloc dans son objectivité, dans sa forme pure, tel que nous le constatons, est un produit social. »

La production et la représentation de l'espace dont « l'urbanisation est une dimension cruciale » (Merrifield, 2019 : 168) sont au cœur de la ville de « Révachol », de ce que vivent les travailleurs au « Terminal B » ainsi que les habitants du quartier. La dimension hantologique que nous avons évoquée plus haut résonne comme étant un moyen d'évoquer ces problématiques, de faire de « La Martinaise », un espace politique dont le joueur peut faire l'expérience via son exploration et ses caractéristiques. C'est ce que Margaret Cohen évoque en appelant le « Gothique Marxiste », « que la hantise, images et expériences obsédantes et inquiétantes qui sont exprimées dans les représentations gothiques de l'espace urbain peuvent potentiellement fonctionner comme un puissant mode de critique sociale⁴¹ » (Novitz 2021 : 38) et de la façon dont un environnement « qui met l'accent sur les ruines, l'oppression et la la folie, souligne à quel point les histoires réprimées, ignorées ou effacées

⁴⁰ [Traduction par Christophe Duret] : « *the attempt to think critically about the spaces and places of our own world, we are frequently encouraged to imagine other spaces* »

⁴¹ [Notre traduction] : « *that the haunting, uncanny images and experiences that are examined and expressed in Gothic depictions of urban space can potentially operate as a powerful mode of social critique.* »

reviennent inévitablement à travers des peurs et des angoisses irrationnelles⁴² » (*ibid.*), ce que nous allons justement analyser dans la deuxième partie avec les personnages non joueurs.

Cependant, certaines interactions possibles et la fin du jeu peuvent justement nous faire expérimenter l'inverse : le personnage a accès à un mur rapidement dans le jeu et une tâche secondaire lui sera proposée : « Embellir davantage le mur. » Après quelques pérégrinations, il pourra choisir parmi plusieurs possibilités et enfin le taguer. Notons que « tant les graffiti que les mauvaises herbes⁴³ ont en commun la capacité de transformer des portions de l'urbain de manière inattendue et inhabituelle » (Parisi, 2019). Ajoutons également que tous deux sont révélateurs d'une même esthétique :

une esthétique de la spontanéité et de l'invasion, du parasitage et du palimpseste, du mélange et de la superposition. Les plantes spontanées et les graffitis illégaux sont à la fois des actes de résistance à l'architecture préexistante et de réappropriation de l'espace à travers la création de nouvelles formes. (*ibid.*)

Ce n'est pas le seul tag que l'on peut trouver à « Martinaire », on peut ainsi lire « NIQUE LA POLICE », « LA POTENCE POUR LES RICHES » ou encore, le fameux « UN JOUR JE SERAI DE RETOUR PRÈS DE TOI » de « Cindy la Cabocharde », une activiste et qui fait référence au *Retour*⁴⁴, qui prophétise un profond changement politique, sans savoir exactement ce dont il s'agit. Ajoutons cependant qu'à l'issue d'un lancer de dés très complexe à la toute fin du jeu, tout le poste 41 se prépare pour un grand événement, probablement le début d'une nouvelle révolution et de la bataille pour l'indépendance de « Révachol ». Cette optique rappelle alors « la société de fête » de Lefebvre qui signifie « faire de la ville sa propre oeuvre éphémère et spontanée » (Parisi, 2019)

La grève menée par le syndicat a également un rôle crucial, il s'agit probablement d'un élément déclencheur pour toutes les suites des événements qui va

⁴² [Notre traduction] : « *with its focus on ruins, oppression, and madness, underscores how suppressed, ignored, or erased histories will inevitably return through irrational fears and anxieties.* »

⁴³ On trouve justement dans la même zone une petite cour laissée à l'abandon où prolifère des mauvaises herbes.

⁴⁴ « Le Retour tient autant de la légende urbaine que de la science politique. Il faut être fou pour y croire, mais c'est tout ce qu'il me reste. L'idée c'est qu'un événement va se produire. Qu'il va se produire quelque part par ici. » (Klassje, Disco Elysium)

affecter « Révachol » : « arrêter la production des flux logistiques permet non seulement d'exercer une pression économique, mais également de mobiliser ces ouvriers et ouvrières et de les rendre plus visibles en tant que groupe social » (Raimbault, 2020). Il s'agit ici pour le syndicat de contester. Or : « La contestation donne des noms, pointe du doigt, associe les institutions aux hommes [...] et représente une façon de s'exprimer pour les "sujets", qui cessent d'être des "objets" » (Merrifield, 2019 : 163). Avec cette contestation, « la rue devient alors explicitement politisée, comblant le vide laissé par la politique institutionnelle » (*ibid.* : 164). L'absence de la « Moralintern » au sein du quartier, d'un véritable projet pour le quartier fait l'objet d'une des quêtes les plus complexe du jeu, celle liée au moralisme et dont le but est de répondre à cette question : qui doit assumer la responsabilité de la situation de « Martinaise » ? Et on ne surprendra personne en disant ici que l'on apprend que la « Moralintern » se dédouane très largement de tout ce qui se passe au sein du quartier et de la ville⁴⁵, renvoyant directement aux habitants la faute qu'il n'y ait pas de véritable démocratie sur l'isola.

« La Martinaise » est un espace hantologique expérimental, dans le sens où le joueur peut se l'approprier de maintes façons différentes, que ce soit dans son exploration, laissée libre et à la volonté du joueur la très grande majorité du temps ou dans sa perception, qui ne dépend pas seulement de lui, mais des caractéristiques du personnage à un moment précis. Cette analyse mésocritique fait donc émerger une tension résolument critique de la part des développeurs, entre un milieu urbain quasi spectral et un espoir d'un renouveau profond, d'une révolte et d'une prise de contrôle. Il est intéressant de noter ici que ce n'est pas le joueur qui a un pouvoir sur la situation⁴⁶ ni le personnage qu'il contrôle :

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

⁴⁵ « Parce que la Coalition n'a aucun intérêt à *gérer* Révachol. Nous aurons réussi notre mission lorsque Révachol intégrera la communauté internationale en tant que démocratie souveraine. » (Navire de Guerre Archer, Disco Elysium)

⁴⁶ Notons cependant qu'à l'issue d'une quête, vous pouvez convaincre Joyce de « lâcher l'affaire » et de répondre aux revendications du syndicat.

Mais ce sur quoi vous avez un contrôle très profond, c'est ce que ce monde représente pour vous.⁴⁷

Ainsi, ce sont bien davantage les autres personnages (ceux qui ont une importance politique notamment, comme Evrart Claire ou Joyce Messier) qui vont influencer le monde et la façon dont il va évoluer. Cette approche mésocritique, « particulièrement visible dans les jeux utopiques » (Duret, 2018) permet alors de mettre sur la dimension fragmentée du quartier de « La Martinaise ». Nous pouvons alors affirmer que la démarche du studio derrière *Disco Elysium* s'inscrit dans une vision critique des conséquences des idéologies, de la matérialisation de leurs effets sur un milieu urbain et également sur leurs habitants, nous y reviendrons.

⁴⁷ [Notre traduction] : « *Harry is not going to change the balance of political power in the world. He is not going to murder the heads of the various political factions and install himself as the ruler of Martinaise (laughs). [...] But what you do have very profound control over is what that world represents to you.* » in Graft, K. (2021, 22 octobre). *Player agency, politics, and narrative design in Disco Elysium*. Game Developer. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-politics-and-narrative-design-in-disco-elysium->

2. Les « insécures » de Martinaise : représentations et discours des habitants

« Dans ces discours tronqués, tenus malgré la peur, la honte ou le mensonge, il y a événement parce que même en brides, ce langage charrie des essais de cohérence voulus par celle ou celui qui a proféré ces réponses, tentatives qui créent l'événement : en elles se repèrent des identités sociales s'exprimant par des formes précises de représentations de soi et des autres, se dessinent des formes de sociabilités et des manières de percevoir le familier et l'étrange, le tolérable et l'insupportable. »

(Arlette Farge, *Le goût de l'archive*)

Le terme « insécure » est utilisé par Jean-Louis Pan Ké Shon (2005) pour caractériser l'un des « types d'habitants » qui émergent d'une étude menée par l'Insee d'avril à juin 2001. Ce terme regroupe alors les habitants « qui sont confrontés aux nuisances et à l'insécurité, logeant d'abord dans l'habitat social des quartiers ouvriers et pauvres urbains. » (*ibid.*) Ce terme illustre, à notre sens, assez bien la situation de la majorité des *Martinaisiens*. Le joueur est rapidement confronté à la pauvreté des habitants, notamment quand celui-ci explore les « appartement Capeside », composés de logements minuscules et précaires, et dont la concierge, une femme âgée et malade, est logée dans la salle à charbon de l'immeuble. Il s'agit d'un des exemples les plus frappants de la misère qui sévit à « Martinaise », malgré ce que l'agente immobilière que vous pouvez rencontrer peut vous en dire⁴⁸.

Les habitants de « Martinaise » ne vivent pas la pauvreté du quartier de la même façon. Certains y voient une opportunité économique et politique, certains de la déception et des regrets et d'autres encore, se satisfont de cette situation. Tous les *Martinaisiens* que l'on peut rencontrer dans *Disco Elysium* ont une façon de parler de leur quartier, de son histoire sanglante, que certains ont vécu dans leurs chairs.

Cette partie leur est consacrée, à eux et à leurs discours. Ce sont eux qui façonnent, avec le joueur, l'histoire qui est racontée dans *Disco Elysium* : « L'importance du personnage pourrait se mesurer aux effets de son absence. Sans lui, comment raconter des histoires, les résumer, les juger, en parler, s'en souvenir ? » (Reuter, 1988 : 3). Au travers de l'analyse de dialogue

⁴⁸ « Ces appartements sont parfaits ! Une architecture grandiose, une vue inestimable sur la baie, bien ventilés, avec un bon voisinage, dans un quartier bien vivant... Et ils ne sont pas chers. » (Agent Immobilier, *Disco Elysium*)

puis de l'analyse de discours que nous avons effectué sur un certain nombre d'entre eux, notre but est de faire émerger, si ce n'est un discours, une vision politique de la part des développeurs. Ces derniers ne se cachent pas d'être politisés, remerciant même Marx et Engels sur le plateau des *Game Awards*⁴⁹, pour leur « avoir fourni une éducation politique⁵⁰».

Dans un premier temps, nous effectuerons une remise en contexte du rôle du personnage dans la littérature et comment ces derniers s'inscrivent dans le cadre d'un jeu comme *Disco Elysium*. Puis nous nous concentrerons sur la place de « Martinaise » dans leurs discours, pour enfin questionner la façon dont les personnages incarnent des positionnements politiques.

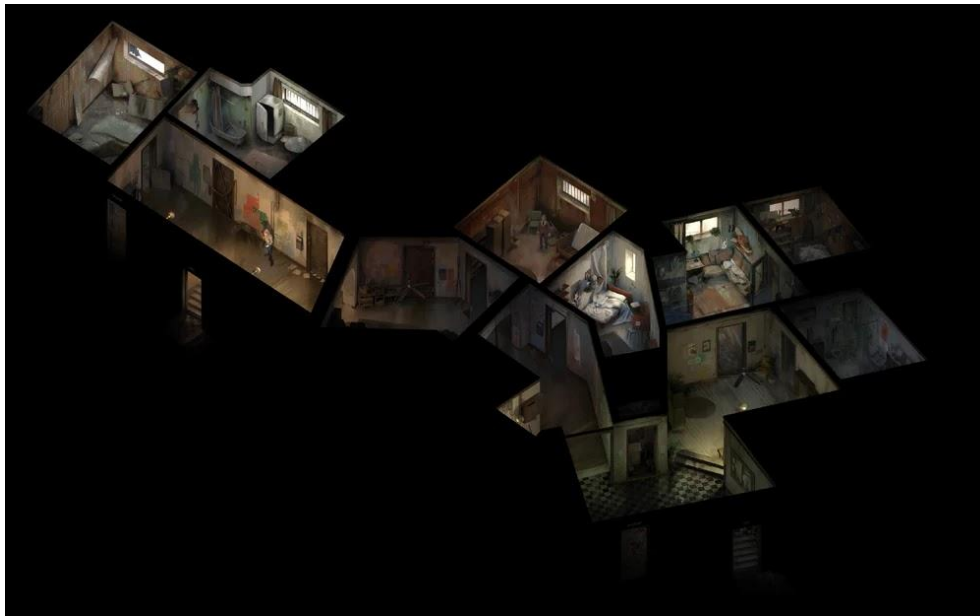


Figure 10 : Appartement Capeside, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

⁴⁹ Une cérémonie américaine annuelle, récompensant les meilleurs jeux de l'année.

⁵⁰Helen Hindpere sur le plateau des *Games Awards*.

2.1. Le personnage de fiction littéraire : rôle et représentations

Disco Elysium est un jeu éminemment littéraire. D'une part, car le genre du *computer role playing game*, est un genre qui s'est historiquement toujours reposé sur beaucoup de texte, faisant du nombre de mots présent dans le jeu un argument marketing : le producteur Brian Fargo, l'une des figures du *CRPG*, se vante lors de la sortie de *Torment : Tides of Numenera* (Techland Publishing, 2017) que le jeu a « le plus long script que nous avons jamais produit, au-delà de 1,2 million de mots⁵¹ ». D'autre part, car le texte et l'acte de lecture des dialogues, est de très loin ce que le joueur va faire le plus dans *Disco Elysium*, qui pourrait autant se rapprocher du *CRPG* qu'au *visual novel*⁵² en termes d'importance qu'il accorde à son texte. Rapprocher les personnages du jeu de personnage littéraire prend alors tout son sens.

