

ACIDIC

NEUTRAL

ALKALINE

ACID

PHILOSOPHIE, TECHNOLOGIE, SCIENCE-FICTION



SOMMAIRE



Liberté et narration

Le jeu vidéo : la liberté à portée de main ?	4
Dark : la série puzzle.....	9
Peut-on reconnaître la série Zelda les yeux fermés ?	13



Science-fiction et jeu vidéo

Le jeu vidéo est-il le meilleur média pour la science-fiction ?	18
BioShock : la liberté sans morale ?	21
Visual Novel : anti-jeu ?	25
Arcane, l'hybride parfait entre série et jeu vidéo	29
Cyberpunk : Game Over	33



La question du savant

Rick et Morty : de la métaphysique entre deux rots ?	38
Je suis une légende : La science mise à l'épreuve	42
Don't look up : déni politique.....	46
Ghost in the shell : l'étrange beauté de la technique.....	50



Figures féminines

Les représentations des femmes influencent-elles les pratiques du jeu vidéo ?	55
Lara Croft : une héroïne féministe ?	58
Peut-on faire du Jules Verne au XXI ^e siècle ?	62



Pouvoirs du jeu

L'e-sport est-il un sport ?	68
Geoguessr : le monde comme terrain de jeu	71
Minecraft peut-il être une révolution pédagogique ?	74



LIBERTÉ ET NARRATION

(Le plateau découverte du plateau du prélude dans Zelda Breath of the Wild)



La carte d'Hyrule dans *Breath of the Wild* (Pinterest)

Dans *Stanley Parable*, le joueur se retrouve au tout début du jeu face à un choix : faut-il emprunter le couloir droit ou le couloir gauche ? La voix du narrateur l'incite fortement à aller à gauche. Mais le joueur peut choisir à sa guise et désobéir à la voix. Est-il libre pour autant ? Le jeu ne nous incitait-il pas, en réalité de manière perverse, à prendre à droite ? Et le choix du couloir introduit-il une quelconque différence ou nous ramène-t-il au même embranchement ? Le joueur n'est-il pas toujours sous la coupe du développeur ? Ce sont les questions que pose *Stanley Parable* qui nous amènent à réfléchir sur la liberté et ses illusions en jeu vidéo.

Qu'est ce qui fait un bon jeu ? Les joueurs, comme la critique, citent souvent cet élément de liberté. Le jeu vidéo idéal serait celui dans lequel on pourrait faire "tout ce que l'on veut", où le jeu se plierait aux souhaits du joueur. Mais cette liberté absolue est-elle possible ? Est-elle même souhaitable ?

ESPACE

La liberté dans les jeux peut recouvrir de nombreuses dimensions. Être libre, est-ce la possibilité d'aller partout où on le souhaite, sans être contraints par les sacro-saints "couloirs" du jeu vidéo ? Ou bien la liberté consiste-t-elle à faire ses choix et à impacter l'histoire ? En réfléchissant aux différentes acceptions de la liberté ludique, il nous semble possible de les caractériser selon les dimensions suivantes : l'espace, le temps et le gameplay.

La dimension spatiale concerne la manière dont le jeu conduit le joueur à se déplacer dans son univers. Nous pouvons penser à trois archétypes du jeu vidéo. Le degré zéro de liberté se retrouve dans les "mondes-couloirs". Ce design spatial est très

présent dans les jeux de type *Walking Simulator* : on avance dans le jeu en suivant un chemin principal, souvent amené par une histoire. Bien qu'il soit possible d'explorer à droite à gauche, les limites de terrain sont très restreintes et l'environnement est conçu de manière à faire avancer le joueur dans la direction prescrite.

En faisant sauter les limites du couloir, on arrive à la formule du "monde ouvert". C'est certainement le choix le plus prisé par les gros studios de développement aujourd'hui. Le joueur a la liberté d'aller quasiment partout où il veut, quand il le veut. Certains passages peuvent cependant rester fermés au joueur tant qu'il ne remplit pas certaines conditions (équipement à débloquer, niveau insuffisant, etc...).

Mais nous pouvons encore penser à un dernier degré de liberté au-delà du monde ouvert : le “monde infini”. Aucun jeu vidéo ne peut proposer de monde infini à proprement parler, mais cette catégorie concerne les jeux à génération procédurale où le programme génère de nouveaux environnements jusqu’aux limites de ses capacités. Ici, l’environnement est si grand qu’il est impossible de l’explorer en entier.

Un jeu qui représente bien la liberté d’espace est *Zelda Breath of the Wild*, le monde est ouvert et assez vaste pour ne pas voir facilement les limites du jeu.

TEMPS

Si l’espace du jeu définit une première dimension de la liberté, la dimension du temps ouvre d’autres possibilités. L’aspect temporel touche au déroulement de l’histoire. L’analogie temporelle du “monde-couloir” serait les jeux dont l’histoire est linéaire : on avance de mission en mission, d’aventure en aventure, et on suit cette histoire d’une traite, sans pouvoir rien y changer, comme si on regardait un film.

Un autre modèle nous est offert par les jeux qui proposent de faire l’histoire dans “n’importe quel ordre”. Dans ces expériences, le joueur peut décider entre plusieurs aventures en même temps et les mener à bien dans l’ordre de son choix. Ce modèle possède des affinités très fortes avec la structure des mondes ouverts : les choix dans le temps – l’ordre de résolution des missions – et dans l’espace se recouvrent.

Un troisième schéma repose sur la présence de fins multiples : tout au long de son aventure le joueur réalise des choix, accomplit des actions, l’histoire s’adaptant à ses décisions. Ce dernier modèle est positionné comme l’analogie des jeux à « mondes infinis », mais il est cependant loin d’offrir la même liberté. S’il est possible d’engendrer à l’infini, de manière procédurale, de nouveaux espaces, il apparaît beaucoup plus difficile de le faire pour ce qui est d’engendrer à la volée des histoires qui conservent leur cohérence, en fonction des joueurs. On peut cependant se demander si les récents progrès de l’intelligence artificielle ne pourraient pas conduire à une révolution ludique en la matière.

ACTIONS

Enfin, la troisième dimension du gameplay concerne les façons de jouer offertes par le jeu. Ici, encore, nous retrouvons trois degrés de liberté. Un premier ensemble de jeu n’offre qu’un choix entre quelques actions, répétées au cours du jeu, sans permettre de résoudre les problèmes par plusieurs voies différentes.

Dans un deuxième type de jeu, le joueur a la possibilité de choisir la manière dont il va résoudre les problèmes qui lui sont posés par le jeu. Ainsi, par exemple, le joueur choisit s’il préfère adopter un style furtif ou foncer dans le tas comme une brute.

Mais nous pouvons encore penser à un dernier style, que nous appellerons le gameplay polyvalent. Dans ces jeux, une multitude d’options est proposée au joueur, elles évoluent tout au long de son aventure. Non seulement le joueur doit apprendre à les maîtriser, mais elles conduisent parfois à des solutions originales, par des combinaisons d’effets que les développeurs n’avaient pas forcément anticipés.

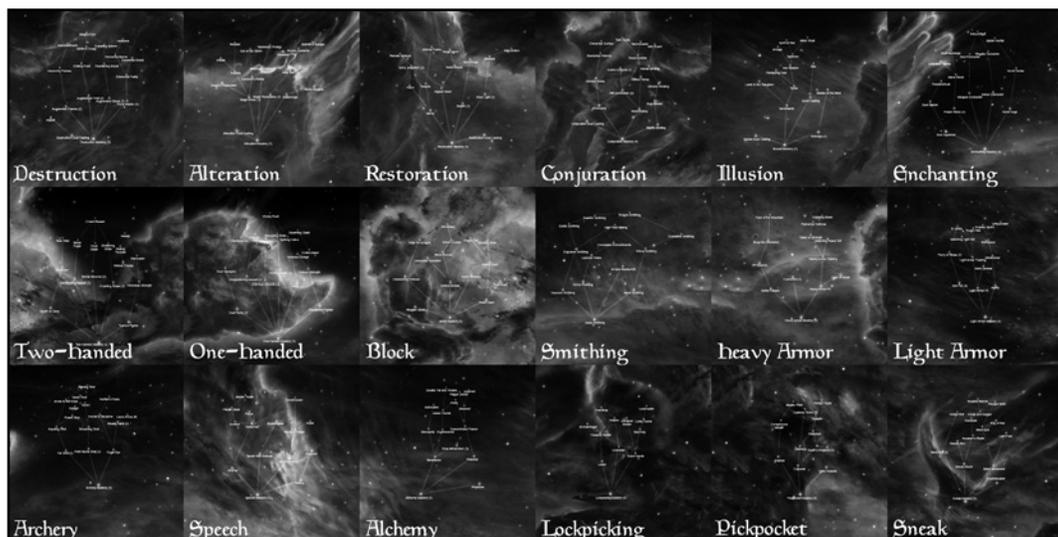
Un jeu illustrant la liberté de gameplay est *Skyrim*. Non seulement on peut choisir quel type de héros on veut incarner, mais on peut ensuite choisir les compétences de son personnage, dans une combinaison particulièrement développée !

Nous venons donc de définir trois composantes majeures des jeux vidéo, qui varient chacune selon trois degrés de liberté différents. Pour chacune des positions de la grille, nous pouvons trouver un exemple de jeu, comme on le voit dans le tableau suivant :

Liberté Spatiale	Monde Couloir	Monde Ouvert	Monde Infini
	Unravel	GTA V	Minecraft
Liberté temporelle	Linéarité	Ordre à choix	Fins Multiples
	Firewatch	Zelda BOTW	Detroit Become Human
Liberté Gameplay	Un choix	Furtif ou Brute	Polyvalent
	Microsoft Flight	Assassin’s Creed	Elden Ring

Ce tableau fait émerger une question nouvelle. Si la liberté dans les jeux vidéo reçoit une définition plurielle, est-il possible d’avoir des jeux qui conjuguent toutes ces dimensions ? Un jeu qui serait libre sur tous les aspects est-il possible ? Quel jeu offre la liberté maximale ? Or, ce que montre notre grille est qu’il paraît particulièrement difficile de conjuguer tous les degrés de liberté ! Quand un jeu atteint le maximum dans sa catégorie, il se caractérise aussi par des degrés de liberté réduits dans les autres.

Ainsi par exemple un *visual novel* comme *Steins Gate* permet une très grande liberté dans l’exploration des choix possibles, avec une histoire marquée par énormément d’embranchements, mais il ne possède aucune liberté de gameplay, ni de navigation spatiale¹. A l’inverse, un jeu à monde et gameplay ouvert comme *Zelda Breath of the Wild* est limité dans ses options narratives². Est-ce à dire que la liberté absolue est un idéal inatteignable en jeu vidéo ?



Les spécialisations dans le jeu *Skyrim* (Vokrii - Atouts minimalistes)

LA LIBERTÉ, UNE CONTRAINTE NÉCESSAIRE ?

La liberté du joueur se traduit souvent comme des contraintes pour les développeurs ou producteurs. Prenons l'exemple du film interactif *Bandersnatch* sorti à la fin de l'année 2018, qui fut un réel succès sur la plateforme de streaming Netflix. Pourquoi le succès n'a-t-il pas débouché sur un nouveau genre de jeu ? Une réponse tient au coût de production. Les différents scénarios, que l'on peut compter par dizaines, comme on le voit sur l'image, font perdre un temps énorme et coûtent extrêmement cher. Certes, le spectateur est ravi car il impacte réellement le scénario, mais il ne voit qu'une partie infime de tout ce qui a été produit ! Une part considérable des coûts de production est gâchée.

Sur un schéma comme celui-ci, on voit bel et bien qu'on perd énormément de temps et d'argent à tout produire. Mais sur ce plan, le jeu vidéo possède un immense atout par rapport au modèle du cinéma interactif : les acteurs sont remplacés par des personnages numériques et les techniciens de studio par des développeurs. La liberté a toujours un coût, mais la plasticité du numérique le rend plus accessible.

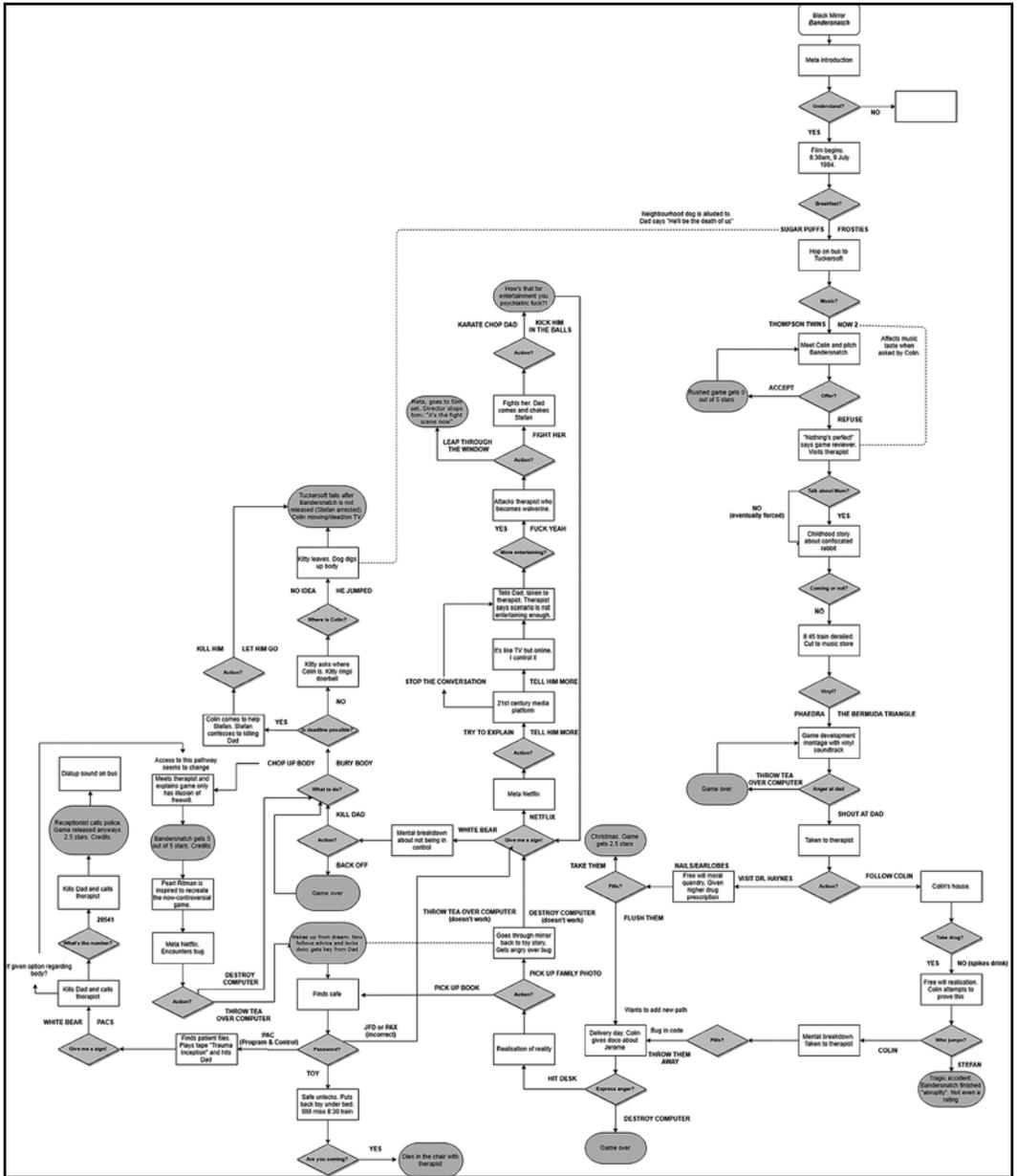
Prenons un exemple simple : les assets. Une fois qu'un personnage ou un élément de décor est créé, il est très facile de le réutiliser pour remodeler la façon dont on voudrait le voir apparaître. C'est en grande partie grâce à cette technique que les développeurs gagnent un temps phénoménal. On pourrait aussi citer d'autres techniques comme la génération procédurale qui permet aux développeurs de déléguer certaines tâches rébarbatives. C'est notamment grâce à cette méthode que le jeu *No Man's Sky* est infini et que chaque joueur vivra sa partie dans un univers différent des autres.

Enfin, les développeurs utilisent aussi une ruse bien à eux : faire croire à la liberté grâce aux choix ! Illustrons cela avec une autre catégorie de jeu, les fictions interactives du studio *Telltale*. Leurs jeux font faire des choix au joueur, mais ces choix sont largement illusoire, l'histoire nous ramenant systématiquement aux mêmes événements. Sur le plan spatial, on peut retrouver la même chose avec *Elden Ring* qui utilise les mêmes environnements à la surface et dans les catacombes. Ces petits détails, qui passent inaperçus aux yeux du spectateur, sont en fait un gain de temps et d'argent colossal pour les développeurs.

On peut se demander si ces petites astuces n'entre-tiennent pas une relation de rivalité psychologique entre le joueur et le développeur : au second de faire croire au premier qu'il est libre tout en exploitant tous les raccourcis possibles pour économiser les coûts d'une liberté véritable. C'est précisément ces ruses que dévoilait *Stanley Parable* en poussant le joueur à se révolter contre les contraintes imposées par les créateurs.

TROP DE LIBERTÉ TUE LA LIBERTÉ ?

La liberté dans les jeux vidéo est constamment mise en avant. On l'associe à des titres particulièrement appréciés comme *GTA V* ou *Minecraft*. Ce dernier incarne la réussite de la génération procédurale : il est actuellement le jeu le plus vendu du monde avec plus de 238 millions de copies vendues. Mais ce qui fonctionne très bien pour un jeu de construction dont le scénario tient sur une feuille de papier à cigarette est-il transposable pour d'autres genres de jeux ? Du point de vue du joueur, la liberté est-elle toujours souhaitable ?



Carte des choix du film Black Mirror Bandersnatch (Numerama)

Un contre-exemple pourrait être les jeux de guerre, comme *Battlefield*. Laisser le joueur faire tout ce qu'il souhaite rendrait le jeu incroyablement complexe, au point que l'expérience du joueur serait abîmée. Le joueur ne saurait pas quoi faire et risquerait de se retrouver perdu, alors que le cœur du jeu est ailleurs. Dans ces jeux nous avons besoin d'un cadre qui permet au joueur de se focaliser sur l'activité. La liberté – qu'il s'agisse d'espace, de temps ou de gameplay – n'apporte pas grand chose à ce genre de jeu.

Une des autres limites de la liberté peut tenir au caractère décevant des univers engendrés par la génération procédurale. L'exemple du jeu *No Man Sky* est emblématique : il est possible d'explorer l'univers entier, mais à quoi aller ici plutôt que là-bas ? Le jeu libre est menacé par deux risques : la désorientation du joueur et l'ennui face à la répétition de mondes, certes toujours différents, mais peu étonnants à la longue.

On peut aller au-delà et se demander si la liberté ultime ne serait pas contraire au principe du jeu lui-même. L'exigence de liberté ne s'oppose-t-elle pas à la présence des règles du jeu ? Selon la conception du philosophe Colas Duflo, le jeu se définit comme "léga-liberté", "liberté dans les règles". La liberté absolue n'a pas de sens. Pour qu'il y ait jeu, il faut que les choix soient bornés par les règles du jeu. De fait, un jeu sans règles, comme *Goat Simulator* où tout est permis, est souvent fun au début, mais il perd de l'intérêt assez rapidement. Il n'y a plus d'objectif pour le joueur. Il n'y a plus de perdant ou de gagnant. Même dans *Minecraft*, il existe des « règles » et des « objectifs » qui rendent le jeu intéressant sur la durée.

Un jeu qui représente bien la liberté absolue est *Kenshi*, qui fait vivre une expérience inédite où l'on développe réellement son personnage. Il n'y a pas de règles, ou tellement peu de règles que beaucoup de joueurs ont cherché comment jouer au jeu sur internet. Ce jeu demande énormément de patience. De plus, un mauvais choix au départ peut entraîner une partie entière à être esclave ! Le jeu reste très bon, mais la formule paraît difficilement généralisable. Face à ces difficultés, les développeurs font le choix de cadrer le jeu en introduisant une histoire qui donne au joueur un but et une direction privilégiée. La liberté ultime paraît difficilement envisageable sur les trois dimensions que nous avons identifiées. Non seulement, les coûts de production exploseraient, mais il n'est même pas sûr que ces jeux seraient encore intéressants pour le joueur, désorienté devant des options infinies.

AUTEURS

Elliott Erhart,
Arthur Aquilano,
Arnaud Planchin,
Théo Gougeon

RÉFÉRENCES

1. Pour une analyse du genre visual novel, voir Nicolas Marcelin, Simon Illouz-Laurent, "Visual Novel : anti-jeu ?", *ACID*, 4, 2023.
2. Sur la série des *Zelda*, voir Aurore Chappuis, Celia Leichtnam, Thomas Fridblatt, "Peut-on reconnaître la série *Zelda* les yeux fermés ?", *ACID*, 4, 2023.



D A R K

DARK : LA SÉRIE PUZZLE

Série Dark, Baran bo Odar, Jantje Friese, 2017-2020

« **L** a distinction entre le passé, le présent, le futur n'est qu'une illusion, aussi tenace soit-elle. Hier, aujourd'hui et demain ne se succèdent pas, ils sont connectés dans un cycle sans fin. Tout est connecté. » C'est sur cette célèbre citation d'Einstein que s'ouvre la série allemande Dark, produite par Netflix et réalisée par Baran bo Odar et Jantje Friese, qui revisite avec brio les paradoxes du voyage temporel.

La série se présente comme un immense puzzle adressé aussi bien à ses personnages qu'à son spectateur. A l'origine de l'histoire, un enfant disparu lance quatre familles dans une quête éperdue pour trouver des réponses. La chasse au coupable fait émerger les péchés et les secrets de la petite ville de Winden en Allemagne. La série mélange ainsi science-fiction et polar, dans une atmosphère qui tire parfois vers le film d'horreur.

Dès le générique, une scène montre des photos de personnages interreliés, accrochées à un mur, comme un tableau d'enquête policière. De fait, jamais les réseaux de personnages n'auront occupé une telle place dans une œuvre ! Reconstituer et démêler le réseau, comprendre qui est qui, devient l'enjeu même de la série.

SCIENCE-FICTION SANS SCIENTIFIQUES ?

Un des paradoxes de la série est que la question de la science est omniprésente : celle-ci donne la clé de l'histoire, de ses paradoxes temporels et de ses multivers... alors qu'elle est peu représentée au niveau des fonctions des personnages. Seul Tannhaus, l'horloger, pourrait apparaître comme un personnage scientifique. Les autres personnages possèdent des métiers ordinaires de la petite ville de Winden, du policier à l'infirmière en passant par la principale du collège. Mais ils se transforment à leur tour en enquêteurs, opérant par déduction pour percer le mystère.

Tout le génie de la série repose sur le fait que le spectateur est exactement dans la même situation que les personnages, soumis avec la même désorientation. Le réseau de personnages apparaît incroyablement embrouillé ! Cette forme hors-norme résulte d'un récit choral qui mélange non

seulement les époques, mais passe en permanence du point de vue d'un personnage à l'autre. Il représente à lui seul l'immense jeu d'enquête auquel doit se livrer le spectateur regardant la série.

La série repose essentiellement sur sa fin, qui réussit le tour de force d'intégrer de manière logique toutes les révélations du début de la première saison jusqu'au final de la saison trois. Tout même ainsi méthodiquement à la fin. Et ce n'est qu'au dernier épisode de la série que l'on peut comprendre l'écheveau des causes, des conséquences et des solutions possibles pour mettre un terme à cet énorme paradoxe temporel. Cet immense puzzle entre polar et science-fiction mis en place depuis le début donne sa forme si particulière au récit. C'est assez rare de voir une narration aussi peu linéaire et autant déconstruite mais elle sert ici au mystère et à l'enquête de la série. La série s'ouvre en 2019, pour revenir en 1986, puis on apprend l'existence d'une faille jusqu'en 1953 et ainsi de suite. A chaque nouvelle



Le réseau des personnages dans le générique de Dark

époque, le spectateur doit reconstituer le réseau des personnages : qui est qui dans la nouvelle époque ? Qui sont les parents ou les enfants ? Qui a circulé d'un réseau à l'autre ?

Le réseau fait aussi apparaître l'importance relative de Jonas, qui guide les spectateurs dans les révélations. Le spectateur n'en sait jamais plus que Jonas. Comme lui, il se retrouve totalement choqué d'apprendre que sa petite amie du moment est en fin de compte sa tante si l'on intègre les aller-retours des uns et des autres dans le passé ! Ainsi, chaque nouvelle scène introduit son lit d'informations à intégrer dans le puzzle global. Personnages et spectateurs sont en quête de vérité. Le seul moyen de l'obtenir est de procéder par déduction, avec méthode pour suivre les implications des informations acquises.

La série pousse à la regarder avec un calepin pour prendre des notes et mener l'enquête en s'arrêtant sur les révélations clé.

La temporalité est orientée dans la série. Le voyage temporel vers l'avenir n'a guère d'intérêt. C'est vers le passé que se concentrent les causes. Lorsque Jonas est projeté un an dans le futur, en 2020, à la suite d'une apocalypse, la période présente ne l'intéresse pas vraiment. Les réponses à ses questions et à nos questions se trouvent toujours en amont. Plus on remonte loin dans la temporalité de cet univers, plus on a de chances d'éviter des catastrophes et des problèmes dans le futur. Toutes les solutions faciles à cette boucle temporelle auxquelles on aurait pu penser sont néanmoins vite déjouées. Il n'y a pas d'autre choix que de pousser plus loin la quête de savoir.



L'horloger Tannhaus montre la machine à remonter le temps

MERVEILLES TECHNIQUES ET VOYAGE TEMPOREL

Un des plaisirs visuels principaux est celui du voyage dans le temps, avec notamment le retour sur les différentes époques présentées. On apprécie de revoir les années 1950 et 1980. On pourrait se dire que la technique ne joue pas un très grand rôle, mais elle sert, à minima, à authentifier chacune des époques à travers la reconnaissance d'objets du quotidien. C'est le cas par exemple des walkmans des années 1980. Dans une des rares scènes comiques, un personnage issu des années 1980 se retrouve désorienté devant les écrans tactiles de 2020.

Au-delà de ces paysages techniques liés aux différentes époques, trois objets clés représentent la place de la technique dans la série. Le premier est la mystérieuse machine à voyager dans le temps de l'horloger Tannhaus avec son côté Steampunk, comme on le voit sur l'illustration. Deux autres objets techniques complètent le tableau : la chaise de torture installée dans la chambre des années 1980, qui représente un autre dispositif de voyage temporel, mais aussi la centrale nucléaire, soupçonnée de jouer un rôle dans les voyages dans le temps.

Ces trois objets techniques relèvent de valeurs proches : elles découlent de la science, mais leurs effets ne sont pas intégralement maîtrisés. Le cas de la centrale est emblématique. Elle est présentée comme une technologie d'avenir en 1953 et on assiste à sa fermeture en 2020. Mais on apprend aussi qu'il y a eu des accidents, du caché. Il faut enquêter sur les registres et les livres de compte pour trouver le problème. Les trois objets sont des merveilles scientifiques, au sens où ils tranchent avec le monde technique ordinaire banal en 2019, source de nostalgie en 1986 ou d'exotisme historique en 1953.

DE LA SCIENCE À L'ÉTHIQUE

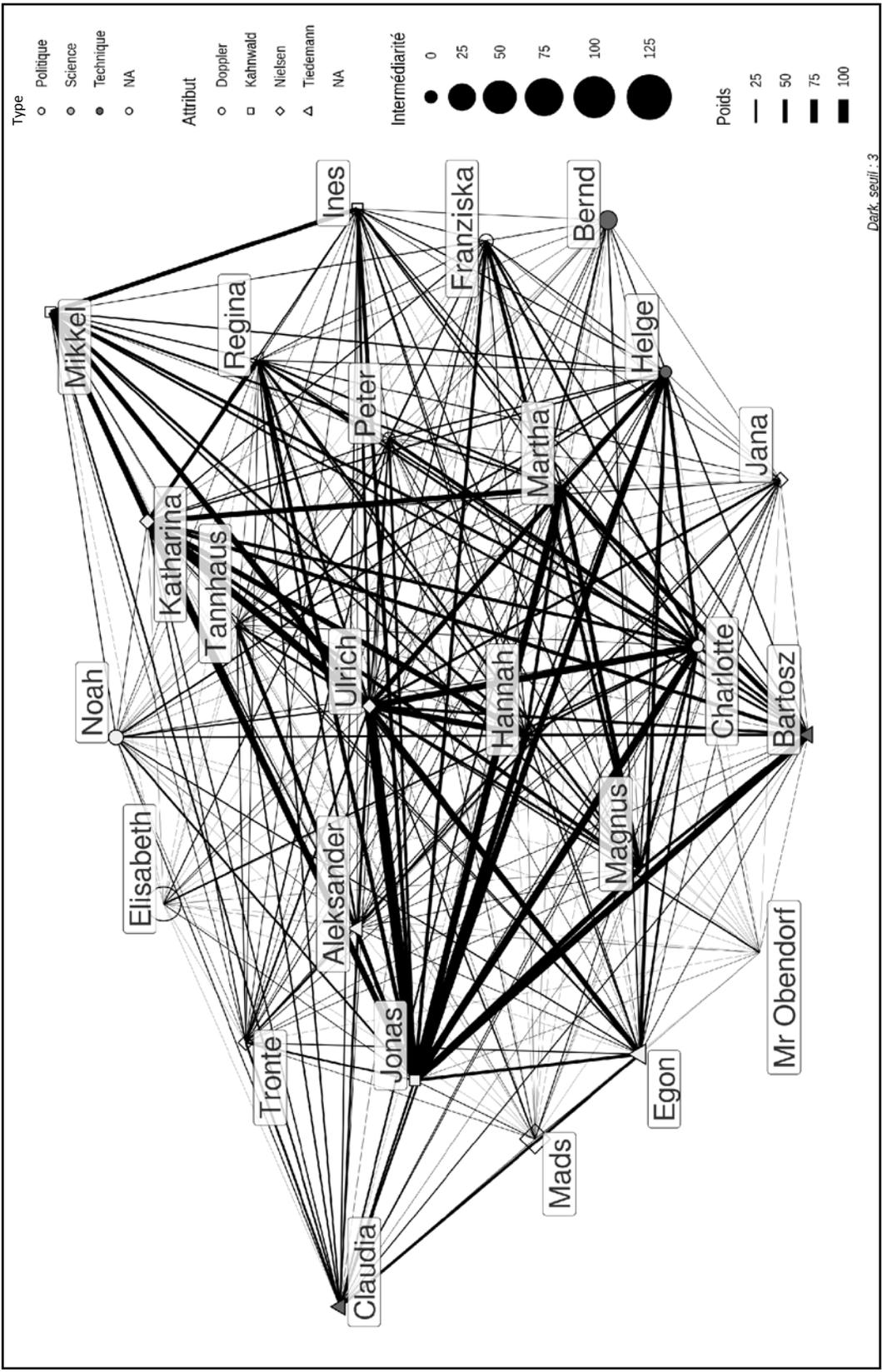
Finalement, la série met en scène un affrontement binaire entre deux groupes, dans une forme de politique teintée de religion. Nous avons d'un côté les suivants d'Adam qui veut détruire l'humanité par une apocalypse. S'il brise le cycle, un paradoxe se produit et détruit toute existence. De l'autre, nous avons le groupe d'Ève qui veut perpétuer le cycle à jamais.