Littérature et jeu vidéo sont d'ailleurs historiquement très liés : « le texte constitue l'un des aspects fondamentaux des jeux vidéo pourvus de diégèse » notamment avec l'avènement des premiers jeux textuels comme *Colossal Cave Adventure* (CRL, 1976) (Barnabé, 2014 : 40). C'est encore davantage le cas avec les jeux de rôle, de part son héritage : les jeux de rôle sur table ou les *Livres dont vous êtes le héros...* Mais aussi par l'importance qu'ils accordent à la transmission d'information concernant leurs univers, qui passe très souvent par le support littéraire : *The Elder Scrolls V : Skyrim* (Bethesda Softworks, 2011) compte ainsi plus de 300 livres en son sein, qui sont autant de romans et des poèmes que des chroniques de l'univers très dense et complexe de toute la saga. Notons également que Yves Reuter et Vincent Jouve ont souvent construits des ponts entre la littérature et le jeu, ce dernier citant directement Roger Caillois et sa théorie classique du jeu pour évoquer le rôle des personnages :

Angoisse et satisfaction viennent de la participation au jeu des personnages. Ce sont eux qui impliquent le sujet dans l'univers romanesque et font de lecture un jeu, qui, pour être intellectuelle, n'en est pas moins physique. Pour reprendre la classification de Caillois, la lecture, qui oscille entre *l'aléa* et la *mimicry*, révèle également de *l'ilinx* : "Une dernière espace de jeu rassemble ceux qui se reposent sur la poursuite du vertige et qui consistent en une tentative de détruire pour un instant la stabilité de la perception et d'infliger) la conscience lucide une sorte de panique voluptueuse. (Jouve, 1998, 196)

⁵¹ [Notre traduction]: « *Torment has the longest script we've ever produced at over 1.2 million words* »

⁵² Le visual novel est un genre de jeu basé sur une histoire textuelle interactive.

Bordas, dans l'analyse littéraire (2011), définit le personnage comme étant « la représentation fictive d'une personne. » (*ibid.* : 179) et qu'il est « le vecteur privilégié de l'intrigue et le cœur des programmes narratifs. » (*ibid.*) Les personnages sont le moteur de l'intrigue (surtout dans le cadre d'une enquête, mais nous y reviendrons), dans le sens où ils sont le « marqueur du narratif » (Reuter, 1988) et un « organisateur textuel » (*ibid.*) Les personnages effectuent « un ensemble organisé d'actions » (*ibid.*) qui sont la base même du récit. Dans *Disco Elysium*, ces actions sont diverses et d'importances variables : réparer le pont, défendre l'entrée du « Terminal B », taguer une grande phrase au milieu d'une rue... Notons également qu'avec la présence d'un cycle jour/nuit, les personnages ont des *routines*⁵³, qui sont censées simuler un comportement réaliste, ils ne se contentent pas d'attendre uniquement les actions du personnage principal.

Ainsi, les personnages « joue[nt] un rôle central dans l'intérêt que le lecteur/spectateur porte à l'œuvre littéraire. » (Bordas, 2011 : 179), une idée que Vincent Jouve prolonge avec le concept de « l'effet-personnage » (1992) qui est : « l'ensemble des relations qui lient le lecteur aux acteurs du récit. » Or, dans *Disco Elysium* les personnages sont représentés de deux façons : via un modèle 3D physiquement présent dans l'espace du jeu, sur lequel le joueur doit cliquer afin d'avoir une interaction avec eux et lancer une phase de dialogue. Mais également un portrait, le plus souvent du visage du personnage, qui apparaît justement dans les phases de dialogue (figure 8, 9 et 10) afin d'illustrer de façon plus précise l'interlocuteur. Or, le portrait est « un instrument essentiel de la caractérisation du personnage » (Jouve, 2020 : 111) et si Jouve parle ici du portrait littéraire, nous y voyons une corrélation certaine. Lors de la première interaction avec un personnage de *Disco Elysium*, le dialogue commence souvent avec une légère description physique⁵⁴ et l'on entend également la voix de ce dernier. À noter que dans la première version du jeu sorti en 2019, le doublage des personnages n'était pas intégral, mais se limitait aux dialogues introductifs et importants. C'est une méthode souvent utilisée dans les *CRPG*⁵⁵ afin de caractériser des personnages sans pour autant

⁵³ Une routine qualifie les actions programmés des personnages non joueurs. Par exemple, dans *Disco Elysium*, à partir d'une certaine heure, les PNJs vont rentrer chez eux.

⁵⁴ Dans les exemples que nous étudions par exemple : « Une femme saisissante s'appuie contre le toit de la cabine de son voilier, en vous souriant alors que vous approchez. Son imperméable vert scintille de gouttelettes, un foulard de soie est noué autour de sa gorge. » pour Joyce Messier ou encore « “Bonjour. Je m'appelle Neha” Une femme aux allures d'oiseau est juchée sur un trône d'outils, une lumière vert émeraude scintillant à travers sa chevelure. » pour la fabricante de dés fantaisiste.

⁵⁵ *Torment : Tides of Numéra* ou la série des *Divinity Original Sin* utilise cette méthode.

doubler intégralement les dialogues (ce qui nécessite un budget conséquent) afin de ne pas perturber le rythme de lecture du joueur.



Figure 11 : Joyce Messier, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).



Figure 12 : Le Déserteur, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).



Figure 13 : Gaston Martin, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

Cependant, le joueur évolue dans un cadre narratif particulier, celui d'une enquête et s'inscrit dans un genre littéraire spécifique : le roman policier. Celui-ci se caractérise par « sa focalisation sur un délit grave, juridiquement répréhensible (ou qui devrait l'être) » (Reuter, 2017 : 13). Dans *Disco Elysium*, le délit en question concerne le supposé homicide du pendu que l'on retrouve dans la cour de l'hôtel et le jeu va alors proposer aux joueurs de passer par toutes les étapes d'une enquête policière traditionnelle (autopsie, interrogatoires, recherche d'indices...) jusqu'à la rencontre avec le coupable. L'identification que l'on fait du genre se fait également grâce aux personnages dont il est question (Reuter, 1988 : 8), c'est grâce à eux que nous pouvons constater que *Disco Elysium* s'inscrit dans une dynamique proche du roman noir, un sous-genre du roman policier qui repose sur deux formes d'intérêts, *la curiosité* ainsi que *le suspens* :

La première peut être appelée la curiosité; sa marche va de l'effet à la cause : à partir d'un certain effet (un cadavre et certains indices) il faut trouver sa cause (le coupable et ce qui l'a poussé au crime). La deuxième forme est le suspens et on va ici de la cause à l'effet : on nous montre d'abord les causes, les données initiales (des gangsters qui préparent de mauvais coups) et notre intérêt est soutenu par l'attente de ce qui va arriver, c'est à dire des effets (cadavres, crimes, accrochage). (Todorov, 1971 : 16)

Si l'on retrouve ces deux formes d'intérêts dans le jeu, c'est grâce aux personnages et le monde dans lesquels ils évoluent. Nous pouvons alors résolument qualifier *Disco Elysium* de *jeu noir* : « Dans le roman noir, les personnages sont “incarnés” : ils ont une psychologie parfois complexe et qui peut évoluer [...] ils font de ces personnages des *humains* proches de nous (ou de nos représentations, de nos fantasmes, de nos regrets...) » (Reuter, 2017 : 71) Difficile de ne pas reconnaître au jeu de nous proposer des personnages « complexes » : René, « Kim Katsuragi », « Klassje », « Cindy »... Tous ont des rapports différents à « Martinaise », à la « Moralintern », tous ont des regrets et des espoirs, très différents, que ce soit pour eux ou pour le monde qui les entoure. En plus de cela, *Disco Elysium* offre des « types mythologiques » (Reuter, 2017 : 72) que l'on connaît bien : on y retrouve des *losers* (comme notre personnage, mais citons également « Garry » ou « Mal-en-pitre »), une femme fatale (« Klassje ») ou encore un politicien véreux (Evrart). Ajoutons également que « Plus qu'un roman des bas-fonds ou des marges, le roman noir est un roman du *brassage social* » (*ibid.*), car on trouve à Martinaise aussi bien des bourgeois comme le « Riche Polychromatique » ou Joyce Messier, que des personnages précaires (qui sont les vrais *martinaisiens*) comme « Cuno » ou René.

2.2. Les Martinaisiens et « La Martinaise » : Incarner des positions politiques

Les personnages que nous avons sélectionnés pour cette analyse se basent sur deux approches en ce qui concerne le rapport à « Martinaise » : une approche idéologique et encyclopédique. En effet, si l'on plaçait les personnages choisis sur un quadrant politique, on se rendrait vite compte que tous ne se placent pas au même endroit et c'est d'ailleurs un exercice que fait beaucoup la communauté autour du jeu⁵⁶. En ce qui concerne notre recherche, l'important ici est de montrer la diversité des points de vue, des visions du monde que l'on trouve dans les personnages de *Disco Elysium*, mais aussi de nous fournir des éléments importants sur le quartier et son histoire. En nous apportant du contexte sur le milieu où la plupart vivent, ils font alors vivre la crédibilité du « monde secondaire » (Wolf, 2014 : 43) tout en créant des liens et des filiations avec le monde primaire, le nôtre : « c'est cette familiarité [ndlr. avec le monde réel] qui nous permet de tisser un lien avec un monde secondaire, surtout avec ses personnages et leurs émotions⁵⁷ » (*ibid.* : 24). C'est cette xéno-encyclopédie, qui agit dans le but, « d'atteindre la vraisemblance de faire semblant d'être vrai, de "faire-comme-si" ce dont on parle était "réel" - existait vraiment, quelque part, sous cette forme » (Besson, 2021 : 33), la multiplicité des points de vue permet, quant à elle, au monde de *Disco Elysium* de « se proposer comme arènes idéologiques - supports pour entamer une réflexion, un débat, lieux de conflits entre visions du monde également » (*ibid.* : 68). Ce que l'on retrouve aussi bien dans le jeu que dans les réactions et questionnements que provoquent le titre et que l'on trouve sur Internet.

Ainsi, pour illustrer cela, nous avons sélectionné six personnages afin de composer trois couples, qui permettent selon nous, de tracer un inventaire assez large des personnages que l'on peut rencontrer. Deux personnages marqués par la révolution qu'a connu « Révachol », René Arnoux et Iosef Lilianovich Dros (Le déserteur). Deux personnages s'opposant sur le cadre idéologique : Joyce Messier et Evrart Claire et qui se battent pour le *contrôle* de « Martinaise ». Et enfin, Neha, (la fabricante de dés fantaisiste) et Frisson (l'une des

⁵⁶https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/n6d45c/made_a_disco_elysium_political_compass/

https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/ykgyac/disco_elysium_compass/

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/gccf0h/political_compass_for_the_disco_elysium_characters/

⁵⁷ [Traduit par Martin Carayol] : « *this familiarity that lets us relate to a secondary world, especially to its characters and their emotions.* »

caractéristiques du personnage) qui sont des personnages à l'importance moindre, mais qui sont surtout présents afin de donner des éléments de *world-building* sur le monde d'*Elysium*.

2.2.1. L'expérience du monde : Neha et Frisson

Comme nous l'avons signalé plus haut, *Disco Elysium* base une grande partie de sa cohérence et de sa crédibilité sur les quantités d'informations que l'on peut récupérer sur son univers. Pour illustrer cela, nous avons choisi d'étudier les deux types de sources pouvant nous offrir ces informations : une source externe (Neha) et une source interne (Frisson). Les sources externes sont celles qui existent en dehors du héros : « Il peut s'agir de l'environnement, des objets, des livres, des cartes et des personnages non joueurs. » (Wolek, 2022 : 16) et les sources internes, comme leurs noms l'indiquent, sont celles qui sont issues du personnage principal. Ce choix nous apparaît comme pertinent, car il permet de confronter un récit émanant d'un personnage secondaire, qui a sa propre histoire, sa propre relation avec « Martinaise » et sa propre idéologie avec un récit émanant d'un personnage que le joueur peut façonner, de ces caractéristiques physiques et psychiques à son rapport aux idéologies et aux autres personnages.

Nous commençons donc par Neha, « la fabricante de dés fantaisiste », qui se trouve dans un lieu bien particulier du quartier (dont elle ne bougera d'ailleurs pas de tout le jeu) : une cheminée transformée en atelier qui se trouve dans la « zone commerciale maudite », un immeuble où se trouve tout un tas de restes d'anciennes entreprises, contraintes de mettre la clé sous la porte. Neha se trouve être la seule entrepreneuse qui a réussi à traverser les années et qui a donc vu les échecs des autres. Elle fabrique des dés dédiés aux JDR qui existent au sein de l'univers fictif. Neha est un personnage très secondaire, que ce soit au niveau de l'enquête (elle n'a aucune information à donner au personnage), mais également au niveau de la structure plus globale, il n'y a pas de quête qui soit liée à elle. Toutefois, elle est capable de raconter de façon assez précise toute l'histoire d'une partie du quartier.

Neha, appelée dans le jeu uniquement par son métier (« fabricante de dés fantaisiste »), est un personnage relativement passif. Elle semble avoir accepté une certaine « place » au sein du

monde et de la société et ne la remet pas en question, elle s'en satisfait⁵⁸. Cette position ne vient pas de nulle part : Neha a déjà vécu un échec entrepreneurial, une bijouterie au coeur de « La Delta », ouverte « grâce au maigre l'héritage laissé par mes parents... » et qu'elle a dû fermer, faute de succès. Elle en porte toujours métaphoriquement le deuil, avec une bague qu'elle a fabriquée elle-même après la faillite de sa boutique. Ce qui est intéressant, c'est qu'elle ne se contente pas de parler de son propre échec, mais également de ceux des autres. Un coiffeur, un taxidermiste, une boutique de mode... Et surtout, un studio de jeu et un club de boxe.

Ce dernier était destiné à sortir les jeunes de la drogue et de la misère (ce qui n'est pas sans rappeler le grand projet d'Evrart pour le quartier, mais nous y reviendrons.), fondé par un ancien détenu : « C'était sa manière de donner à son tour. » nous dit Neha. Cependant, le club a fini par avoir une mauvaise réputation et n'a pas vraiment eu l'effet escompté. Il ferma quelques années plus tard faute de financement et « Depuis, la place est beaucoup plus paisible ». Neha sous-entend alors que le club de boxe était en partie responsable d'une certaine agitation dans le quartier. Elle reprend également une rumeur disant que de la drogue était cachée dans le punching-ball de la salle. Elle ne semble pas particulièrement touchée par cette histoire et semble même un peu rassurée que ce club soit fermé. Ce qui est intéressant dans ce petit bout d'histoire du quartier, c'est qu'il y a eu des initiatives portées par des individus afin d'améliorer leurs quotidiens et ceux des autres. Neha est une des rares dont le quotidien à « Martinaise » est paisible (elle vit quasiment recluse, un casque audio en permanence sur sa tête pour se couper du monde extérieur), mais pour elle, l'échec fait partie du jeu : « On a toujours besoin de chance à Martinaise. » nous annonce-t-elle.

Le hasard et les coïncidences sont là pour illustrer un certain fatalisme dans la façon dont le capitalisme offre des opportunités, Neha ne doit sa réussite quasiment qu'à cela : « Certains de mes amis étaient passionnés de jeux de rôle. Ils m'ont demandé de leur fabriquer un dé polyédrique en cobalt. C'était ma première commande. À partir de là, mon entreprise a décollé. » Plus que le personnage en lui-même, c'est bien son histoire et le parallèle que l'on y fait avec l'histoire de « Fortress Accident », le studio de jeu « radiophonique ». Le studio, qui voulait produire « des jeux radiophoniques interactifs révolutionnaires » s'est lancé corps et âme dans la création d'un immense jeu de rôle dans lequel n'importe qui pourrait interagir,

⁵⁸ « Cela fait 14 ans que je vends des dés de fantaisie aux passionnés de jeux de rôle. Je ne croule pas sous les réels, mais j'ai tout de même réussi à survivre » (Neha, Disco Elysium)

via un système radiophonique et un maître du jeu : « responsable de centaines d'histoires qui transitent par la fréquence du meneur de jeu. » Un projet titanesque et démesuré, surtout pour un studio de 18 personnes, qui s'est traduit par un *crunch*⁵⁹ de plusieurs mois⁶⁰. Neha, qui appréciait pourtant le groupe⁶¹, raconte leur histoire avec une certaine dérision : « ils se prenaient pour des personnages historiques promis à une *grande* destinée. » Neha, dans une certaine arrogance, les blâme pour leur échec, leurs excuses⁶² ne trouvant pas crédit à ses yeux, allant même jusqu'à dire : « Il leur a manqué l'envie de créer *quelque chose d'historique* ».

Neha, qui pouvait paraître pour un personnage relativement inoffensif, se révèle assez sévère. Si elle est un des personnages qui ne prennent pas ouvertement position d'un point de vue politique et idéologique (en comparaison des autres exemples sélectionnés), on remarque bien que son discours n'est pas neutre. En tant que personnage, Neha ne propose pas de *rôle actanciel*, elle n'est en rien indispensable au bon fonctionnement du récit, mais elle a indubitablement un *rôle thématique* : celui d'une entrepreneuse, la reliant *de fait* à un certain discours et à une certaine idéologie :

la petite entreprise et l'entrepreneur incarnent toujours dans le discours libéral le liberty dream et la réussite sociale. Le discours officiel glorifiant l'entrepreneur individuel [...] ont pour objet de colmater les brèches ouvertes par le divorce entre socialisation, forte interdépendance des individus dans l'activité économique et politique (Boutillier, Uzunidis, 1999 : 49)

Neha joue ici son rôle, elle incarne le « mythe de l'entrepreneur » (*ibid.*) et son discours sous-entend la notion de mérite, qui fait partie « des normes et des raisonnements constitutifs

⁵⁹ Dans l'industrie du jeu vidéo, le *crunch* est une méthode managériale qui se base sur un intense période de travail pendant un laps de temps donné, souvent de plusieurs semaines (mais qui, dans certains cas documentés peuvent durer des mois...) jusqu'à une échéance précise (présentation à un éditeur, sortie...) Faisant partie de la *culture* de développement de jeu, le *crunch* s'est institutionnalisé partout dans le monde, au dépend des salariés qui remettent en cause ce type de gestion depuis des années. Le *crunch* est en effet responsable d'un très grand nombre de problèmes physiques et psychiques chez les développeurs. Fort heureusement, c'est une pratique de plus en plus controversée, à tel point que certains studios n'hésitent pas à brandir comme un argument marketing le fait que leur jeu est développé sans *crunch*.

⁶⁰ « Tout le monde est entraîné dans une spirale infernale. La spirale infernale de la *productivité* » (Empathie, Disco Elysium) provoquant chez les développeurs : « maux de dos, torticolis, migraines, syndrome du canal carpien, douleur thoracique... » (Douleur Transcendée, Disco Elysium)

⁶¹ « Elle les aimait bien. » (Empathie, Disco Elysium)

⁶² «Oui, mais quand l'argent leur a fait défaut, ils ont commencé à s'en prendre au capitalisme. Ils disaient que les dés étaient *pipés*, que les nouvelles entreprises n'avaient aucune chance de percer... » (Neha, Disco Elysium)

d'une "idéologie de la domination" ». (Guibet Lafaye : 2014) En effet, ce sont les échecs successifs des entreprises qui ont fait naître cette rumeur de « zone commerciale maudite » et les personnages peuvent se demander pourquoi Neha est épargnée par cette malédiction. Il s'avère que son atelier se trouve dans la cheminée d'un ancien bâtiment qui ne fait pas partie de cette zone commerciale, elle serait donc épargnée par une simple coïncidence. Le personnage prend là encore, le parti de la dérision : pour elle, c'est simplement par expérience si elle échappe à la faillite⁶³. Or, « L'expérience et l'histoire montrent que la réussite ne doit pas qu'aux qualités individuelles » (Boutillier, Uzunidis, 1999 : 9). Et pourtant, Neha a absorbée ces discours sur la réussite et l'échec dictés par le « moralisme », l'idéologie dominante, promue par des entités politiques internationales comme la « Moralintern ». Cette domination passe par « un principe d'organisation de la société grâce auquel la classe dirigeante exerce sa direction, moins par l'intermédiaire de la force, qu'en s'assurant de la loyauté des masses et en influençant leurs manières de penser. » (Guibet Lafaye : 2014). S'il est évident que cette notion de discours dominant existe au sein du monde d'*Elysium*, il faut tout autant reconnaître qu'il est caricaturé. En effet, ce « moralisme » incarne à lui seul cette notion et position complexe, c'est une idéologie et un discours *fabriqué* dans le but d'être l'idéologie dominante au sein d'*Elysium*. Le « moralisme » se place comme tel car « il tend à se faire passer pour neutre » (*ibid.*), notons la façon dont la quête idéologique liée au « moralisme » apparaît au personnage principal : « On me signale l'existence d'un discours politique *normal*, *raisonnable* et *modéré* à Martinaire. Qui l'eût cru ? » (Empathie, *Disco Elysium*) Il s'agit de la voie logique, censée, que l'on doit adopter au risque de porter atteinte à l'humanité tout entière (le projet humaniste de « Dolores Dei »).

C'est ce discours qui lui donne cette suffisance devant l'histoire des autres entreprises, un discours qu'elle a complètement intériorisée, il s'agit de quelque chose de *naturel* que certains réussissent et d'autres non : « J'ai toujours considéré cet éternel recommencement comme une règle tacite du monde. » (Neha, *Disco Elysium*) alors même que d'après ces propres mots, elle se contente de survivre depuis 14 ans. Ce n'est pas pour rien que les développeurs de *Disco Elysium* ont fait du personnage une fabricante de dés, il s'agit ici d'ironiser sur un discours libéral en l'incarnant par une fabricante de l'objet dont le but est de représenter et d'illustrer le mieux le hasard : le dé. L'ironie « permet d'approfondir la

⁶³ C'est à l'issue de ce dialogue que l'on apprend que ce n'est pas sa première boutique.

question de l'intention et des enjeux du récit » (Jouve, 2020 : 149), car il existe « pour être décrypté » (*ibid.*) par le destinataire. Ici, *l'énoncé ironique* réside dans le décalage entre les propos de Neha, sa situation et son rôle au sein du quartier, pour ne pas dire du monde. Ici, *l'ironisé* (la cible) est donc le discours dominant libéral, via *l'ironisant* qu'est le personnage de Neha. L'ironie prend alors son rôle purement critique, car « elle permet d'attaquer, de dénoncer un point de vue en le ridiculisant. » (*ibid.* : 154) Le lecteur/joueur (le *destinataire*) incarne alors une double posture : une première naïve (« recevant le texte au niveau littéral ») et une seconde complice (« car comprenant l'intention véritable »). Dans le cas qui nous intéresse, le lecteur naïf sera convaincu que c'est bien l'expérience de Neha et le marché qu'elle a choisi d'exploiter qui est à la base de sa réussite. Tandis que le destinataire complice reconnaît l'absurdité de parler de chance et d'échec entrepreneurial dans un milieu comme celui de « Martinaise » et dans une époque dominée par le dogme libéral.

« L'analyse de l'ironie est particulièrement utile pour dégager le regard que porte le narrateur sur ses personnages. Cautionne-t-il leur action ? Se désolidarise-t-il d'eux ? Les considère-t-il avec affection ? sympathie ? respect ? distance ? » nous explique Vincent Jouve (*ibid.* : 147). C'est en cela que le personnage de Neha est doublement intéressant, elle nous permet de saisir davantage la vision qu'ont les auteurs de ce personnage. On remarque alors vite que dans la façon dont les narrateurs rapportent les paroles de Neha⁶⁴, il n'y a pas d'animosité et l'on distingue même de la sympathie. Il s'agit, à notre sens, d'une façon d'insister sur la place qu'occupe Neha, à savoir celle d'une victime. Ce que le jeu est loin de faire, au vu des autres personnages que nous allons étudier. Le portrait positif du personnage qui est dépeint, alors même qu'elle est assez sévère, comme nous l'avons vu, semble poser en antagoniste le système au-dessus d'elle, qui lui impose ce schéma de pensée. Et faire de Neha, une sorte de dommage collatéral contre lequel, il serait contre-productif d'hausser le ton.

Le cas de Frisson est un peu différent, ce n'est pas un personnage à proprement parler. Il s'agit de l'une de vos caractéristiques dans lequel vous pouvez investir des points d'expériences afin de renforcer son niveau. Ce *skill* « vous permet d'apprivoiser la ville, de ne faire qu'un avec le tissu urbain. [...] Avec un niveau de Frisson limité, la ville n'aura pas

⁶⁴ « un souvenir illumine son visage », « Elle reste concentrée en toute circonstance, et garde un oeil vigilant sur ses instruments » (Perception), « J'admets que ce n'est pas d'une originalité folle, sourit-elle presque sur le ton de l'excuse »

grand chose à vous dire. Et si vous ne l'entendez pas, vous aurez bien du mal à la sauver. » Frisson est alors un moyen pour les auteurs de *Disco Elysium* d'écrire sur des parties de la ville auquel nous n'avons pas accès dans le jeu, de nous renseigner plus précisément sur la géographie et l'histoire du monde de façon extra-sensorielle.



Figure 14 : Dialogue avec Frisson, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

Souvent à l'issue d'un jet de dés passif, qui ouvre la fenêtre de dialogue tout en proposant un point de vue plus large sur l'environnement (via le recul de la caméra), Frisson va alors nous décrire « Révachol » et ses quartiers : « Tout autour de toi, la pluie tombe sur la grande ville de Révachol. », nous pouvons alors choisir parmi des questions du type : « Qu'est-ce qu'il y a en bas de la côte⁶⁵ ? », « Qu'est-ce que je ressens⁶⁶ ? », « Qu'est-ce qu'il y a, à l'ouest⁶⁷ ? » et la caractéristique va alors nous répondre, elle va « rendre présent un lieu [...] en les *donnant à voir* au lecteur : tel est le but du **texte descriptif**. » (Bordas, 2011 : 137). Il faut préciser alors que malgré les descriptions très complètes que fait Frisson, nous n'aurons aucune image

⁶⁵ Réponse : « Un littoral urbain, de la pluie s'égouttant des toits couverts d'éternite. Des parpaings laissés sur un chantier à moitié achevé. »

⁶⁶ Réponse : « Ta chemise colle à ton torse. Les épaules de ton blazer disco deviennent lourdes. Le froid s'infiltre sous ta peau. Tu frissonnes, et la ville frissonne avec toi. »

⁶⁷ Réponse : « Encore une côte sinueuse, bordée de bâtiments abandonnés. Des appontements qui s'effondrent, de l'eau salée qui clapote sur leurs sombres piles. Gris et rouge, des pâtés de maisons oubliés. Ce qu'il reste de l'effort prérévolutionnaire à embourgeoiser la côte. »

venant illustrer ces environnements, qui ne seront illustrés que par ces dialogues. Même les descriptions qui concernent la « Martinaise » explorable sont beaucoup plus précises que l'environnement 3D représenté dans le jeu. Dans un contexte littéraire, « la description peut assurer de nombreuses fonctions » (Jouve, 2020 : 70), elle est un instrument « qui tend à donner l'illusion de la réalité et à ancrer le récit dans la vraisemblance. » (Bordas, 2011 : 142) et que Jouve évoque également sous les termes de « fonction mimésique » et de « fonction mathésique », mais pas seulement. Bordas ajoute : « Il s'agit ici de mettre en place le cadre de l'histoire, voire de camper une atmosphère. Lieux et personnages se font d'ailleurs parfois écho », le rôle de Frisson est de créer un certain rapport au monde, justement en se basant sur le ressenti du personnage au travers de questions qui le touche de façon sensible (« Qu'est-ce que je ressens ? »).