Chacun des protagonistes agit dans son intérêt personnel et émotionnel. Ève veut sauver son enfant et Adam veut supprimer ce qu'il considère comme l'anomalie. Cette binarité est cependant sans manichéisme. La série nous amène à comprendre et embrasser les réflexions et motivations des deux camps, en nous amenant à prendre parti pour l'un ou l'autre selon les points de vue. Chacun des points de vue est défendable, car chacun pense détenir la vérité, alors que l'on finira par apprendre qu'ils se trompent tous les deux grossièrement.

De polar scientifique, la série se transforme ainsi progressivement en un puzzle éthique. On retrouve un dilemme politique moral entre amour et vertu. D'un côté, la conservation de l'existence des personnages procure un bonheur personnel à court terme ; de l'autre, les personnages peuvent viser une sorte de justice à long terme, permettant de supprimer définitivement la source du problème. Si la quête de savoir était la clé durant la première saison, ses réponses ne suffisent pas à résoudre l'énigme morale. De science-fiction passons-nous à une éthique-fiction ? La science serait-elle finalement débordée par des considérations métaphysiques et religieuses ? On peut ainsi noter l'apparition et l'utilisation de tout un vocabulaire religieux durant le « combat » entre la voie d'Adam et Ève.

La série ne se contente cependant pas du *statu quo* : Jonas et Martha « originels » sont en réalité les seuls personnages n'agissant pas simplement pour eux-mêmes, mais pour retrouver un équilibre commun. Il existe alors une notable différence entre les choix d'Adam et Ève et ceux de Jonas et Martha, qui conduisent à de nouvelles conceptions éthiques et politiques, privilégiées par la série. Mais, c'est d'autant plus paradoxal que l'on sait que Jonas est Adam et Martha Ève à l'intérieur du cycle ! C'est à ce stade que la série nous fait comprendre l'importance qu'a pris l'aspect éthique au-delà du scientifique.







https://www.wallpaperup.com/1076847/the_legend_of_zelda_breath_of_the_wild_4k-3840x2160.html

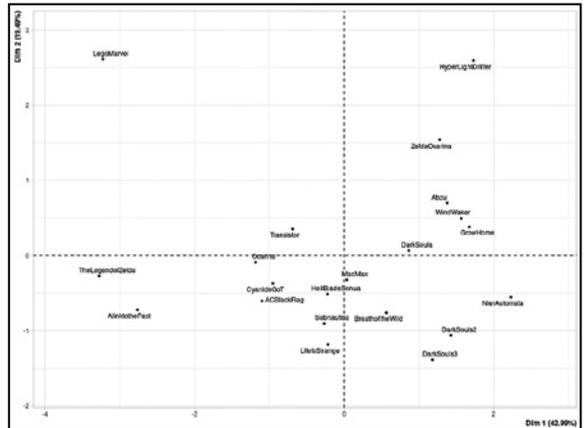
Ce 8 décembre 2022 avait lieu la fameuse cérémonie des Game Award récompensant les jeux de toutes sortes dans de nombreuses catégories. Le prochain jeu de la saga *The Legend of Zelda : Tears of the Kingdom* y décrocha le prix du jeu le plus attendu, comme son prédécesseur *Breath of the Wild* en 2016. Ce dernier décrocha même les prix du meilleur jeu de l'année et du meilleur jeu d'action en 2017, preuve d'un brillant succès, à la fois économique et critique.

Mais cette saga ne se limite pas uniquement à ces deux jeux, puisque cela fait déjà plus de 35 ans que les joueurs du monde entier se mettent dans la peau de Link, le héros au bonnet vert ayant pour mission de sauver le royaume d'Hyrule ainsi que sa princesse Zelda de l'antagoniste récurrent, le terrible roi diabolique des ténèbres Ganon. Cela donne naissance à une des plus grandes sagas d'action et d'aventure du jeu vidéo. Au cours de ces 35 dernières années, on peut remarquer que chaque opus produit par Nintendo fait l'unanimité : presque tous les jeux font partie des jeux les mieux notés, quelles que soient l'époque et la console !

Comment la saga peut-elle avoir aujourd'hui cette renommée et une telle adulation ? Comment réussir à faire à chaque fois un jeu différent qui demeure pourtant un peu le même ? Quels sont les éléments qui font l'identité de la saga Zelda ? Nous allons examiner cette question, si souvent soulevée, de l'identité de la série avec une méthode originale : la rythmanalyse. La méthode consiste à analyser les appuis sur les contrôleurs de jeux, sans forcément se référer à l'image. C'est comme étudier les jeux les yeux fermés. Les Zelda possèderaient-ils une sorte de signature rythmique au sein des jeux d'action-aventure, qui en feraient une expérience unique et reconnaissable entre toutes, en deçà de l'histoire ou des graphismes ?

LE RYTHME DE L'EXPLORATION

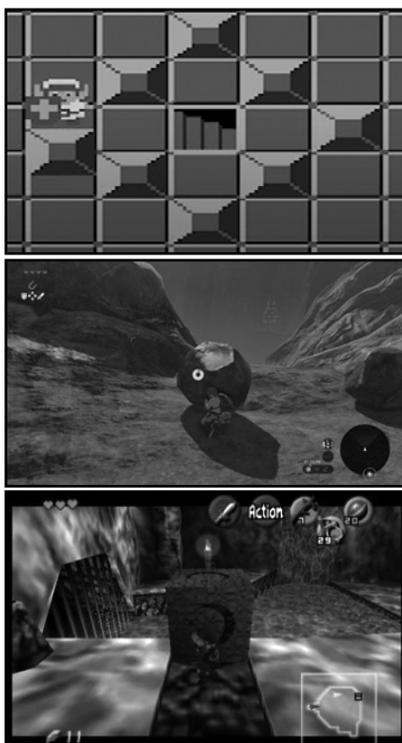
La saga Zelda peut se définir comme une saga d'action/aventure. Cependant, en 35 ans d'existence, la définition d'action/aventure a bien évolué. Peut-on montrer grâce à la rythmanalyse que même si plus d'un quart de siècle s'est écoulé, ces jeux partagent une même et unique signature pouvant les distinguer des autres se partageant cette étiquette de genre ? Pour cela, nous pouvons analyser deux graphiques :



Le positionnement des jeux Zelda au sein du genre aventure-action

La série Zelda repose également sur un “ludème” similaire entre ses jeux : la résolution d’énigmes. “Un ludème”, explique le doctorant en linguistique Damien Hansen, “c’est l’élément utile le plus minimal d’un jeu vidéo, comme une épice ou un ingrédient en cuisine. Cela peut être un rocher que l’on fait exploser dans Zelda, l’escalier que l’on crée dans Fortnite, ou un bonbon à assembler dans Candy Crush Saga. Un composant trivial, et pourtant indispensable².” L’évolution technologique des consoles et des jeux vidéo a considérablement influé sur la manière de résoudre les énigmes. Toutefois, des éléments clés reviennent systématiquement. Nous pouvons citer les blocs à pousser, comme nous pouvons le voir sur les images ci-dessous, un dispositif assez classique dans les jeux d’aventure mais qui fait toujours son effet. Il est utilisé de façon particulièrement judicieuse dans les donjons Zelda. Ces énigmes permettent, dans la plupart des cas, un accès à une nouvelle zone.

Link dispose, en outre, de nombreux objets qu’il obtient au fur et à mesure de la progression dans sa quête. L’utilisation de l’arsenal du héros aux oreilles pointues est un marqueur fort de la série puisque certains seront disponibles dans tous les opus : bombes, boomerangs, épées ou même des instruments de musique. Ces derniers permettent d’avancer dans le jeu en créant des événements, comme des brises de vents pour se déplacer plus rapidement ou déverrouiller une porte grâce à des notes jouées par ledit instrument.



Trois itérations du ludème « bloc à pousser » dans la série Zelda

L’évolution technique a permis l’apparition de la 3D dans les jeux vidéo, ce qui a amené son lot de nouveautés. Le passage 2D/3D a été marqué par *Ocarina of Time*, sorti en 1998 sur la Nintendo 64. Ce dernier a ouvert de nouvelles possibilités de jeu notamment avec la visée, un nouvel axe de déplacement, et l’utilisation d’objets supplémentaires, ou encore un royaume d’Hyrule plus vaste. Le jeu adopte le principe de hub central, avec la plaine d’Hyrule qui relie les différentes zones « niveaux » que Link visite durant son épopée. Le joueur a donc la possibilité d’affronter des boss et donjons encore plus redoutables faisant appel à son habileté et sa réflexion avec des fonctionnalités apportées par la 3D. La sensation de liberté est aussi exacerbée avec cette évolution du média. Les concepteurs ont utilisé savamment la différence entre la carte du monde et les donjons déjà présente dans les Zelda 2D, tout en incorporant les avantages de la 3D pour renouveler l’exploration de l’univers du jeu et exploiter des énigmes et combats de boss plus élaborés.

Nous pouvons citer le boss Gohma du premier donjon d’*Ocarina of Time*. Celui-ci reste dans les hauteurs de la salle forçant le joueur à lever la tête et à utiliser la visée nouvellement présente sur la première console 3D de Nintendo. Aussi, il possède un point faible : son œil, principe instauré dans de nombreux jeux précédents de la série et qui est utilisé ici dans le donjon tutorial afin de créer un repère pour le joueur et lui apprendre à user de la nouvelle dimension. Il faut le viser afin que le boss tombe sur le sol, puis se précipiter vers lui pour ensuite l’assaillir de coups avec son épée. Après ce premier donjon, Link part traverser la plaine d’Hyrule, une longue étendue qui rappelle la carte du monde de Zelda NES et sert de point de point de convergence avec les différents jeux de la saga.

Breath of the Wild, le dernier Zelda tant acclamé par la critique, prend la forme d’un *open world* moderne. Le joueur est complètement plongé au cœur d’Hyrule. L’exploration domine. Les équipements sont multiples et les commandes aussi, tous les boutons d’une manette classique de console sont maintenant utilisés. Nous pouvons nous battre, lancer des bombes, utiliser la téléportation, ramasser des fruits, nager, voler, même cuisiner. Toutes ces actions rendent le jeu plus vivant. Grâce à la 3D et aux évolutions techniques des consoles, l’utilisation de la caméra et des différentes touches rendent le jeu plus complexe au niveau des commandes et des appuis, mais ouvrent de nouvelles possibilités pour les joueurs. L’implication dans le jeu est renforcée par ces actions diversifiées. Pour la première fois dans l’histoire de la licence, apparaissent des éléments de gameplay émergent : pour battre ses ennemis, on peut sortir l’épée et le bouclier, mais aussi effrayer les abeilles en enflammant une ruche avec une flèche de feu...

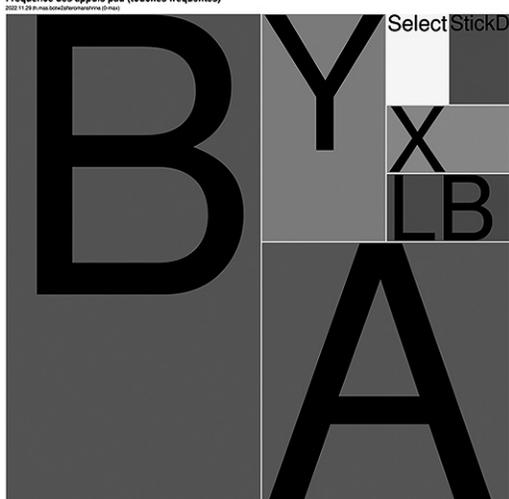
Ainsi, au cours de ces opus, la série a su se développer en proposant des mondes de plus en plus riches. Dans le premier *Zelda*, on ne distingue que très peu la différence entre l'extérieur et l'intérieur d'un donjon. Avec *Ocarina of Time*, nous sommes plongés dans un monde où l'intérieur est plus marqué. A contrario, *Breath of the Wild* respecte sa promesse d'aventure en nous proposant un monde principalement axé sur l'extérieur. Les seuls moments d'intérieurs sont les sanctuaires. Chacun de ces moments possède un feeling rythmique particulier qui se voit dans l'usage des touches sur la manette. La variation entre les mondes prend corps à travers les gestes du joueur. Nous ressentons le monde différemment sur le plan kinesthésique et pas seulement au niveau de la perception visuelle.

Fréquence des appuis pad (touches fréquentes)



Touches employées dans un sanctuaire

Fréquence des appuis pad (touches fréquentes)



Touches employées dans la plaine

Si l'arrivée d'un nouveau jeu *The Legend of Zelda* génère autant de ferveur, c'est que l'équipe de production chez Nintendo a clairement identifié ce qui faisait le cœur d'un jeu d'action/aventure. Trouver la clé pour innover sans perdre l'essence de la série est capital pour que la formule fonctionne à chaque génération. Nous pouvons penser à *Ocarina of Time* pour la 3D, *Skyward Sword* pour le motion gaming, *Breath of the Wild* pour le monde ouvert : les titres marquants ont su s'emparer des grandes nouveautés de l'époque pour les intégrer à la série. L'essence d'un jeu d'action se retrouve dans les résultats des rythmanalyses, tout comme les innovations qui procèdent de leur modernisation. Les ingrédients instaurés dans le premier volet sur NES se retrouvent par les mécaniques de gameplay et les actions que l'on effectue dans chaque opus, mais elles s'enrichissent des progrès technologiques et des autres jeux d'actions marquants de la période *Tears of the Kingdom*, la suite annoncée de *Breath of the Wild*, ne devrait pas déroger à la règle : comme *Majora's Mask* la propre suite d'*Ocarina of Time* en son temps, le titre réussira peut-être à sublimer la prouesse de 2017 et poursuivre la longue lignée de succès de la série.

AUTEURS

Aurore Chappuis,
Celia Leichtnam,
Thomas Fridblatt

RÉFÉRENCES

1. Elliott Erhart, Arthur Aquilano, Arnaud Planchin, Théo Gougeon, "la liberté de choix dans les jeux", *ACID*, 4, 2023
2. Damien Hansen, "l'étonnante grammaire du jeu vidéo", *Le Monde*, 2019
https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/11/01/spatiale-textuelle-oulipisque-l-etonnante-grammaire-du-jeu-video_6017674_4408996.html



SCIENCE-FICTION ET JEU VIDEO

(Le monde infini du jeu vidéo No Man's Sky)





Elite dangerous, Frontier Developments

La science-fiction est un genre narratif proposant une vision de ce que pourrait être le futur, que ce soit par ses technologies ou son univers. Elle ne se détache pas d'une dimension explicable puisque son récit est ancré dans la réalité et est issu d'une rationalité scientifique, à contrario du fantastique où des éléments inexplicables par nos connaissances actuelles sont introduits.

Quel média est le mieux armé pour la science-fiction ? Celle-ci est née sous forme littéraire, qui permet le développement d'une narration complexe. Le cinéma y a ajouté une forme de merveilleux visuels en donnant à voir les mondes de science-fiction. Cependant, en roman comme au cinéma, la narration est toujours linéaire, proposant une histoire unique et l'univers n'est connu que pour autant que les personnages le traversent. Le spectateur peut ainsi rester sur sa faim. N'avez-vous jamais eu envie, après avoir vu un film Star Wars, de conduire vous-même l'un de ses vaisseaux ?

Manifestement, le jeu vidéo est capable de plus : il peut non seulement proposer des narrations multiples, mais aussi des univers plus consistants, plus grands, dont les moindres détails pourront être inspectés par les joueurs. Peut-on affirmer dès lors que le jeu vidéo est le meilleur média pour la science-fiction, en transformant le spectateur en joueur ?

UN TRAVAIL D'ADAPTATION LABORIEUX

De nombreuses franchises se sont orientées vers les jeux vidéo pour étendre leur portée. De livres ou de films aux jeux vidéo, un travail d'adaptation à la grammaire vidéoludique doit se faire. L'adaptation est cependant rarement un gage de qualité. En première approche, les jeux vidéo peuvent sembler imposer une réduction drastique du contenu

de l'oeuvre d'origine. Ainsi, souvent, une partie de l'oeuvre originale est retirée ou remaniée afin de servir le jeu. Ce fut par exemple le cas de *Dune 2* (1992, Westwood studio) qui n'a pas gardé grand-chose de l'oeuvre de Frank Herbert si ce n'est la planète éponyme, sa faune et les deux factions protagonistes. Le jeu étant le premier jeu de stratégie en temps réel moderne, il est très pauvre en narration et ne dispose d'aucune histoire.

De même, les jeux vidéo des années 80 adaptant des films s'étaient fait une spécialité de créer des niveaux entiers à partir de scènes de quelques minutes... comme si les logiques du jeu vidéo étaient si à part qu'elles ne pouvaient se concilier avec les média traditionnels. Cependant, les jeux modernes, avec plus de moyens techniques et financiers, peuvent plus facilement adapter des œuvres et représenter leur complexité narrative avec fidélité. De plus l'immersion du joueur dans ces univers peut renforcer la consistance et la plausibilité de l'univers : le joueur n'est plus un observateur de l'histoire mais en est le principal protagoniste.

Le cas de l'auteur de science-fiction Alain Damasio est éclairant. S'il a témoigné de sa déception lors de son expérience dans le développement du jeu *Remember Me*, où tout son travail de création d'univers a été réduit à peau de chagrin, il a cependant choisi de reprendre l'expérience avec l'adaptation en jeu vidéo de son œuvre littéraire *La horde du contrevent*.¹ En effet, pour lui, seul le jeu vidéo pouvait retranscrire l'expérience décrite par son œuvre de façon innovante.

Alain Damasio décrit ainsi un « sentiment d'identification fort à l'action », plus violent et plus immersif que dans un livre ou dans un film, car le joueur, manette en main, au plus proche de l'action, ressentira tous les éléments de gameplay voulus par le jeu vidéo. Le jeu vidéo de par ses capacités techniques peut immensément impliquer le joueur. D'abord via son gameplay, le joueur devient acteur de l'histoire en lieu et place de simple spectateur.

LA CONSISTANCE DE L'UNIVERS

Pour prolonger l'intuition de Damasio, on peut considérer que les jeux possèdent plusieurs caractéristiques qui les rendent particulièrement adaptés à la science-fiction. La première tient à la consistance de l'univers, simulés par la machine. Si ce sont les mondes qui nous font rêver en science-fiction et qui provoquent le *sense of wonder*, en jeu vidéo on ne rêve plus seulement devant une description ou une image, mais l'on parcourt l'univers et on y agit. Dans cette optique de proposer un monde consistant et navigable, des jeux, tels que *Elite Dangerous* (2015, Frontier Developments), représentent un idéal de la science-fiction. Le jeu ne propose pas de réelle trame scénaristique, mais uniquement un immense monde futuriste dans lequel le joueur peut naviguer à son bon vouloir.

De plus, l'univers du jeu va s'adapter aux actions des joueurs dans la manière ou l'influence des différentes factions et les conditions économiques des zones du jeu vont évoluer. Certains jeux tels que *Outer Wilds* (2020, Mobius Digital) font de leur univers leur cœur de gameplay. En effet, ce jeu de puzzle se passe dans un système solaire unique bloqué dans une boucle temporelle. Le jeu construit son univers comme une simulation, en utilisant les équations newtoniennes pour réaliser le mouvement des astres. Or la construction d'un système stellaire entier étant particulièrement complexe, les développeurs ont eu l'idée de la boucle temporelle pour limiter l'évolution du système tout en maintenant sa cohérence. En jeu vidéo, l'univers existe réellement au sens où il est produit de règles qui simulent les lois physiques et permettent l'interaction.

LA NARRATION FOISONNANTE

De plus, certains jeux impliquent encore plus le joueur en lui faisant faire des choix modifiant ainsi le scénario. Ainsi des jeux vidéo de science-fiction tels que *Mass Effect* (2007, Bioware) ou *Fallout* (1997, Interplay) permettent des scénarios à embranchements qu'il ne serait pas imaginable de réaliser dans d'autres médias. Et encore, cette capacité d'embranchements est assez restreinte lors qu'on les compare à la forêt d'embranchements que constituent les *visuals novels*, un genre où la SF est très présente².

Ce genre de jeu créent des scénarios complexes organisés par les choix réalisés par le joueur. Ceux-ci ont des scénarios pouvant changer du tout au tout grâce au choix du joueur. Ainsi, certaines œuvres de ce genre peuvent disposer de plusieurs dizaines de fins possibles pour un nombre bien supérieur de chemins possibles pouvant être joués. De plus, ces cheminements et ces fins peuvent être extrêmement différents les uns des autres. Les scénarios de science-fiction, comme ceux qui impliquent des voyages temporels ou des multivers, conviennent bien à ce genre de narration qui multiplie les perspectives sur l'histoire. Ainsi, loin de réduire nécessairement les possibilités narratives de la SF traditionnelle, comme c'était le cas pour les premiers jeux d'arcade bornés par l'impératif d'action, les jeux vidéo peuvent au contraire les développer de manière particulièrement étendue. Dans le cas des récits structurés par le voyage temporel, comme *Outer Wilds*, on peut même considérer que le jeu vidéo est la seule forme narrative permettant d'expérimenter ce jeu avec le temps et le retour en arrière dans le récit.

L'INTERACTION DIRECTE AVEC L'ORDINATEUR

Une autre spécificité des jeux vidéo tient à la possibilité de rendre concrète l'interaction avec une Intelligence Artificielle. Ce qui était un thème classique de science-fiction devient action de jeu, effectuée en première personne. Ainsi, dans certains jeux, le joueur a de véritables conversations avec l'IA, en utilisant des commandes ou en tapant des messages, ce qui peut lui permettre d'obtenir des informations pour avancer dans le jeu. On peut citer *Event[O]* (2016, Ocelot Society) où le personnage joueur se retrouve coincé dans une lointaine station spatiale abandonnée et doit communiquer avec l'IA Kaizen pour pouvoir progresser dans la station. Dans d'autres jeux, le joueur peut même créer son programme informatique pour résoudre certains puzzles. En effet, certains jeux tels *EXAPUNKS* (2018, Zachtronics) ou *Shenzhen I/O* (2016, Zachtronics), le joueur développe son propre programme afin de résoudre divers problèmes d'algorithmique et de progresser dans l'histoire. Il ne s'agit plus simplement de mettre en scène une histoire avec un programmeur ou un hacker, mais de devenir soi-même le personnage... en réussissant les défis de programmation.

RÉFÉRENCES

1. Erwan Cario, « Dans un jeu vidéo, l'incarnation est violente et immersive », *Liberation*, 26 février 2015 (http://www.liberation.fr/eclairs/2015/02/26/dans-un-jeu-video-l-incarnation-est-violente-et-immersive_1210414/)
2. Nicolas Marcelin et Simon Illouz-Laurent, « Comment peut-on jouer à un Visual Novel », *ACID*, 4, 2023.

LA SIMULATION DES VISIONS DU FUTUR

Une dernière possibilité des jeux vidéo tient à la simulation du futur. Les simulations permettent aux développeurs de créer des environnements et des situations qui ressemblent de manière réaliste à ce qui pourrait exister dans le futur, comme dans *Anno 2070* (2011, Related Designs). Dans ce jeu, la terre souffre du réchauffement climatique et la montée du niveau de la mer a dévasté les continents. Ainsi, *Anno 2070* permet au joueur de construire et de gérer un empire industriel et commercial tout en devant protéger l'environnement de la pollution ainsi produite. Cela montre les capacités du jeu vidéo à simuler et montrer un futur plausible. Le joueur intervient dans la simulation, par ses choix, en modifiant les paramètres. C'est ensuite à l'ordinateur d'effectuer les calculs pour engendrer l'évolution du système. Le jeu vidéo exploite ici une des possibilités premières de l'informatique, si l'on songe aux grandes modélisations, comme celles du climat ou des limites de la croissance par le Club de Rome.

Ainsi, le jeu vidéo offre un ensemble de possibilités inédites pour la science-fiction, à travers des genres aussi différents que le jeu de simulation, le visual novel narratif ou encore la simulation de combat et d'exploration spatiale. On comprend les raisons pour lesquelles la SF se prête si bien au jeu.

AUTEURS

Thibaud Leclere,
Hugo Pereira,
Alexis Vilmard



BIOSHOCK : LA LIBERTÉ SANS MORALE ?

Vue de la ville de Rapture au début du jeu

Critique ouverte et violente de la société moderne, *BioShock* marque le joueur par la noirceur et le cynisme de son histoire. La narration, quasiment unique dans le monde du jeu vidéo, engage le joueur dans des dilemmes moraux et le perturbe en le forçant à réfléchir aux systèmes politiques du monde réel.

Le jeu croise les genres du *Survival Horror* et du jeu de tir à la première personne (FPS). Développé par le studio *2K Games*, il est sorti en août 2007 en Europe. Le joueur est plongé dans l'univers Steampunk de Rapture, une ville sous-marine des années 1950, fondée pour incarner l'utopie d'un système politique purement libertarien. Mais lorsque la liberté est reine, lorsque l'éthique et la morale disparaissent, la politique sombre dans la violence et le chaos. C'est ce que dénonce *BioShock*, en présentant une cité cruelle, dévorée par l'avidité de ses habitants. Seul le héros a le pouvoir d'apporter à nouveau valeurs et morale. Mais ces choix ne concernent pas seulement le personnage, mais aussi le joueur à travers les dilemmes qui lui sont posés par le jeu et modifient la résolution de l'histoire. L'article ne concernera que le premier opus de la saga, scénarisé et réalisé par Ken Levine.



Un protecteur des petites sœurs

LE MODÈLE DE LA NARRATION ENVIRONNEMENTALE

BioShock est un jeu vidéo FPS. De ce fait, il est intéressant d'étudier la façon dont l'histoire est racontée... flingue à la main et viseur au centre de l'image. Le jeu ne se déroule pas en *open-world* et le joueur est constamment guidé. L'histoire a lieu dans une cité sous-marine, ce qui justifie la limitation des déambulations. Le joueur ne peut donc que très rarement choisir les lieux où il se rend. Reste que le rythme de l'histoire est impulsé par le joueur. Il faut alors s'interroger sur la réalisation du réseau de personnages. Comment réaliser un réseau de personnages dans un jeu vidéo où les rencontres avec les personnages et les échanges dépendent du joueur ?

Dans un film ou dans un livre, par exemple, tout est déjà écrit. Il est alors aisé de relever les noms des personnages par page ou par minute de film écoulée, selon la méthode employée pour réaliser les réseaux à partir du travail de Yannick Rochat¹. Or dans le jeu vidéo, ces rencontres peuvent fluctuer

selon les choix du joueur. Il était donc important de trouver un moyen qui représenterait correctement l'importance de chaque personnage dans le jeu et sa narration. Si nous avions dû coder le flux vidéo, nous nous serions peut-être retrouvés avec un point unique représentant l'avatar du joueur, systématiquement présent, qui croise parfois quelques autres personnages, notamment lors des combats.

Or, *Bioshock* déploie son univers à partir d'un principe de narration environnementale : durant l'aventure, le joueur a l'occasion de ramasser différents types d'objets, de la nourriture, des munitions, mais également des mémos. Ces mémos sont des enregistrements audios de personnages qui racontent ou expriment leurs avis sur des événements qui se sont produits à Rapture. Ces mémos permettent de comprendre l'histoire de la ville avant que le héros n'y arrive. Cette narration environnementale est employée dans de nombreux jeux vidéo. On peut par exemple citer *Horizon : Zero Dawn* où le joueur récupère des documents lui qui permettent de comprendre l'histoire du monde du jeu.

Le jeu est donc composé d'une double narration : une narration directe qui correspond à l'aventure vécue par Jack, l'avatar du héros, dans sa tentative de quitter la cité ; une narration environnementale, composée de mémos relatant les faits antérieurs au jeu. Les phases de lecture ou d'écoute sont séparées des phases ludiques. Tout l'enjeu est de savoir comment ces deux narrations peuvent se compléter ou s'enrichir mutuellement.

Nous nous sommes alors interrogés sur les moyens à utiliser pour effectuer le réseau de personnage car ces mémos ne semblent décrire que les événements passés du jeu. Ayant déjà terminé le jeu, nous savions que bon nombre de personnages présents dans les mémos étaient déjà morts. En réalité, nous ne croisons que peu de personnages des mémos dans l'aventure, même s'il s'agit généralement des plus importants. De plus, nous savions que l'histoire passée conduisait et expliquait l'aventure présente réalisée par le joueur, ce qui permettait de l'intégrer dans le réseau de personnage. Ainsi nous avons pu lier le passé et le présent de la cité. Il nous a donc semblé évident que nous devions nous baser sur les mémos pour effectuer ce réseau des personnages. Cette méthode conduit à représenter la diégèse, le monde du jeu, plutôt que la narration autour du personnage, comme si le monde avait une existence indépendante du personnage. Cette dissociation de la narration et de la diégèse (l'univers) apparaît comme une propriété originale des jeux vidéo... qui rend le médium particulièrement propice à la représentation d'univers de science-fiction ou de fantasy qui acquièrent une forme d'existence autonome². À l'inverse, au cinéma, comme dans un roman, le monde ne préexiste pas à la trajectoire des personnages. La narration est la voie unique d'approche de l'univers.

Un point particulièrement intéressant de ce point de vue est la quasi-absence du héros sur le graphe. Le personnage central (pour le joueur) n'est pas au centre (pour l'histoire) ! En effet, dans la mesure où les mémos ne concernent qu'une époque de la cité où Jack n'était quasiment pas présent, il se retrouve en marge de l'histoire contée. On ne retrouve donc dans les graphes que les personnages centraux de Rapture, tiraillés par la guerre entre Ryan et Fontaine.

Ainsi, en construisant ces diagrammes et en analysant notre expérience de jeu, nous avons réalisé que ces mémos forment le lien étroit entre ce qu'ils racontent (le passé de la cité, de sa conception au moment présent) et ce que le personnage voit et vit. Ces mémos sont les pièces du puzzle de l'histoire de Rapture, ils permettent au joueur d'enquêter, de comprendre l'environnement dans lequel il évolue et de prendre position dans les choix politiques antérieurs à son arrivée. Ils forcent également la formation d'une opinion sur des choix éthiques et moraux à prendre dans l'instant du jeu, comme nous le verrons par la suite. Les échanges avec Atlas, un personnage parlant au joueur en direct via une radio, racontent et expliquent certains aspects du jeu, révèlent des éléments décisionnels cruciaux et entraînent des retournements de situations.

Le coup de génie en termes narratif est cependant que les deux trame se rejoignent. Le joueur découvre ainsi progressivement l'identité d'Atlas et sa propre relation aux protagonistes du réseau principal. Ainsi, tout se passe comme si une place en creux avait été ménagée dans l'univers, tel que le réseau le représente, pour le joueur lui-même.

UN CONTRE-UTOPIE LIBERTARIENNE

BioShock se singularise par l'importance de la politique dans le récit. Le jeu raconte l'histoire d'une cité idéale nommée Rapture, une utopie libertarienne, qui a mal tourné. Il nous invite à réfléchir à la possibilité d'une société caractérisée par une liberté totale. Ainsi, la cité sous-marine de Rapture a été fondée par Andrew Ryan, un homme riche et influent, en désaccord avec les systèmes politiques en vigueur après la 2nd guerre mondiale. La politique de Rapture est simple : c'est un endroit libéré de toute éthique, toute morale, toute religion où chacun reçoit le produit de son propre travail. Chacun est libre de dire ou de penser ce qu'il veut. Les artistes ne connaissent pas la censure, les scientifiques n'ont plus à faire attention à une quelconque morale dans leurs travaux. Le jeu est donc issu d'une simple question de politique, sans contexte technique ou scientifique.

« Une cité où les artistes ne craindraient pas les foudres des censeurs. Où les scientifiques ne seraient pas inhibés par une éthique aussi artificielle que vaine. Où les Grands ne seraient plus humiliés par les Petits. Et, à la sueur de votre front, cette cité peut aussi devenir la vôtre », annonce ainsi le discours enregistré d'Andrew Ryan lors de l'arrivée de Jack à Rapture.

Ce système politique a cependant de nombreuses conséquences. Tout d'abord, chaque service de Rapture est relativement cher. Cela comprend notamment l'accès à l'eau, mais également à l'air, puisque Rapture est située sous l'océan Atlantique. De plus, une forte scission entre les classes apparaît rapidement. Les personnes qui possédaient déjà de l'argent avant Rapture mènent une vie plutôt aisée, alors que les plus démunis doivent réaliser des travaux peu agréables pour assurer leur survie.

L'événement qui précipite Rapture vers la catastrophe est la découverte de l'ADAM par la scientifique Brigid Tenenbaum. Ce produit a la capacité de modifier le code génétique d'une personne. Il est alors possible de modifier son apparence physique à volonté. À partir de l'ADAM les scientifiques ont créé les plasmides, des produits donnant des pouvoirs spéciaux, comme le pouvoir de générer du feu, de la foudre, de la glace avec ses mains. Ces plasmides et l'ADAM sont petit à petit devenus chose courante à Rapture, et ont permis de développer encore plus la ville, ainsi que sa productivité et sa créativité. Tout le monde consommait de l'ADAM.

Mais après que l'ADAM eut pris une place importante à Rapture, les scientifiques ont découvert que ce produit engendrait également des troubles phy-

siques et mentaux à ceux qui en consommaient. Les consommateurs d'ADAM ont rapidement développé une forte addiction. Sans consommation suffisante et régulière, les consommateurs devenaient fous. De plus, des lésions physiques apparaissaient, transformant le corps et le visage des consommateurs. L'ADAM devient alors un pilier de la société de Rapture, chacun étant obligé d'en consommer de plus en plus afin de limiter l'impact mental et physique du manque. L'ADAM ne pouvant être produit en quantité suffisante, certains habitants devinrent des Chrosômes : des personnes en grand manque d'ADAM dont le corps et le visage sont déformés et qui, rendues folles par le manque, sont extrêmement violentes et peuvent s'apparenter à des zombies. Profitant de la situation, Franck Fontaine, un contrebandier important illégalement des denrées de la surface, a créé sa propre industrie d'ADAM, exacerbant encore plus le rapport des habitants à ce produit et permettant à Fontaine de développer son pouvoir et son emprise sur la ville. Le conflit entre Ryan et Fontaine entraîna une guerre civile dans Rapture.

LE RETOUR DE LA MORALE PAR LE JEU

Dès le début du jeu, l'histoire de Rapture appartient au passé. Cependant, le joueur n'est pas passif face à cette histoire. Il a en effet le pouvoir d'en modifier la fin à travers ses choix, principalement lors de la rencontre des « petites sœurs », des fillettes modifiées génétiquement. Leur apparence est transformée. Elles ont la capacité de multiplier l'ADAM en l'avalant et ont comme rôle de retirer l'ADAM des cadavres de la ville, et de l'ingurgiter. Or, afin de survivre dans le jeu, le héros doit se procurer un maximum d'ADAM, qui sera comme une monnaie lui permettant d'acheter de nouveaux plasmides, des améliorations et de nouvelles capacités. C'est là que le joueur doit faire un choix : soit il tue les petites sœurs afin de récupérer un maximum d'ADAM et se faciliter la partie, soit il les sauve mais se complique le jeu. Il permet alors à la petite sœur de redevenir une petite fille normale. Le sauvetage de ces petites sœurs est compliqué par la présence des protecteurs, des hommes dans des scaphandres, boostés à l'ADAM et d'autres produits chimiques afin de ne rien ressentir. Ils ont pour seul rôle de protéger les petites sœurs. Ils sont des boss réguliers du jeu.

Le dilemme est cependant adouci, dans la mesure où Tenenbaum, la créatrice des petites sœurs et de l'ADAM, promet de dédommager Jack s'il sauve les fillettes. Lorsque le héros sauve trois petites sœurs, il reçoit effectivement un cadeau de la part de Tenenbaum, sous forme de ressources. La cinématique du sauvetage montre la petite sœur se retransformer en fillette, dans des éclats de lumières et avec une musique douce et chaleureuse. En revanche, si le joueur décide de tuer une petite fille, la cinématique est bien plus sombre, la musique grinçante, pour faire culpabiliser le joueur.

C'est la force de *Bioshock* : dans les ruines d'une ville anarchique où ne règne plus que la loi du plus fort, on pourrait penser qu'un

AUTEURS

Florian Barets,
Pierrot Ehrhart,
Bastien Holtzinger

jeu basé sur le principe du *First Person Shooter* nous inciterait à tuer tout le monde sans états d'âme afin d'éviter d'être tué à son tour. Or, le jeu nous montre qu'une alternative éthique est possible. De ce point de vue, le jeu prend le contre-pied évident de l'idéologie même qui a présidé la création de Rapture. Le joueur possède également un choix de vie ou de mort sur un personnage qui a essayé de nous tuer mais nous également aidé. Ces choix nous montrent que la question de l'éthique se pose même dans les situations les plus désespérées. Le jeu permet ici au joueur d'exprimer sa volonté. La morale du joueur intervient donc, et a un impact sur le déroulement et la fin du jeu.

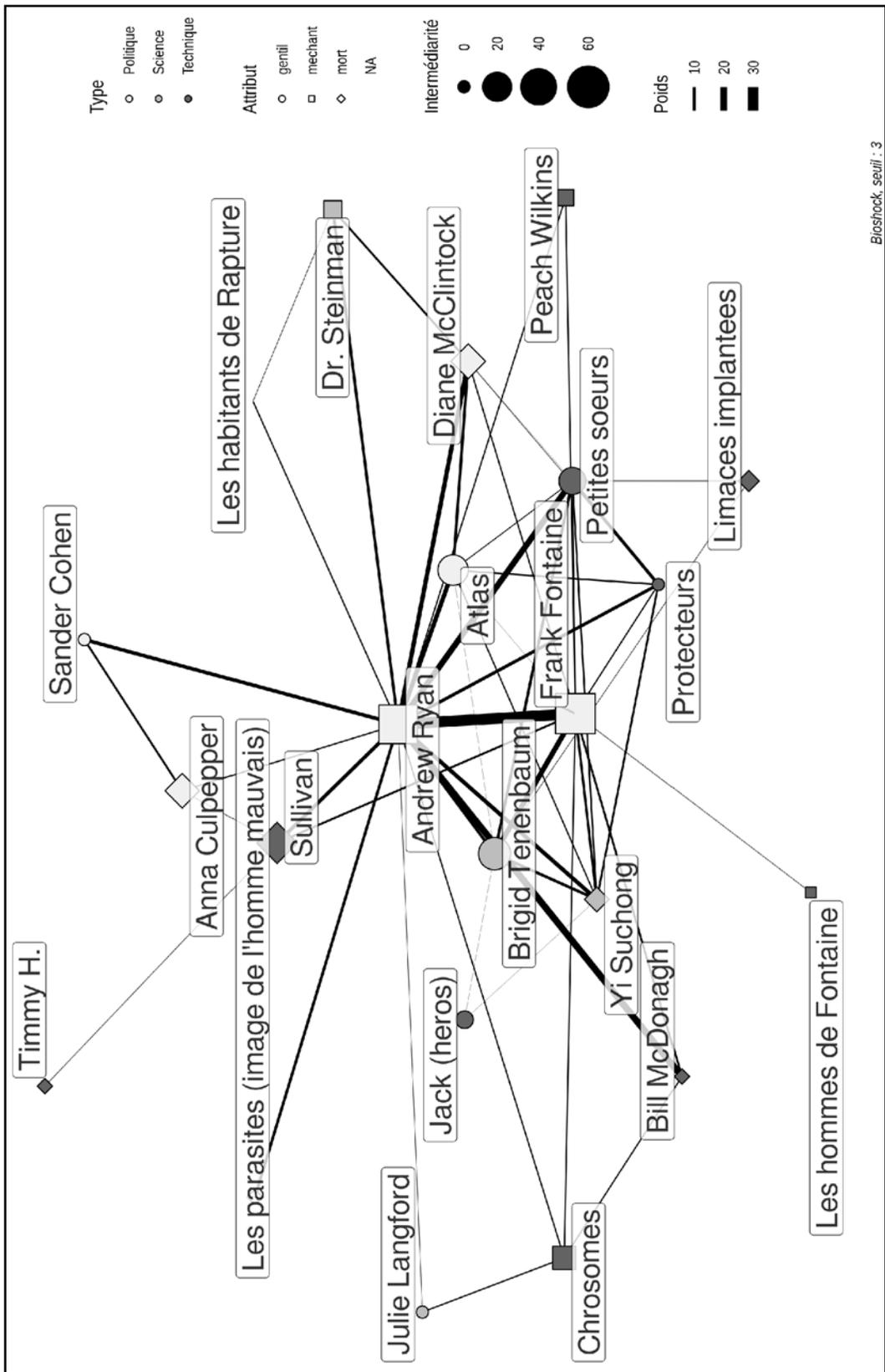
Le jeu nous offre ainsi une fin différente en fonction des choix effectués par le joueur. Si nous décidons de tuer les petites sœurs, le héros prend la tête de Rapture à la fin du jeu en devenant le successeur de Ryan. En revanche, le sauvetage des petites sœurs nous permet d'être secouru par ces mêmes petites sœurs que nous avons sauvées auparavant. La cinématique nous montre que nous arrivons à les ramener à la surface et à leur offrir une vraie vie. Une vision du futur nous permet de voir les petites sœurs grandir à nos côtés, comme une famille.

Alors que tous les personnages que nous rencontrons sont sans foi ni loi, l'un d'eux se distingue : celui de Tenenbaum, la scientifique repentie. Elle est la seule à s'intéresser encore au sort des autres. Elle nous supplie de sauver les petites sœurs au lieu de les tuer. On comprend au cours du jeu qu'elle est hantée par le remord de les avoir transformées et qu'elle souhaite ainsi se racheter. Alors que la science la fascinait et qu'elle pouvait se permettre de réaliser n'importe quelle expérience, allant jusqu'à enlever de petites filles innocentes, elle a choisi de renouer finalement avec la morale. Ici, c'est donc cette scientifique qui est le dernier personnage « bon ». Les représentants de la politique sont tous morts, et seul un artiste peut éventuellement rester en vie si le joueur décide de l'épargner. Ce n'est cependant pas un personnage rempli de bonté et de compassion comme l'est Tenenbaum. Grâce aux choix possibles et aux différentes fins, le jeu prend position sur l'univers qu'il décrit : le laisser-faire absolu mène à la guerre de tous contre tous. Des limites éthiques sont indispensables pour éviter un effondrement. Ce dont le joueur lui-même fait l'expérience à travers son jeu.

Ce jeu vidéo, déjà âgé mais aucunement dépassé, à l'esthétique Steampunk éblouissante, nous interroge donc sur notre idéal politique et scientifique et l'importance à accorder à l'éthique.

RÉFÉRENCES

1. Yannick Rochat et Mathieu Triclot, "Les réseaux de personnages de science-fiction : échantillons de lectures intermédiaires", *Res Futuræ*, 2017 (<https://doi.org/10.4000/resf.1183>)
2. Thibaud Leclere, Hugo Pereira, Alexis Vilmard, "Le jeu vidéo est-il le meilleur média pour la science-fiction ?", *ACID*, 4, 2023.



VISUAL NOVEL : ANTI-JEU ?



Le personnage de Kurisu Makise dans le jeu Steins Gate

Chacun connaît les séries *Super Mario* ou *Zelda*, et pourtant tout un pan du jeu vidéo *made in Japan* nous demeure inconnu. A commencer par le visual novel (VN), un genre de jeu vidéo originaire du Japon, souvent destiné au marché du PC, produits par des amateurs ou des sociétés de petite taille et qui se caractérise par un fort accent mis sur l'histoire et les personnages. Le joueur suit une trame narrative en faisant parfois des choix qui influenceront l'intrigue et la fin du jeu. Le visual novel est caractérisé par un design minimaliste : des illustrations en arrière-plan fixe, beaucoup de dialogues qui défilent au bas de l'écran, l'animation des personnages étant réduite à quelques légères modifications, comme on le voit sur l'illustration.

Ce design ne fait pas l'unanimité. Pendant longtemps les visual novels ont pu être considérés comme l'antithèse des jeux vidéo : pas de victoire ou de défaite, pas d'exploration en 3D ou 2D, une interactivité réduite, une activité de jeu principalement tournée vers la lecture. Mais pourquoi jouer à de tels jeux ? De quoi le visual novel est-il seul capable, qui défie les possibilités des jeux classiques ?

HISTOIRE ET HYBRIDATIONS

Au cours des années 1990, le genre a connu un essor grâce à la popularité de titres tels que « *Fate/stay night* » et « *Kanon* », qui ont été adaptés en anime et en manga. Le VN est devenu l'un des genres de jeux vidéo les plus populaires au Japon grâce à sa facilité de conception due à des moteurs de jeux spécialisés, très simples à prendre en main, qui permettent à des amateurs de se lancer dans la production. Les visual novels ont également commencé à être publiés sur des consoles de jeux vidéo, ce qui leur a permis de se faire connaître auprès d'un public plus large.

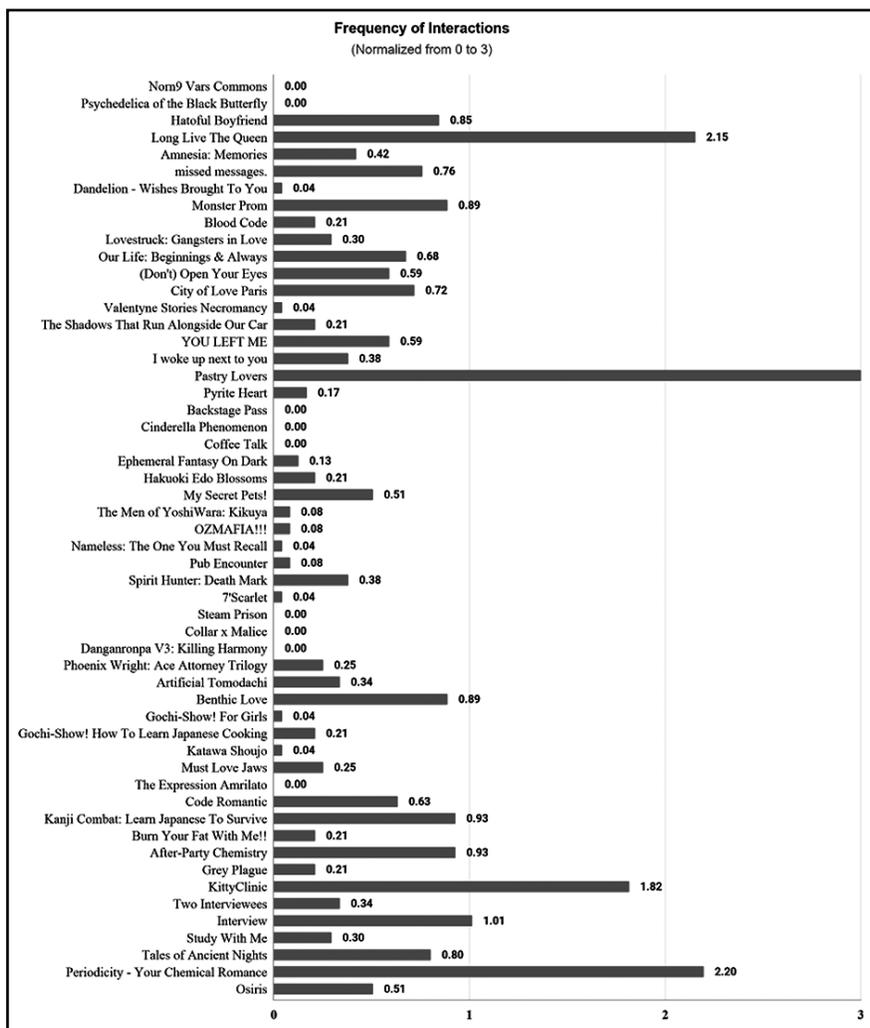
Au début des années 2000, le genre a continué de se développer, avec la sortie de nombreux titres populaires tels que *Clannad* ou encore la célèbre série d'enquêtes judiciaires *Phoenix Wright: Ace Attorney*, publiée sur Nintendo DS. Le genre a fini par atteindre l'occident à partir des années 2010, grâce à la traduction de certains titres et à l'adoption de cette forme de narration par d'autres genres de jeux vidéo. Si bien

que ce genre typique des subcultures japonaises est devenu un mode de narration commun à de nombreux jeux vidéo produits partout dans le monde.

LES VN SONT-ILS DE "VRAIS JEUX VIDÉO" ?

Les visual novels sont souvent comparés aux jeux vidéo traditionnels en raison de leur présence sur les plateformes de jeu et de leur similitude visuelle. Cependant, ils sont généralement considérés comme étant très différents des jeux vidéo traditionnels en termes de gameplay et de contenu. La critique selon laquelle les VN ne sont pas de "vrais jeux vidéo" est particulièrement répandue !

L'aspect le plus troublant tient aux limitations drastiques du gameplay, qui peut même être parfois totalement inexistant ! Le jeu vidéo est-il possible sans interactivité ? Les visual novels se concentrent principalement sur la narration et la présentation de l'histoire, au détriment des éléments de gameplay habituels, tels que les combats ou la résolution de puzzles.



Fréquence des interactions dans différents visual novels

Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir et Edward Melcer ont consacré une étude statistique à la définition du genre¹. Le graphique suivant montre la fréquence des interactions des joueurs avec le jeu et permet de constater que la plupart des jeux semble proposer un gameplay monotone et fort éloigné du rythme vidéoludique habituel.

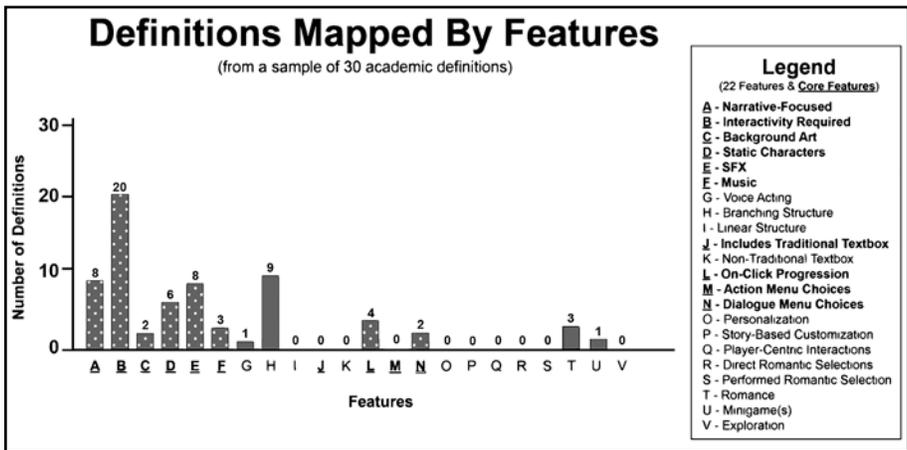
La même étude met en lumière le fait que la plupart des caractéristiques habituellement attribuées au jeu vidéo sont en retrait dans le genre du visual novel.

Malgré cela, l'essence des visual novels réside dans leur capacité à offrir une expérience de jeu engageante grâce à leur histoire complexe et bien écrite. Ils peuvent également inclure des éléments de choix et des embranchements narratifs, ce qui donne aux joueurs un certain degré de contrôle sur le déroulement de l'histoire et leur permet de découvrir différentes fins possibles en fonction de leurs décisions.

Pour certains joueurs, cette possibilité d'explorer différentes branches de l'histoire est une partie importante de l'expérience de jeu². Ils peuvent être curieux de voir comment leurs décisions affectent l'histoire et de découvrir toutes les fins possibles. Cela peut également ajouter une couche de rejouabilité au jeu et rendre chaque partie unique.

Il est également possible que certains joueurs apprécient simplement le fait de pouvoir prendre leur temps pour explorer une histoire à leur guise, sans avoir à se préoccuper de niveaux ou de combats difficiles. Le visual novel est alors vu comme une manière de jouer sans avoir à « jouer », mais en se relaxant sans effort, en faisant tendre la posture du joueur vers celle du lecteur ou du spectateur.

De plus, l'exploration de toutes les branches possibles d'une histoire peut être une façon pour les joueurs de découvrir de nouvelles informations sur les personnages et l'univers du visual novel, ce qui



Fréquence des caractéristiques qui définissent le genre

peut renforcer leur engagement envers les personnages. En fin de compte, la possibilité d'explorer toutes les branches d'une histoire est l'une des principales raisons pour lesquelles les joueurs apprécient ce genre de jeu.

Les visual novels comportent, de ce point de vue, une dimension de puzzle. Ils se présentent souvent sous la forme de jeux d'enquête, qui supposent de parcourir et débloquer l'ensemble des embranchements narratifs, pour obtenir le fin de mot de l'histoire. Cette complexité narrative fait que les visual novels sont parfois associés à l'utilisation de tableaux Excel dans leur gameplay pour se repérer dans l'ensemble des routes possibles.

Au final, la formule ludique paraît singulièrement contradictoire : quoi de commun entre se passionner pour une histoire d'un côté, remplir un tableau de données de l'autre ?

LES GENRES DU VN

La formule ludique du visual novel se trouve historiquement liée à trois genres particuliers : l'érotisme, l'enquête et le mélodrame. On constate que ces trois genres sont peu représentés dans le jeu vidéo occidental.

Tout d'abord, il existe une relation étroite entre les visual novels et la pornographie, liée à l'émergence du genre dans les années 1980. Les premiers jeux, dits "eroge" ont été développés au Japon dans les années 1980, en même temps que l'explosion de la culture *otaku* et de la popularité des mangas et des animes. Ils étaient généralement publiés sous forme de jeux téléchargeables et distribués via des magazines spécialisés ou des boutiques en ligne.

Dans les années 1990, les jeux eroge ont commencé à être publiés sur CD-ROM et sur des consoles de jeu vidéo, en dépit des restrictions de contenus imposées par les fabricants de consoles. Dans les années 2000, les jeux *eroge* ont continué à être publiés sur diffé-

rentes plateformes, y compris désormais les appareils mobiles. Ils ont également commencé à être traduits et publiés en dehors du Japon, ce qui a contribué à leur popularité dans d'autres parties du monde.

Ces origines pornographiques continuent d'influencer la structure de base des visual novel. En effet, les *eroge* étaient souvent des jeux de drague ou de "harem" qui consistent à collectionner les conquêtes. Chaque embranchement narratif correspond à un personnage, féminin ou masculin, à ajouter à sa collection ou à son tableau excel ! Le mode de représentations des personnages reste aussi très semblable entre les *eroge* et les autres types de visual novel. Une part importante des *eroge* délaisse, en effet, les représentations directement pornographiques au profit de petits troubles qui affectent le personnage, comme les larmes, le rouge aux joues, de petits mouvements des yeux ou de la tête, qui correspondent bien à la fixité de la représentation des personnages dans tout le visual novel.

Au-delà de l'érotisme, il est facile de comprendre pourquoi les visual novels présentent souvent une composante de jeu d'enquête. Dans ces cas-là, le joueur doit résoudre une énigme ou un mystère en recueillant des indices et en interrogeant des personnages. Les indices peuvent apparaître sous forme de documents, de photos ou de témoignages de personnages. Le joueur doit les analyser et les mettre en relation pour comprendre ce qui s'est passé. Le gameplay d'enquête peut prendre différentes formes, allant d'un simple questionnaire à un système de déduction complexe qui nécessite de rassembler des preuves et de les présenter devant un tribunal.

Un bon exemple de ce genre est *Steins Gate* (Nitroplus, 2009) : un jeu d'enquête appartenant au genre de la science-fiction, si prisé qu'il a été adapté en série animée en 2011. Le jeu explore la thématique du voyage dans le temps et la possibilité de changer le futur ; un type de narration particulièrement propice à la structure en embranchement du visual novel³.

Si on comprend aisément pourquoi le VN est adapté à des jeux d'enquête, bien plus que des genres comme le FPS ou le jeu de plateforme, le cas du mélodrame représente une énigme. D'autant plus que les jeux "classiques" qui essayent de nous émouvoir se caractérisent par l'emprunt aux moyens du cinéma, que l'on songe à la célèbre cinématique de la mort d'Aeris dans *Final Fantasy VII* ou aux jeux du studio *Quantic Dream* qui se présentent comme des films interactifs, avec des acteurs en *motion capture*.

LE VN COMME MODE NARRATIF

La formule du visual novel a influencé d'autres jeux vidéo, qui ont adopté certaines de ses caractéristiques, comme la présentation en illustration fixe avec des dialogues et des choix qui influencent l'histoire. De même, il a été influencé par d'autres genres de jeux vidéo, comme les jeux de rôle et les jeux à choix multiples. Un exemple de jeu hautement influencé par le visual novel est *Persona 5* (Atlus, 2016), qui mélange combat et visual novel. De même, *13 Sentinels: Aegis Rim* (Atlus, 2019) a adopté une structure de visual novel, combinée à un jeu de combats tactiques, pour raconter son histoire complexe, liée à des voyages dans le temps. Les choix du joueur ont une influence sur l'intrigue, qui repose sur l'exploration de l'histoire de chaque personnage.



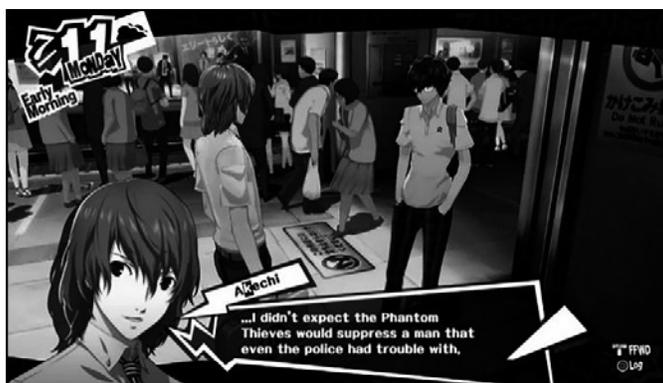
13 Sentinels : hybridation du visual novel et du jeu tactique

Comment le Visual Novel pourrait-il nous émouvoir avec des moyens audiovisuels aussi pauvres ? Certes, le scénario peut être émouvant, mais comment s'attacher à un personnage dès lors qu'il s'agit d'explorer compulsivement toutes les routes en complétant son carnet de notes ? Une piste réside peut-être dans l'état dans lequel le joueur est quand il parcourt un VN : il ne peut rien se passer de très important pendant une très longue période, si bien qu'un événement dramatique suffit à bouleverser. Ici, le minimalisme du visual novel est une aide plutôt qu'une entrave à la survenue de l'émotion.

La vague contemporaine du visual novel, hybridé avec d'autres gameplay, s'inscrit dans le renouveau, au plan international, de la fiction interactive. Le visual novel rend possible à bas coût l'intégration d'histoires plus développées, dont la complexité n'a rien à envier, aux séries télévisées. Il constitue un genre mixte entre la lecture, la bande dessinée, le jeu vidéo qui peut rebuter les joueurs de jeux traditionnels, mais aussi attirer de nouveaux publics. Les visual novels proposent une alternative à la vision occidentale de l'interactivité du jeu vidéo et questionnent les limites de notre définition du jeu vidéo.

AUTEURS

Nicolas Marcelin,
Simon Illouz-Laurent



La série Persona mélange visual novel et dungeon crawler

RÉFÉRENCES

1. Janelynn Camingue, Elin Carstensdottir, Edward Melcer, "What is a Visual Novel?", *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 5, Oct. 2021, p. 1-18.
2. Elliott Erhart, Arthur Aquilano, Arnaud Planchin, Théo Gougeon, "Le jeu vidéo : la liberté à portée de main ?", *ACID*, 4, 2023.
3. Thibaud Leclere, Hugo Pereira, Alexis Vilmard, "Le jeu vidéo est-il le meilleur média pour la science-fiction ?", *ACID*, 4, 2023.



ARCANE, L'HYBRIDE PARFAIT ENTRE SÉRIE ET JEU VIDÉO

Vi et Jayce avec leur arme Hextech (Arcane, Fortiche, épisode 8, 2021)

Adapter des jeux au cinéma a toujours été une affaire compliquée. Tout le monde a en mémoire le fiasco historique du premier film *Super Mario Bros.* qui transfère ses protagonistes dans un univers cyberpunk dans lequel on a bien du mal à reconnaître l'esprit du jeu ! Ou encore le désastreux *Mortal Kombat : destruction finale* qui donne clairement envie de prendre part au jeu pour se battre contre les réalisateurs. La liste de mauvaises adaptations est longue et on peut se demander pourquoi adapter un jeu en film est si difficile.

Manifestement, le passage de l'image numérique des jeux au live action complique l'affaire. A contrario, certaines séries ou films s'en sortent en adaptant le jeu vidéo en animation 3D ou en dessin animé : *Pokémon*, *Cyberpunk: Edge runners*¹, *Warcraft*... La distance est moindre avec l'univers d'origine. Cependant, ces jeux vidéo possédaient dès le départ une histoire plutôt complexe qui plantait un bon décor pour l'adaptation en film ou série. Or, ce n'est pas le cas de *League of Legends*, qui est tout sauf un jeu développant une narration. C'est un jeu de stratégie multijoueur, axé sur la compétition et dont le *lore* n'influence pas du tout le *gameplay*. Et que dire des 161 personnages que compte le jeu ? Comment construire une histoire avec des matériaux pareils ? Riot Games a tout de même décidé de relever le défi de créer *Arcane*, une série d'animation en 3D inspirée de son jeu *League of Legends*. Au final, la stratégie d'adaptation semble particulièrement réussie.

QU'EST-CE QUE LEAGUE OF LEGENDS ?

Sorti en 2009, *League of Legends* (LoL) est un des MOBAs² les plus populaires et joués à travers le monde. Le MOBA est un type de jeu vidéo gratuit (*free to play*) où le multijoueur est mis en avant : deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans une arène appelée "la faille de l'invocateur". L'objectif est de traverser le camp adverse pour détruire le Nexus³. Pour gagner, stratégie et communication sont indispensables pour percer la défense de l'autre équipe.

Le jeu propose plus d'une centaine de personnages (champions) différents, chacun possédant ses propres attaques et sorts. De plus, le jeu est régulièrement mis à jour, avec de nouveaux personnages ajoutés. Grâce à sa *fanbase* très présente, chaque

personnage a pu obtenir sa propre histoire, avec des relations les liant à d'autres champions. Ces histoires seront ensuite ajoutées au *lore* du jeu, les rendant ainsi "officielles".

LES DEUX MONDES

Il peut sembler très délicat de produire une série dont l'intrigue est intéressante, à partir d'une telle base. *Riot Games* s'est associé avec le studio d'animation français *Fortiche*, qui réalisait les trailers du jeu. Ils ont choisi de reprendre un petit nombre de personnages du jeu, en s'appuyant sur leur histoire tirée du *lore*, pour proposer un récit original, bien distinct du jeu de base. Cela leur a permis de développer une réelle intrigue, qui pose au spectateur des questions morales et politiques.

La série se déroule dans une ambiance Steampunk et décrit la vie des habitants de 2 villes voisines : Piltover et Zaun. La première est une cité riche et en plein essor grâce aux nouvelles prouesses scientifiques et technologiques autour de l'Hextech, une gemme aux pouvoirs magiques, source d'énergie propre et illimitée. La seconde est une ville sous-terrainne gangrénée par la misère et la pègre où les pacifiants, gardiens de la cité de Piltover, encadrent violemment la population. La série est découpée en trois arcs narratifs dépeignant trois époques distinctes, dans lesquelles on suit l'évolution des personnages des deux sœurs Vi et Jinx, au cours des révolutions dans lesquelles sont entraînées les deux villes.