Mais alors, en quoi ces descriptions sont différentes des autres que l'on peut retrouver tout le long des dialogues du jeu ? Premièrement, il s'agit d'instances de discussions sur lesquelles le joueur n'a pas vraiment la main, elles apparaissent seulement à l'issue d'un jet de dés caché. Deuxièmement, car elles permettent d'évoquer le fait que les descriptions faites par les caractéristiques du joueur (que ce soit Frisson ou d'autres) ont une fonction évaluative et qu'elles ne sont pas neutres. En effet, quand Frisson précise, par exemple, que les maisons abandonnées sur la côte sont les restes d'un effort pour « l'embourgeoiser », nous sommes bien au-delà de la description factuelle. Quand ce même *skill* évoque le travail des « *petits rats*⁶⁸ », envoyés dans les sous-sols afin de récupérer des objets venant des anciens tombeaux royaux, ce n'est encore une fois pas anodin. Ce n'est pas tant la façon dont les descriptions sont écrites que ce qu'elles choisissent de décrire. Reuter (1998) nous dit que « Classant et catégorisant, elle [la description] n'est jamais neutre, elle témoigne toujours d'un certain point de vue, elle inscrit des valeurs, elle décrit le mode de vision du descripteur (ne serait-ce que par la sélection de ce qui est digne d'être décrit). » En choisissant de décrire la situation extrêmement difficile d'enfants, les auteurs nous informent une fois de plus de la rudesse du quartier et de la vie que subissent les plus précaires dans le monde d'*Elysium*. Ceci nous rappelle alors une citation d'Émile Zola dans *Le Roman Expérimental*, qui résonne à notre sens, particulièrement avec le type de description que fait Frisson :

« Décrire n'est plus notre but ; nous voulons simplement compléter et déterminer [...] Nous estimons que l'homme ne peut être séparé de son milieu, qu'il est complété par son vêtement,

⁶⁸ « Les enfants de moins de 14 ans » (Frisson, *Disco Elysium*)

par sa ville, par sa province ; et, dès lors, nous ne noterons pas un seul phénomène de son cerveau ou de son cœur, sans en chercher les causes ou le contrecoup dans le milieu. » (Zola, 1880)

Cette citation, Reuter l'explique de cette façon (1998) : « Ainsi, pour certains auteurs, l'important réside non dans un "réel objectif", mais dans les perceptions et les sensations. La réalité est fragmentée, multiforme, floue et bien souvent décevante. Les réminiscences et les sensations associées produisent un réel plus intéressant. » Les descriptions de Frisson illustrent parfaitement cette réalité fragmentée, que le joueur peut recomposer s'il décide d'investir des points dans cette caractéristique : « Il y a des rires, des lumières, des tentations de création d'entreprise, du cynisme. » (Frisson, *Disco Elysium*), ce qui n'est pas anodin quand on sait que *Germinal* est une des inspirations premières des développeurs pour *Disco Elysium*. Le naturalisme de Zola, qui s'oppose à l'imaginaire dans un contexte précis, « Zola se défie donc de l'imagination débridée, gratuite [...] il l'affecte en outre à une *elocutio* de la dissimulation, de la feinte et de l'illusion » (Mourad, 2015). Or, nous voyons bien que toute la démarche de Frisson (mais pas que) repose justement sur une reconstitution du « réel », sur une révélation de ce qu'elle a de plus cruel. Il s'agit de faire un « hommage à une réalité conçue non pas comme un espace-temps inaltérable et une pure extériorité, mais plutôt comme un milieu. » (*ibid.*) et permet ainsi aux artistes de s'intéresser à tout un répertoire de sujets complexes « à la fois directs et dramatiques. » (*ibid.*)

Cette démarche illustre à notre sens, une grande partie de l'ambition de ZA/UM avec *Disco Elysium*, celle de la capacité du jeu à évoquer les problèmes de la vie réelle. Nous avons choisi de relier ces deux « personnages », car ils illustrent les deux représentations du monde qui coexistent dans le jeu et qui sont transmises par les auteurs aux lecteurs/joueurs : celle de l'idéologie dominante et celle du personnage principal. Les deux permettent de faire émerger un discours relativement critique grâce au procédé de l'ironie et de la description. Il s'agissait, à l'échelle de ces deux sujets, « d'identifier la structure de chaque texte, d'identifier les figures d'argumentation s'y trouvant, de les interpréter suivant leur intégration » (Gouzouazi, 2021 : 36) dans la structure de l'oeuvre. Le monde d'*Elysium* est très loin d'être neutre et il se peut que ce soit justement cette approche, qui est revendiquée de la part des développeurs, qui soit à la base même du succès du jeu : « l'imaginaire, qui s'impose comme le point commun des succès culturels marquants du début du XXI^e siècle, sous des formes toujours renouvelées (fantasy, dystopies, dans une moindre mesure romance paranormale ou

steampunk), revendique des positions “politiques” » (Besson, 68). Au-delà du cas de Frisson et du personnage de Neha, *Disco Elysium* cherche justement à s’interroger sur des thèmes complexes, des thèmes émanant directement du « réel » avec en tête de liste les idéologies, dont l’interrogation est au coeur de la structure du récit, mais également du jeu.

2.2.2. Opposition idéologique : Joyce et Evrart

Difficile d'être autant opposé idéologiquement qu'Evrart Claire et Joyce Messier. Cette dernière est la représentante de « Wild Pines », l'entreprise possédant le « Terminal B », chargée des négociations avec le « Syndicat des Débardeurs », syndicat représenté et dirigé par Evrart. Seul problème, cette négociation n'avance pas, le syndicat n'acceptant aucune concession sur leurs demandes (notamment des sièges au conseil d'administration pour tous les travailleurs).

Joyce Messier est l'un des moteurs dans l'intrigue du jeu, car c'est bien elle (ou son entreprise, qu'elle représente de toute façon) qui va recruter les mercenaires et leur donner la mission de débloquer la grève avant que ceux-ci ne s'émancipent afin de venger leur capitaine, le pendu. Elle est le personnage qui incarne le néolibéralisme : « un concept assez large et général se référant à un modèle ou paradigme économique qui parvint à la prééminence dans les années 1980. Fondé sur l'idée libérale classique du marché autorégulé, le néolibéralisme connaît plusieurs dimensions et variations⁶⁹. » (Steger & Roy, 2010 : 11) Bien plus qu'un simple paradigme économique, le néolibéralisme est une idéologie : « le système des idées, des représentations qui domine l'esprit d'un homme ou d'un groupe social » (Althusser, 2011 : 293). Une idéologie qui se base sur « “les élites du pouvoir global” – patrons, managers, lobbyistes, journalistes, décideurs politiques, etc. – qui saturent le discours public de toutes leurs “images idéalisées d'un monde consumériste et de libre marché” » (Audier, 2012 : 17). Difficile de trouver meilleure formule qu'« élite du pouvoir global » pour définir Joyce, dont la vérité est qu'elle est bien plus qu'une négociante pour « Wild Pines » : « Wild Pines, c'est vous. Vous n'avez pas d'employeurs. » annonce le personnage principal au bout d'une longue séquence de dialogues difficiles à obtenir.

Joyce est un personnage intelligent, qui a parfaitement conscience des mécanismes qu'engendre l'idéologie néolibérale. Elle évoque ainsi plusieurs fois la « supraculture », que l'on peut identifier comme une culture globale, mondialisée, qui est engendrée par « le pouvoir économique et politique des multinationales et leur capacités d'expansion mondiale » (Steenbergen, 2000) et qui leur donne un pouvoir culturel suffisant pour

⁶⁹ [Traduction de Serge Audier] : « 'Neoliberalism' is a rather broad and general concept referring to an economic model or 'paradigm' that rose to prominence in the 1980s. Built upon the classical liberal ideal of the self-regulating market, neoliberalism comes in several strands and variations. »

définir « la réalité culturelle mondiale » (*ibid.*). Pour Joyce, il n'y a pas alternative face à cela⁷⁰, et que de toute façon, le capital finira par tout absorber, y compris les récits alternatifs : « Mais les capitaux ont la capacité de faire converger toutes les critiques vers eux. Même ceux qui voudraient *critiquer* les capitaux, finissent par le *renforcer*... » (Joyce Messier, *Disco Elysium*). Les formulations qu'utilise Joyce sont très souvent dénuées d'empathie, toujours factuelles, ce qui en fait un personnage assez détaché, froid, ce qui est plusieurs fois retranscrit dans des descriptions physiques⁷¹, quand elle n'est pas d'une violence assez profonde, notamment quand elle évoque la situation de Révachol : « Nous avons l'obligation de défendre notre souveraineté. Nous aurions dû brûler toute l'isola plutôt que de la leur laisser. » C'est ici que nous allons alors évoquer la ressemblance de son portrait avec une figure politique emblématique de la première vague du néolibéralisme (Audier, 2012 : 18) des années 80 : Margaret Thatcher.



Figure 15 & 16 : comparaison entre une photo de Margaret Thatcher et du portrait de Joyce Messier.

⁷⁰ « Il n'y a pas de refuge contre la supraculture. », « Je vous assure que c'était un phénomène tout à fait supraculturel. Omniprésent. Absolument obligatoire. » (Joyce Messier, *Disco Elysium*)

⁷¹ « Elle se rend compte que ses petits poings froids sont serrés. Elle les desserre » (Sang Froid, *Disco Elysium*)

Or, ce genre de référence est directement à destination du joueur, Margaret Thatcher n'existant pas au sein du monde d'*Elysium*. Il s'agit alors pour les auteurs de mettre en relation un personnage et son texte, ses dialogues avec une figure connue et (relativement) controversée et de les associer. Joyce n'est pas n'importe quel personnage et l'unir à la figure de *la dame de fer*, la fait prendre un tout autre sens : « Mêler personnages historiques et personnages exclusivement construits par la diégèse permet en effet de revendiquer un réalisme supérieur pour le récit concerné. » (Bordas, 2011 : 180) Cependant, c'est justement dans l'association que font les auteurs que naît un sens particulier, une critique, un *discours* : « Ce n'est pas la fiction qui contamine le réel ; c'est le réel qui se laisse de plus en plus saisir comme artificiel et illusoire. » (Besson, 2021: 27) À notre sens, il s'agit là d'un avertissement, qui se base justement sur le *savoir* du lecteur/joueur, ce *savoir* sur lequel se repose justement le dispositif, qui contamine alors l'impression que l'on peut avoir du personnage.

En ce qui concerne Evrart Claire, « chef de la petite opération locale » du « Syndicat des Débardeurs », il est un miroir déformant de Joyce, il est également l'un des moteurs du récit (en gérant le syndicat et donc la grève) avant que les « Hardies », un groupe de syndicalistes militants, ne cherche à gérer la situation par eux-mêmes. La position idéologique d'Evrart est plus ambiguë que celle de Joyce : s'il se place clairement « à gauche » du spectre politique et que nous savons qu'il se bat pour une société résolument plus égalitaire, ce qui reste la base idéologique du socialisme (Newman, 2005 : 2) tout en assumant qu'il s'oppose féroce­ment aux méthodes qu'emploie « Wild Pine »⁷², les moyens qu'il est prêt à mettre en place pour arriver à ses fins sont troublants. Intimidation, chantage, pot-de-vin, violence... Evrart est prêt à tout pour améliorer le quotidien des *Martinaisiens* : « Harry, ces gens.... Martinaise est ce qu'il y a de plus cher à mes yeux. Tant que je serai là, les habitants n'auront rien à craindre. » Mais son plan est en réalité beaucoup plus ambitieux, il va manipuler le

⁷² « Je pense qu'à ce stade, vous avez compris pour qui travaillait le défunt... pour les méchants. Pour Wild Pines. Il a été envoyé pour nous effrayer. Une autre mesure violente des cols blancs contre les cols bleus. », « L'hiver dernier, de pauvres ouvriers du Terminal E ont eu le malheur de se mettre en grève. La société leur a envoyé *Sediment*, un sous traitant en sécurité. Tout ce que voulaient les ouvriers, c'était avoir la possibilité de porter des chaussures de protection, Harry. » (Evrart Claire, *Disco Elysium*)

personnage principal en lui donnant des informations spécifiques sur son grand projet de rénovation du quartier⁷³ et envoyer un message à Joyce :

Que tout ceci est en réalité une prise de pouvoir, que je veux entrer en guerre ?” Il approuve avec force. "Bon sang j’espère que vous lui avez aussi parlé du trafic de drogue. Ils détestent se salir les mains avec ce genre de choses. (Evrart Claire, Disco Elysium)

Ici, Evrart assume que son projet est révolutionnaire, il ne s’agit plus simplement de rénover naïvement le quartier, mais bien de se battre pour l’autonomie de « Révachol » et donc de « Martinaise ».