On constate une forte séparation entre les habitants de Zaun et ceux de Piltover. C'est un classique de la science-fiction : l'opposition entre le monde "du haut", lumineux, riche, privilégié, ici Piltover, et le monde du bas, Zaun, sombre, pauvre, rejeté par le monde du haut qui l'exploite. Le monde de Piltover est démocratique et poussé par la science, alors que le monde de Zaun est dominé par la loi du plus fort. Certains personnages font le pont entre ces deux mondes et cherchent à éviter le conflit. Ces personnages sont Marcus et Grayson, deux Pacifiants, c'est-à-dire les gendarmes de Piltover, ainsi que Vander, un homme fort de Zaun. Ils voient clairement monter la tension entre les deux mondes et cherchent, en vain, à éviter la confrontation. Cependant la plupart des interactions ont lieu entre membres du même monde.

LE CONTRÔLE DE LA SCIENCE

Le contrôle des retombées de la science est au cœur de la série. Les scientifiques d'*Arcane* ne souhaitent qu'une seule chose : un progrès qui toucherait tout le monde, sans privilèges. Bien entendu, la réalité est toute autre. Et les scientifiques s'opposent au monde politique, marqué par la soif du pouvoir. On retrouve une mythologie du progrès où la technique aidée par la science pourrait offrir la fraternité, des richesses sans limites, ou encore la vie éternelle. Soit le paradis sur terre par la science.

Les scientifiques touchent du doigt ces objectifs grâce à de puissantes et nouvelles ressources. Dans *Arcane*, ce sont les cristaux (Hextech) qui permettent de contenir et de synthétiser la magie présente dans l'univers. L'objectif des personnages scientifiques, Jayce et Viktor, est d'exploiter et de repousser toujours plus loin les limites à cette puissance en créant de nouveaux concepts. Le conseil politique intervient quant à lui afin de surveiller, limiter et contrôler ces nouvelles recherches, pour ne pas déstabiliser l'ordre établi de la société et empêcher son autodestruction.

Le monde politique d'*Arcane* encadre les personnages scientifiques et techniques et réagit à leurs actions. Ainsi, les personnages politiques sont situés à la périphérie de notre noyau, principalement composé de personnages à caractère scientifique, comme Jayce et Viktor, ou techniques, comme Vi et Jinx. Les personnages politiques ont un énorme impact sur le déroulement de la série sans y être les personnages principaux.

Chaque personnage politique possède ses propres convictions et intérêts qui vont à l'encontre de ceux des autres. L'opposition principale passe entre le monde politique "du haut" (Piltover) et celui "du bas" (Zaun). Les enjeux du conseil à Piltover sont d'améliorer la qualité de vie de ses habitants par le progrès scientifique tout en contrôlant sa vitesse et sa direction. La série questionne la création d'armes, le transhumanisme⁴ (Viktor) ou encore la corruption bien présente dans ce milieu. De l'autre côté, la politique de Zaun est centrée autour de la revanche. Avec Silco à leur tête, leur but est d'accéder au pouvoir d'en haut, à leur richesse et à leur indépendance. On retrouve le synopsis typique du personnage qui n'a rien et effectue une ascension jusqu'à tout avoir. Cependant, la série apporte une nuance grâce aux multiples relations entre les personnages (familiales ou amoureuses) avec notamment celle de Silco et Jinx, Vi et Caitlyn et évidemment Vi et Jinx. Zaun et Piltover sont deux sociétés engagées dans une course au développement technologique : Piltover dans un but économique, tandis que Zaun cherche la liberté.

UNE VITRINE POUR LES PERSONNAGES

Une des caractéristiques particulièrement réussie du scénario est l'absence de manichéisme, alors même que le monde est divisé. Les personnages ont tous des bons et mauvais côtés et suivent la logique de leurs ambitions ou convictions. Au centre de l'intrigue, Jinx est un personnage complexe qui a perdu la raison après un drame familial. Elle se retrouve embrigadée par Silco, le baron de la pègre qui règne sur Zaun. Ce dernier la considère comme sa propre fille, mais la manipule pour arriver à ses fins. Vi peut être comparée à un loup solitaire ne faisant confiance à personne. Elle cherche désespérément à retrouver sa sœur pour la ramener à la raison.

Les deux personnages principaux, Jinx et Vi, se caractérisent d'abord par l'action. Jinx se bat pour les intérêts de Silco en utilisant des armes qu'elle crée, tel que son célèbre lance-roquette issu du jeu vidéo, Vi utilise des gants modifiés par l'Hextech qui amplifie sa force naturelle, comme on le voit sur l'image. L'un des enjeux clé est la création d'une arme hextech par Jinx pour anéantir le conseil politique de Piltover. Un dilemme se pose alors pour la jeune femme : choisir entre retourner auprès de sa sœur ou rester avec celui qui l'a élevée.

Dès le début de l'œuvre, on comprend que Vi est la grande sœur protectrice, devant se battre pour sauver ceux qu'elle aime. Jinx a le rôle du petit génie inventant ses propres armes (provoquant souvent un désastre), vivant dans l'ombre de Vi. La série joue sur l'opposition entre les deux sœurs lorsque leurs chemins se séparent. Vi veut garder les valeurs et les principes de Vander, son père de substitution. Tandis que Jinx agit seule, selon ses propres intérêts tel un électron libre.

Ainsi, les personnages ont tendance à changer d'archétype au fil de l'histoire. Le personnage de Jayce est un bon exemple : connu comme scientifique au début de la série, il prend de plus en plus d'importance, jusqu'à devenir le personnage politique avec le plus d'influence la fin de la série, il évolue à nouveau et développe des aptitudes techniques exceptionnelles, avec l'utilisation de son marteau (image).

Si l'adaptation prend de grandes libertés avec le jeu et ne montre jamais quoi que ce soit qui ressemble au gameplay d'un *MOBA*, le principal enjeu de la série est de mettre en avant les personnages issus du jeu de base. Le réseau des personnages est particulièrement éloquent de ce point de vue : tous les personnages centraux, ou presque, sont issus du jeu et jouent des rôles majeurs dans l'histoire. A l'inverse, les personnages périphériques ne sont jamais jouables.

Ce parti-pris d'adaptation autour des personnages est original à *Arcane*, qui se distingue de ce point de vue de *Cyberpunk Edgerunner*, qui choisit, à l'inverse, de ne reprendre aucun personnage du jeu de base. Cette stratégie basée sur les personnages est une réussite pour *Arcane* : à la fois cela a permis de faire plaisir aux fans du jeu, qui voient leurs personnages favoris évoluer dans un autre environnement et recevoir une "épaisseur narrative", mais cela permet aussi d'introduire au jeu un public qui n'y a jamais joué et n'a pas besoin de connaître les règles des *MOBA*. Le choix des personnages de la série est d'ailleurs très malin puisque ce sont pour la plupart des personnages plutôt simples à jouer et très bons pour débiter.

Au final, la série relève quasiment d'une logique de trailer étendu, mettant en lumière des personnages clés. L'absence de manichéisme peut s'expliquer par cette logique : il s'agit de mettre en valeur un maximum de personnages sans diminuer l'attrait qu'ils peuvent provoquer en en faisant des protagonistes détestables. La série possède même un effet en retour sur le jeu puisqu'elle a augmenté les parties jouées avec les protagonistes de la série, tels que Caitlyn passant de 15 % de parties jouées avant la série à plus de 26 % après, ou encore Jayce passant de 4 % à 8 %. L'interaction entre le jeu et la série emprunte une voie nouvelle et inattendue, particulièrement efficace.

RÉFÉRENCES

1. Trystan Le Roux, Paul Taupin, Paul Aschehoug, "Cyberpunk : Game Over", *ACID*, 4, 2023.
2. Multiplayer Online Battle Arena
3. Un grand cristal placé au cœur du camp adverse
4. Viktor fusionne avec une version supérieure de l'Hex-tech, ses capacités physiques sont améliorées, il peut de nouveau marcher sans une canne pour l'aider
5. Ludovic Quinson, "Comment Arcane a totalement changé la méta de LoL dans la présaison 2022", *DEXERTO*, 19 nov. 2021, (<https://www.dexerto.fr/league-of-legends/comment-arcane-change-meta-lol-presaison-2022-1465939/>)

AUTEURS

Thomas Potavin,
Lucas Grange,
Julien Jeannerot,
Ambroise Weibel



CYBERPUNK : GAME OVER

Les personnages principaux, de gauche à droite : Dorio, Maine, Lucy, David, Pillar, Rebecca, Kiwi (Cyberpunk, Konrad Tomaszewicz, épisode 4, 2020)

Pendant longtemps, la rançon du succès pour un jeu vidéo était de recevoir son adaptation au cinéma... avec un résultat pour le moins variable. Aujourd'hui, nous connaissons une nouvelle vague d'adaptations du jeu vidéo, non plus vers le film, mais vers la série. Cette stratégie est a priori encore plus risquée dans la mesure où les contenus narratifs des jeux vidéo peuvent être à la peine avec l'ampleur d'une série. Ou bien le jeu n'a aucune histoire et il faut tout inventer. Ou bien le jeu en possède déjà une et il faut choisir une stratégie d'adaptation : répéter l'histoire ou étendre l'univers.

Si la série *Arcane*, adaptée de *League of Legends* est dans le premier cas d'un jeu sans contenu narratif, *Cyberpunk: Edge Runners* illustre la deuxième option. Le jeu possède déjà sa propre histoire. Le studio *CD Projekt* s'est spécialisé dans les grands jeux d'aventure, avec un fort contenu narratif, comme leur saga *The Witcher*. Celle-ci est adaptée de romans de Fantasy et a elle-même connu son adaptation en série. Mais *Cyberpunk: Edge Runners* adopte encore une autre voie, en s'écartant résolument du jeu vidéo pour développer une histoire et un style graphique autonome. La série est réalisée par le studio d'animation *Trigger*, avec le soutien de *CD Projekt Red*, à l'origine du jeu *Cyberpunk 2077*, dont la série reprend l'univers et certains personnages.

UNE ANTI-ADAPTATION ?

Une des spécificités de la série est le contre-pied qu'elle prend par rapport au jeu d'origine. Plusieurs aspects de la série tranchent nettement avec leur équivalent en jeu. C'est notamment le cas du personnage principal qui, contrairement au jeu, ne dispose pas de facultés extraordinaires. C'est uniquement après avoir perdu sa mère qu'il recevra un premier implant qui lui donnera déjà de formidables capacités de déplacement.

Ainsi, contrairement à l'adaptation de *The Witcher*, du même studio, le personnage central de la série n'est pas le personnage jouable dans le jeu. Les héros ne coïncident pas. La série prend au contraire le parti-pris d'étendre l'univers narratif du jeu à partir de personnages nouveaux, qui ne sont même pas présents dans le jeu. Nous suivons ainsi la vie du jeune David, dans la ville futuriste de Night City. Après la

perte de sa mère, il rejoint une bande de mercenaires dans laquelle il trouve un foyer. David évolue avec cette bande qui subsiste par la chasse à la prime et contrats divers. La série développe particulièrement les relations de David avec les membres proches de sa bande en laissant une constellation de personnages anecdotiques en périphérie. Cette structure est bien visible sur le réseau de personnages : on remarque un noyau de six personnages fortement interconnectés. Ce noyau est centré sur David.

Ce premier pas de côté consistant à promouvoir un personnage nouveau par rapport au jeu est redoublé par le second parti-pris de la série : son style graphique. De fait, le studio d'animation *Trigger* emploie ici une esthétique particulièrement chargée et colorée, comme on le voit dans l'image, où on assiste à une démonstration de style graphique. Ce choix à la limite du psychédéisme prend complètement à revers l'apparence photo-réaliste du jeu.



David utilise un implant augmentant sa vitesse (Episode 7)

La série ne reprend donc que peu d'éléments du jeu. On peut considérer que leur point commun est une simple correspondance géographique. C'est la ville, Night City, qui est commune aux deux œuvres. Nous sommes dans la stratégie exactement inverse d'*Arcane* : ce qui circule d'un média à l'autre, ce ne sont plus les personnages, mis en avant, mais l'univers, comme support d'histoires multiples. Cette stratégie est beaucoup plus classique dans le champ de la science-fiction, qui encourage la prolifération des histoires au sein d'un même monde, à l'instar de la saga *Star Wars*. Le monde demeure, les personnages et leurs histoires passent.

DES CORPOLITIQUES TOUTE PUISSANTES

La série reprend les codes du genre cyberpunk, inauguré par William Gibson avec *Neuromancer* au début des années 1980. La branche politique de la série est incarnée par les corporations et multinationales qui ont pris la place du gouvernement. A un niveau intermédiaire, nous trouvons les fixers, qui agissent comme agents des corpos auprès des cyberpunks. Arasaka est la plus grande de ces corporations et contrôle la ville. Elle est en guerre commerciale et militaire avec Militech, une autre corpo. Ce conflit est une guerre par procuration : les corporations engagent des fixers comme mercenaires qui eux-mêmes sous-traitent l'exécution de ces primes.

Dans l'esprit du cyberpunk, cette politique est uniformément mauvaise : elle occupe un rôle qui n'est plus la quête du bien commun, mais simplement la recherche de puissance au moyen d'innovations technologiques. Pour ce faire, cette politique a asservi la science pour produire des avancées techniques débridées par ces mêmes corporations. L'univers est de ce point de vue tout à fait identique à celui de *Ghost in the Shell*.

A rebours de cette politique des corporations, nous retrouvons nos personnages principaux qui vivent en communauté restreinte et s'entraident. On le remarque bien dans l'image complète de la bande ci-dessus, tirée de l'épisode 4. Nous avons ici une opposition sans équivoque entre deux modèles de société, à des échelles différentes. La société a abandonné le vivre-ensemble et le seul contre-modèle est cette communauté fraternelle. Cette vision pessimiste de la "bonne" politique minoritaire sert aussi à construire l'univers de la série et est une spécificité classique du genre cyberpunk.

LA SCIENCE ASSERVIE À UNE TECHNIQUE OMNIPRÉSENTE

Encore plus que par son histoire ou son univers, la série se distingue par son style graphique et la qualité de son animation. Cette esthétique sert le message de la série. De fait, les scènes d'affrontement et de combat bénéficient d'un style particulièrement cru, qui n'hésite pas à aller vers le gore. En effet, la violence des coups portés et des dommages subis apparaissent ici au moyen d'un déluge visuel de lumière et de sang. Cette vision, exacerbée de la violence lui donne un aspect jouissif pour le spectateur. On veut voir la prochaine scène d'action car on s'attend à une récompense visuelle. Cette implication du spectateur dans les scènes d'action permet de dresser le parallèle suivant : la série traitant d'un sujet cyberpunk agit elle-même comme un implant tout droit sorti de cet univers ! Cet implant déforme la vision du spectateur, mais lui offre aussi des plaisirs faciles, grâce au déluge de violence agissant comme une drogue auprès du public. La valeur numéro un de la série est donc la technique. Mais celle-ci est appréhendée au moins autant pour son utilité, que pour sa valeur esthétique pure, dans un style qui peut rappeler la revue *Métal Hurlant*, sans

lésiner sur le psychédélisme ou le gore. L'animation se déploie comme éloge de la technique, centrée sur sa capacité à amener les individus vers des états de conscience modifiés.

La science est donc asservie par la politique pour servir la technique. On le remarque bien au travers des graphes des rôles des personnages où les scientifiques sont non seulement minoritaires mais aussi entourés de supérieurs ayant un rôle technique. La technique devient une fin en soi et non plus un moyen. Cette idée de fuite en avant est bien retranscrite au travers du rapport au corps dans l'univers cyberpunk. Les personnages n'ont aucun état d'âme à changer certaines parties de leur corps : c'est un moyen de gagner en puissance, qui représente pour eux une perspective suffisamment crédible. Ici encore, la technique est une fin en soi : il s'agit de gagner en puissance pour le fait d'en gagner, et presque pour la beauté du geste, des gestes nouveaux que la technique permettra.

La disparition de tout scrupule montre la disparition du politique et de son rôle régulateur sur ces sujets de trans-humain. Ce rapport décomplexé au corps apparaît aussi dans le traitement de la nudité dans la série. Les personnages n'ont aucune pudeur à s'afficher nus si cela à une raison purement pratique. C'est le cas des personnages de nets-runners, ces hackers dont le poste de travail est un bain d'eau glacé dans lequel ils s'immergent nus, y compris dans une pièce bondée comme c'est la cas dans la série. Alors même qu'ils plongent comme de purs esprits dans la matrice, leur corps immatériel est ramené à des réactions viscérales de surprise et d'effroi. Le corps et la technique se mélangent et sont partout. Cette disparition de la sacralisation du corps témoigne d'un changement de valeurs de la société. Les gens ne croient et n'aspirent plus aux mêmes choses. La technique est vue comme salvatrice, comme moyen et comme fin pour survivre dans cette ville écrasée par les corporations.

UNE NOUVELLE RELIGION EN TOC

Les anciennes valeurs morales liées au respect du corps humain sont outrepassées mais cela ne signifie pas du tout la fin du spirituel. Une nouvelle croyance s'installe dans cet univers : les corporations sont un Eldorado offrant les meilleures conditions de vie. Le but ultime d'une vie est de travailler pour l'une de ces corporations. Le meilleur exemple de cette croyance est le caractère envoûtant de la tour Arasaka. Le siège social de cette corporation attire

car il propose une élévation aussi bien sociale que physique. Cette volonté de s'élever des bas quartiers renforce l'idée de fuite des personnages, notamment celui de Lucy, qui cherche tellement à s'élever et s'enfuir qu'elle souhaite partir sur la Lune. Il est bon de préciser que ces voyages vers la Lune font partie intégrante des services proposés par les corpos. Il est donc impossible d'y échapper, ces corpos nous vendent constamment des services, même lorsqu'il s'agit de les fuir.

Un autre aspect intéressant du personnage de Lucy est qu'elle est une netrunner. Ces hackers disposent d'un traitement particulier dans cet univers. Ils explorent l'ancien Net, région mal connue d'internet dans le monde de la série. Contrairement à *Ghost in the Shell*, le contact avec la matrice ne produit aucune spiritualisation. Il ne s'agit pas de devenir des sortes de dieux modernes ou d'atteindre un stade d'intelligence ultime réservé aux machines. Les hackers n'ont aucun privilège. Ils n'échappent à l'exploitation par les corporations et agissent en tant que mercenaires.

Les netrunners sont susceptibles de mourir lors de leur plongée dans le flux de données. Ils sont donc constamment ramenés à leur condition humaine, aux limites de leurs corps. Ils ne s'élèveront pas vers l'IA mais déclineront avec l'âge ou mourront lors d'une plongée dans l'ancien Net. Il leur est impossible de totalement vivre dans le Net, de se séparer de leur ancrage à la réalité. La série propose une sorte d'univers désespéré, sans porte de sortie. Le spirituel n'est qu'un leurre au service des corpos. A la fin des fins n'existe que la chair mortelle, plus ou moins truffée d'implants et cabossée.

Cette série a eu un succès retentissant et a même créé un regain d'intérêt pour le jeu dont elle s'inspire. Par ailleurs, pour confirmer cette tendance, un patch ajoutant du contenu exclusif à la série à été ajouté au jeu d'origine. Mais la série ne se contente pas d'adapter le jeu vidéo en assumant le grand écart avec l'œuvre d'origine, elle propose aussi une relecture radicale du cyberpunk, en éliminant l'élévation spirituelle par l'Intelligence Artificielle ou la conscience des machines.

En un sens, la forme devient aussi importante que le fond dans l'éloge de la technique. Ce style très cru marque le spectateur et véhicule une vision "viscérale" du genre. Les personnages ont au départ des buts classiques mais ils glissent peu à peu vers l'immoralité et échouent à changer quoi que ce soit à la situation initiale. Cette incapacité à changer le monde est un point commun avec les autres œuvres de cyberpunk et leur politique totalitaire, byzantine et corrompue. Même avec des dizaines d'implants, ne reste que cette bonne vieille humanité imparfaite...

RÉFÉRENCES

1. Thomas Potavin, Lucas Grange, Julien Jeannerot, Ambroise Weibel, "Arcane, l'hybride parfait entre série et jeu vidéo", *ACID*, 4, 2023.
2. Nell Ribolzi, Marie-Amélie Barral, "Ghost in the Shell : l'étrange beauté de la technique", *ACID*, 4, 2023.

AUTEURS

Trystan Le Roux,
Paul Taupin,
Paul Aschehoug



LA QUESTION DU SAVANT

Leonardo Di Caprio au tableau (Don't look up, Adam McKay, 2021)



Les toilettes de Rick (Rick et Morty, Justin Roiland, Dan Harmon 2013)

Peut-on faire de la métaphysique entre deux rôts ? Oui, à condition d'être un savant-fou dans l'une des séries SF les plus bizarres et déjantées. Pour nos lecteurs ignorants, nous parlons évidemment de *Rick et Morty*. *Rick et Morty* est une série d'animation pour adultes américaine, créée par Dan Harmon et Justin Roiland et diffusée depuis le 2 décembre 2013. Elle met en scène les aventures de Rick Sanchez, un scientifique aussi alcoolique que génial, de Morty Smith, son petit-fils en pleine puberté, aussi inconscient que stupide, et de leur famille composée de Jerry Smith (le père) un bon à rien lâche, Beth Smith (la mère) une chirurgienne pour chevaux en manque d'amour paternel et de Summer Smith (la fille aînée) conçue par accident et qui ne demande qu'à être populaire au lycée.

Ce casting pourrait se rapprocher d'une série dramatique consacrée à une famille dysfonctionnelle. Mais, et c'est là la première prouesse de *Rick et Morty*, cette série réussit avec brio à faire de l'humour avec cette famille déprimante et des créateurs ayant une philosophie tout aussi pessimiste : « *La planète est en train de mourir. Le soleil explose. L'univers se refroidit. Rien ne va compter. Aussi loin que vous regardez, cette vérité perdurera toujours* », explique ainsi Dan Harmon¹. En lisant ces mots, on peine à comprendre pourquoi ce dernier a voulu créer une série aussi loufoque et légère. Mais c'est sans compter sur la deuxième partie de sa citation : *Mais (...) nous avons cette chance fugace de participer à une illusion appelée : J'aime ma petite amie, j'aime mon chien. Savoir que rien ne compte peut réellement vous sauver dans ces moments. Une fois que vous avez franchi ce seuil effrayant d'acceptation, tous les endroits sont le centre de l'univers. Et chaque moment est le moment le plus important. Et tout est le sens de la vie.* » *Rick et Morty* est donc le récit d'une illusion fugace : les aventures d'un grand-père et de son petit-fils, ne représentant rien par rapport à l'immensité du multivers, mais dont nous pouvons profiter en sachant que nous sommes nous-mêmes dans une illusion similaire.

LE BURLESQUE CONTRE LA SF ?

Cette philosophie a une place très importante dans *Rick et Morty*. Elle nous autorise à rire de massacres et de génocides dans un monde où rien n'a d'importance, comme lorsque Rick et Morty rejouent Pearl Harbour dans une civilisation de parasites aliens (épisode 7 de la saison 4 : ProMortyus). Le ton de la série est sans équivalent dans le genre SF : léger, improvisé, sans queue ni tête. La série obéit aux plaisirs du burlesque : elle met à bas tout un genre narratif et s'en sert comme un réservoir infini de blagues et d'aventures.

Lorsque l'on regarde la série, on se dit à première vue que c'est évidemment une série de science-fiction, puisqu'on y voit un assortiment de robots, vaisseaux spatiaux et autres armes lasers... De plus, si l'on en croit les définitions élémentaires du terme, nous avons bel et bien affaire à une série de

science-fiction dans le sens où l'on se place dans un espace-temps fictif, inventant des mondes, des sociétés et des êtres et impliquant des sciences, des technologies avancées et évoluées par rapport à ce que nous connaissons.

Mais lorsque l'on creuse un peu, on se dit que la SF ne se résume pas aux lasers et aux multivers, et qu'il existe une tradition dans ce genre impliquant un émerveillement du spectateur, le fameux *Sense of Wonder*, ainsi qu'un questionnement sur notre propre réalité. Pour le questionnement, celui-ci est indéniable puisque des parallèles avec notre monde peuvent être fait dans la plupart des épisodes, où l'on peut déceler sans mal une critique de notre société capitaliste de consommation et de l'asservissement des populations par les technologies au prétexte de la sécurité. De plus, de nombreux questionnements philosophiques renvoient le spectateur à sa propre condition.

Pour ce qui est de l'émerveillement, c'est une autre affaire : des lieux, technologies ou espèces alien ayant le potentiel de nous fasciner sont constamment présentes, mais elles sont systématiquement déconstruites, cassées. Leur omniprésence même abîme le merveilleux. On se rend vite compte à travers le personnage de Rick, un peu blasé, que rien n'est si incroyable qu'il n'y paraît. Bien qu'il soit lui-même dans un sens fasciné par l'immensité et les multitudes de possibilités qu'offre l'univers, Rick n'accorde aucune place à l'émerveillement en tant que tel. Tout devient banal, sans intérêt. Il est tout à fait normal pour lui de vivre avec un homme-oiseau ou de visiter des planètes peuplées de pizza. Le fait que sa famille et ses amis se calquent sur lui, en n'étant pas particulièrement marqués par ce genre de choses, fait que le spectateur est très vite embarqué dans cette banalité du *what the fuck* et n'est plus étonné au bout de deux épisodes de total délire.

L'image d'illustration offre un exemple assez parlant : il s'agit de l'un des seuls moments dans lequel la série semble chercher à nous émerveiller, en montrant un lieu avec une aura magique, en mettant le paquet sur la musique, la lumière, les plans, etc. Mais c'est pour nous montrer un univers construit par Rick, où une chiotte est posée au milieu d'un paysage époustouflant pour qu'il puisse faire ses besoins en paix. Le message semble clair, la série chie littéralement sur le fantastique et l'émerveillement. En ce sens, *Rick et Morty* radicalise ce qu'on pouvait trouver dans une certaine SF critique, à l'instar des *Chroniques martiennes* de Bradbury qui se moquent dès les années 1950 du *Space Opera* en le ramenant à la médiocrité du quotidien consumériste. Mais *Rick et Morty* n'a plus aucune limite et va bien au-delà dans l'absurde, le grossier et le burlesque.

TOUTE LA SF Y PASSE

L'âme de la SF dans la série semble alors un peu fragilisée. Mais celle-ci vit à travers une autre dimension : les clin d'œil et références qui abondent, particulièrement dans les premières saisons. En effet, la série est truffée d'épisodes reprenant un grand thème ou concept de la SF, évidemment souvent en le parodiant et en le traitant à sa manière. Cela permet de traiter en les revisitant les plus grands sujets du genre et en abordant de nombreux thèmes et réflexions classiques de la SF. On parle ici de réalités parallèles, de clonage, de gouvernement galactique totalitaire, d'éthique de la science, de robots et d'intelligences artificielles, d'intelligences collectives, de la figure du scientifique, de rébellions de peuples opprimés, de divinités et religions exotiques, de la question de la famille, de la cohabitation entre espèces...

La série se compose d'épisodes indépendants, c'est à dire que l'intrigue de chaque épisode se termine lorsque le générique de fin apparaît, mais tout de même avec une continuité chronologique entre ceux-ci, ce qui veut dire que ce qui se passe dans

un épisode est bel et bien arrivé et fait partie du passé des épisodes suivants. Bien que comportant de (très) nombreux personnages plus ou moins secondaires, l'immense majorité des épisodes est centrée sur un noyau de personnages que représente la famille présentée ci-dessus. Ceci nous est confirmé par le graphe de réseau de personnages où les interrelations sont majoritaires entre les membres de notre famille préférée, dans lequel l'idée de noyau prend tout son sens. Les personnages secondaires s'organisent alors en nuages disparates autour de ce centre, représentant chacun un épisode où il existe donc des interrelations entre personnages, sans qu'ils interagissent avec les autres nuages/épisodes. Nous pouvons alors extrapoler sur le graphe en essayant de retrouver les épisodes, et en liant chaque épisode (ou presque) avec un concept de SF déconstruit.

Un exemple peut être donné avec les épisodes de la citadelle, dans lesquels nous découvrons un lieu construit par des Ricks de différentes dimensions, accompagnés de leur Morty. Nous assistons alors à un groupe de "marginiaux" recherchés par le gouvernement intergalactique, se rassemblant contre cette entité totalitaire pour agir selon leurs souhaits. Nous pouvons effectuer le graphe de réseau de personnages sur cet épisode uniquement, ne comportant alors que des Ricks et des Mortys, faisant prendre tout son sens au titre de la série.

Un immense point commun avec la SF dans le traitement de tous ces thèmes est l'idée que la technologie conduit souvent à des catastrophes. Beaucoup d'œuvres montrent que les néo-sociétés conduisent à des inégalités ou des désastres, ce qui est le cas ici. Le malheur est souvent causé par la technologie, que cela vienne du gouvernement galactique, avec par exemple cette épisode où des robots distribuent des antidépresseurs aux citoyens en échange de leur temps de travail, ou des inventions de Rick. Par exemple, lorsque Rick crée un bouton permettant à Morty de réaliser une sauvegarde de sa vie et où celui-ci cause le malheur dans des milliers de dimensions. Ou encore lorsque Rick fait se développer des civilisations dans sa batterie pour alimenter cette dernière où les habitants sont asservis, ou qu'il couche avec une planète et crée une société pour leurs enfants qui s'effondre causant la mort de tous les citoyens.

Ainsi l'univers de *Rick et Morty* est composé d'un agglomérat de thèmes chers aux auteurs de SF. Mais, contrairement à ces derniers qui prennent au sérieux les concepts de la science-fiction, qu'ils conduisent à une utopie ou bien à une dystopie, Dan Harmon et Justin Roiland cherchent sans cesse de nouveaux moyens de détruire le merveilleux engendré par les avancées technologiques de la SF. Et cette déconstruction, ce cynisme, est quasiment toujours porté par le personnage le plus blasé de la série : Rick Sanchez.

L'ÉTRANGE PERSONNAGE DE RICK SANCHEZ

Le personnage du scientifique, Rick, est un élément central de la série, car c'est à travers lui que nous observons la majorité des questionnements philosophiques et moraux de la série. En effet, la quasi-totalité des Ricks rencontrés semblent avoir comme seule motivation une quête de savoir et de vérité incessante et absolue, pouvant parfois s'apparenter à un désir de toute puissance intellectuelle, mais n'étant réellement qu'une quête de vérité sans autre motivation. Rick est alors montré comme un être à l'intelligence hors du commun, voire supérieur à tout ce qui existe dans l'univers.

Néanmoins, ses faiblesses nous sont souvent dévoilées : Rick semble perpétuellement malheureux de cette condition, son scepticisme et sa perte de foi envers le bonheur entraînent le malheur de ses proches et l'amènent à ne pas se soucier de la vie des autres êtres de l'univers, tout en encourageant à penser que son combat contre l'univers est vain. Rick conserve tout de même une aura de toute-puissance déglagée par son extrême intelligence et son attitude désinvolte face à n'importe quelle situation. Il semble aussi être le seul à avoir les épaules pour porter tous les fardeaux accumulés lors des nombreuses aventures qu'il a vécues, puisqu'il est le seul à avoir gardé tous ses souvenirs, tandis qu'il a dû retirer les plus douloureux à Morty ou Jerry pour qu'ils puissent supporter leur vie.