Les deux personnages dont il est question s'opposent sur tous les points. Même dans la façon dont ceux-ci s’expriment, Joyce s'efforce de garder un calme et un détachement à toute épreuve, quand Evrart n'hésite pas à gesticuler, ou taper du poing sur son bureau par exemple. Là où Evrart n'hésite pas à parler de violence physique, Joyce quant à elle, n'hésite pas à évoquer la loi pour illustrer ses propos. Leurs *rôles thématiques* cependant, correspondent. Ils sont tous deux à la tête d’une faction, d’un groupe idéologique prêt à tout pour arriver à leur fin : la corruption, la violence et le mensonge font partie de leurs outils communs à tous les deux. Les deux personnages croient profondément au bien-fondé de leurs actions, parce que leur *psychologie* : « le lien du personnage au pouvoir, au savoir, au vouloir et au devoir qui donne l’illusion d’une “vie intérieure”. » (Jouve, 2020 : 111) se base sur un système de valeurs très antérieures aux événements du jeu, sur lequel ils ont basés leurs vies. Difficile d’être un chef d’un syndicat ouvrier si on ne partage pas des valeurs dites « de gauche » comme la solidarité ou la tolérance... Les valeurs sont :

des propriétés des choses et des états de choses auxquels nous nous soucions et que nous nous efforçons d'atteindre. Ils sont similaires aux buts, aux objectifs et aux fins, mais ils possèdent généralement un degré plus élevé de gravité et de permanence, et ils ont tendance à être plus abstraits et généraux [...] Les valeurs peuvent être spécifiques à des individus ou partagées par

⁷³ « Je suis content que ça vous intéresse, Harry. Le syndicat va construire un centre d’animation jeunesse moderne à Martinaise ! dit-il avec un grand sourire. Ce sera un centre *vertueux*. Les jeunes vont enfin arrêter de se droguer et remonter sur leurs patins à roulettes ! » (Evrart Claire, Disco Elysium)

des groupes, et elles peuvent lier des communautés, des cultures, des religions ou des nations.⁷⁴ (Flanagan, Nissenbaum, 2014)

Tout l'intérêt de fabriquer un portrait psychologique basé sur des valeurs et des idéologies politiques « est de créer un lien effectif entre le personnage et le lecteur : il suscitera, selon les cas, admiration, pitié ou mépris. » (Jouve, 2020 : 112) Si le lecteur/joueur partage les idées et la vision du monde de Joyce, ou la grève et la prise du contrôle du terminal est vu comme un grain de sable dans une machine bien huilée et les revendications considérées comme surréaliste d'un point de vue organisationnel pour l'entreprise, c'est bien sur elle que va se porter son affection.

Cependant, cela serait oublier que « tout récit est porteur de valeurs et d'intentions » (Reuter, 2016). Associer idéologie dominante (*le faire*), Margaret Thatcher (*l'être*) et la « représentante » d'une entreprise dont le monopole est directement issu d'un privilège issu de la monarchie (*l'importance hiérarchique*) pour former un seul et même personnage, qui plus est pour un personnage dont le but affirmé est de s'opposer à son adversaire idéologique forme l'un des axes les plus clairs de tout *Disco Elysium* et forme ainsi une « coordination par opposition » (Jouve, 2016 : 192) : « Elle est fondée sur la confrontation de deux points de vue inconciliables. [...] il devient très vite impossible d'ériger l'une ou l'autre thèse en norme absolue. Le lecteur est ainsi amené à construire son propre point de vue à partir du principe qu'aucune référence n'est universelle » (*ibid.*).

Les deux personnages sont ouvertement des manipulateurs, qui agissent, selon eux, pour le bien de « Martinaise », mais dans les fait, tout ceci se fait au dépend des *martinaisiens*. Jouve (*ibid.* : 196) nous explique que « C'est en repérant dans le schéma actantiel un fort marquage axiologique que le lecteur peut dégager les structures idéologiques du récit. La valeur attribuée par le texte au sujet, à l'objet et aux autres rôles actantiels permet de dégager la vision du monde véhiculée », ici par le jeu. Les *énoncés idéologiques* qu'entretiennent ces deux personnages forment une critique assez claire du pouvoir des dominants, même quand ceux-ci disent agir pour les intérêts des dominés, ce que les personnages font exactement tous les deux. Pris séparément, *le destinataire* pourrait prendre parti, en fonction de son propre

⁷⁴ [Notre traduction] : « *values are properties of things and states of affairs that we care about and strive to attain. They are similar to goals, purposes, and ends, but usually they possess a higher degree of gravitas and permanence, and they tend to be more abstract and general. [...] Values may be specific to individuals or shared by groups, and they may bind communities, cultures, religions, or nations.* »

système de valeur, pour l'un ou pour l'autre, mais le *marquage axiologique* que met en place toute la structure du jeu (qui va pousser ainsi le lecteur/joueur à rencontrer les deux personnages) met en relation les deux discours et fait émerger ainsi leurs vacuités mais aussi leurs violences : « L'ère du capital ne fait que commencer. Je parlerai à mes employeurs en personne. Nous allons amputer et cautériser Martinaise – si vous vous occupez de la situation sur le terrain. » (Joyce Messier, *Disco Elysium*)

Les deux envisagent « Martinaise » sous le signe de la confrontation, d'une bataille qui doit être menée : « Sous des apparences tantôt néo-libérales, tantôt technocratiques, non sans conflits parfois profonds, quelque chose de nouveau se forme et s'établit. il survient une extension et une accentuation (certains diront une aggravation) de la pratique socio-politique mentionnée plus haut : l'espace instrumental, l'emploi habile de cet instrument, la politique de l'espace. » (Lefebvre, 1973 : 278). Cependant, les deux ne le font que sur le principe d'une idéologie urbaine, qui « comme toute idéologie - mais sous couvert d'aspects utopiques, de progrès - ne ferait qu'entretenir et reproduire la domination et les divisions dans l'espace et par l'action sur l'espace. » (Busquet, 2012)

2.2.3. Faire le deuil de la révolution : René et Iosef

Enfin, nous souhaitons nous intéresser à deux personnages que tout oppose encore une fois : René Arnoux, le vieux royaliste jouant à la pétanque et Iosef Lilianovich Dros, le déserteur. Notons d'emblée que les deux ont une importance hiérarchique radicalement différente, l'un est un personnage secondaire, qui va mourir au cours de la partie, tandis que l'autre est la raison même de notre venue à « Martinaise ». Ils partagent tous les deux un point commun fort, ils ont vécu la révolution durant leurs jeunesse, l'un du côté des communistes, l'autre du côté de la monarchie. Les deux ont ainsi des rapports complexes avec l'histoire du quartier et leurs témoignages permettent d'éclairer relativement bien les rapports que peuvent entretenir les auteurs avec les contenus idéologiques.

René est donc un royaliste, un ancien soldat qui s'est battu durant la révolution du côté de la monarchie, il a même été décoré par cette dernière pour un acte de bravoure, en sauvant le roi Fritte alors qu'il était lui-même blessé. On peut le rencontrer directement en sortant du « Whirling in Rags » vêtu d'un vieux uniforme royaliste⁷⁵ et discutant avec son ami, Gaston.



Figure 17 : Dialogue avec René, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

⁷⁵ « L'homme en uniforme se tient bien droit et avec fierté devant vous. » (Disco Elysium)

René est un personnage complètement réactionnaire : raciste⁷⁶, misogyne⁷⁷, qui voue une haine au communiste⁷⁸ et qui glorifie le passé de « Révachol »⁷⁹. Le royalisme, quand bien même il est une notion facile à appréhender, est relativement difficile à définir. La définition du CNRTL : « Qui est adepte de la royauté; qui appartient à un parti politique regroupant les royalistes. » ne permet pas de saisir vraiment la dimension politique de ce terme, qui se propose comme une alternative à la république. Le royalisme est un projet politique dont le point commun de ces nombreuses formes est « le besoin de se référer à un pouvoir incarné ou présenté par une dynastie, investie d'une mission historique, souvent providentielle, de garantie de l'ordre social. » (Chopelin, 2021 : 22) Ici, la notion indissociable de ce projet est celle de l'engagement, qui est au coeur des recherches sur le sujet : « C'est l'étude des modalités de constitution et d'entretien du lien de fidélité d'un individu [...] qui permet la compréhension du phénomène royaliste, en tant que culture politique spécifique. » (*ibid.*)

Cependant, le personnage de René se caractérise bien davantage par son récit royaliste que par son engagement royaliste, notamment à cause de l'absence totale de figure à laquelle il peut se rattacher. Le roi légitime au moment de la révolution a pris peur, s'est enfui et ses descendants ont été exécutés. Le récit dont il peut se faire l'écho est alors purement nostalgique, la monarchie étant complètement absente en tant que force politique au sein de *Disco Elysium*, il est justement intéressant de noter que le jeu ne s'embarrasse pas de considération idéologique spécifique au royalisme. En effet, dans la quête liée au fascisme, « Tourner la roue du temps dans le sens inverse », le but est explicitement, en tant que « garde du roi » est de « sauver la suzeraineté ». Pour les auteurs du jeu, le lien entre royalisme et fascisme ne fait aucun doute, l'un se nourrissant des valeurs de l'autre, car ce sont bien les valeurs de René qui ici font le lien avec le fascisme, dont la première caractéristique, selon Umberto Eco (1997), est justement *le culte de la tradition*, « typique de la pensée contre-révolutionnaire ». Or, le royalisme dans l'une de ses formes se veut justement contre-révolutionnaire, notamment celle qui a défendu la monarchie durant la

⁷⁶ « Ouais grogne-t-il. Ne vous méprenez pas monsieur l'agent. Je déteste ces chiens d'étrangers. Mais l'ennemi de mon ennemi... Vous connaissez la suite. C'est un moindre mal. » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

⁷⁷ « L'égalité des genres est une idée *moderne*, certes très noble mais dans la vraie vie, les rôles prédominent. Bref, je n'ai plus envie de palabrer là-dessus. » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

⁷⁸ « Cocos, communistes, socialistes, anarchistes – appelez-les comme vous voulez. Ils se choisissent un nom pour se donner de l'importance. » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

⁷⁹ « Ah, oui, le roi Philippe III sur son fidèle destrier - un rappel de la grandeur passé de Révachol... » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

Révolution française (Chopelin, 2021), ce qui fait évidemment écho à l'histoire du personnage qui nous intéresse.

René est l'un des visages du fascisme dans *Disco Elysium*, une idéologie qui est dépeinte par le *marketing* du jeu comme ceci :

C'est la plus mauvaise de toutes les idéologies, donc personne n'admet qu'il est fasciste. Ce sont plutôt des « traditionalistes ». Ou "nationalistes", un terme qui les met vraiment en colère si vous les associez au fascisme. (Personne ne veut salir sa marque.) Le point de départ est, bien sûr, cette jolie fille qui ne voulait pas coucher avec vous. Les autres idéologies n'expliquent pas pourquoi cela s'est produit. Le fascisme oui. Parce que les cocos ont poussé le roi sous un tramway et maintenant, plus rien au monde n'est sacré ou beau. Pendant votre séjour à Revachol, de nombreuses femmes vous diront non, alors, naturellement, la plupart des gens choisiront celle-ci. Je veux dire, qui ne veut pas de l'achievement "Traditionaliste jusqu'au bout des ongles" sur Steam ? De plus, cela se mélange très bien avec l'alcoolisme.⁸⁰

On voit donc très bien qu'il n'y a aucune retenue de la part des développeurs d'enjoliver d'une quelconque façon cette idéologie (nous y reviendrons) : les représentants au sein du jeu sont pour la plupart des caricatures ridicules (l'un des personnages liés à la quête précédemment citée est appelé par le jeu « camionneur raciste »). Même René, dans son rapport à la monarchie, semble totalement désuet, dans un premier temps aux vues des forces politiques majeures à Révachol, mais également dans sa propre histoire. René n'a en effet jamais admis que le roi George a préféré fuir plutôt que d'affronter les communistes : « Son raisonnement laisse deviner qu'il a le sentiment d'avoir été lui-même dupé. On dirait bien que ce Guillaume l'a abandonné, mais qu'il refuse de l'admettre. » (Art Dramatique, *Disco Elysium*) et il se cache derrière la prétendue « propagande de communard ! » (René Arnoux, *Disco Elysium*) plutôt que de voir la vérité en face qui rappelle alors les réactions des insurgés vendéens lors de la révolution : « La déception, vécue comme une trahison personnelle, est un moteur politique puissant en faveur [...] de l'intransigeance, celle du "vive

⁸⁰ [Notre traduction] : « *This is the baddest of all the ideologies, so no one admits they're a fascist. Rather, they're "traditionalists". Or "nationalists", a term they get really angry if you associate with fascism. (No one wants leprosy on their brand.) The emotional draw here is, of course, that pretty girl who didn't want to sleep with you. The other ideologies don't explain why that happened. Fascism does. Because the commies pushed the king under a street car and now nothing in the world is holy or beautiful. During your stay in Revachol plenty of women will tell you no, so, naturally, most people will pick this one. I mean, who doesn't want "absolutely giant fascist" in their Steam achievements? Also, it goes really well with alcoholism.* » in *Disco Elysium - The Final Cut - The Political Alignment System - Steam News*. (2019, 13 novembre). Steam. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>

le roi quand même !” des ultras » (Chopelin, 2021). L'échec de la monarchie face au communisme l'a, non seulement brisé⁸¹, mais l'a enfermé dans son système de valeur : « Rien ni personne ne pourra changer la mentalité de cet homme - il est aussi rigide qu'à l'époque, engoncé dans cet antique uniforme, devenu un symbole pour lui. » (Volonté, *Disco Elysium*)

Le personnage de Iosef Lilianovich Dros souffre d'un mal similaire. Appelé « Le déserteur » par le jeu, il est au coeur de l'histoire de *Disco Elysium* : il est le véritable coupable derrière le meurtre de Ellis Kortenaer, que les « Hardies » ont camouflés en lynchage afin de protéger Klassje, qui était présente au moment du crime. Si René est prisonnier du souvenir de la monarchie, Iosef est lui prisonnier du souvenir de la répression envers les communistes. Ce dernier s'est engagé dans le « Parti communiste de l'Insulide » quelques années après la proclamation de la « Commune de Révachol », il avait à peine 15 ans. Qualifier Iosef de simple « communiste » ne permettrait pas de prendre en compte à quel point cette idéologie est désormais l'unique raison de son existence : depuis près de 43 ans, il vit seul sur la « forteresse de la mer » dans le but de continuer sa lutte⁸², celle de la lutte de la classe, une guerre qui pour lui, n'est toujours pas terminée⁸³.