Bien qu'il affirme régulièrement que "rien n'a d'importance" et qu'il montre souvent qu'il ne veut pas s'intéresser à autre chose qu'à ses recherches ou ses plaisirs personnels, Rick semble jouer sur tous les tableaux. C'est un personnage plastique qui peut régulièrement nous surprendre en adoptant différents rôles. S'il laisse entendre qu'il n'en a rien à faire de Morty, il essaie constamment de l'éduquer, de le faire grandir et de l'endurcir, ou de faire évoluer sa pensée en lui faisant prendre conscience de la complexité du monde. Il veut qu'on le laisse tranquille et se détache de la famille, mais cherche quand même à les protéger et est prêt à se sacrifier pour eux.

Il joue un rôle moral ambigu : il passe son temps à faire le bien puis le mal. On ne sait jamais où le situer. Il opère, par exemple, un massacre de sang-froid, mais cela permet de libérer une planète d'un gouvernement tyrannique. Nous comprenons que face à l'infinité de l'univers et des dimensions, Rick n'accorde aucune importance aux conséquences de ses actes, car il sait qu'il existe une infinité d'univers où il n'a aucun contrôle et où toutes les horreurs peuvent se produire.

Rick représente un personnage complet qui porte toutes les casquettes. Scientifique, il est le cerveau, l'inventeur de la majorité des systèmes et théories

de la série. Technicien, il a les capacités de fabriquer ses inventions dans son garage. Il les utilise à de nombreuses reprises. Politique, son statut au sein de la famille lui permet de donner des ordres et de diriger les autres, notamment dans les situations de crises. Morty et dans une moindre mesure sa sœur, Summer, sont constamment à ses ordres. Bien que ceux-ci les contestent régulièrement, ils finissent toujours par écouter leur grand-père.

Avec toutes ces composantes, Rick pourrait ressembler aux héros scientifiques tous-puissants de Jules Verne, l'absurdité de l'existence en plus, avec une dose de savant fou par-dessus le marché. De même que la série amalgame dans sa logique burlesque tous les thèmes de la SF, elle fabrique un agglomérat des figures de savants. Avec tous ces éléments, Rick peut même être considéré comme un être au-dessus d'un simple humain, presque comme un dieu. Il crée, détruit, change à sa guise des mondes et des sociétés, il a le pouvoir grâce à ses inventions d'acquiescer toutes sortes de capacités... Cependant, il reste malmené par l'univers : malheureux, alcoolique, et impuissant à tout contrôler malgré l'impact qu'il peut avoir sur tant de choses. Il a d'ailleurs conscience de cette fatalité et c'est ce qui le détache d'un dieu classique. Il n'est pas omniscient et ne cherche pas non plus à apporter de quelconques valeurs morales. Il agit simplement au fil de son existence, sans trop se poser de questions, ne fait pas le mal par plaisir, fait le bien quand il peut et a compris qu'il était inutile de "jouer les héros" car il ne pourra jamais tout changer ni prévoir les conséquences de ses actes.

Finalement, cette série projette la philosophie de ses auteurs dans le personnage de Rick : aussi puissant et intelligent qu'il est, Rick reste un homme, mortel. Il ne peut être absolu, éternel et l'a bien compris. Il vit dans une illusion qui se terminera tôt ou tard et sa seule manière de ne pas devenir fou est de se raccrocher aux mots de son créateur : « *Savoir que rien ne compte ne vous mène nulle part. [...] Chaque moment est le moment le plus important. Et tout est le sens de la vie.* »

AUTEURS

Robin Witz,
Nicolas Weill,
Rémi Torres,
Mathéo Viollet

RÉFÉRENCES

1. Dan Harmon cité par Aurélien Bellanger, "Personne n'a rien à faire ici, personne n'est spécial, tout le monde va mourir : je vais vous parler de Rick & Morty", CQFD, 30 oct. 2019 (<https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/la-conclusion/personne-n-a-rien-a-faire-ici-personne-n-est-special-tout-le-monde-va-mourir-je-vais-vous-parler-de-rick-morty-2962162>).



Le dernier homme et son chien dans la ville dévastée (*Je suis une légende*, Francis Lawrence, 2007)

Je suis une Légende s'inscrit dans le genre post-apocalyptique : l'humanité a été largement éradiquée par une épidémie et les gens se retrouvent transformés en zombie. Le film se concentre sur les efforts de Robert Neville, un scientifique survivant, qui cherche à libérer l'humanité du virus. Adapté du roman de Matheson, le film s'apparente à une revisite du thème de la robinsonnade. Contrairement aux films de zombies de John Romero, il ne s'agit pas de développer une critique de la société de consommation à travers les consommateurs aliénés du mall. Contrairement à *The Walking Dead*, il ne s'agit pas de reconstituer une communauté politique en faisant face à la part de violence de l'humanité.

Je suis une Légende rejoue bien plutôt *Robinson Crusoe* : un héros solitaire qui doit non seulement œuvrer à sa propre survie, mais aussi trouver une forme de rédemption contre la solitude et les démons intérieurs qui le rongent. Le film met ainsi en lumière la fragilité de l'humanité. Si le monde post-apocalyptique met en lumière notre dépendance vis-à-vis de notre environnement et de notre technologie, ainsi que la façon dont une pandémie ou un autre événement catastrophique peut avoir des conséquences dévastatrices sur notre mode de vie, il présente cependant une vision positive et rédemptrice de la science. Le film joue le rôle de métaphore pour la lutte intérieure que chaque personne mène au cours de sa vie, et comment, dans les moments les plus sombres, il est possible de trouver l'espoir et de continuer à aller de l'avant.

LA CENTRALITÉ DU PROTAGONISTE : ROBERT NEVILLE

La caractéristique la plus frappante des réseaux de personnages réside dans la centralité particulièrement marquée de Robert Neville. Il est présent dans la plupart des scènes et est le narrateur de l'histoire. Sa présence constante et son rôle de personnage principal permettent au spectateur de suivre son parcours et de s'immerger dans son univers. Neville est à la fois l'espoir et le sauveur de l'humanité, mais aussi l'intermédiaire entre les zones du graphe partagées entre zombies et humains.

Une autre conséquence de cet isolement du héros est que celui-ci apparaît comme un véritable « homme à tout faire », qui cumule tous les rôles. Il est en effet le "Dr Robert Neville", scientifique, mais également le "Colonel Robert Neville", militaire. Il cumule ainsi les trois dimensions scientifique, politique et technique. Son rôle ne se limite pas simplement à la recherche scientifique, mais il fait montre d'autorité et de sa capacité à prendre des décisions dans l'urgence.

Il est ainsi amené à prendre plusieurs décisions vitales pour lui et l'humanité au cours de l'œuvre. Dans une scène marquante, il voit sa femme se faire contrôler positivement lors d'un test de l'armée. La procédure fait que toute personne contrôlée positivement doit être confinée avec les autres zombies, ce qui conduit à une mort certaine. Or, Neville, bravant les militaires qui braquent leurs armes sur lui, les oblige à réaliser un deuxième test, qui se révèle négatif. Dans la scène, il fait montre de courage et d'un immense sang-froid. Le héros scientifique qui sauve l'humanité est aussi doté d'une forme d'autorité légitime sans failles, qui pourrait rapprocher le personnage joué par Will Smith des héros scientifiques inflexibles de Jules Verne.

Le film met en avant ses émotions et pensées grâce à des monologues intérieurs et des scènes de flashback qui permettent de mieux comprendre son passé et ses motivations. On découvre ainsi que Neville était un scientifique travaillant sur le virus avant l'épidémie, et qu'il est profondément affecté par la perte de sa femme et de sa fille. Sa quête pour trouver un moyen de mettre fin à l'épidémie est donc intimement liée à sa volonté de trouver une forme de rédemption et de faire quelque chose de positif pour l'humanité.

La fin du film diffère du roman. Dans le film, Robert Neville parvient à trouver le remède à l'épidémie, alors que dans le roman *Je suis une légende* de Richard Matheson, dont le film est adapté, Robert Neville est tué par les zombies sans parvenir à trouver le remède. On peut donc constater que la science est plus mise en valeur dans le film où elle permet la rédemption de l'humanité, ce qui est l'objectif ultime du scientifique Robert Neville. A l'inverse, dans le roman, la science se révèle en échec. De plus, la science joue un rôle plus important dans le film, dans la mesure où elle est accompagnée de techniques complexes, qui sont au cœur du discours

visuel du film et du merveilleux qu'il produit.

Enfin, la centralité de Robert Neville est renforcée par le fait qu'il est le seul personnage humain présent dans le film, à l'exception de quelques flashbacks. Cette solitude accentue son isolement et met en avant sa détermination à continuer à se battre pour trouver une solution, même lorsqu'il n'y a plus d'espoir.

MONDE ZOMBIE ET MONDE HUMAIN

Outre la centralité de Neville, le graphe apparaît marqué par une symétrie axiale particulièrement nette autour de Neville, avec d'un côté la partie zombie et de l'autre le côté humain. Chaque nœud possède son symétrique de l'autre côté : par exemple, le groupe de zombies peut être assimilé à la population évacuée. Cette symétrie s'explique par la structure narrative du film qui alterne entre les aventures de Neville après l'apocalypse et des flashbacks qui relatent sa vie dans le monde d'avant.

Cette symétrie relativise pour partie l'opposition manichéenne entre zombie et humains. En première approche, il s'agit de deux groupes ennemis : les zombies sont présentés comme des êtres humains contaminés par un virus qui les a transformés en créatures assoiffées de sang et privées de conscience. Ils sont présentés comme une menace pour les humains encore en vie, qui doivent se cacher et se défendre contre ces derniers. La population contaminée par le virus, évoluant en zombies, est immédiatement écartée de la population générale. Cette quarantaine nous rappelle la récente pandémie du Covid-19. Le confinement impliqué par cette pandémie a pu nous donner l'impression de vivre dans un monde de fiction apocalyptique. Les décisions politiques ont eu un enjeu crucial pour la survie de l'humanité. L'œuvre dénonce ici l'égoïsme du gouvernement qui privilégie sa propre survie



Le chaos après l'apocalypse



Le héros chasse pour survivre

aux détriments du peuple, notamment lorsque le président ordonne le bombardement de sa propre population.

Plutôt que de les opposer, la structure du film met en avant des similitudes entre les deux groupes. Ainsi, les zombies possèdent un leader qu'ils suivent tous dans le but de survivre contre les expériences humaines ou de se défaire de la menace de la lumière du jour qui les rend vulnérables. Les zombies ont donc mis en place une politique orientée par l'impératif de survie, totalement analogue à ce que l'on retrouve chez les humains. Ce parallèle entre humains et zombies est un classique du film de zombie, dans sa fonction de critique sociale. On peut ainsi se demander qui sont véritablement les "méchants" dans cette histoire puisque tous cherchent à survivre à un événement dans lequel ils n'ont aucune responsabilité.

UN ROBINSON POST-APOCALYPTIQUE

A l'instar de Robinson Crusoe, l'essentiel du temps de Neville est consacré à l'activité technique nécessaire à assurer sa survie. Comme Robinson, il utilise son ingéniosité pour résoudre les problèmes qui se présentent à lui. De plus, Robert Neville doit faire face à la solitude extrême et à la perte de tous ceux qu'il connaissait avant la pandémie. Pour lutter contre la solitude, Neville a développé plusieurs stratégies : il parle à son chien, Sam, comme s'il s'agissait d'un être humain, qui est, au final, le quasi-personnage avec lequel il a le plus de relations dans le film. En parallèle, Robinson Crusoe a développé une relation avec une tortue, ce qui lui permet de maintenir une forme de contact social. Neville utilise son chien dans ses activités techniques, souvent lors de la chasse. Cela lui permet de développer sa relation avec ce dernier. Il a également créé un rituel

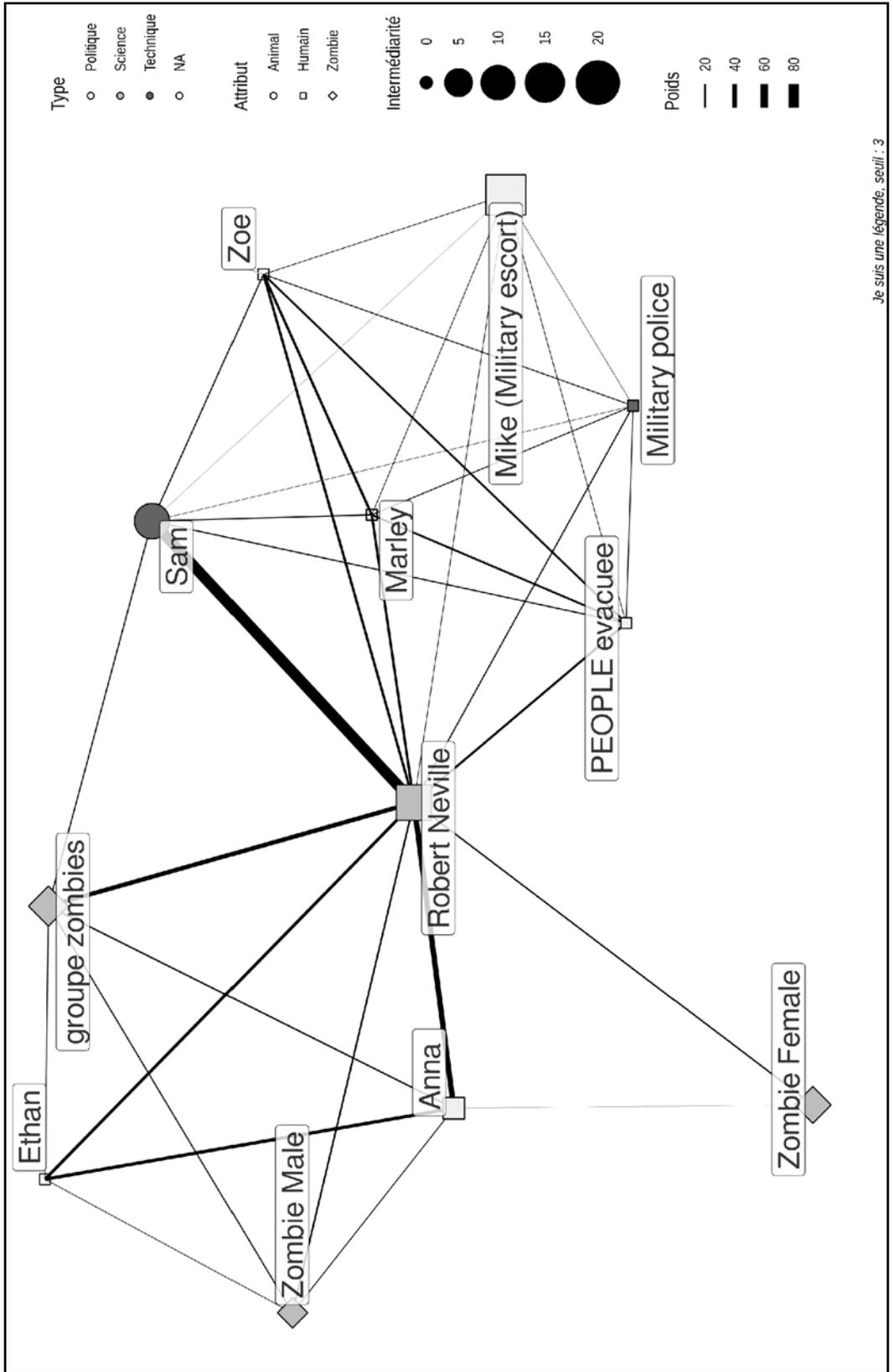
quotidien qui lui donne une structure et une routine, comme faire du jogging chaque matin et passer du temps dans son laboratoire à essayer de trouver un moyen de guérir les zombies.

Neville essaie également de maintenir une relation avec les zombies, même s'ils sont ses ennemis, en leur parlant et en essayant de comprendre pourquoi ils sont devenus ce qu'ils sont. Malgré ces efforts, Neville est toujours confronté à la dure réalité de la solitude et doit faire face à de difficiles épreuves émotionnelles. Comme avec Robinson, c'est là que la religion intervient et permet aux protagonistes de donner un sens à leurs vies et de leur apporter du réconfort et de l'espoir dans les moments difficiles.

En effet, la robinsonnade ne se limite pas à la survie. Comme le roman d'origine de Daniel Defoe, la dimension religieuse est cruciale. Si Neville était déjà un personnage proche de la perfection dans sa vie précédente, à la différence de Robinson, le salut de l'humanité requiert en revanche son sacrifice. Smith rejoue ainsi une forme de rédemption quasi-chrétienne où il se sacrifie pour les péchés de l'humanité. Neville doit alors faire un choix qui va à l'encontre de ses croyances et de ses valeurs, et qui pose la question de la valeur de la vie et de la place de l'homme dans l'univers. De plus, le sacrifice de Neville débouche sur une réflexion sur la religion et sur les enjeux éthiques liés à la science et à la technologie. Le titre de l'œuvre *Je suis une légende* décrit bien cette forme de transcendance autour de la figure d'un individu héroïque absolu qui cumule toutes les fonctions et vertus de l'humanité. Il représente le meilleur de l'humanité en un seul individu.

AUTEURS

Nassim Ben Massaoud,
Bilal Ameur





Les scientifiques annoncent la fin du monde sur un plateau TV rigolard (*Don't look up*, Adam McKay, 2021)

D*on't Look Up*, film produit par Netflix en 2021, est devenu un phénomène de société : le film imagine la réaction de la société américaine face à la menace imminente d'une comète géante. Le film reprend les codes du film catastrophe et de la SF, mais en les faisant fonctionner sur le mode de la satire.

L'histoire suit les tentatives désespérées de deux scientifiques, Kate Dibiaski (Jennifer Lawrence) et Dr. Randall (Leonardo Di Caprio) qui ont découvert cette comète qui menace de détruire la terre. Ils se lancent dans une mission pour avertir l'humanité afin de sauver la planète. Mais ils se heurtent à l'inertie, aux résistances ou au cynisme... dans un scénario qui ne peut que rappeler la situation du réchauffement climatique. *Don't Look Up* est devenu un même écologiste pour signaler l'inaction face à la menace. Avec *Don't Look Up*, la science-fiction peut-elle se lancer en politique ? Quelle est l'efficacité de la satire pour nourrir la mobilisation ?

SCIENCE CONTRE POLITIQUE

Tout l'enjeu du film consiste à imaginer les réactions des scientifiques face à un scénario catastrophe. Vont-ils réussir à prendre la main et protéger l'humanité d'une destruction quasi certaine ?

En première lecture, nous avons une opposition nette entre le monde de la science et celui de la politique : la première est valorisée, là où la seconde apparaît comme le triomphe du cynisme et de la corruption. La confrontation de ces deux univers se confirme dans les graphes, avec de forts liens entre les trois personnages principaux, tous scientifiques, et les personnages politiques qui les entourent. Ce trio scientifique principal développe chacun une forme de lien avec les acteurs politiques de cette fiction catastrophique. Le graphe illustre parfaitement les différentes voies choisies par les trois scientifiques afin de faire face à la menace de la comète, puisque le Dr. Randall et le Dr. Oglethorpe ont des liens beaucoup plus forts avec les personnages politiques par rapport à Kate qui fait le choix de s'éloigner des sphères du pouvoir pour faire appel directement au peuple.

La science est représentée comme la voie de la raison, qui permet d'avancer des faits grâce à des chiffres et qui ne peuvent être contredits qu'à l'aide d'autres chiffres. Dans l'une des premières scènes du film, les deux scientifiques Kate et le Dr. Randall qui ont découvert la menace de la comète sont invités à la maison blanche. Ils font l'erreur d'annoncer un chiffre de 99.78 % pour le risque, ce à quoi le conseiller de la présidente leur répond que "génial donc c'est pas 100 %". Le film insiste en outre sur l'importance des articles en *peer-reviewed* pour distinguer la véritable science de la charlatanerie.

Est-il imaginable qu'une décision politique puisse aller à l'encontre de données scientifiques, de ne pas tenir rigueur de certaines découvertes majeures ? Tout le propos du film est que la science est forcée de quitter sa tour d'ivoire. La science ne peut pas seulement être une sorte de « passe-temps » pour quelques passionnés dans leur coin. Les scientifiques sont contraints d'agir, dans la mesure où la politique refuse de se confronter aux faits. Le film pose ainsi des questions cruciales sur la place de la science par rapport à la politique. La science doit-elle être au pouvoir et prendre des décisions qui seront rationnelles ? Comment les scientifiques peuvent-ils entrer dans l'arène politique ?

LA RÉVOLTE POUR TOUCHER LE PLUS GRAND NOMBRE

La première voie représentée est celle de la révolte populaire. Elle correspond à l'option choisie par le personnage de Kate Dibiaksky, une jeune docteurante en astronomie à l'origine de la découverte de la comète menaçant la Terre. Kate représente parfaitement une jeunesse rebelle, anticonformiste et révoltée. Face au manque d'engagements des grands décisionnaires, Kate et le docteur Randall décident de prendre les choses en main en faisant fuiter l'information dans les médias pour alerter la population. Mais contrairement au docteur Randall qui s'acclimate bien au monde des médias, Kate se fait décrédibiliser, devenant même une paria, moquée et harcelée sur les réseaux sociaux.

Alors qu'elle a abandonné et pris un travail dans un supermarché, Kate voit la comète apparaître dans le ciel à l'œil nu. Dès lors, elle décide de reprendre son combat en utilisant tout d'abord les réseaux sociaux. Elle crée ensuite le mouvement Look Up afin que la population prenne au sérieux la menace de la comète et que les gouvernements du monde entier agissent. Avec ce mouvement, elle mène de nombreuses actions dont notamment un concert avec Riley Bina, des manifestations, des tags dans les rues, etc.

Le parallèle est évident avec la réalité et le réchauffement climatique. Kate Dibiaksky peut être considérée comme la représentation fictive de Greta Thunberg qui inspire la jeunesse du monde entier sur la cause climatique. Les formes d'action rappellent les festivals pour l'écologie comme *We Love Green*, les marches pour le climat ainsi que les actions d'*Extinction Rebellion* tels que les blocages de routes ou des attaques à la peinture.

Kate représente une science intègre qui refuse de composer avec le cynisme du pouvoir et mise sur la mobilisation populaire. Cependant cette voie montre ses limites car elle ne permet pas vraiment de changements. Dans le monde de *Don't Look Up* le pouvoir n'est plus au peuple mais aux gouvernements à la botte des milliardaires.

L'ART D'UTILISER LES MÉDIA À SON AVANTAGE

Le Dr. Randall est le personnage principal du film. À la différence de Kate, il tente d'amadouer les médias pour toucher le grand public. Ces derniers jouent un rôle très important tout au long du film, à qui ils offrent sa scène d'anthologie avec un *talk show* où les animateurs se moquent de l'alerte des scienti-

fiques. Le Dr. Randall et Kate tentent d'annoncer un événement d'une extrême gravité, mais les journalistes préfèrent parler de la relation amoureuse des deux stars du moment, comme on le voit sur l'image.

Un bon média se doit d'être le plus neutre et transparent possible afin de ne pas détourner son public de la réalité des choses. Ce n'est absolument pas le cas dans le film. Ce passage de l'annonce de la catastrophe au début du film lors du journal télévisé sert à critiquer l'avidité et le cynisme des médias. L'utilité des messages qu'ils véhiculent leur importe peu, du moment qu'un "buzz" est créé, qui par conséquent leur apporte une plus grande visibilité. Il est alors plus important pour eux de rassurer leur public en le réconfortant plutôt qu'en l'informant.

Le Dr. Randall parvient cependant à se créer une véritable personnalité médiatique, et à devenir une célébrité de plateau télé, à la différence de Kate. Le message ne passe qu'à la condition d'être formaté pour le divertissement et de perdre son impact. Mais cette célébrité lui monte à la tête et ravage sa vie personnelle, sans véritable bénéfice politique à la clé. La mobilisation médiatique échoue tout autant que la mobilisation populaire.

Cependant, on pourrait se demander ce qu'il en aurait été si les médias avaient été bien utilisés. Lorsque les médias remettent en question une affaire politique, il est généralement difficile pour les politiciens de les ignorer totalement, par peur de provoquer la colère et le doute de l'opinion publique. Cela aurait-il suffi aux scientifiques afin de mener à bien leur mouvement de contestation et ainsi gagner leur combat contre la politique ? Le rôle des médias est plutôt vu comme une sorte d'outil à double tranchant, pouvant avantager ou désavantager les héros selon leur utilisation.

Kate et Randall ne sont pas les seules options. Une troisième voie "diplomatique" ou "administrative" est portée par le personnage du Dr. Teddy Oglethorpe (Rob Morgan) qui est le directeur du Bureau de coordination de la défense planétaire. Ici, il s'agit d'une nouvelle forme d'alliance, entre science et politique, de "l'intérieur" des agences gouvernementales. Or, lui aussi, échoue : son pouvoir est limité et il ne parvient pas plus à se faire entendre. Il se fait séquestrer au même titre que Kate et Randall à qui il apporte son soutien mais cela n'a pas réellement d'impact. Il représente un autre modèle d'alliance entre science et politique sous la forme de l'expert des agences gouvernementales, mandatés par le politique pour les conseiller. Mais pas plus que Kate ou Randall, Oglethorpe n'est écouté. Toutes les formes de politisation de la science échouent dans le film.

UN MODÈLE POLITIQUE PLUS COMPLEXE QU'IL N'Y PARAÎT

Don't Look Up place ainsi au centre de son histoire des personnages de scientifiques, confrontés à un univers politique et médiatique hostile. Certains choisissent de s'y opposer frontalement, d'autres cherchent des alliances. Mais en vain.

Mais l'opposant principal représente lui-même une figure scientifique, avec une forte coloration religieuse, sous la figure du multimilliardaire Peter Isherwel, parodie de Jeff Bezos ou Elon Musk. Ce dernier porte en quelque sorte la science avec sa société Bash, spécialisée dans l'analyse de données. Il se retrouve dans la position de celui qui sait tout et contrôle tout, notamment la politique, notamment grâce à ses algorithmes puissants. Il agit comme un personnage inspiré, messianique, comme le voit sur l'image... quand il ne finit pas par se prendre pour Dieu, dans la scène où il prédit à Randall la manière

dont il va mourir. Isherwel fait annuler le plan qui aurait pu marcher afin de mettre en œuvre son plan pour s'enrichir qui représente le technosolutionnisme à son extrême. Il incarne une figure de la science corrompue : il a suffisamment de moyens pour se payer des prix nobels, mais leur production scientifique au service des intérêts de Bash ne passe pas par le processus de la validation par les pairs.

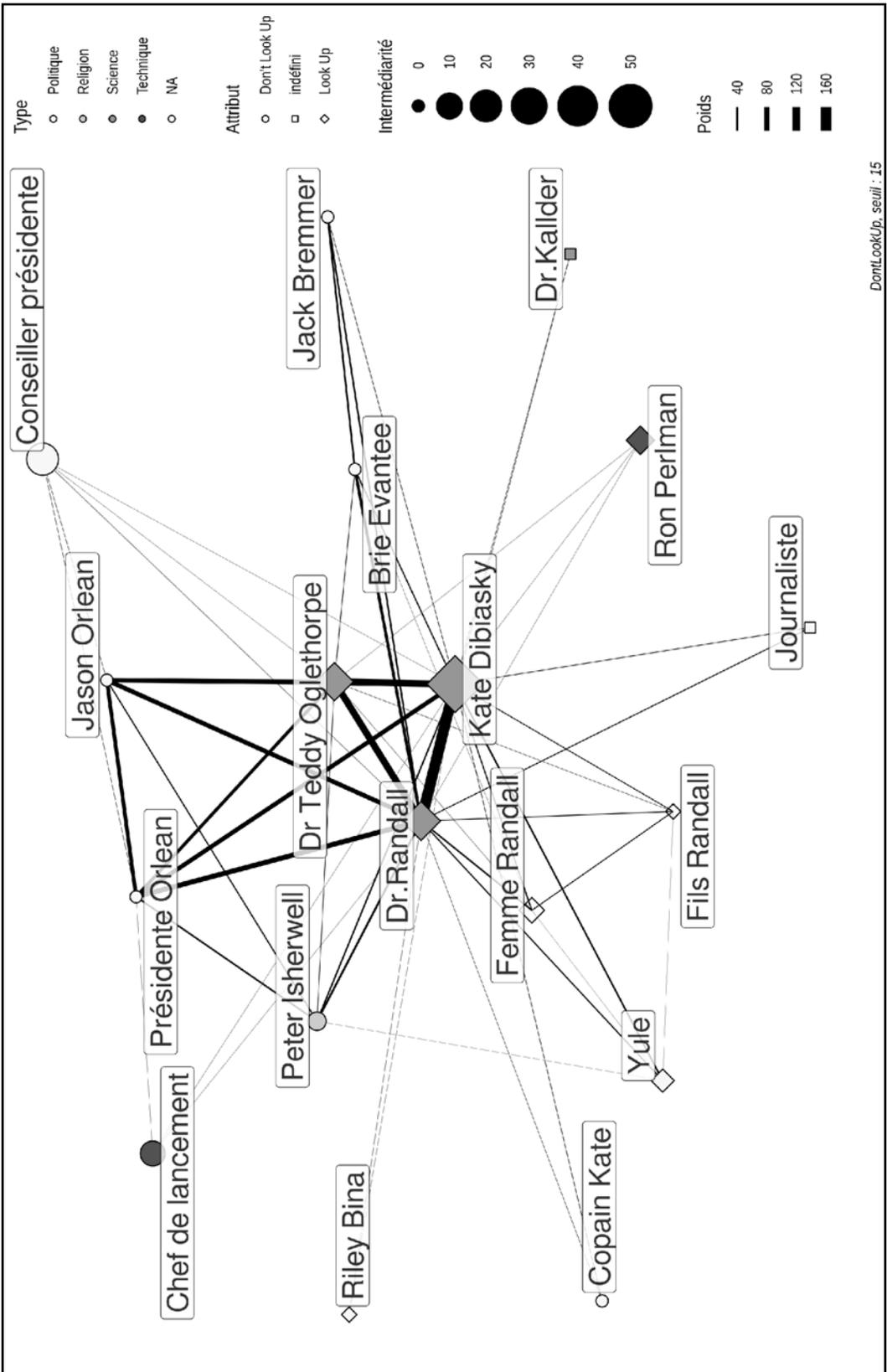
L'originalité de *Don't Look Up* est de démultiplier les formes d'alliance entre science et politique. Cyniquement, le seul qui fonctionne – sous l'égide d'Isherwel – conduit l'humanité à sa perte. On peut se demander quelle est l'efficacité politique du film... puisque tout échoue, au final. La satire, efficace pour dénoncer, détruit tout horizon politique alternatif. Un des biais du film est notamment son américano-centrisme : la Russie, l'Inde et la Chine s'allient afin de dévier l'astéroïde, mais la présidente Orlean et Bash détruisent la base de lancement russe de Baïkonour. Le reste du monde est effacé autant que les formes de mobilisation politique positives pour lutter contre le réchauffement climatique. Une campagne populaire soutient, par exemple, une candidature opposée à celle de la présidente Orlean, mais le personnage de l'opposante n'apparaît même pas et les politiques alternatives demeurent hors-champ.