Son éducation politique (qui est une formation militante, quasi dogmatique) fait de lui le personnage le plus extrême possible de tout le jeu, sans comparaison possible. Et si Evrart annonce qu'il serait prêt à tuer pour protéger le syndicat, c'est une étape qu'a franchi Iosef depuis des années, se salissant les mains justement pour les frères Claire, abattant Tiphaine Holly, la dernière représentante du syndicat avant l'alternance de ces derniers. Mais ces derniers l'ayant déçu idéologiquement, il refuse désormais de travailler pour eux⁸⁴. La différence entre ces personnages et Iosef est d'ailleurs revendiquée par ce dernier⁸⁵, mais est également marquée par l'utilisation d'un sociolecte bien précis. Un sociolecte peut être défini comme étant « le langage d'un groupe social » (Jouve, 2020 : 176) via l'utilisation d'un « vocabulaire [...] de références bien précises » (Bordas, 2011 : 72). Or, le vocabulaire utilisé par le personnage évoque clairement un sociolecte marxiste : « lutte des classes »,

⁸¹ « Cet *échec royal* lui pèse beaucoup » (*Disco Elysium*)

⁸² « Comme j'étais toujours armé et *formé idéologiquement*, j'ai réfléchi à ce qu'il s'était passé et décidé de poursuivre ma lutte de partisan. » (*Le déserteur, Disco Elysium*)

⁸³ « La guerre n'est jamais finie. » Il secoue la tête et sourit de toutes ses dents gâtées. « La lutte des classes n'est jamais finie. » (*Le déserteur, Disco Elysium*)

⁸⁴ « Encore une déception sans nom [...] les syndicats sont l'ennemi du prolétariat. Ils endorment son esprit de révolte. » (*Le déserteur, Disco Elysium*)

⁸⁵ « Rien n'a changé. Toujours la même *matière première*, la même *hégémonie*. Aucune révolte. Des mots, c'est tout... Le syndicat n'a rien fait. Aucune réaction. » (*Le déserteur, Disco Elysium*)

« prolétariat », « bourgeois », « matérialisme historique », « communisme scientifique », etc. Mais dans le monde d'*Elysium*, le grand initiateur de l'idéologie communiste est « Krav Mazov », qui est une espèce de mélange entre Karl Marx (pour le nom et la ressemblance physique⁸⁶) et Lénine (notamment dans le rôle que le personnage fictif a joué dans la révolution, qui évoque très clairement celui de Lénine dans la Révolution russe de 1917). Iosef n'est d'ailleurs pas le seul à l'utiliser, c'est le cas aussi d'Esteban, un étudiant communiste, un personnage qui s'inscrit dans la quête liée à cette idéologie. Mais ce n'est justement pas le cas d'Evrart. L'utilisation de ce sociolecte, s'appuyant « sur des distinctions et des oppositions structurant une vision du monde » (Jouve, 2020 : 177), permet alors d'illustrer la radicalité du discours de Iosef, et, sans surprise, il l'est sans commune mesure avec ceux des autres personnages. On retiendra quelques exemples comme : « La classe ouvrière s'est trahie elle-même et a trahi l'humanité toute entière... », « Toute la puissance du grand capital international déployé : la cupidité et l'horreur du monde se sont abattues sur Révachol. » ou alors cette phrase, l'une des plus marquantes de l'œuvre : « Que les bourgeois sont pas humains. »

La rencontre avec Iosef se fait dans la dernière zone du jeu, « la forteresse de la mer » et fait office de conclusion, qui « fonctionne comme clé de lecture et éclaire par rétroaction l'ensemble du récit. » (Jouve, 2020 : 81). C'est en effet là que l'enquête va se terminer, le personnage principal trouvant le coupable, l'arme du crime, ainsi que le mobile. Notons qu'il s'agit ici de la conclusion à un niveau *événementiel*, « où se joue la clôture dramatique » et non *thématique*, car on trouve une toute dernière séquence qui fait office de récapitulatif et qui offre au joueur une vision globale de ses choix. D'ailleurs, il est intéressant de noter que la *fin* du jeu est annoncée avec une séquence non interactive, une cinématique (l'une des seules du jeu). Cette séquence de quelques minutes est une véritable anomalie, elle offre un moment sans dialogue, ni voix, accompagnée simplement d'un morceau de *Sea Power*, le groupe faisant la bande originale du jeu, *Burn, Baby, Burn*⁸⁷, une chanson évoquant un profond désir de liberté. Cette séquence participe à gérer le rythme du récit : « elles [les cinématiques] y introduisent des périodes d'inactions qui constituent bien souvent, pour le joueur, des moments de repos (d'autant plus qu'elles précèdent ou suivent généralement des phases de forte tension ludique) » (Barnabé, 2018 : 32). Or, cette cinématique se joue dans l'après « Tribunal Mercenaire », la scène de la confrontation entre les « Hardies » et les

⁸⁶ On peut apercevoir un buste de Mazov dans le jeu et la ressemblance avec Marx ne fait aucun doute.

⁸⁷ Ajoutons que *Burn, Baby, Burn* est en réalité un remix de *Want to be free*, un autre morceau du groupe.

mercenaires embauchés par « Wild Pines », ces derniers voulant venger la mort de leur capitaine.



Figure 18 : Extrait de la cinématique, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).

En littérature, la fin est annoncée avec « une série de signes » reconnaissables par le lecteur (Jouve, 2020 : 81). En l'occurrence dans *Disco Elysium*, cette cinématique fait tout autant partie d'une série de signes spécifiques, annonçant la fin prochaine du jeu. On retrouve ainsi des dialogues conseillant de se préparer, sous-entendant qu'aucun retour en arrière ne sera possible : « Es-tu sûr de vouloir partir tout de suite ? » (Inland Empire, Disco Elysium), « As-tu fait toutes les préparations nécessaires ? Es-tu à jour ? » (Savoir Faire, Disco Elysium) et « Souviens-toi de ce que t'a dit la releveuse de filets. Tu ne pourras pas faire plusieurs allers-retours sur cet engin. » (Logique, Disco Elysium) Ce genre de dialogues ou d'actions sont relativement courants dans le monde du jeu vidéo, il s'agit de manifester au joueur l'idée que sa décision prochaine va suffisamment affecter le monde ou le récit pour briser un *statu quo* : *Elden Ring* et sa « flamme des Géants », enfouissant la capitale sous les cendres de « l'Arbre Monde » ou encore l'attaque finale de l'humanité contre les « Moissonneurs » de *Mass Effect 3* ne sont que des exemples parmi tant d'autres. La liberté offerte jusque-là par les titres se retrouve réduite, souvent par une exploration qui se limite à un espace précis. Plus généralement, c'est un moment de bascule entre les deux structures narratives théorisées par Arsenault, le récit vidéoludique, « le résultat de la suite d'actions réalisées par le joueur lors d'une partie, de ses choix de parcours » (Barnabé, 2018 :

11) se trouve relayé au second plan, le récit enchâssé, « déjà écrit par les concepteurs et qui ne peut être influencé par le joueur qu'indirectement » (*ibid.*) reprenant une place plus importante. Notons d'ailleurs que dans le cas de *Disco Elysium*, ce changement fut perçu assez négativement par les critiques, que nous illustrons avec celle de Jason Schreier :

L'acte final vous guide d'une manière déconcertante par rapport à la pure liberté du reste du jeu, et certains de vos choix ne semblent pas avoir autant d'importance qu'ils le devraient dans le schéma plus large des choses.⁸⁸

En termes de structure, il est en effet assez révélateur que la zone finale du jeu soit beaucoup plus linéaire que le reste du jeu : on arrive sur l'île, on trouve un moyen d'allumer un générateur puis on rencontre Iosef (puis le « phasmidé insulindien ») avant de retourner à « Martinaise » pour la dernière scène. Schreier évoque aussi ici la résolution de l'enquête, qui ira à son terme quoiqu'il arrive et qui se terminera toujours par l'arrestation de Iosef. Il n'y a aucune variante possible selon les choix effectués par le joueur ou selon l'alignement du personnage.

La radicalité des deux personnages s'explique par la violence qu'ils ont vécue durant la révolution. Iosef et René ont ainsi vu tout ce en quoi ils croyaient s'effondrer et vivent depuis complètement bloqués, voire même, nous osons le dire, traumatisés par les événements. Il nous semble alors que ces deux personnages ne sont pas mis au même statut que Joyce et Evrart, qui chacun à leur façon, profite de la situation de « Martinaise » et manipule le personnage principal, ce qui n'est pas le cas de René et Iosef. Ici, leurs « axes préférentiels » diffèrent, notamment car ils n'ont pas d'importance au sein du quartier en dehors de leurs relations. L'acte de Iosef, même s'il est à la base de l'intrigue, s'explique par un mélange de jalousie et de frustration exacerbées par son exposition à la créature de l'île et n'est pas un acte politique fort⁸⁹ au service de l'un des deux camps. Si les deux personnages sont présentés de façon antipathique (car ils ne sont que ressentiments et idéologies), ils sont construits de façon à se dévoiler au fur et à mesure via des lancers de dés. Or, le « savoir sur le personnage » (Jouve, 2020 : 122), qui utilise la mécanique de « plus on en sait sur un être,

⁸⁸ [Notre traduction] : « The final act railroads you in a way that's disconcerting compared to the pure freedom of the rest of the game, and some of your choices don't appear to matter quite as much as they should in the broader scheme of things. » in Schreier, J. (2019, 8 novembre). *Disco Elysium : The Kotaku Review*. Kotaku. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://kotaku.com/disco-elysium-the-kotaku-review-1839723176>

⁸⁹ « Les voir baiser comme ça... [...] ça me plaisait pas. » (Le déserteur, *Disco Elysium*)

plus on se sent concerné par ce qui lui arrive. » (*ibid.*) permet de créer de la sympathie, au-delà même du système de valeur du lecteur/joueur : « Les règles du jeu romanesque invitent le lecteur à renoncer momentanément à ses propres valeurs pour se soumettre à celles du texte. » (*ibid.*) On retrouve en effet beaucoup de témoignages de joueurs (re)jouant au jeu afin d'essayer les autres alignements idéologiques, complètement opposés à la leur⁹⁰. C'est donc avec cette démarche de *code affectif* que *Disco Elysium* arrive à créer de la sympathie avec ces deux personnages, à priori antipathiques, car les lecteurs/joueurs les saisissent « de l'intérieur » (Reuter, 136). Cependant, il est très intéressant de noter que ce saisissement est relativement dépendant des caractéristiques du personnage principal et donc des choix des joueurs, tout le long de la partie.

En effet, comment pleinement comprendre le ressentiment si profond de Iosef sans ces nombreux lancers de dés passifs liés à la caractéristique « Empathie »⁹¹ ? Ou comment saisir toute l'histoire de René sans ce lancer de dés « Légendaire » liés à « Sang-froid », permettant d'en apprendre davantage sur son rapport à la monarchie ou encore, cette discussion entre plusieurs des caractéristiques (Volonté, Empathie, Douleur Transcendée, Inland Empire et Composure) à laquelle le joueur peut assister seulement durant la quête fasciste, révélant une homosexualité refoulée à l'issue d'un jet de dés « impossible »⁹² ? L'équilibrage du jeu permet de créer des moments de révélations, récompensant l'investissement du joueur dans telle ou telle caractéristique, en l'occurrence le jet de dés sur l'homosexualité de René est un lancer actif rouge, le joueur qui le rate n'aura donc simplement pas accès à cette information de toute sa partie. Ainsi, le système de caractéristiques de *Disco Elysium*, avec le profil que l'on construit dès le lancement d'une nouvelle partie et que le joueur fait évoluer tout le long, permet d'influencer le savoir que ce dernier possède sur un personnage. Ce savoir n'est donc

⁹⁰ *Build for most different second playthrough.* (2019, 10 décembre). Reddit. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/e8ovnr/build_for_most_different_second_playthrough/literally_everyone's_second_playthrough. (2022, 14 avril). Reddit. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse

https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/u3cfac/literally_everyones_second_playthrough/Second_Playthrough. (2023, 26 mai). Reddit. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/13s4lh/second_playthrough/

⁹¹ « Comment ont-ils fait pour tourner la page ? Ils devraient être anéantis. » (Empathie, *Disco Elysium*)
« Il ne veut pas que les gens tournent la page : qu'ils oublient, qu'ils boivent, qu'ils rient... » (Empathie, *Disco Elysium*)

« Il se reconnaissait en lui. La même haine les unissait. » (Empathie, *Disco Elysium*)

⁹² « Il y a de la tendresse dans les yeux du carabinier. Une tendresse lovée dans la douleur ou dans une plus infinie morosité. » (Douleur Transcendée, *Disco Elysium*)

« Pire encore, un amour avorté et étouffé, écrasé sous le talon de sa botte bien cirée. » (Douleur Transcendée, *Disco Elysium*)

plus seulement dépendant du bon vouloir du narrateur, mais de la « négociation éthique » (Maietti, 2008 : 101) que le joueur effectue avec le système de valeur du jeu (qui construit ainsi un personnage davantage sensible ou physiquement avantage) et également, du hasard, qui possède en bout de course, le dernier mot.

Ces deux personnages sont torturés par leurs souvenirs, qu'ils n'arrivent pas à oublier et surtout, qu'ils ne pardonnent pas aux autres d'oublier. La plupart des *Martinaisiens* sont passés à l'après-révolution, que la plupart n'ont même pas connue et cherchent à vivre du mieux qu'ils peuvent. Iosef et René sont des figures fantomatiques⁹³ : ce n'est pas anodin si l'un meurt avant la fin du jeu et si l'autre se révèle être maintenu en vie par la créature de l'île. Derrida (1996) caractérise le spectre comme ceci : « Un spectre, c'est à la fois visible et invisible, à la fois phénoménal et non phénoménal : une trace qui marque d'avance le présent de son absence. » Les deux personnages illustrent à leurs façons un certain rapport au passé de « Martinaise », qu'ils se refusent à oublier : « Si on oublie cette époque, c'est comme si les erreurs n'avaient servi à rien. Comme si ces gens étaient morts pour rien. » (René Arnoux, *Disco Elysium*), « Je m'y suis jamais fait. J'ai des brèches dans le cerveau. Les années perdues. La douleur accumulée. Une décennie de... » (*Le déserteur*, *Disco Elysium*). Les deux représentent une mémoire de « Révachol », une mémoire qui disparaît, jour après jour, y compris d'eux-mêmes⁹⁴, mais qui reste pourtant omniprésente, que ce soit en eux ou bien dans leur environnement : l'un vit sur une ancienne base fortifiée qui fut ravagée par la Coalition et l'autre passe ses journées à jouer à pétanque dans un cratère d'obus. Les deux personnages incarnent l'idée « d'un deuil impossible, le deuil de l'Histoire elle-même » (Rongier, 2016 : 72), une idée justement portée par Derrida dans *Spectres de Marx*.