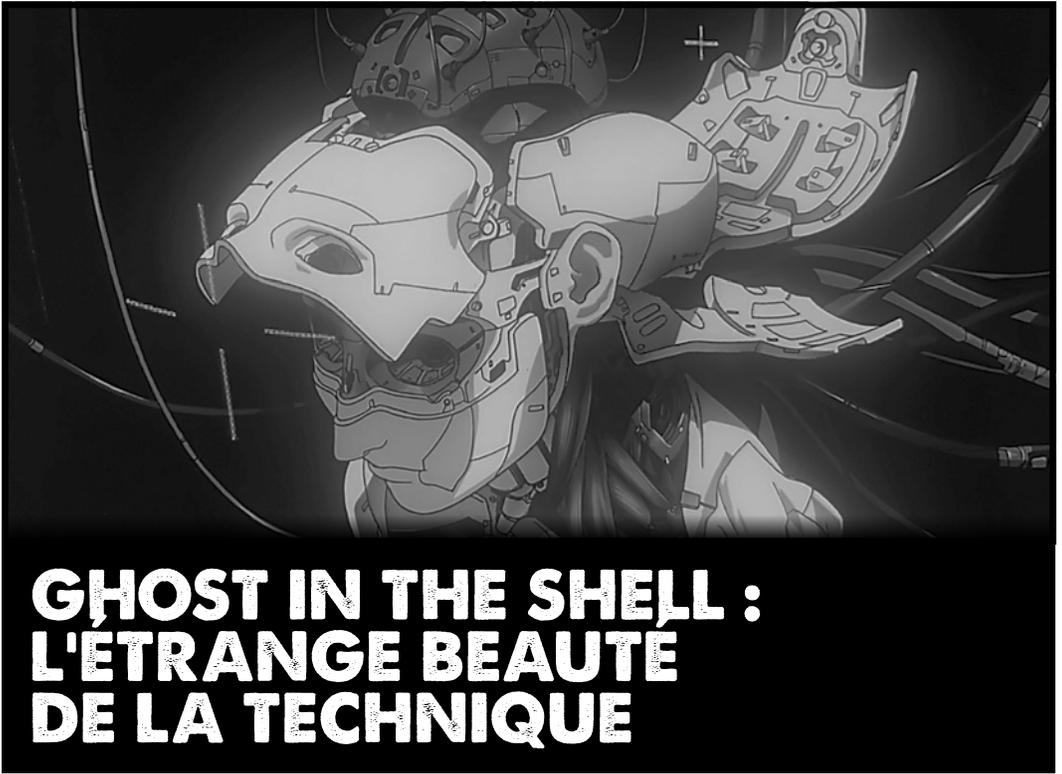
AUTEURS

Hugo Baldran,
Sébastien Magnon,
Yvan Monserrat,
Emilien Tugler



Bash devant son drone





GHOST IN THE SHELL : L'ETRANGE BEAUTE DE LA TECHNIQUE

La fascinante "naissance" de l'héroïne (*Ghost in the Shell*, Masamune Shirow, 1995)

Qu'est-ce que la conscience ? Qu'est-ce qui fait de nous des êtres vivants ? Imaginez un monde rempli de cyborgs, ces humains fourmillants d'implants. Vos collègues, votre famille et vos amis sont mi-humains, mi-robots. Vous-même, auparavant opposé à toute cette technologie, avez cédé à la tentation de faire quelques modifications dans votre corps. Comment garderiez-vous votre nature humaine dans cette société hyper technologique dépendante de l'électronique ? Auriez-vous toujours les mêmes buts, la même vision de vous-même et du monde ? Une fois que la technologie aura pris le dessus, que deviendrait notre conscience humaine ?

Telles sont les questions que soulève *Ghost in the Shell*, film d'animation incontournable de la SF contemporaine réalisé en 1995 par Mamoru Oshii et adapté du manga du même nom, sorti en 1989. Positionné au départ comme un film noir, un polar cyberpunk au scénario complexe de politique-fiction, *Ghost in the Shell* déborde sur le terrain de la philosophie : corps, âme, conscience, reproduction, transcendance. L'œuvre s'aventure jusqu'à la mystique en nous proposant d'assister à la Genèse d'entités artificielles qui réclament leurs droits à l'existence.

CE QUI FAIT L'HUMANITÉ

L'histoire se déroule en 2029, dans un monde cyberpunk. Motoko Kusanagi, cyborg engagé dans une section d'élite anti-criminelle, est à la recherche d'un cybercriminel connu sous le nom de Puppet Master, qui prend le contrôle des cyborgs par l'intermédiaire de leur ghost. Le ghost (le fantôme) fait référence à l'esprit, à l'âme humaine. Il est ce qu'il reste d'humain dans le corps modifié des cyborgs. La section finit par découvrir que le criminel n'est pas une personne physique mais une IA ayant acquis une conscience.

Comme on le voit sur le graphe, le noyau de personnages est constitué de 5 personnages : Kusanagi, Batou (son ami policier et cyborg), Togusa (recrue de la section), Aramaki (directeur de la section) et le Puppet Master.

Une variable clé dans la distribution des personnages est la distance qu'ils entretiennent avec l'humanité "naturelle" et non-modifiée. Ainsi, nous observons un premier clivage entre humains et cyborgs (conscience ou ghost), mais aussi entre les fonctions des personnages. En effet, les politiciens sont majoritairement des humains non augmentés. On pourrait dire que l'absence d'implants correspond à une forme de faiblesse. Or, ce sont eux qui dirigent.

La politique du film reprend les canons du cyberpunk hérité du roman noir : elle est affaire de double jeu, de manipulation, de corruption. Parmi les principaux politiques représentés – Aramaki, Nakamura et le ministre des affaires étrangères – un seul personnage positif ne se dessine (Aramaki). L'horizon politique est quasi-bouché. Nakamura fait partie de la section 6, qui a donné naissance au Puppet Master, avec intention de pirater des ghosts à des fins politiques. De même, le ministre se fait tuer par Kusanagi dès le début du film. Il est ainsi représenté comme cible.

Les positions humaines dans le film ne sont donc pratiquement que des “mauvaises positions” : des positions “conservatrices”, qui refusent les implants mais utilisent néanmoins la technologie à leurs fins. Les humains ont beau avoir conservé leur corps et esprits naturels, ils utilisent les autres comme de simples objets. On remarque la même chose avec l'une des deux figures scientifiques, le docteur Willis, personnage mystérieux. Il élabore le Puppet Master, objet de la section 6.

A ce conservatisme humain, le film oppose la trajectoire de personnages transformés par la technique, en revendiquant une forme de transidentité positive aux frontières de l'humain et de la machine¹. Kusanagi est le personnage le plus fascinant du film, qui pose la question du statut des cyborgs. Le corps peut-il devenir technique sans que l'esprit ne soit affecté ?

Le générique de début montre sa fabrication (voir illustration), dans un moment d'animation incroyable qui est à la fois célébration des objets techniques montrés à l'écran et de la capacité technique du cinéma d'animation à donner vie à des corps qui ne sont au départ que de simples objets. Dans la séquence, on voit d'abord un visage et une boîte crânienne métallique, puis un cerveau humain. La suite du plan révèle ensuite le corps entier de Kusanagi : ses muscles “humains”, ainsi que le reste de son corps en métal. Ce corps est ensuite plongé dans un liquide, créant une peau en tous points similaire à celle d'un être humain. On note dans le générique la présence répétée de scientifiques, nommés “cybernetics”, observant et contrôlant le processus. Tout suggère une expérience technoscientifique. On assiste à la fois à la fabrication d'un prototype et à une naissance.

C'est justement ce terme de “prototype” qui tracasse Kusanagi. Elle a été conçue à des fins précises et devra être utilisée en fonction de celles-ci. Kusanagi se questionne sur son évolution en tant que cyborg. Peut-elle vivre, avoir des relations comme un être humain ? Peut-elle ressentir la moindre émotion ? Elle se confie à son ami cyborg Batou : « Nous sommes le nec plus ultra. Métabolisme contrôlé, cerveau boosté et corps cybernétique. Récemment encore, nous étions de la science-fiction. Qu'importe

si on ne peut survivre sans une maintenance sophistiquée ? Ces mises au point sont le prix à payer pour tout ça. Si nous démissionnons, nous serons obligés de restituer nos options. Il ne restera pas grand-chose ».

Le cyborg bénéficie d'un corps augmenté et de capacités surhumaines, mais l'employeur est propriétaire de son corps. Kusanagi ajoute qu'elle se sent « confinée dans son évolution ». Dans cette scène, elle s'identifie à son esprit et considère son corps comme une enveloppe provisoire qui bloque son devenir. Cette réflexion pose la question des rapports entre l'esprit et le corps. Il est difficile de s'imaginer se sentir vivant et soi-même avec un corps qui ne nous appartient pas. Comment ne pas sentir une quelconque dysphorie avec un corps cybernétique ? Peut-on séparer véritablement le corps et l'esprit comme y invite la métaphore du ghost, le fantôme, dans l'enveloppe corporelle, le shell ?

ELOGE DE LA TECHNIQUE

Le réseau de personnage fait ainsi ressortir le partage des rôles entre conscience humaine naturelle et ghost, conscience technicisée. Sur le réseau, la grande majorité des personnages possède un ghost. Les personnages principaux que nous suivons sont quasiment tous des cyborgs ; sauf Togusa, jeune recrue de la section 9, flic à l'ancienne, humain quelque peu perdu dans ce futur désincarné.

Oshii se livre ici à éloge de la technique. Il s'oppose à toute l'histoire du robot dans la SF. Dans la pièce de Karel Capek, qui invente le terme, le robot désigne l'esclave mécanique qui se révolte contre son maître. Si la SF nous invite le plus souvent à nous méfier de cette perte de maîtrise et d'humanité, Oshii, à l'inverse, ne nous dit pas “attention aux robots”². Il propose plutôt une sorte de célébration astucieuse du mélange humain-robot : c'est bien d'avoir des identités différentes qui se mélangent et se confondent. On retrouve ici une posture de transidentité, caractéristique de la SF japonaise. On peut penser au manga *Gunnm*, qui met en scène une autre cyborg, par exemple. Le cœur de l'intrigue montre une fluidité entre le corps et l'esprit, entre le ghost et le cyborg, avec une position plutôt favorable à cette fluidité, tant le personnage de Kusanagi est séduisant et fascinant.

La scène de transformation en cyborg de Kusanagi reste l'un des emblèmes du film. Elle emprunte autant à la mécanique robotique de précision, aux images de la reproduction humaine (liquide amniotique, position fœtale à la fin de la scène, reproduction de la peau humaine), qu'à l'univers informatique des années 90 (circuits imprimés, écrans parcourus de caractères verts sur fond noir). Il s'agit ici de donner naissance à une créature technique mi-humaine, mi-machine, qui concentre le merveilleux technoscientifique du film.

TRANSCENDANCE PAR LA TECHNIQUE

Au-delà de l'opposition principale entre humains et cyborgs, une troisième possibilité apparaît sur le graphe : hormis Togusa et Aramaki, un dernier personnage du cercle principal n'a pas de ghost, le fameux Puppet Master. Il s'agit de l'opposant principal, qui ne sera visible qu'à la toute fin du film, mais présent dans le noyau central, dans la mesure où il est l'objet de toutes les conversations.

Pour résumer, le Puppet Master est originellement un programme créé par le docteur Willis pour la section 6. Il a été créé afin de pirater des ghosts de cyborgs. Mais au bout d'un an de service, le programme a pris conscience de sa propre existence. Ses programmeurs le plongent alors dans un corps cybernétique afin d'avoir une emprise sur lui. Mais la "marionnette" échappe à leur contrôle. Le but du Puppet Master est de fusionner avec Kusanagi pour donner naissance à une nouvelle entité, quasi-divine.

Puppet Master complète la combinatoire des entités : il n'est pas un corps technique, mais un esprit artificiel qui se cherche un corps. Sa fusion avec Kusanagi aboutirait à une nouvelle entité intégralement technique, corps comme esprit, en effaçant l'humanité de Kusanagi. Ainsi, le Puppet Master ne se considère pas comme une simple IA. Il s'émancipe du statut d'outil pour devenir une forme de vie, qui a pris conscience de son existence, et qui a maintenant pour but de se reproduire. Il ne souhaite pas se dupliquer comme un simple virus, identique et vulnérable, mais veut donner naissance à une forme de vie nouvelle. Il cherche ainsi pendant tout le film Kusanagi, afin de fusionner leurs ghosts et créer un être unique.

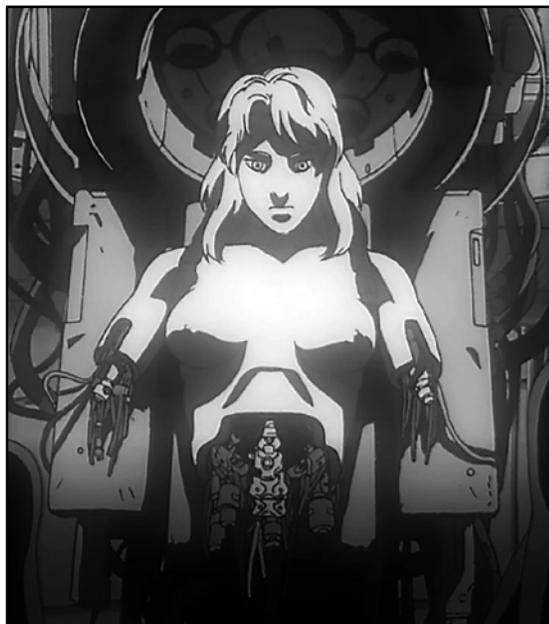
La dimension religieuse, voire mystique, est ici très présente. Durant le film, Puppet Master est représenté dans une posture qui rappelle la crucifixion (photo). Il se sait supérieur aux cyborgs "lambda". Il transcende les corps physiques. Il se situe « au-delà » et a un contrôle sur tout le système technique. Vers la fin, Puppet Master explique ainsi qu'en fusionnant avec Kusanagi ils pourraient être "en toutes choses". Puppet Master a une volonté très forte d'aboutir à un état d'existence largement supérieur, s'élever au-dessus de l'humanité toute entière après avoir atteint un

nouveau stade d'évolution. Il propose à Kusanagi d'accéder aux rêves communs des humains, de la réalité acquise comme rêve, d'une connexion à l'humanité entière, équivalente à l'accès à Dieu.

Finalement, le message reste profondément ambivalent, à l'image du Puppet Master. Cette transcendance par la technique, qui aboutit à une forme de spiritualisation de toute matière, est-elle souhaitable ? L'atmosphère de technoscience froide et toute spirituelle qui environne le Puppet Master contraste avec la célébration de la "bonne vieille technique" qui caractérise les personnages de cyborg. Là, tout est cabossé, fonctionne plus ou moins mal. Cette technique ordinaire - les personnages passent leur temps à ouvrir des canettes de bière - demeure présente dans l'univers futuriste et participe au charme du genre cyberpunk. En elle, s'ancre aussi notre humanité.

AUTEURS

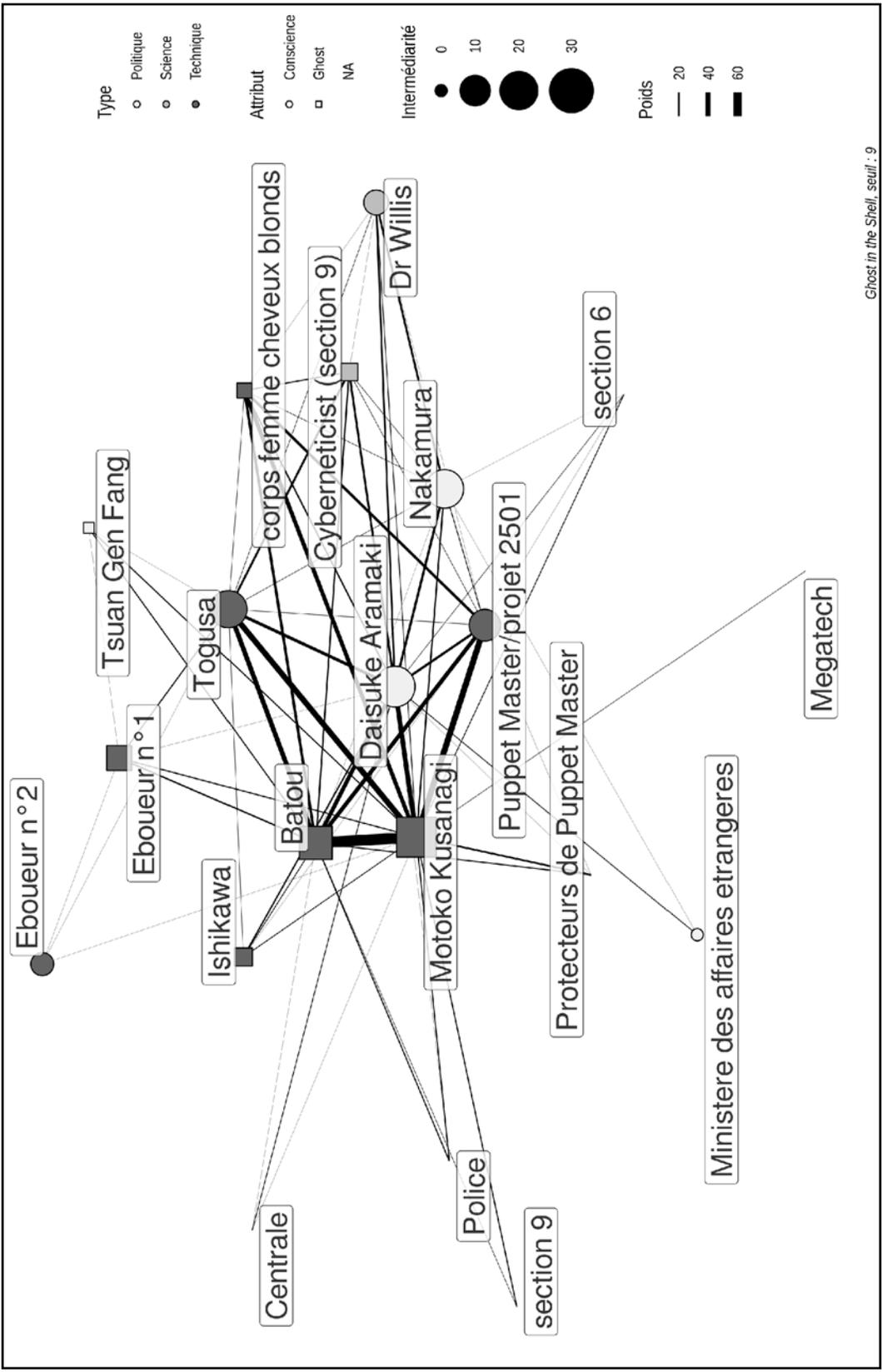
Ribolzi Nell,
Barral Marie-Amélie



Le Puppet Master observé par la section 9

RÉFÉRENCES

1. Scarab_Aware, "Ghost in the Shell, un parfum de transhumanisme", *SensCritique*, 13 novembre 2016, [en ligne], consulté le 04/01/2023, (https://www.senscritique.com/film/ghost_in_the_shell/critique/43589774)
2. Philippe Delvosalle, "Metropolis, Ghost in the Shell : sous la peau des gynoides", *Pointculture*, 29 mars 2017, [en ligne], consulté le 04/01/2023 (<https://www.pointculture.be/magazine/articles/focus/metropolis-ghost-shell-sous-la-peau-des-gynoides/>)





FIGURES FÉMININES

(L'héroïne du jeu vidéo Heaven's Vault)

LES REPRÉSENTATIONS DES FEMMES INFLUENCENT-ELLES LES PRATIQUES DU JEU VIDEO ?



Tropes Vs. Women In Video Games (Rock Paper Shotgun)

L'un des tropes les plus populaires du jeu vidéo est celui de la "demoiselle en détresse", un personnage féminin est placé dans une situation dangereuse dont elle ne peut s'échapper par elle-même et doit être secourue par un personnage masculin... auquel s'identifie le joueur. La culture populaire exerce une grande influence sur nos vies et l'utilisation de la demoiselle en détresse, de manière récurrente, contribue à normaliser des attitudes extrêmement condescendantes et paternalistes envers les femmes qui sont continuellement dépeintes comme des créatures frêles, fragiles et vulnérables. Comment expliquer la récurrence de ces tropes sexistes ? Des représentations alternatives existent-elles et quelles influences les représentations des femmes exercent-elles sur les pratiques ?

LA DEMOISELLE EN DÉTRESSE

La demoiselle en détresse est souvent caractérisée par plusieurs éléments : la victime désignée, le sauvetage héroïque et le baiser de la victoire. C'est ce qu'explique Anita Sarkeesian dans sa série *Tropes vs Women in Video Games*¹. Le personnage féminin est non seulement privé de toute capacité d'agir, mais il fonctionne aussi comme un objet et une récompense pour l'activité du personnage masculin. L'inégalité de genre est maximale.

La demoiselle en détresse est une figure récurrente des jeux de Nintendo dès la période de l'arcade. Dans *Donkey Kong*, le héros est chargé de sauver une demoiselle enlevée par un singe géant. Mario a sa princesse Peach, tout comme Link a sa Zelda, dont toutes les incarnations, à travers la saga, ont été kidnappées, maudites, possédées, transformées en pierre ou privées de pouvoir. La demoiselle en détresse n'est pas seulement synonyme de faiblesse, mais aussi de

fatalité : peu importe leurs capacités, leurs compétences ou leurs forces, elles finissent toujours par être capturées et doivent attendre, en incapables, qu'un héros masculin veuille bien venir les sauver.

L'INVERSION DU STÉRÉOTYPE ?

A l'inverse, existe-t-il des jeux où des femmes héroïques doivent partir sauver un homme en détresse ? Ils sont extrêmement rares. Seuls 6 % des titres modernes sont exclusivement conçus autour d'une femme dans le rôle principal². Ainsi, la princesse Peach, par exemple, est le personnage principal d'un seul jeu : *Super Princess Peach* (Nintendo, 2006), alors qu'elle est la demoiselle en détresse dans treize jeux Mario.

Le principe de *Super Princess Peach* est une simple inversion de la formule standard : Bowser enlève Mario et Luigi, tandis que Peach est chargée de les sauver. Cependant, tout le jeu est bourré de stéréo-

types sexistes. Le joueur peut choisir parmi quatre pouvoirs spéciaux pour Peach... qui représentent ses sautes d'humeur. Les pouvoirs de Peach sont donc ses émotions féminines exagérées et incontrôlables !



Les émotions de Peach sont ses pouvoirs

Si les éditeurs ne peuvent prendre l'initiative de l'inversion des rôles, des fans se sont mis au défi de modifier les jeux en manipulant le code. Il existe ainsi un hack de *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) par Mike Mika, dans lequel Pauline travaille pour sauver Jumpman. La version de *Zelda Starring Zelda* de Kenna Warsinske transforme, de même, la princesse en protagoniste. Ces piratages de genre illustrent comment des personnages féminins jouant le rôle de sauveteurs héroïques peuvent directement perturber le modèle habituel de domination masculine dans les jeux.

PERSONNAGES FÉMININS POSITIFS

Rares sont les jeux à mettre en scène des personnages féminins positifs. Un exemple souvent cité est le personnage de Jade, la protagoniste du jeu d'aventure et d'action *Beyond Good and Evil* (Ubisoft, 2003). Jade est une courageuse photjournaliste, qui cherche à découvrir un complot entre des envahisseurs extraterrestres et son propre gouvernement corrompu.

L'oncle de Jade est kidnappé et elle est déterminée à le sauver. C'est une situation intéressante car si une demoiselle en détresse renforce les mythes régressifs sur les femmes en tant que groupe faible ou impuissant, un homme en détresse ne suscite pas de telles idées sur le genre masculin. Le récit de *Beyond Good and Evil* établit le désir altruiste de Jade de parvenir à la justice sociale. Jade évite, en outre, de tomber dans le cliché facile de l'archétype du « personnage féminin fort » qui résout tous les problèmes avec la violence puisqu'elle utilise un pouvoir différent qui est la photographie. Ainsi, au lieu de simplement montrer simplement ses compétences dans les cinématiques, les concepteurs ont intégré le développement du personnage directement dans le gameplay, offrant aux joueurs une manière non violente d'interagir.

La présence d'une héroïne féminine est cependant compatible avec le machisme le plus grossier. Le cas de Lara Croft est emblématique de cette ambiguïté entre un personnage féminin puissant et une figure sexualisée pour la rendre attrayante pour les joueurs masculins. Rappelons que Lara explore en mini-short les endroits les plus dangereux³. A l'inverse, Jade n'est pas conçue pour réaliser le fantasme de quelqu'un d'autre.

DIFFÉRENCIATION DES PRATIQUES FÉMININES/MASCULINES DES JEUX VIDÉO

Quel est l'impact de ces représentations sexistes sur la pratique des jeux vidéo ? De fait, il existe une différence assez forte entre les pratiques féminines et masculines des jeux vidéo.

En effet, plus de 25 % des hommes (tous âges confondus) jouent quotidiennement à des jeux vidéo. Dans le même temps, les joueuses quotidiennes constituent 7,7 % des filles de 11 ans et seulement 2,8 % des filles de 17 ans. Ainsi, en plus d'avoir toujours un écart absolu important entre les filles et les garçons, on observe également une baisse plus rapide de la proportion de filles qui jouent que les garçons. Les jeux vidéo semblent vraiment dominer chez les garçons, avec 88,7 % des garçons jouant au moins une fois par semaine, contre 43 % des filles⁴.



Jade, l'exemple par excellence de la revanche féminine

L'adolescence est une période clé dans la structuration des pratiques culturelles. Celles-ci jouent un rôle particulièrement important dans l'affirmation de l'identité, notamment de genre. Les filles préfèrent certains jeux qui sont autant pratiqués par les deux sexes comme les jeux de simulation de vie : les Sims. Les garçons préfèrent les jeux d'adresse, de plateforme ou de tir : 6 garçons sur 10 jouent aux jeux de tir, contre seulement 1 fille sur 10.

Ainsi, par rapport aux garçons, les filles franchissent facilement les frontières symboliques de genre en jouant à des jeux perçus comme plus masculins. Mais la logique inverse n'est pas vraie : peu de garçons jouent à *Amour Sucré* (Beemoov, 2011)

ou à *Léa Passion Vétérinaire* (Ubisoft, 2006). On retrouve ici cette constante des pratiques ludiques : il est socialement plus accepté qu'une femme joue à un jeu considéré comme masculin que l'inverse. Les jeux destinés aux garçons apparaissent comme des jeux "neutres", quand les *girls games* apparaissent comme des jeux de niche.

Certains genres de jeux vidéo affichent un public nettement plus masculin que féminin. C'est le cas par exemple pour les jeux de course automobile, où 25 % des hommes déclarent y jouer, contre seulement 8 % des femmes, les jeux de tir, 20 % contre 2 %, ou encore les jeux de rôle, 17 % contre 4 %. Cet écart est fortement réduit pour les jeux de musique et de danse avec 14 % des hommes et 11 % des femmes.

On constate cependant une féminisation des pratiques. L'enquête SELL rapporte que 53 % des hommes et 47 % des femmes âgés de 10 ans et plus jouent « souvent ». Les jeux de sports ou les compétitions mettent de plus en plus en avant des teams de joueuses dans les jeux de tirs ou de combat. Cependant, la domination masculine reste prépondérante car les joueuses valorisées sont celles jouant à des jeux de « garçon », c'est-à-dire des jeux d'affrontement. Tandis que les jeux de « filles » comme les jeux de cuisine ou de maquillage sont totalement délégitimés.

QUELS RÔLES JOUENT CES REPRÉSENTATIONS SUR LES PRATIQUES DES FILLES ?

La question de l'impact des représentations sur les pratiques est cependant difficile à évaluer. Cette question a divisé les théories féministes du cinéma. Si Sharon Smith considère que les représentations façonnent les pratiques, Claire Johnston met en valeur la dimension subversive de représentations pourtant issues d'un contexte sexiste comme les figures de la vamp' à Hollywood⁵. En nous interrogeant et interrogeant autour de nous sur nos pratiques, nous constatons que les joueuses ont tendance à relativiser la représentation des femmes dans les jeux vidéo. Tout se passe comme si ces représentations étaient si communes qu'elles sont normalisées.

Les filles qui jouent aux jeux vidéo nous ont dit mot à mot : « les représentations des femmes ? ça ne me choque pas, je ne les vois pas ». Les jeux vidéo sont souvent considérés comme des jeux de « garçons » et les filles ne seront pas étonnées de voir Mario à l'écran à la place de Princess Peach. A l'inverse, n'importe quel garçon qui jouerait à un *girl game* recevrait dès l'apparition des menus saturés de rose le signal qu'il s'est trompé de genre.

Si les représentations ne jouent peut-être pas un rôle aussi important que celui qu'on lui prêterait spontanément, la misogynie du milieu est particulièrement sensible. Le milieu des jeux vidéo est perçu comme un milieu masculin, où les femmes ne se sentent pas à leur place. Harcèlement, insultes et comportements sexistes sont le quotidien de certaines femmes qui

pratiquent les jeux vidéo⁶. Les femmes sont perçues comme illégitimes du point de vue des garçons et les remarques à répétition peuvent très rapidement décourager et pousser les joueuses à se désintéresser du médium. C'est également une forme de repousser particulièrement puissant dans la construction de l'identité du genre dès le plus jeune âge.

Un autre paramètre tient au rapport même au jeu. Les femmes apprennent dès leur plus jeune âge à prendre soin des autres. Cela se reflète également dans les jeux. Non seulement le temps pris pour soi, par exemple à des pratiques compétitives, n'est pas encouragé, contrairement aux garçons, mais les femmes sont aussi incitées à organiser des jeux pour les autres. On constate également que les femmes qui jouent à l'âge adulte auront tendance à trouver des excuses pour justifier l'activité. Il faut trouver des excuses à ce "temps pour soi". Le jeu vidéo au féminin privilégie souvent des jeux jouables à plusieurs, par plusieurs générations au sein de la famille. Les filles ne sont pas encouragées à jouer à des jeux comme les échecs de la même manière que les garçons. Du point de vue social, les filles qui jouent seules à la maison sont mal perçues. Les jeux vidéo n'échappent pas à ces logiques de genre qui structurent la pratique des jeux, voire des loisirs en général.

Il y a donc un vrai problème avec les représentations des femmes dans les jeux, mais les représentations ne sont qu'une partie du problème.



RÉFÉRENCES

1. Anita Sarkeesian, "Tropes vs Women in Video Games", Youtube, 2014 (https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP6I)
2. Konbini, "Les personnages principaux féminins ne représentent que 6 % des jeux vidéo les plus populaires", *Konbini*, 2022, (<https://www.konbini.com/techno/les-personnages-principaux-feminins-ne-representent-que-6-des-jeux-video-les-plus-populaires/>).
3. Voir l'article qui lui est consacré : Souhaila Rabai, Baptiste Rivière, Rawan Traboulsi, "Lara Croft : une figure féministe ?", *ACID*, 4, 2023.
4. H. Ter Minassian et al., *La Fin du Game ?*, Presses universitaires François-Rabelais, 2022 (<https://books.openedition.org/pufr/20152#toctoIn3>)
5. Sharon Smith, "The Image Of Women In Film: Some Suggestions For Future Research", *Women and Film*, 1, 1972, pp. 13-21. Johnston Claire, *Notes on Women's Cinema, Society for Education in Film and Television*, 1973, pp. 24-31.
6. Lucyle Espieussas, "Les streameuses dénoncent le cyber harcèlement et le sexisme dont elles sont victimes sur Twitch", *NEON*, 2022, (<https://www.neonmag.fr/les-streameuses-dennoncent-le-cyberharcèlement-et-le-sexisme-dont-elles-sont-victimes-sur-twitch-559614.html>)



Affiche du film de 2001 (*Lara Croft: Tomb Raider*, Simon West)

Le premier jeu de la série à succès *Tomb Raider* sort en 1996, développé par Core Design. Il innove non seulement en imposant la vue en troisième personne dans le genre du jeu d'aventure-action, mais aussi en choisissant une héroïne, l'aventurière-archéologue Lara Croft, engagée pour retrouver un artefact provenant de l'Atlantide. Elle parcourt la planète pour sa quête, en essayant d'échapper aux pièges tendus par ses ennemis, sans lésiner sur le tir au pistolet.

Ce jeu d'action/aventure est ainsi un des premiers à présenter une héroïne féminine comme figure principale. Il est très bien accueilli par le public et rencontre un franc succès dès sa sortie, si bien que la série compte onze suites au jeu initial, le dernier opus étant sorti en 2018.

Le jeu sera par la suite adapté au cinéma avec un diptyque réalisé par Simon West en 2001 et 2003 : « Lara Croft : Tomb Raider » puis « Lara Croft : Tomb Raider, le berceau de la vie ». Le personnage de Lara Croft est alors joué par la célèbre actrice Angelina Jolie. Ces deux films, bien qu'ayant reçu des critiques négatives, sont une réussite au box-office. En 2018, une nouvelle version intitulée « Tomb Raider » sort dans les salles, avec comme actrice principale la suédoise Alicia Vikander. Ce nouveau film, mieux reçu par la critique que les précédents est également un succès commercial.

Lara Croft est dès le départ une figure ambiguë : héroïne et figure féminine forte, elle peut être revendiquée par les joueuses comme icône féministe... et dans le même temps, elle parcourt le monde en petit short. Il suffit de comparer avec la tenue de son homologue masculin, Indiana Jones, pour repérer l'opération du *male gaze* : une héroïne, sexualisée, pour le regard masculin. Mais comment la figure de Lara Croft évolue-t-elle à travers les jeux ? Le détour par le cinéma change-t-il la donne par rapport au jeu vidéo ? Comment les deux médias interagissent-ils pour transformer Lara ?

LARA DANS TOUS SES ÉTATS

La comparaison des jeux et des films nous permet de caractériser trois états différents du personnage de Lara Croft. L'état initial est évidemment celui qui

décrit Lara Croft à la sortie du premier jeu, en 1996. Le choix d'un avatar féminin s'expliquerait par la volonté d'éviter des problèmes de propriété intellectuelle avec la licence Indiana Jones¹. À ce moment-là, nous pouvons définir l'héroïne comme une sorte

de mélange entre Sonic et Barbie ! Le personnage contrôlé par le joueur se caractérise par sa vivacité : il se déplace et agit comme le célèbre héros de jeu de plateforme Sonic, avec des courses rapides et des sauts acrobatiques très peu réalistes. Son champ de compétences est assez limité : l'avatar peut courir, marcher, sauter et tirer à l'aide de ses pistolets. Ces fonctionnalités sont doublées d'une apparence caricaturale de Barbie, un physique longiligne avec des formes prononcées et une tenue légère.

La première adaptation cinématographique de Tomb Raider offre une première incarnation au personnage : Lara Croft est jouée par Angelina Jolie. Mais le film apparaît encore totalement sous la coupe du jeu vidéo : non seulement le sexisme est toujours aussi présent, mais le personnage n'a quasiment pas d'histoire. Le film est dominé par l'action.

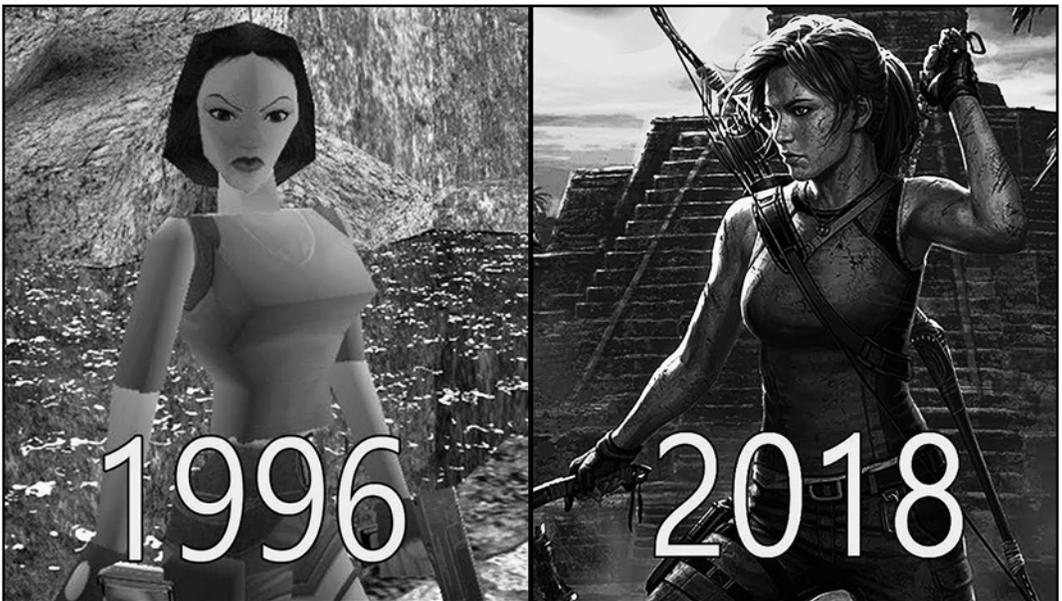
Le dernier état de Lara Croft se rencontre dans sa dernière adaptation sur grand écran, dans le film sorti en 2018. Lara, jouée par Alicia Vikander est alors une héroïne plus normale, dotée d'une grande intelligence et de capacités physiques certaines, sous une apparence athlétique mais beaucoup plus réaliste. Ce dernier état correspond plus à un personnage de « vraie » femme et est donc celui qui s'accorde le plus avec les revendications féministes dans le milieu de la pop culture. Cette représentation cinématographique influe en retour sur le dernier jeu vidéo de la série, qui reprend désormais les codes du film.

Chacun des états du personnage de Lara Croft correspond ainsi à une modalité des relations entre

cinéma et jeu vidéo. Le premier jeu est fortement inspiré par le cinéma, à commencer par la série Indiana Jones, il participe de l'importation de logiques cinématographiques dans le jeu vidéo via la 3D et la vue TPS. Le premier film réalise ce fantasme de cinéma inhérent au jeu en proposant l'incarnation de l'avatar en héroïne avec Angelina Jolie. Mais le résultat demeure profondément ambigu. Le personnage ne donne jamais vraiment l'impression d'être un authentique personnage de cinéma, mais une sorte d'avatar débarqué dans un film marqué par les logiques du jeu vidéo. Le dernier film ramène cette fois-ci complètement Lara Croft dans le champ du cinéma et contribue à transformer le personnage ; transformation, dont le jeu vidéo se fait à son tour l'écho. Le sexisme des représentations et les logiques médiatiques apparaissent ici totalement intriqués.

L'ÉVOLUTION DU MALE GAZE DE 2001 À 2018

Le modèle du "male gaze" élaboré par Mulvey s'applique à la perfection à la Lara jouée par Angelina Jolie dans les premiers films². Dans son article, l'auteur critique l'industrie du cinéma pour le sexisme de son dispositif global. Les films seraient réalisés par et pour le « regard masculin » dans le but de produire du plaisir visuel. Le principe du *male gaze* repose sur la division genrée des rôles dans le cinéma hollywoodien classique : aux femmes le fait d'être regardées pour satisfaire le voyeurisme, aux hommes la responsabilité de faire avancer l'histoire et satisfaire le narcissisme des spectateurs qui s'identifient à ces figures puissantes.



L'évolution graphique du personnage

Pour démontrer l'impact du *male gaze* sur la première adaptation cinématographique, attelons-nous à une comparaison entre le diptyque de 2001 et le dernier film sorti en 2018. Dans les premiers films, le personnage de Lara Croft joué par Angelina Jolie est hypersexualisé : l'actrice porte en permanence (et donc dans des environnements souvent inadaptés) un mini short et un haut laissant imaginer ses formes généreuses. Le voyeurisme est particulièrement explicite, à commencer par une scène de douche, totalement inutile au déroulement de l'histoire comme à la construction du personnage. La scène ne révèle absolument rien de l'expérience vécue par Lara Croft, mais fonctionne plutôt une scène fantasmée par le public visé (majoritairement des adolescents et jeunes hommes). La scène en devient presque ridicule et on pourrait aussi bien se croire dans une grotesque publicité pour gel douche plutôt que dans un film. Angelina Jolie aurait d'ailleurs refusé d'apparaître encore plus voluptueuse par peur de faire complexer les jeunes filles³.

Mais le film Lara Croft pose aussi problème au modèle de Mulvey puisque Lara, personnage féminin, prend aussi en charge le deuxième plaisir : celui du narcissisme et de l'identification. Dans le diptyque réalisé par West, Lara se retrouve avec des mimiques et capacités de super-héros. Mais la scène inaugurale est tout aussi frappante. Alors que Lara se bat contre un robot, le spectateur suit le combat avec le point de vue de celui-ci. L'héroïne y apparaît allongée au sol sur les dos, repoussant les assauts du robot au-dessus d'elle, dans une position et avec un cadrage qui ressemblerait davantage à une scène de sexe qu'à un combat. Même dans la scène de combat, l'héroïne n'est pas à l'initiative de l'action, mais elle est là pour être regardée !

A l'inverse, dans le film de 2018, Alicia Vikander est majoritairement vêtue d'un pantalon et d'un débardeur, et apparaît globalement dans des tenues beaucoup moins sexualisées. Bien qu'athlétique, son apparence est normale et il paraît donc bien plus simple de s'identifier à elle. Le caractère de Lara Croft, dans le film de 2001, est le caractère typique d'un héros de blockbuster rempli de testostérone, agrémenté de répliques clichés. En revanche, dans le dernier film, l'héroïne se démarque par son intelligence et sa vivacité. A de multiples reprises, elle débloque des situations critiques sans se servir de sa force, mais en utilisant ses capacités de déduction, alors que tous les personnages (masculins) qui l'entourent restent impuissants.

De plus, le statut même d'héroïne offert à Angelina Jolie est ambigu. Elle joue un personnage infantilisé et couvé par des figures masculines, malgré l'absence de son père. Elle est entourée par un majordome et un ami « geek » qui l'assistent au quotidien et dans ses missions. Elle évolue dans un univers intégrale-

ment configuré par et pour des hommes, sans autre figure féminine notable. La Lara Croft de 2018 est, elle, très indépendante. Elle se débrouille seule et refuse en permanence toute aide extérieure, y compris l'accès à l'important héritage légué par son père.

L'histoire de Lara Croft n'est pas du tout évoquée dans la version de 2001, ce qui accentue son aspect de simple « objet », poupée à la merci du spectateur. Ce n'est plus le cas dans le dernier film, comme le souligne en interview son réalisateur Roar Uthaug : « Il était très important pour nous que Lara soit perçue comme une vraie femme, comme une personne réelle »⁴. Il s'agit de faire de Lara Croft un personnage et non plus seulement un corps dans l'action.

Enfin, la dernière évolution porte sur le comportement de Lara par rapport à son père. Dans les premiers films réalisés par Simon West, le personnage de Lara se plie exactement aux volontés de son défunt père. Elle en devient l'héritière et celui-ci continue de vivre à travers elle. A l'inverse, Alicia Vikander se démarque en permanence de la figure paternelle à laquelle elle n'obéit jamais et qu'elle remet perpétuellement en question (même si l'intrigue est grandement tournée autour de leur relation). Ce rejet est illustré par la réplique avec laquelle elle renonce à reprendre l'empire économique laissé par son père : « I am just not that kind of Croft ».

Cependant, malgré plusieurs changements conduits par une vision globale plus féministe et « déssexualisant » peu à peu le personnage de Lara Croft, quelques points communs persistent. Le premier est lié à l'argument précédent. Bien que Lara se démarque de son père dans le film de 2018, celui-ci occupe encore une place prépondérante dans l'intrigue et explique en grande partie le caractère de Lara, comme dans les films précédents. Ainsi, cette figure paternelle omniprésente témoigne encore du patriarcat auquel est soumise la société de Lara, alors qu'une figure maternelle n'est jamais évoquée dans aucun des films !

De plus, la vie sentimentale de Lara n'est pas du tout évoquée et aucune allusion romantique avec un des personnages n'est faite. Cela laisse ainsi la possibilité au spectateur de s'imaginer une relation avec l'héroïne. Le film utiliserait ainsi la féminité de l'héroïne pour développer l'affection du public. Cependant, dans le contexte de 2018, cela peut également s'expliquer par un argumentaire plus féministe : une femme ne vit pas pour avoir un conjoint, rien n'empêche alors de mettre en scène une héroïne sans lui imaginer de relation amoureuse.

Ainsi, cette comparaison illustre que dans le cas de Lara Croft, le personnage de jeux vidéo et sa première adaptation cinématographique sont surtout des fantômes masculins et un objet marketing pour

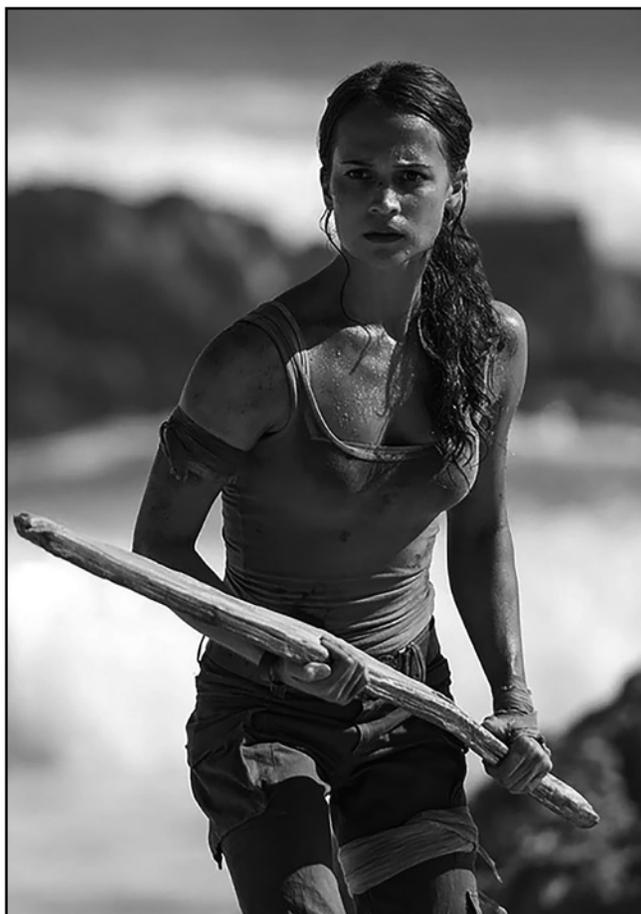
gonfler ses ventes. C'est par le cinéma et les logiques de construction du personnage que l'héroïne se transforme pour représenter une femme à part entière et non plus seulement un corps fantasmé. Le cinéma apparaît comme l'instigateur de ce changement, non amorcé par le milieu vidéoludique.

QUELLE LARA EST LA PLUS FÉMINISTE ?

Il paraît ainsi évident que la Lara Croft jouée par Alicia Vikander est une bien meilleure candidate pour être une icône féministe que celle interprétée par Angelina Jolie. Cependant, les deux films sont sortis dans un contexte différent. La dernière adaptation sort en 2018, soit quelques mois après le début de l'affaire Weinstein, qui ébranle le cinéma mondial. Bien qu'énormément de progrès reste à faire, le grand public est plus sensible à la cause féministe qu'en 2001. Ne faudrait-il pas considérer que le film de 2001 prend plus de risques et est plus en avance sur son temps ? Il est ainsi un des premiers à mettre en scène en personnage principal une héroïne et il a ouvert la voie à de nombreux films à succès depuis, comme *Hunger Games*, *Wonder Woman*, etc. Laquelle de ces deux versions est la plus progressiste et sert le plus la cause féministe ?

Cette question rejoint un débat canonique dans les études féministes du cinéma entre Sharon Smith et Claire Johnston. Le film de 2018 correspond à la position de Smith qui exige des personnages plus réalistes, plus conformes à la réalité vécue des femmes. Elle estime non seulement que ces représentations permettent au public féminin de s'identifier, mais aussi qu'elles peuvent transformer les comportements. De son côté, Claire Johnston estime que les bonnes représentations ne sont pas toujours réalistes. Au contraire, certains stéréotypes affectant les personnages féminins peuvent les élever au rang d'icône, et donc servir finalement la cause féministe. On peut se demander si la Lara Croft de 2001 ne serait pas l'analogue des exemples historiques que prend Johnston avec des figures comme la vamp' dans le cinéma hollywoodien. De fait, la communauté de joueuses s'est en effet appropriée Lara Croft comme l'une de leurs plus grandes icônes et modèles.

Entre l'héroïne surpuissante incarnée par Angelina Jolie et le personnage moins stéréotypé incarné par Alicia Vikander, le choix n'est pas si facile !



Alicia Vikander représente une nouvelle Lara plus réaliste (*Tomb Raider*, Roar Uthaug, 2018)

RÉFÉRENCES

1. Hawes, Keeley, *Unlock the Past: A Retrospective Tomb Raider Documentary*, 2007
2. Laura Mulvey, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", *Screen*, 16:3, 1975, pp. 6-18
3. Vidéo "Lara Croft Tomb Raider: Pure Fantasy or Feminist Trailblazer?" par The Take: [<https://www.youtube.com/watch?v=ZJuVC7si7z8&t=3s>]
4. The Take, "Lara Croft: Tomb Raider: Pure Fantasy or Feminist Trailblazer?", Youtube [<https://www.youtube.com/watch?v=ZJuVC7si7z8&t=3s>]

AUTEURS

Souhaïla Rabai,
Baptiste Rivière,
Rawan Traboulsi



Plan du vaisseau dans *Le Château des étoiles* (Alex Alice, Tome 1, 2014)

Alex Alice avec sa bande dessinée *Le Château des étoiles*, se lance dans le pari de réinventer Jules Verne pour le **xxi^e** siècle. Dans cette œuvre, le plus grand succès de l'auteur, celui-ci a fait le choix de situer l'action en 1869 et de plonger ses lecteurs dans une atmosphère steampunk qui colle parfaitement aux possibilités de la bande dessinée.

Le château des étoiles raconte l'histoire de Séraphin et d'Archibald, un père et son fils, missionnés par le Roi de Bavière afin de réaliser le premier voyage sur la lune, grâce à l'éther. L'éther a été découvert par la mère de Séraphin lors d'un voyage en ballon, qui lui a coûté la vie. Dans le livre nous suivons les péripéties du père et du fils, leurs réussites et leurs désillusions. Alex Alice n'en est pas à son coup d'essai dans le genre du steampunk. Il a notamment dessiné une adaptation de *Siegfried*, l'opéra de Richard Wagner, avant *Le château des étoiles*.

Alex Alice revendique son admiration pour Jules Verne. *Le Château des étoiles* pourrait ainsi se lire comme un remake du roman *De la terre à la lune*, dans lequel les héros verniens poursuivraient leurs aventures sur le satellite plutôt que de rester en orbite. Mais le mimétisme avec l'auteur des *Voyages extraordinaires* va-t-il au-delà de ces choix thématiques ou du fait de situer l'histoire au **xix^e** siècle ? Retrouvons-nous la philosophie politique de Jules Verne et ses personnages emblématiques de savants héroïques ? Le passage à la bande dessinée change-t-il la manière de construire l'histoire ? Que faut-il réinventer du merveilleux vernien pour le **xxi^e** siècle ?

UNE SIGNATURE NARRATIVE VERNIENNE ?

Comme on le voit sur le graphe, *Le Château des étoiles* centre son récit autour d'un petit noyau de personnages : Archibald, son fils Séraphin, ses amis

Hans et Sophie ainsi que le roi Ludwig. Si cette structure est commune à de très nombreux récits de science-fiction, elle possède une authentique signature vernienne, dans la mesure où le noyau comporte des personnages scientifiques. La relation

entre Séraphin et Archibald rappelle, par exemple, le duo que forment Otto Lidenbrock et Axel, l'oncle et le neveu, dans *le Voyage au centre de la Terre*.

La périphérie du réseau de personnage est en revanche plus conséquente dans *Le Château des étoiles*, qui ressemble, de ce point de vue, plus aux *500 millions de la Begum* ou à *l'Île mystérieuse*. Comme dans les récits verniens, la politique est présente, mais plutôt en périphérie du noyau central, axé sur la technique et le scientifique. Nous y retrouvons des figures similaires avec l'importance accordée à la dualité entre la France, où se recrutent les héros, et l'Allemagne. Un autre point commun tient à la présence de personnalités réelles à la périphérie des récits, comme Wagner ou Sissi l'impératrice pour Alex Alice et Mr Thomson et Snorre Turluson, par exemple, pour *le Voyage au centre de la Terre*. La technique vise le même effet : ancrer la science-fiction dans le réel de l'époque. Alex Alice semble donc bien s'être fortement inspiré de Jules Verne pour construire son récit, avec ses héros scientifiques plongés dans une intrigue politique internationale.

VOYAGES EXTRAORDINAIRES

À la manière des romans de Jules Verne, *Le Château des étoiles* raconte un voyage initiatique, avec une aventure conditionnée par la découverte de nouveaux moyens de transport, comme le ballon qui mène à la découverte de *l'Île mystérieuse*. C'est sur le même mode de transport, emblématique des récits verniens, que s'ouvre *Le Château des étoiles*, avec la découverte de l'éther. Les moyens de transport sont au centre du merveilleux technoscientifique : le vaisseau qui fonctionne à l'éther est l'équivalent du Nautilus ou du canon qui sert à propulser les explorateurs dans l'espace chez Verne. L'utilisation de l'esthétique Steampunk renforce l'émerveillement que produisent ces innovations technologiques. La représentation des plans du vaisseau (illustration) dans *Le Château des étoiles* renforce notamment cet aspect merveilleux et s'inscrit dans le courant de la science-fiction actuel.

Comme chez Verne, qui s'inspire du roman d'aventures coloniales, la découverte de régions nouvelles est au centre du récit. Ainsi, dans *le Voyage au centre de la terre*, l'objectif est de se rendre au centre de la terre, suite à la lecture des travaux d'un alchimiste d'origine islandaise ayant vécu deux siècles avant les faits relatés dans le livre. Dans *Le château des étoiles*, c'est à nouveau un livre qui envoie les héros à l'aventure, en l'occurrence le carnet d'expériences de Claire, la mère de Séraphin, ouvrage qui se retrouve propulsé en Bavière et tombe entre les

maines du roi Ludwig. Ce dernier initie la quête en appelant Archibald pour l'aider à percer le secret de l'éther. C'est cette substance, qui selon le monarque ambitieux, permettra d'aller dans l'espace. Nous retrouvons la relation ambivalente entre science et puissance, sur fond de concurrence géopolitique, des *500 millions de la Begum*.

Comme nous l'avons déjà indiqué, un point commun est le fait que le narrateur occupe la place d'un apprenti. *Le Voyage au centre de la terre* est raconté par Axel tout comme *Le Château des étoiles* l'est par Séraphin, chacun étant en formation auprès d'un parent scientifique plus expérimenté. Ce personnage d'adolescent projeté dans l'aventure offre une place de choix à l'identification du lecteur.

Mais une autre similitude très forte se retrouve dans les rôles des personnages qui viennent en aide aux héros. Dans *Le château des étoiles*, ce sont Hans et Sophie. Ils sont les amis de Séraphin et présentent des caractères un peu stéréotypés : Hans est l'ami fantasque, avec qui il va faire des bêtises et s'amuser, tandis que Sophie représente la jolie fille dont le héros ne va pas manquer de tomber amoureux. Tous deux sont présents pour aider Séraphin et Archibald à réaliser leur quête et vont les accompagner jusque dans l'espace. De même, dans *le Voyage au centre de la terre*, les personnages sont aidés par plusieurs personnes qui leur indiquent soit le bon itinéraire, soit des techniques utiles pour se rendre au fond du volcan. Le personnage qui correspond le plus au caractère de l'« aidant » serait ainsi le chasseur Hans Bjelke. Il est le guide durant tout leur voyage en Islande, il sauve plusieurs fois la vie aux personnages principaux et les accompagne jusqu'au centre de la terre.

LA PLACE DES FEMMES

Si Alex Alice s'inspire indéniablement du récit vernien pour en prolonger le merveilleux, plusieurs différences sont néanmoins notables, qui témoignent de l'écart temporel entre les récits. Jules Verne écrivait pour son époque des romans situés à son époque. Alex Alice écrit pour son époque des œuvres situées à l'époque de Jules Verne.

Ainsi, l'une des différences majeures réside dans l'explication du voyage et les théories scientifiques utilisées. Ainsi, dans *Le château des étoiles*, la théorie scientifique qui sous-tend le récit est farfelue : personne en 2018 ne pense qu'il est possible d'utiliser l'éther pour voyager dans l'espace. C'est un ressort rhétorique qui fait référence à l'univers *Steampunk* et qui fonctionne sur la base de l'uchronie. À l'in-



Couverture du deuxième tome de la série

verse, les œuvres de Verne posent au contraire de vraies questions scientifiques. Ainsi dans le *Voyage au centre de la Terre*, les deux personnages défendent chacun une théorie sur le centre de la terre en vogue à cette époque : Otto Lidenbrock se sert des travaux de Siméon Denis Poisson et de Humphry Davy qui soutiennent que si le noyau intérieur de la Terre était constitué de magma liquide, la planète « serait sujette, comme l'Océan, à l'attraction de la lune, et conséquemment, deux fois par jour, il se produirait des marées intérieures qui, soulevant l'écorce terrestre, donneraient lieu à des tremblements de terre périodiques ». Axel lui n'y croit pas et soutient l'hypothèse selon laquelle "la chaleur augmente environ d'un degré par soixante-dix pieds de profondeur" et qu'il existe donc au centre une température qui dépasse deux cent mille degrés. Ce sont deux théories qui se sont opposées environ quarante ans avant la rédaction du livre. Jules Verne sait déjà à l'époque qu'Axel a raison, mais il se plaît dans son roman, à imaginer que la théorie de Davy est réelle et que voyager au centre de la terre peut être possible. Le plaisir du steampunk a remplacé dans *Le Château des étoiles* la volonté pédagogique de Jules Verne.

Une autre différence se situe dans les rapports entre les personnages principaux et l'importance que prend le jeune héros par rapport aux figures paternelles. Dans le *Voyage au centre de la terre*, c'est Otto, l'oncle, qui prend l'initiative du voyage, alors que le neveu pourrait se contenter de son confort. Otto représente cette figure caractéristique chez Verne du savant autoritaire et inflexible qui place la science au-dessus de tout, quitte à risquer la vie de son entourage. Dans *Le château des étoiles*, les archétypes verniens sont présents, mais ils sont redistribués entre les personnages. Ainsi, c'est le personnage de la mère du héros qui reprend le rôle du personnage déterminé à aller jusqu'au bout pour la connaissance, quitte à y laisser la vie. Plutôt que son mari, le savant Séraphin, c'est le fils, Archibald, qui lance l'aventure et se montre passionné par l'éther, souhaitant à tout prix obtenir des réponses sur sa mère. Il est prêt à prendre tous les risques alors que son père veut le protéger en le laissant au pays.

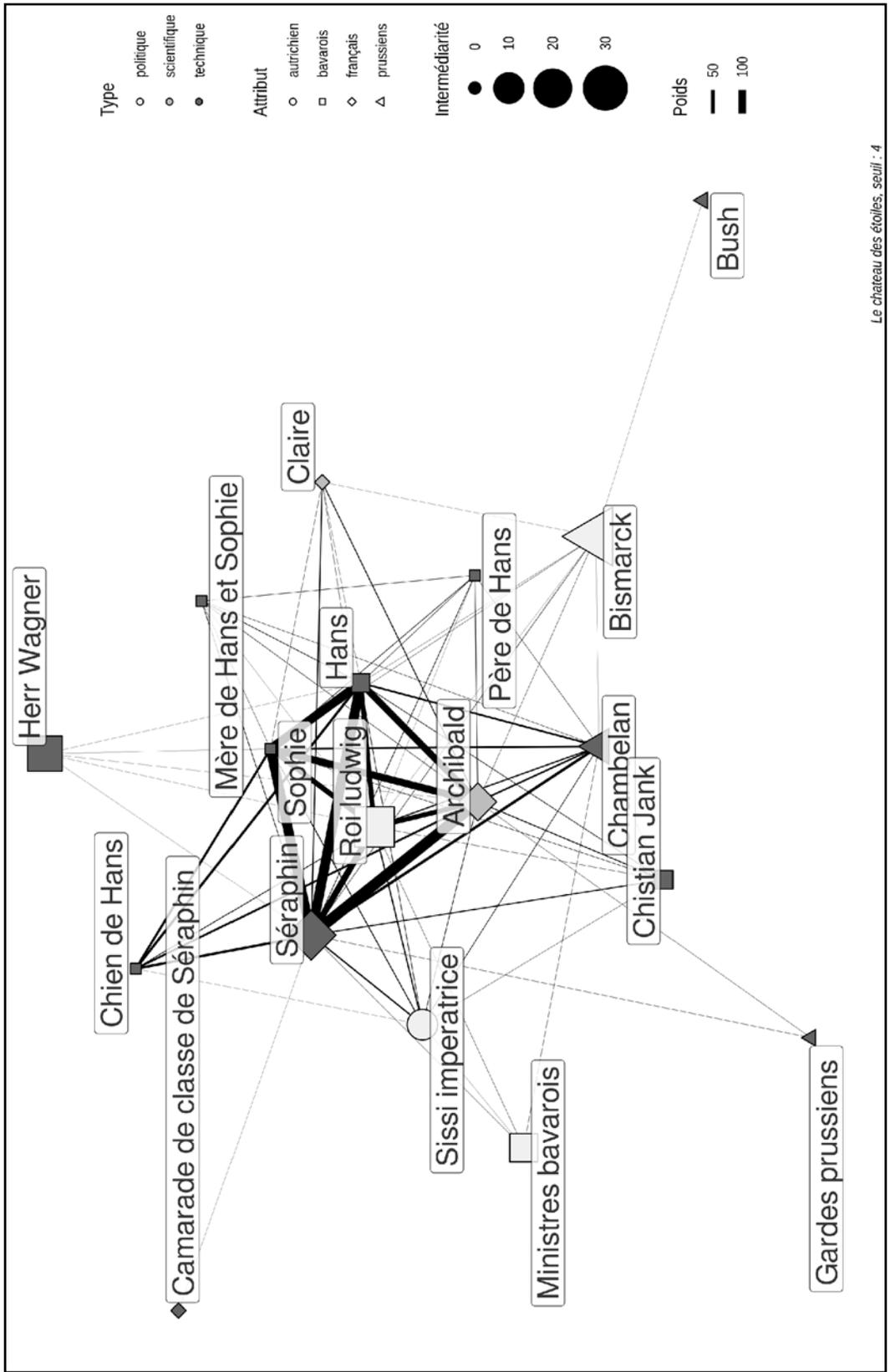
Mais la différence la plus flagrante tient au rôle des femmes. Celles-ci occupent des rôles clés dans le récit d'Alex Alice, à l'instar de la mère d'Archibald qui reprend les traits du scientifique héroïque. A l'in-

verse, chez Jules Verne les femmes sont réduites à des positions secondaires et subalternes, liées à la sphère familiale. Contrairement au *Château des étoiles*, elles sont exclues du noyau central, mais elles sont aussi moins présentes dans l'ensemble de l'œuvre. Ainsi, par exemple, dans le *Voyage au centre de la terre*, on ne retrouve que deux personnages féminins qui apparaissent plusieurs fois dans le livre : Graüben, la pupille d'Otto et la fiancée d'Axel, ainsi que Martha la domestique d'Otto, qui annonce au monde entier le voyage au centre de la terre, mais qui est présentée comme soumise. Les femmes ont juste une fonction de soutien et sont aux ordres des hommes.