Cependant, si les deux incarnent une forme de *mémoire idéologique* de « Martinaise » et qu'ils construisent un rapport similaire avec le lecteur/joueur, c'est bien cette idéologie qui les distingue autant qu'elle les rapproche : « Empathie » nous dit justement à propos de Iosef et

⁹³ Voilà un homme avec un passé chargé, mais un présent bien vide. Et pratiquement sans aucun futur. (*Inland Empire*, *Disco Elysium*)

"L'homme ne répond pas. Il continue de regarder les yeux vitreux et exorbités, sa bouche édentée tremblotante. (*Le déserteur*, *Disco Elysium*)

⁹⁴ « Le suzerain c'est le roi. Est-ce que les gens ont déjà oublié ? » Il opine lentement et se parle à lui-même « Ils ont déjà oublié. » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

« Bientôt, ils oublieront tout. Lui aussi... Alors il choisit la colère, plutôt que la mélancolie. » (René Arnoux, *Disco Elysium*)

de René que « La même haine les unissait. » Les deux personnages sont liés par ces idéologies qui les emprisonnent depuis des dizaines d'années, ils n'ont connu l'un et l'autre que cela, ayant commencé leurs « formations idéologiques » très tôt et s'engageant dans le conflit dans la foulée. Ce n'est pas tant ce qu'ils disent de leurs idéologies qui est important, que ce dont on peut voir ce qu'elle a fait d'eux. Iosef, avec qui on peut en discuter plus longuement qu'avec René, paraît complètement désuet, alors même qu'il est profondément révolutionnaire. Les auteurs se montrent assez sévères avec le bilan de la première vague de Révolution communiste, alors même qu'ils construisent tout un fantasme sur « Le Retour » et de la prochaine vague qui arrive.

2.3. Discours & distance : le rôle de la fiction

Les personnages que nous avons analysés et que nous avons mis en relation les uns aux autres ne forment pas un seul et même discours, ces derniers sont mélangés. Ils peuvent être « sociaux et littéraires, hétérogènes et contradictoires. » (Reuter, 2016 : 152) Si Reuter nous parle ici de roman, nous voyons un lien fort dans la division qu'il réalise entre la forme « monologique » et « dialogique » des oeuvres, c'est cette dernière qui met en scène « la multiplicité des voix, le dialogue incessant entre les discours et les textes. » (*ibid.*), ce qui fait écho avec la proposition de *Disco Elysium*. Ses personnages sont des interfaces « entre l'oeuvre et son public » (Bordas, 2011 : 188), ce n'est d'ailleurs pas anodin si les quêtes idéologiques sont justement liées à des personnages bien précis, avec qui il faudra discuter pour la faire avancer : ils ne sont désormais plus seulement moteurs du récit, mais bien de la structure du jeu. La diversité des points de vue que met en scène le titre, correspond donc à une double volonté : celle d'inscrire l'univers du jeu dans un contexte « réaliste » et « moderne » afin d'y créer un attachement, mais également de se servir de ces personnages et des représentations afin de nourrir le discours que porte le jeu sur notre monde.

Disco Elysium a-t-il une dimension politique ? Nous pouvons affirmer alors que oui. Ce que nous pouvons noter suite à nos analyses, c'est que ces personnages sont suffisamment marqués idéologiquement pour être des repères. En quelques phrases, le lecteur/joueur peut ainsi se positionner (et positionner le personnage principal) par rapport à cela. À notre sens, cela résonne avec une déclaration des développeurs : « *Disco Elysium* est, à bien des égards, un test de personnalité. Il y a toujours de petits nombres en arrière-plan, qui comptent tout ce que vous dites⁹⁵ » (The Political Alignment System, 2019). Sa dimension politique n'est alors pas seulement limitée à sa dimension *littéraire* : son environnement ainsi que ses réponses ludiques à des choix possibles par les joueurs engagent un discours de la part des développeurs et des auteurs. Cependant, on peut relever une tension entre les effets des choix du joueur sur le récit et sur la structure du jeu. Comme expliqué, devenir fasciste va, soit rendre le jeu plus difficile, soit faire se résoudre le joueur à ne pas sélectionner les réponses correspondant à l'idéologie (ce qui en retire une grande partie de l'intérêt). Mais, le récit en lui-même ne va en rien s'adapter, les conséquences sont restreintes à la quête en question. Et

⁹⁵ [Notre traduction] : « *Disco Elysium is, in many ways, a personality test. There are always little integers in the background, counting everything you say.* »

si nous avons pris l'exemple du fascisme, c'est le cas pour les 3 autres idéologies. Il s'agit ici d'un choix assumé de l'équipe derrière *Disco Elysium*, qui se concentre bien davantage sur le changement de perception que cela construit chez le personnage : « c'est parce que nous prenons très au sérieux la politique de nos jeux [...] qu'à un moment donné, vous ne pouvez avoir qu'une certaine influence sur les circonstances matérielles du monde dans lequel vous vivez. Mais ce sur quoi vous avez un contrôle très profond, c'est ce que ce monde représente pour vous.⁹⁶ »

Cependant, cette tension illustre toute la problématique à laquelle doit faire face une œuvre avec une dimension ludique qui se construit comme critique : celle liée à la distance ludique tel que l'a théorisé Henriot (1989 : 256) : « le joueur vit sur deux plans. Il fait ce qu'il fait et en même temps il joue. Il joue en faisant ce qu'il fait. Son jeu tient à la distance qu'il met et qu'il s'efforce de maintenir entre ce qu'il fait et ce qu'il fait en faisant ce qu'il fait. ». En effet, le joueur croit ainsi au jeu, à ce qu'il s'y déroule : en l'occurrence, tout ce que nous avons pu souligner comme technique afin de faire vivre le monde secondaire ainsi que ses personnages. Mais le joueur n'oublie pour autant pas qu'il s'agit d'un jeu « car sinon, il ne joue plus » (Di Filippo, Schmoll, 2013 : 70). C'est justement cette distance qui, pour Henriot (1989 : 260) définit la notion même de jeu et ses frontières : « par cette constante mise à distance, le jeu représente, tout au long de son développement, une patiente entreprise d'auto-démystification ». Cette démystification « porte sur l'acte de jouer, sur l'univers au sein duquel il prend place et par conséquent sur les représentations qu'il contient » (Di Filippo, Schmoll, 2013 : 71). Dans le cas de *Disco Elysium*, c'est bien les représentations idéologiques (aussi bien dans la structure ludique que dans les textes) que le joueur-lecteur *démystifie* : le communisme, le fascisme, le moralisme et l'ultralibéralisme sont complètement désacralisés. Le jeu propose ainsi au joueur de rejoindre telle ou telle idéologie seulement après quelques choix de dialogues (et dont les choix des réponses n'engagent à rien, on peut sans problème choisir une réponse libérale après une réponse communiste) et leurs positionnements sont caricaturés : « Dios mío ! (Faire un signe de croix.) UNE LIBÉRALE ! » peut ainsi faire notre personnage en rencontrant Joyce Messier et ce n'est qu'un exemple parmi tant d'autres. Les idéologies perdent alors de leurs valeurs symboliques : « leur

⁹⁶ [Notre traduction] : « *And for us that's because we take the politics of our games very seriously [...] that at any given point you can only have so much agency over the material circumstance of the world you live in. But what you do have very profound control over is what that world represents to you.* » in Graft, K. (2021, 22 octobre). *Player agency, politics, and narrative design in Disco Elysium*. Game Developer. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-politics-and-narrative-design-in-disco-elysium->

fictionnalisation permet de les recycler en support de satisfaction esthétique, et donc de continuer à en tirer un profit en termes cognitifs et affectifs. » (Schaeffer, 1999 : 151). Se revendiquer d'une idéologie dans *Disco Elysium* n'engage à rien en dehors du jeu et les nombreux joueurs à avoir ainsi fait une seconde partie dans le but d'expérimenter une nouvelle idéologie, le font dans une logique de « procuration » (Goffman, 1974). Le joueur utilise les possibilités offertes par le jeu afin d'incarner des positions extrêmes et caricaturales : « les lieux de l'action permettent de confronter les joueurs à des situations qu'ils ne rencontrent pas dans la vie quotidienne. » (Di Filippo, Schmoll, 2013 : 72). Ici, le but est ainsi de faire « l'expérience des possibles idéologiques » (Defernez, 2022 : 84).

Disco Elysium pose un constat amer du rôle qu'ont eu les idéologies et la politique dans la construction d'un environnement comme celui de « Martinaise »: même la force politique dominante a ni plus ni moins décidé d'abandonner le lieu à son sort. Les autres se battent ainsi pour se l'approprier, en refusant de voir la véritable situation du quartier et en faisant toujours les mêmes promesses, celle d'une vie meilleure pour tous. C'est bien la critique de cet aspect cyclique, de cet échange permanent qui ne provoque ainsi que précarité et ressentiment que l'on peut faire émerger de l'ensemble des discours que nous avons étudiés au fil de cette recherche. *Disco Elysium* n'est donc pas un jeu neutre et arrive une dimension critique, pour ne pas dire engagée : « dans une littérature “d'idées”, engagée ou didactique, le récit n'est là que pour illustrer, “faire passer” ce matériau notionnel. » (Reuter, 2016 : 128). Cependant, est-ce le cas de *Disco Elysium* ? Si seule une analyse de réception pourrait répondre correctement à cette question, nous pouvons apporter quelques éléments afin d'amorcer cette discussion :

pour qui défendrait par exemple un imaginaire politisé, en prise directe sur les luttes du présent, encore faut-il trouver la bonne distance, car trop de proximité au réel s'avère contre-productif pour le message même qu'il s'agit de transmettre, qui doit préserver sa souplesse et sa désirabilité (Besson, 2021 : 65).

Il est intéressant qu'Anne Besson utilise également le terme « distance » que l'on rapproche alors à une idée similaire à celle d'Henriot, à savoir que le lecteur/joueur sait que le jeu possède un discours, un système de valeur, une vision du monde, mais il ne faut pas ce que ce discours soit trop présent et englobent ainsi la structure de jeu : « Dystopie oui, pamphlet non. » (*ibid.*). Si des discours politiques peuvent être véhiculés, comme dans l'exemple de la

saga *Call of Duty : Modern Warfare* (Activision) et de sa « masculinité militarisé » liant violence, valeurs guerrières et « préjugés sexistes du médium » (Kline, Dyer-Witthof, De Peuter, 2003 : 256), comme l'a ainsi analysé Rémi Cayatte ou encore *GTA IV* (Rockstar Games, 2004) et le travail d'Olivier Mauco, ces discours ne sont pas des moteurs primordiaux dans les dispositifs des jeux. On assiste alors à une dépolitisation de ces discours politiques afin de réussir à les intégrer dans les dispositifs ludiques, car « les oeuvres culturelles explicitement engagées courent le risque, dans nos démocraties occidentales, de se voir associés à de la “propagande”, rappelant l'instrumentalisation des récits et des médias par des régimes totalitaires ou dictatoriaux » (Besson, 2021 : 68). Ainsi, il n'est pas rare de voir fleurir sur les réseaux de discussion la place qu'occupe les discours politique dans *Disco Elysium* : « Disco Elysium Is Not Politically In Favor Of Any Ideology⁹⁷ », « Disco Elysium a-t-il une " l'orientation politique " ?⁹⁸ » prouvant ainsi que cette discussion est en réalité au cœur de la proposition.

Les fictions de l'imaginaire visant le public 13-30 ans peuvent éveiller une culture ou une conscience politiques (certes minimales, mais qui ne sont guère transmises par ailleurs) mais elles visent avant tout une transmission de valeur - on se retrouvera souvent dans notre réflexion à ce carrefour du politique et de l'éthique, avec le soupçon inquiet que la seconde ne risque de se substituer au premier (ibid. : 79)

La valeur de *Disco Elysium* réside à notre sens dans cette simple idée et dans ce qu'Helen Hindpere, la directrice d'écriture de la version *Final Cut* de *Disco Elysium* a pu ainsi dire sur la scène des *Games Award* : « nous aimerions remercier les personnes qui sont venues avant nous [...] et Marx et Engels pour nous avoir fourni une éducation politique⁹⁹ ». Le jeu cherche avant tout à transmettre la vision du collectif *ZA/UM* et des nombreux auteurs qui ont collaborés afin d'aboutir au *Disco Elysium* que nous connaissons. Une vision, ouvertement politique et qui cherche à construire tout un univers idéologique, qui se veut complexe, dense et multiple.

⁹⁷ « *Disco Elysium Is Not Politically In Favor Of Any Ideology* » (2021, 26 mars). Reddit. Consulté le 30 mai 2023 à l'adresse https://www.reddit.com/r/DiscoElysium/comments/mdl4lz/disco_elysium_is_not_politically_in_favor_of_any/

⁹⁸ « Disco Elysium a-t-il une " l'orientation politique " ? » (2021, 2 avril). jeuxvidéo.com. Consulté le 30 mai 2023 à l'adresse <https://www.jeuxvideo.com/forums/42-36-66129265-1-0-1-0-disco-elysium-a-t-il-une-l-orientation-politique.htm>

⁹⁹ Cette phrase est alors prononcée sur la scène des *Games Award*, cérémonie américaine qui récompense les meilleurs jeux de chaque année.

Conclusion

A travers cette recherche, nous avons tenté d'apporter quelques éléments méthodologiques concernant l'analyse de discours d'œuvres ludiques. L'un des points sur lequel nous voulions insister était sur l'imbrication, la relation qu'a l'environnement à la production des discours des personnages, qui est très loin d'être anodine. Le but de ce travail était alors de tenir compte du « travail culturel et idéologique » (Cayatte, 2017) que produisent les jeux vidéo et des discours que cela construit, mais en s'intéressant à un objet qui produit un discours que nous considérons comme alternatif. Dans une industrie dont « la tendance des jeux à succès à simuler des cadres économiques qui reflètent les fantasmes les plus dérangeants du capitalisme » (Higgins, 2018), un discours comme celui de *Disco Elysium* résonne d'autant plus, par rapport à lui-même mais également par rapport aux autres : « “toute œuvre forme système. Ouverte sur le monde, elle est en même temps close sur elle-même”. Elle s'offre au lecteur comme “un tout indiscutable, hors duquel il n'y a rien, sinon d'autres œuvres possibles qui, à leur tour, formeront système”. » (Bordas, 2011 : 25)

Dès lors, il serait intéressant d'apporter un regard à la conception de méthodes et d'outils plus divers et englobants pour analyser le contenu des jeux, aussi bien dans leurs dimensions littéraires que ludiques afin de mieux les appréhender. Plus généralement, il s'agirait de s'intéresser plus en détail au lien entre fiction et politique, en prenant ainsi l'angle du discours produit par la fiction mais également par la rencontre entre le dispositif et le récepteur. Il est à notre sens également essentiel de mieux considérer l'importance et le rôle des espaces et des lieux de productions de ces fictions, d'importer les problématiques des *game productions studies* et de les confronter ainsi à la production de discours.

Bibliographie

Sources Primaires

- *CHOOSE YOUR OWN MISADVENTURE – PART 2* (2019, Juillet 23). Disco Elysium. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://discoelysium.com/devblog/2019/07/23/choose-your-own-misadventure-part-2>
- Dimopoulos, K. (2021, 23 avril). *Disco Elysium : designing the city of Revachol* — *Wireframe Magazine*. Wireframe Magazine. Consulté le 30 mai 2023 à l'adresse <https://wireframe.raspberrypi.com/articles/disco-elysium-designing-the-city-of-revachol>
- Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019)
- *Disco Elysium - The Final Cut - The Political Alignment System* - *Steam News*. (2019, 13 novembre). Steam. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://store.steampowered.com/news/app/632470/view/1611654584240395794>
- *Disco Elysium - The Final Cut on*. (2019, 7 octobre). Twitter. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://twitter.com/discoelysium/status/1181260632131325953>
- Zola, É. (1902). *Le roman expérimental*. E. Fasquelle.
- Stanton, R. (2022, Novembre 23). *Disco Elysium's elevator pitch: 'the greatest fantasy setting ever conceived'*. PC GAMER. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://www.pcgamer.com/disco-elysiums-elevator-pitch-the-greatest-fantasy-setting-ever-conceived/>
- Graft, K. (2021, 22 octobre). *Player agency, politics, and narrative design in Disco Elysium*. Game Developer. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://www.gamedeveloper.com/design/player-agency-politics-and-narrative-design-in-disco-elysium>

Sources Secondaires

- Audier, S. (2012). *Néo-libéralisme(s). une archéologie intellectuelle*. Grasset.
- Barnabé, F. (2014). *Narration et jeu vidéo: Pour une exploration des univers fictionnels*. Presses universitaires de Liège.
- Benjamin, W. (2015). *Rue à sens unique*. Éditions Allia.
- Berque, A. (2016). *Écoumène: introduction à l'étude des milieux humains*. Belin
- Besson, A. (2010) Introduction. Extension du domaine du ludique : fiction et imaginaire médiéval. In Abiker, S., Besson, A., & Plet-Nicolas, F. (Eds.), *Le Moyen Âge en jeu*. Presses Universitaires de Bordeaux.
- Besson, A. (2021). *Les pouvoirs de l'enchantement : usages politiques de la fantasy et de la science-fiction*. Editions Vendémiaire.
- Bordas, É. (2011). *L'Analyse littéraire*. Armand Colin.
- Bouchardon, S. (2008). Le récit littéraire interactif: une valeur heuristique. *Communication & langages*, 155(1), 81-97.
- Boutillier, S. & Uzunidis, D. (1999). *La légende de l'entrepreneur : Le capital social, comment vient l'esprit d'entreprise*. Syros.
- Brémond, C. (1973). *Logique du récit*. Ed. du Seuil.
- Busquet, G. (2012). L'espace politique chez Henri Lefebvre: l'idéologie et l'utopie. *Justice spatiale-Spatial justice*
- Carbou, G. (2015). *Les médiations symboliques à l'œuvre dans les débats de société: l'exemple de l'accident nucléaire de Fukushima dans les commentaires d'actualité sur le web* (Doctoral dissertation, Université Toulouse le Mirail-Toulouse II).
- Carayol, M. (2021). Quand l'échec d'un roman aboutit à une réussite vidéoludique. Le cas de *Disco Elysium*. *Romanesques*, 2021(Hors-série), 41-56.
- Cayatte, R. (2016). *Les jeux vidéo américains de l'après 11 septembre 2001: la guerre faite jeu, nouveau terrain de propagande idéologique?* (Doctoral dissertation, Université de Lorraine).
- Charandeau, Patrick. Analyse du discours et communication. L'un dans l'autre ou l'autre dans l'un?. *Semen. Revue de sémio-linguistique des textes et discours*, 2007, no 23.

- Chopelin, P. (2021). Royalismes et royalistes dans la France révolutionnaire. *Annales historiques de la Révolution française*, 403, 3-28.
- Costes, L. (2010). Le Droit à la ville de Henri Lefebvre : quel héritage politique et scientifique ?. *Espaces et sociétés*, 140-141, 177-191.
- Dauphagne, A. (2011). Le sens de la fiction ludique : jeu, récit et effet de monde. *Strenæ*, (2), 32-41.
- Derrida, J. *Échographies de la télévision*, Paris, Galilée-INA, 1996,
- Di Filippo L. & Schmoll P. (2013). Mise en scène et interrogation du sacré dans les jeux vidéo, *Revue des sciences sociales*, 49, p. 64-73.
- Di Filippo, L., & Schmoll, P. (2016). La ville après l'apocalypse. Entre formalisation projective et réalisation locale. *Revue des Sciences sociales*, (56), 126-133.
- Di Filippo, L. (2020). Stereotypes of the North in a Massively Multi-Player Role-Playing Game. In : Meylan, N. et Rösli, L. (dir.), *Old Norse Myths as Political Ideologies. Critical Studies in the Appropriation of Medieval Narratives*. (pp. 175-188). Turnhout : Brepols.
- Di Filippo, L. (2022). Jeux vidéo et jeux de rôles. Dans Genvo, S. et Philippette, T. (dir.), *Introduction aux théories des jeux vidéo*. Presses Universitaires de Liège.
- Duret, C. (2018). Comment le jeu vidéo pense l'expérience du milieu urbain. Une analyse mésocritique de Dead Rising 3. *Conserveries mémorielles. Revue transdisciplinaire*, (23).
- Ducrot. O & Todorov. T (1972). *Dictionnaire encyclopédique des sciences du langage*. Ed. du Seuil.
- Eco, U. (1997). *Reconnaître le fascisme*. Grasset
- Eurogamer. (2015, 7 septembre). *Miyamoto on World 1-1 : How Nintendo made Mario's most iconic level* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=zRGRJRUWafY>
- Fernández-Vara, C. (2011). *Game spaces speak volumes: Indexical storytelling*.
- Gouzouazi, J. (2021). *Dire et faire le monde par le discours expert : le cas de la géo-ingénierie climatique* (Doctoral dissertation, Université de Strasbourg).
- Guibet Lafaye, C. « La domination sociale dans le contexte contemporain », *Recherches sociologiques et anthropologiques*, 2014, n°45-1, p.127-145.

- Hamel, J.-F. (2007). Les ruines du progrès chez Walter Benjamin : anticipation futuriste, fausse reconnaissance et politique du présent. *Protée*, 35(2), 7–14.
- Hamon, P. (1977). « Pour un statut sémiologique du personnage », *Poétique du récit*, Ed. du Seuil, p.115-180.
- Hamon, P. (1997). *Texte et idéologie*. Presses Universitaires de France.
- Henriot J. (1989), *Sous couleur de jouer: la métaphore ludique*. José Corti.
- Higgins, D. (2016). Rêves d'accumulation : l'économie dans les jeux vidéo de science-fiction. *ReS Futurae : Revue d'Études sur la Science-fiction*, 12.
- Jouve, V. (2020). *Poétique du roman*. Armand Colin.
- Jouve, V. (1998). *L'effet-personnage dans le roman*. Presses Universitaires de France.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., & De Peuter, G. (2003). *Digital play: The interaction of technology, culture, and marketing*. McGill-Queen's Press-MQUP.
- Lefebvre, H. (1974). *Le droit à la ville : suivi de, Espace et politique*. Seuil.
- Lefebvre, H. (1970). *La révolution urbaine*.
- Macaglia, F. (2021). Dans Matthieu Adam et Emeline Comby (dir.), *Le capital dans la cité. Une encyclopédie critique de la ville*. Géocarrefour.
- Maignant, A. (2018). Juger de la fiction: A partir d'une nouvelle de Sade. *Poétique*, 184, 181-194.
- Marx, K., & Engels, F. (2012). *Manifeste du parti communiste*. Le livre de poche.
- Mourad, F.-M. (2015). Zola, le réalisme et l'imagination. *Études françaises*, 51(3), 167–187.
- Maingeneau, D. (2021). *Discours et analyse du discours. Une introduction*. Armand Colin
- Marx, K., & Engels, F. (2012). *Manifeste du parti communiste*. Le livre de poche.
- Minaudier, J. P. (2007). Histoire de l'Estonie et de la nation estonienne. *Histoire de l'Estonie et de la nation estonienne*, 1-402.
- Möttus, M. (2021a, août 9). *Kultuurivälja ümberpöramise katse. Tagasivaatav pilguheit rühmitusele ZA/UM*. Määrileht. Consulté le 30 mai 2023, à l'adresse <https://www.muurileht.ee/kultuurivalja-umberpooramise-katse-tagasivaatav-pilguheit-ruhmitusele-zaum/>
- Musset, A. (2012). *Le syndrome de Babylone: Géofictions de l'apocalypse*. Armand Colin.

- Negura, L. (2006). L'analyse de contenu dans l'étude des représentations sociales. *Sociologies*.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.
- Noepfel, G. & Schmoll, P. (2017). La ville en jeu, *Revue des sciences sociales*, n°57, p.136-145.
- Novitz, J. (2021). Disco Elysium as Gothic fiction. *Baltic Screen Media Review*, (9), 32-42.
- Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: image, play, and structure in 3D worlds*. MIT Press.
- Pan Ké Shon, J. (2005) La représentation des habitants de leur quartier : entre bien-être et repli. *Economie et statistique*, n°386, p.3-35.
- Parisi, Vittorio. (2019). Entre tags et mauvaises herbes. L'interstice urbain comme expérience esthétique, *HispanismeS*, n°14.
- Rabatel, A. (2008). *Homo narrans : pour une analyse énonciative et interactionnelle du récit*. Editions Lambert-Lucas.
- Ramond, C. (2007). Matérialisme et hantologie. *Cités*, (2), 53-63.
- Reuter, Y. (2016). *Introduction à l'analyse du roman*. Armand Colin.
- Reuter, Y. (2009). *Le roman policier*. Armand Colin.
- Reuter, Y. (1998). La description en questions. Y. Reuter (éd.). *La description*. Presses Universitaires du Septentrion, 33-59.
- Reuter, Y. (1988). « L'importance du personnage », *Pratiques*, n°60, p.3-22.
- Roncayolo, M. (1990). *La ville et ses territoires*. Gallimard.
- Schaeffer J.-M. (1999), *Pourquoi la fiction ?*. Seuil.
- Steger, M. & Roy, R. (2010). *Neoliberalism : A Very Short introduction*. Oxford University Press.
- Wolf, M. J. (2014). *Building imaginary worlds: The theory and history of subcreation*. Routledge.

Ludographie

- Advanced Dungeons & Dragons, Wizard of the Coast, 1989
- Assassin's Creed Unity, Ubisoft, 2014
- Dark Souls, Bandai Namco Entertainment Inc., 2011
- Disco Elysium, ZA/UM, 2019
- Hollow Knight, Team Cherry, 2017
- Mass Effect, Electronic Arts
- Subnautica, Unknown Worlds Entertainment, 2018
- Super Mario Bros., Nintendo, 1985
- Super Metroid, Nintendo, 1994
- The Elder Scrolls, Bethesda Softworks
- The Elder Scrolls V : Skyrim, Bethesda Softworks, 2011
- The Witcher, CD Projekt
- Torment : Tides of Numénéra, Techland Publishing, 2017
- Xenoblade Chronicles, Nintendo, 2010
- Zelda : Breath of the Wild, Nintendo, 2017

Annexes

- Figure 1 : Dialogue, Disco Elysium(ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 2 : Dialogue, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 3 : Menu du Tiroir à réflexions, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 4 : approche sémiologique de Philippe Hamon.
- Figure 5 : capture d'écran du site *Disco Reader*, avec la recherche du mot-clé « regret ».
- Figure 6 : capture d'écran du script de *Disco Elysium*.
- Figure 7 : carte du monde d'Elysium non officiel, Reddit.
- Figure 8 : Vue de La Martinaise et de Révachol, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 9 : Carte de Martinaise, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 10 : Appartement Capeside, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 11 : Joyce Messier, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 12 : Le Déserteur, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 13 : Gaston Martin, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 14 : Dialogue avec Frisson, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 15 & 16 : comparaison entre une photo de Margaret Thatcher et du portrait de Joyce Messier.
- Figure 17 : Dialogue avec René, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).
- Figure 18 : Extrait cinématique, Disco Elysium (ZA/UM Studio, 2019).