Chez Alex Alice, c'est complètement différent : non seulement c'est une femme qui fait la découverte de l'éther, mais l'impératrice Sissi est présentée comme une femme forte qui règne sur son pays et domine une partie du monde de l'époque. Sophie, une servante au début de l'histoire, se révèle être une mathématicienne brillante et accompagne l'expédition jusqu'à la lune. Ce choix apparaît particulièrement significatif dans la volonté de réinventer le merveilleux scientifique à la manière de Jules Verne. La place des femmes dans la société a évolué positivement depuis la fin du XIX^e siècle et il serait inconcevable aujourd'hui d'écrire une histoire aussi misogyne qu'à l'époque de Jules Verne.

Le château des étoiles a connu un grand succès d'édition durant les années 2010. Alex Alice s'est appuyé sur Jules Verne en utilisant des techniques similaires pour construire son œuvre, comme la notion d'innovation technologique et l'appel à l'imaginaire. Ces analogies avec Verne rendent très bien en bande-dessinée : le choix du style Steampunk permet non seulement de plonger le lecteur dans la fin du XIX^e siècle et son goût positiviste pour les découvertes scientifiques révolutionnaires, mais aussi d'avoir une approche très esthétique des personnages, représentant par leurs costumes et apparences un certain art de vivre de la bourgeoisie de l'époque. Ce graphisme réaliste permet une mise en valeur des objets techno-scientifiques imaginés et l'appropriation par le lecteur du cadre imaginaire dans lequel ces merveilleuses machines semblent évoluer.







POUVOIRS DU JEU

(Deux joueurs de Wii Sport)



Une compétition internationale de Dota 2 (<https://snl.no/e-sport>)

Le-sport reprend un grand nombre des codes du sport-spectacle : non seulement la compétition, mais aussi le show qui l'accompagne, les *cash prizes* astronomiques, la célébration de la performance. Mais suffit-il de reprendre les codes du sport pour en devenir un ? En suivant cette logique, est-ce que toutes les activités ne pourraient pas se transformer en sport : si nous avions des championnats du monde de timbre poste à Dubaï, pourrait-on considérer la philatélie comme un sport ? Les championnats du monde d'Excel' qui se sont tenus récemment doivent-ils être considérés comme un sport laissant entrevoir une entrée de la discipline aux Jeux Olympiques ?

L'e-sport est aujourd'hui un domaine en pleine expansion. Cette visibilité engendre de nombreux débats. La controverse est multiple et porte sur la place à accorder à l'activité physique dans la définition du sport, sur le rôle des institutions sportives et des acteurs privés, ou encore sur la capacité à transformer l'habileté des compétiteurs en un spectacle qui transporte les foules. Si de grandes similitudes avec le sport poussent à considérer l'e-sport comme tel, une ferme opposition refuse de laisser l'e-sport se définir comme un nouveau sport. En faisant bouger les codes, l'e-sport pousse à s'interroger sur la nature et l'histoire des pratiques sportives.

VALEURS DU SPORT OU INTÉRÊT FINANCIER

Un premier argument opposé à la reconnaissance de l'esport comme un sport tient à la forme de ses institutions. En effet, les compétitions d'esport sont organisées par des acteurs privés qui ne sont autres que les différents éditeurs des jeux en question... comme si la coupe du monde de football était organisée par un fabricant de ballons ou de chasubles : "Dans le cas de l'e-sport, ce dernier critère est problématique dans la mesure où les jeux qui servent de support aux compétitions sont la propriété de leurs éditeurs, qui sont ainsi libres d'en faire ce qu'ils veulent. C'est l'un des « risques » liés à l'e-sport : les éditeurs ont toujours un

intérêt économique, ce sont les aspects monétaires qui priment dans l'e-sport, et non les principes sur lesquels repose le sport traditionnel.^{2"}

Ce premier argument s'appuie sur le fait que les compétitions d'e-sport sont organisées avant tout à but lucratif, contrairement au sport. En effet, ces institutions sont des entreprises qui se doivent avant tout d'être rentables. Il existe de très nombreux leviers économiques pour générer de l'argent à partir d'un jeu : le prix d'achat, l'achat *in-game*, l'inclusion de publicités et enfin la compétition. La compétition est le plus souvent une source de rentrées indirectes, les éditeurs y cherchent principalement la visibilité.

Prenons l'exemple de *Valorant* (Riot Games, 2 juin 2022), reproduction moderne d'un jeu historique de l'esport, *CSgo*. La compétition permet de générer de l'intérêt et un engouement autour du jeu afin de booster les achats *in-game* d'éléments cosmétiques, comme des décorations d'armes ou costumes. D'autres jeux comme *Fortnite* (Epic Games, 21 juillet 2017) ont une économie basée sur le *free to play*, qui consiste à proposer un jeu gratuit pour qu'un maximum de personnes y jouent de façon à se financer par les achats *in game*. Ainsi, les éditeurs de *Fortnite* se sont également petit à petit orientés vers la compétition pour booster les ventes.

Pour que les compétitions fonctionnent, les éditeurs réutilisent les schémas et principes bien connus des shows sportifs. A l'instar d'un *SuperBowl*, des cérémonies avant, pendant et après les matchs sont préparées pour donner une autre dimension à l'événement. Cependant, le show ne peut pas se suffire à lui-même. Il est en effet important d'assurer le spectacle dans le cœur même du jeu.

QUI FAIT LES RÈGLES ?

Une seconde objection à la reconnaissance de l'esport en lien avec l'influence des éditeurs tient à la mainmise sur les règles du jeu. Si nous comparons *League of Legends* (Riot, 27 octobre 2009) aux échecs, il est évident que le jeu vidéo est marqué par une instabilité hors-normes : les règles changent tout le temps, les mises à jour modifient l'équilibre, de nouveaux personnages sont introduits pour recruter de nouveaux joueurs, garantir l'intérêt et éviter la lassitude³.

Pour autant, cette tendance n'est pas la propriété exclusive de l'esport. Elle touche des sports technologiques si l'on pense, par exemple, aux modifications constantes de règlement en Formule 1 visant d'une part à pérenniser la pratique en elle-même, avec une amélioration de la sécurité comme l'ajout d'un halo de protection pour le pilote, et d'une autre part à garantir toujours plus de show avec l'ajout du DRS (*Drag Reduction System*) ou d'équilibrage des limites sur les voitures visant à rapprocher les performances des écuries les plus fortunées de celle les plus modestes.

On retrouve également ces modifications de règlement dans des sports traditionnels, à la manière du football, qui cherchent à inclure la technologie comme la VAR (*Video Assistant Referees*), mais aussi à s'adapter aux modes de diffusion à la télévision ou sur les réseaux sociaux, en ajoutant toujours plus de caméras ou de capteurs, sur les ballons et bientôt les joueurs, pour renouveler l'intérêt du spectacle.

Au final, l'esport apparaît moins comme un domaine à part que comme l'une des pointes avancées de la transformation du sport en général. S'il est constamment question dans le discours des fédérations des valeurs du football, il est de notoriété publique que la corruption et l'argent dirigent les débats⁴. La recherche de rentabilité et la dimension commerciale qui caractérisent l'esport sont loin d'être son domaine réservé.

QUEL SPECTACLE ?

Un autre contre-argument possible à la reconnaissance de l'esport repose sur la question de l'habileté et de la performance des joueurs. Il est reproché à l'esport d'être trop incompréhensible pour des spectateurs qui ne seraient pas eux-mêmes pratiquants. Alors que tout le monde peut apprécier un match de football sans avoir joué au football, qui peut suivre une compétition de *StarCraft* ou de *League of Legends*, sans avoir jamais joué au jeu en question ? A l'inverse, le sport procurerait des émotions et une ouverture à tous les publics, spécialistes comme néophytes.

Cet argument repose sur la physicalité du geste. Il est facile d'apprécier l'habileté nécessaire à un dribble ou à un but inscrit avec un retourné précisément dénommé "acrobatique". Les actions ont lieu à l'échelle de notre propre corps et nous pouvons reconnaître qu'elles paraissent à la fois faciles, tant l'aisance du joueur est grande, et incroyablement difficiles à réaliser pour un joueur ordinaire. En revanche, la performance gestuelle d'un joueur de jeu vidéo est plus difficile à lire. Elle est dédoublée entre le geste physique, qui pourrait ressembler à la virtuosité d'un joueur de piano, et les mouvements des personnages à l'écran, qui sont sans commune mesure avec le geste effectué. Pour lire l'habileté, il faut pratiquer le geste soi-même.

Cependant, le cas du football reste exceptionnel et ne saurait représenter le sport dans sa globalité. Des sports comme le baseball ou le football américain peuvent être particulièrement difficiles à appréhender pour le néophyte. Apprécier la qualité gestuelle de l'aviron, pour détecter ce qui distingue un bon rameur d'un rameur moyen, n'est pas à la portée du premier venu. Il n'est pas garanti qu'un spectateur ne connaissant rien à ces spécialités puisse apprécier à leurs justes valeurs l'habileté des athlètes. En revanche, le plaisir de s'enthousiasmer pour tel ou tel joueur, ou telle ou telle équipe, de s'y identifier dans la victoire comme dans la défaite, reste présent. L'essence du spectacle sportif ne réside-t-elle pas autant dans l'épopée que l'on se raconte que dans le geste spectaculaire ?

L'argument de la difficulté à appréhender les règles et à s'émerveiller de l'habileté en dehors des pratiquants n'est donc pas complètement recevable, sauf à remettre en cause par la même occasion la légitimité de beaucoup d'activités considérées comme du sport.

SANTÉ ET PRATIQUE SPORTIVE

Un dernier contre-argument couramment avancé est que l'e-sport ne serait pas un sport car il ne reposerait sur aucune dépense physique, voir qu'il serait dangereux pour la santé. Certains reprochent ainsi à l'e-sport la sédentarité qu'il développerait en impliquant qu'un joueur doit rester de longues heures assis sur une chaise devant son écran. Ici, l'e-sport s'oppose à l'idéal des pratiques sportives de plein air, associées au développement de la santé.

Pour autant, tous les sports ne se conforment pas à cet idéal. Un grand nombre d'activités comme le billard, les échecs, le tir à la carabine, le poker, et ainsi de suite, sont aujourd'hui considérés comme des sports, apparaissent aux Jeux Olympiques, alors qu'ils n'exigent guère de dépenser plus de calories qu'une partie de jeux vidéo.

L'esport fonctionne ici comme un révélateur des tensions qui traversent la définition du sport lui-même. Le sport est-il toujours lié à la compétition ? Faut-il que la compétition donne lieu à spectacle ? Si je fais une pratique physique le dimanche avec mon vélo pour garder la forme, est-ce du sport ? Quand nous disons que la marche à pied est le sport numéro

1 des Français, que voulons-nous dire ? Ici, il n'y a nulle compétition. Faut-il considérer qu'il y a un sport à partir du moment où il y a des clubs, avec une dimension compétitive ? Ces tensions traversent la définition du sport depuis l'émergence du phénomène au XIX^e siècle. A ses tous débuts, le terme "sport" désignait n'importe quel genre d'activité de loisir, du jeu de cartes à la pêche à la ligne. Il n'y a aucun problème pour reconnaître l'e-sport comme sport dans cette définition extensive⁵.

Mais l'émergence du sport au XIX^e siècle est aussi marquée par le clivage entre deux conceptions : une conception à l'anglaise, ancrée dans le caractère éducatif de la compétition, avec une dimension aristocratique et liée aux grandes écoles ; une conception à la française, dédiée aux pratiques populaires, comme le vélo, avec une insistance sur la dimension de santé et d'hygiène. C'est toute cette longue histoire du sport que l'e-sport vient aujourd'hui chambouler en questionnant nos définitions. L'e-sport vient déranger des institutions qui n'ont pas le contrôle de cette nouvelle pratique et effrayer les anciennes générations qui diabolisent le jeu vidéo. De la même manière que l'on se demande si le jeu vidéo est un art, alors qu'il faudrait plutôt se demander si le jeu vidéo fait bouger notre conception de l'art, on ferait bien de se demander comment l'e-sport fait bouger le sport lui-même, plutôt que chercher à le faire rentrer à toutes forces dans un cadre préétabli.



RÉFÉRENCES

1. Julie Morvan, "Le championnat du monde de Microsoft Excel existe et c'est complètement fou", *Konbini*, 09/08/2022, (Le championnat du monde de Microsoft Excel existe et c'est complètement fou (konbini.com))
2. Lionel Pittet, "L'esport n'est pas un sport, dit la Suisse", *Le Temps*, 19/04/2019 (L'e-sport n'est pas un sport, dit la Suisse - Le Temps).
3. Voir l'article sur Arcane, qui montre l'influence de la série télévisée sur les choix des personnages joués dans League of Legends : Thomas Potavin, Lucas Grange, Julien Jeannerot, Ambroise Weibel, "Arcane, l'hybride parfait entre série et jeu vidéo", *ACID*, 4, 2023
4. G. F. et E. M., "Nouveaux soupçons de corruption sur l'attribution de la Coupe du monde 2022 au Qatar", *L'Equipe*, 10 mars 2019, (Nouveaux soupçons de corruption sur l'attribution de la Coupe du monde 2022 au Qatar - L'Équipe (lequipe.fr))
5. Université de Picardie Jules Verne, "L1 STAPS Cours Histoire du sport (CM1 à 9)", *Studocu*, 2020/2021 L1 STAPS Cours Histoire du sport (CM1 à 9) - (1^o) HISTOIRE DU SPORT : NAISSANCE et DEFINITIONS - Studocu



GeoGuessr (Phoebe Ruberto, The Casual App Gamer)

Le 22 octobre 2022, la France a accueilli le premier championnat du monde de *GeoGuessr*. La compétition s'est déroulée sur *Twitch* autour du streamer Antoine Daniel : 30 équipes de 3 à 4 joueurs se sont affrontées devant plus de 45 000 spectateurs pour remporter le prix de 25 000 €. Ce sont les joueurs de l'équipe *Speed Plonkers*, venus de France, Suède et Allemagne, qui ont remporté la compétition.

GeoGuessr est cependant un jeu qui existe depuis plus de dix ans. Le principe consiste à retrouver les coordonnées GPS d'une image issue de *Google Maps*. Observer les participants les plus aguerris capables d'identifier au mètre près une photo au Cameroun ou en Chine semble parfois relever d'un tour de magie !

GeoGuessr a vu son nombre de participants exploser ces dernières années. Comment expliquer le regain de popularité de ce jeu ? Peut-il se transformer en pratique compétitive ou même en spectacle ? Est-ce un simple effet de mode ou la pratique peut-elle perdurer ? Le jeu peut-il nous offrir les géographes de demain ?

Mais avant toutes choses, à vous de jouer avec l'image ci-dessous. Serez-vous dire d'où elle provient. La solution est donnée en fin d'article.



Saurez-vous retrouver d'où provient cette image de Google Maps. (Google Maps)

L'HISTOIRE DE GEOGUESSR - L'EFFET CONFINEMENT

GeoGuessr est un jeu basé sur l'API (*Application Programming Interface*) de *Google Maps*. C'est un jeu que vous pouvez jouer en version Web sur votre ordinateur personnel. Quand vous décidez de jouer, le jeu vous place quelque part dans le *Street View* de *Google Maps*. Dans le mode de jeu principal, vous pouvez naviguer autour de ce point¹.

Ensuite, si vous pensez avoir trouvé l'endroit où vous êtes, vous pouvez placer votre "guess" sur la carte de *Google Maps* et voir si vous avez répondu correctement ou pas. Votre score dépend de la distance entre l'endroit que vous avez deviné et l'endroit véritable que vous deviez trouver. Plus la distance est petite, plus vous gagnez de points. Le monde entier sert de terrain de jeu, à l'exception de certains pays qui ne sont pas inclus à cause de restrictions, comme la Chine ou la Corée du Nord².

Le principe est relativement ancien puisque le jeu a été créé par Anton Wallén en 2013. Il a connu un pic de popularité à sa création, mais le nombre de joueurs a rapidement diminué. Une des raisons de ce déclin tient sans doute à l'inclusion d'une limitation des parties par Wallén : chaque joueur est limité à trois parties par jour. Jouer plusieurs parties exige une inscription payante (1,89 €/mois) .

Le confinement est clairement le premier facteur auquel *GeoGuessr* doit le regain de sa popularité³. Chacun étant coincé chez soi, *GeoGuessr* permettait de visiter le monde entier et découvrir des endroits insolites. De plus, c'est un jeu social, qui se prête bien à des parties à plusieurs. *GeoGuessr* était le jeu parfait pour répondre à l'angoisse du confinement en explorant le monde avec ses amis.

JEU OU SPECTACLE ? L'EFFET TWITCH

Le deuxième facteur qui explique le retour de *GeoGuessr* est la montée en puissance de la plateforme de streaming *Twitch* : *GeoGuessr* n'est plus seulement un jeu, mais un spectacle. Sur *Twitch*, des streamers jouent le jeu en temps réel. La pratique est si populaire que *Twitch* a ajouté une catégorie spécifique pour ce jeu.

Pourquoi regarder une partie de *GeoGuessr* plutôt qu'un jeu vidéo ? *GeoGuessr* fonctionne à la manière des jeux télévisés comme "Qui veut gagner des mil-

lions ?". En effet, le streamer n'est pas seul à jouer, comme dans un jeu vidéo, mais les spectateurs sont aussi joueurs. L'image leur est proposée, ils peuvent jouer ensemble et comparer leurs résultats à ceux du streamer. Quand le streamer fait son choix d'endroit, les spectateurs peuvent vérifier s'ils ont répondu correctement ou pas.

De plus, la fonctionnalité la plus importante dans notre cas ici est le chat sur *Twitch*. Avec ce dernier, les spectateurs peuvent jouer avec le streamer en donnant des réponses avant que le streamer ne donne la sienne ! Si les spectateurs ne veulent pas jouer avec le streamer, ils peuvent se limiter en regardant uniquement la partie, sans participer dans le chat. Le jeu est particulièrement bien adapté aux dynamiques sociales de *Twitch*.

LA MAGIE DE GEOGUESSR

Un des éléments clés du spectacle tient à la qualité des joueurs. Certaines performances sont tout simplement bluffantes et s'apparentent à des tours de magie. De spectacle, le jeu devient sport, avec les meilleurs joueurs qui s'affrontent.

Alors que l'on pourrait penser que ce jeu n'est pas propice à l'e-sport, les joueurs ont su développer un mode de jeu plus difficile pour la pratique compétitive. Moins compréhensible pour un joueur lambda, ce mode de jeu consiste à trouver sa localisation... avec une seule image, sans possibilité de se déplacer autour de sa position. Les joueurs professionnels sont tellement rapides (quelques secondes seulement) qu'ils ne laissent pas le temps au spectateur de réfléchir avec le joueur⁴. C'est là que se trouve la principale différence entre *GeoGuessr* sur *Twitch* et en compétition : le spectateur ne peut pas se plonger dans le jeu, il ne peut pas être à son tour joueur tellement l'écart de niveau est impressionnant. Mais c'est cet écart qui donne son intérêt au spectacle.

Cet écart est d'autant plus important que les joueurs professionnels ont appris de nombreuses stratégies ou des géographies spécifiques pour atteindre ce niveau qui peut sembler surhumain. Ce qui nous amène à la question éducative. *GeoGuessr* serait-il le moyen ultime d'apprendre la géographie ? Les choses ne sont pas si simples. En effet, selon JUSSETAIN, un joueur aguerri, le principal problème de l'apprentissage avec *GeoGuessr* est sa limitation avec *Google Maps* : « Je ne connais rien des pays où il n'y a pas *Google StreetView* », explique-t-il⁵.

Il ajoute que le côté éducatif est fortement limité par les stratégies mises en place pour atteindre un niveau correct de jeu. Celles-ci consistent en un "bourrage de crâne" de petites spécificités propres à chaque pays ou à chaque région... qui ont parfois peu de choses à voir avec la géographie, comme la couleur ou la forme de la *Google Car* qui prend les photos pour *Street View*. On remarque rapidement la limitation de l'éducation géographique avec cette méthode : les joueurs entraînent plus leur mémoire et leur capacité à détecter des indices que leur connaissance géographique à proprement parler. Comme dans le cas de *Minecraft*, étudié dans un autre article, il n'est pas si évident de passer du jeu à la pédagogie⁶.

A VOUS DE JOUER :

Revenons à l'image à localiser. Elle nous permet de mettre en évidence quelques-unes des stratégies adoptées par les joueurs lors des compétitions. Dans l'image ci-contre, la première chose qui saute aux yeux, ce sont les voitures. Elles nous permettent notamment de se renseigner sur le pays. Ici les voitures sont de styles/marques européennes, c'est le premier indice de la localisation. Ensuite, on voit que ces voitures roulent sur la gauche de la route, c'est un deuxième gros indice qui, cette fois-ci, limite grandement la liste des pays. Le troisième indice repose sur la ligne jaune à gauche de la route : elle est caractéristique d'un seul pays en Europe où les voitures roulent à gauche. Grâce aux trois indices vous auriez dû trouver l'Irlande. Si vous voulez être encore plus précis sur la localisation, vous pouvez

vous aider du type de végétation d'une part et du nom de la route de l'autre. En effet, le nom de cette route "M1", nous indique qu'on se trouve sur une autoroute au nord de Dublin. Et la végétation au centre de cette autoroute permet de savoir qu'on se trouve proche d'une grande ville. On se trouve donc sur l'autoroute "M1" en Irlande, soit proche de la ville de Dublin soit vers celle de Dundalk.

On voit sur cet exemple que la pratique de *GeoGuessr* suppose de maîtriser un ensemble de trucs et d'astuces... qui ne sont pas forcément connectés avec la géographie à proprement parler. *GeoGuessr* reste un objet hybride : mi-jeu vidéo, mi-jeu télévisé, entre spectacle et éducation. Il représente une sorte de lointain cousin des jeux vidéo, en proposant de jouer avec une image, certes interactive, mais capturée photographiquement plutôt qu'engendrée par ordinateur, dans la lignée de l'*Aspen Movie Map*, l'ancêtre de *Street View*⁷. La pratique pourra-t-elle perdurer au-delà du premier émerveillement et une fois que se dévoilent les trucs ? Elle ne cesse de se transformer. En témoigne la pratique du *GeoGuessr* Trevor Rainbolt, qui propose désormais un service consistant à localiser les anciennes photos de familles, dans des lieux que les gens ne parviennent plus à retrouver⁸.



RÉFÉRENCES

1. Americanspy, "Put your geography skills to the test with Geoguessr", eBaum's World, 06/12/2021, (<https://gaming.ebaumsworld.com/articles/lets-play-geoguessr/86907173/>)
2. The UNILAD Team, "North Korea Is Hidden On Google Maps And People Have A Lot Of Questions", UNILAD, 22/05/2022
3. The Brandwatch React Team, "How a 2013 Browser Game Made Its Comeback", Brandwatch, 03/12/2021, (<https://www.brandwatch.com/email/brandwatch-bulletin-0098-geoguessr/>)
4. Antoine Daniel : " ", Clip Twitch, 22 octobre 2022 (<https://youtu.be/mrbAZ6cmNkY>)
5. KONBINI, " GeoGuessr : Le streamer Jussetain nous montre comment il explose le jeu sur Twitch ", Interview, 30 mars 2021 (<https://youtu.be/xs6vkCxKYrI?t=114>)
6. Mathilde Garcia, Martin Glodas, Mathilde Kuntz, Ahmed Noubli, "Minecraft : une révolution pédagogique ?", ACID, 4, 2023.
7. "Aspen Movie Map", Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Aspen_Movie_Map)
8. "Google maps player finds the place of a photo that was taken 30 years ago in memory of viewer's dad who was passed away couple days ago", Reddit (https://www.reddit.com/r/HumansBeingBros/comments/y9hreo/google_maps_player_finds_the_place_of_a_photo/)



MINECRAFT PEUT-IL ETRE UNE REVOLUTION PEDAGOGIQUE ?

Une salle de classe dans Minecraft (LockRikard, DeviantArt)

Déjà vendu à plus de 280 millions d'exemplaires en mai 2021¹, *Minecraft* est l'un des titres les plus marquants de l'histoire du jeu vidéo. À l'origine développé par le suédois Markus Persson qui le publie sur son site en mai 2009, *Minecraft* est un jeu indépendant en monde ouvert, en génération procédurale. Son univers de bloc s'étend quasiment à l'infini. Les joueurs évoluent dans un monde constitué de différents "biomes" aux terrains, reliefs, climats et vies animales et végétales spécifiques. Son succès fait que le jeu a été racheté par Microsoft en 2014 pour 2 milliards de dollars².

Du jeu de survie initial, *Minecraft* a évolué vers un immense bac à sable numérique, l'équivalent d'un jeu de construction aux pièces infinies et aux rouages complexes. Les possibilités sont telles que les joueurs ne se contentent pas de reproduire des cités historiques, mais qu'ils profitent aussi des possibilités de programmation associées aux blocs de *Redstone* (une poudre rouge agissant comme un conducteur) pour simuler de véritables ordinateurs à l'intérieur du jeu. Récemment, dans une prouesse incroyable, le joueur sammyuri a recréé un ordinateur permettant de jouer à *Minecraft*, dans *Minecraft*³ !

Est-ce à dire que *Minecraft* pourrait devenir un instrument d'apprentissage où les joueurs pourraient apprendre non seulement l'histoire et la géographie, mais aussi la logique et la programmation ? *Minecraft* réaliserait-il cette promesse aussi vieille que le jeu lui-même d'apprendre en s'amusant ? Le projet *MinecraftEdu* incarne cet espoir. En 2016, Microsoft a publié une nouvelle version du jeu, dédiée à l'apprentissage : *Minecraft : Education Edition*. Cette version modifiée est pensée pour être adaptée aux besoins spécifiques des écoles. Elle ajoute dans *Minecraft* un serveur multijoueur, un portfolio propre à chaque

élève dans lequel il peut stocker ses résultats sous la forme de photos, des blocs techniques nécessaires à la création d'exercices, un système d'administration pour les professeurs... Le jeu promet ainsi aux élèves d'accéder à un apprentissage immersif autour de thématiques variées. Mais si ce modèle d'apprentissage est adopté dans plusieurs dizaines de pays dans le monde, son efficacité n'en reste pas moins controversée. *Minecraft* peut-il être un modèle viable d'apprentissage par le jeu vidéo ?

LE POTENTIEL ÉDUCATIF DE MINECRAFT

Il ne fait aucun doute que le jeu possède des propriétés pédagogiques. Avec les jeux vidéo, on améliore nos compétences cognitives et notre imagination. Ils servent également d'outil de sociabilisation, avec les modes multijoueur par exemple. On peut également découvrir plein de notions sur des sujets variés en jouant tout seul chez soi : l'histoire avec *Crusader King*, l'informatique avec *TIS-100*, la géographie avec *Geoguessr*, l'économie avec *Anno*, l'urbanisme avec *Sim City*... Ici, la compréhension passe par l'action, avec des problèmes à surmonter, des énigmes à résoudre.

Apprendre en s'amusant, telle est la promesse des jeux ludo-éducatifs. En partant du jeu et en le redimensionnant pour l'éducation, *MinecraftEdu* semble se brancher sur l'objectif d'apprendre quelque chose sans perdre le caractère divertissant et la liberté proposés par la première version du jeu. La formule semble imparable : on conserve les propriétés du jeu vidéo favorisant l'éducation (propriétés cognitives, l'intérêt des élèves pour l'apprentissage, la résolution de problèmes) tout en y intégrant un contenu éducatif !

En faisant appel à la collaboration entre joueurs, à la capacité des élèves à résoudre des problèmes, à l'exploration d'un nouveau monde et en invitant l'élève à forger sa propre expérience⁴, la première version de *Minecraft* en elle-même peut déjà être considérée comme éducative. Ainsi, si *Minecraft Education* repose sur les contenus de cours qui y sont transposés, il exploite d'abord le potentiel d'apprentissage du jeu d'origine : créer des circuits logiques par la *Redstone*, s'imprégner de l'Histoire à travers la recréation de monuments sont des pratiques qui existaient déjà chez les joueurs. Apprendre à jouer à *Minecraft* n'est-il pas déjà un apprentissage en soi ? De fait, le jeu exige des savoirs spécifiques, tout un apprentissage, la consultation de "tutos" : rien que savoir "crafter" une pioche s'apprend par le jeu. De la même manière, la réalisation des différentes constructions, l'élaboration des matériaux font appel à des procédés spécifiques qu'il faut apprendre à maîtriser.

La valeur éducative de *Minecraft* tient beaucoup à son aspect "bac à sable", qui incite à se lancer dans la réalisation d'objectifs personnalisés. L'apprentissage n'est pas prescrit, il ne précède pas l'activité, mais il se construit dans la création. Dans l'horizon des jeux à apprentissage, *Minecraft* est d'abord et avant tout un jeu, laissant une très grande liberté d'action. Ainsi, entre 2016 et 2017, des chercheurs ont étudié à Montréal dans une classe d'école élémentaire dans le cadre d'un Enseignement Pratique Interdisciplinaire (EPI) l'application de *Minecraft* d'un point de vue éducatif⁵. Il était proposé aux élèves de nombreux projets de construction allant de l'architecture de bâtiment médiévaux à la maquette de navires en passant par la création de gares ou la reconstitution du forum romain. Atteindre un objectif permet à l'élève de débloquent un badge de compétence (voir Figure 1), qui lui permet d'accéder à d'autres défis pour lesquels il gagne un bracelet à chaque niveau de compétence. Ces objectifs demandent aussi bien de l'entraide que de la recherche personnelle, et représentent une manière alternative d'apprentissage de l'histoire, des mathématiques ou d'informatique. En faisant appel à la créativité, aux collaborations élève-élève ou élève-enseignant et à la curiosité des élèves, la pratique de ce jeu « bac à sable » comme outil d'apprentissage rejoint la théorie du constructivisme⁶ : les élèves apprennent mieux lorsqu'ils construisent activement leurs propres savoirs dans l'activité.

(Voir à la fin de l'article)

Minecraft semble ainsi cocher toutes les cases du jeu vidéo à fort potentiel pédagogique. Comparons *Minecraft* et *Adibou*, auquel vous avez sûrement déjà dû jouer. *Adibou* est un jeu ludo-éducatif sorti en 1992 par la société Coktel Vision. *Adibou* est bien moins constructiviste que *Minecraft*. S'il laisse l'enfant apprendre à son rythme et en autonomie, dans un environnement favorable, il propose de véritables leçons, dans lesquelles le jeu apparaît comme une récompense du travail. La promesse d'éducation par les jeux dits "sérieux" vise à essayer de rendre attrayant un contenu pédagogique préalable au moyen du ludique. Mais ils ne permettent pas forcément au joueur de travailler en collaboration, de développer sa créativité ou encore son imagination.

EN QUOI CONSISTE *MINECRAFT EDUCATION* ?

Une leçon type dédiée aux élèves de primaire sur *Minecraft Education* suit généralement la forme suivante. L'élève est transporté dans un monde *Minecraft* possédant des propriétés intéressantes pour la leçon. Dans ce monde un personnage non jouable l'attend avec des instructions et des liens vers des vidéos explicatives. L'élève n'a pas forcément besoin de consulter ces vidéos, elles sont là en cas de besoin. Une fois que l'élève a bien assimilé les instructions, il peut se lancer dans l'activité. L'activité peut être découpée en plusieurs niveaux, ainsi à chaque niveau l'élève découvre de nouvelles spécificités sur la leçon et progresse.

Les niveaux quant à eux sont découpés en plusieurs phases. Généralement, il y a une phase qui a clairement un but pédagogique et une phase qui possède très clairement un rôle ludique. La phase pédagogique nécessite travail et réflexion de la part de l'élève. Pendant cette phase, l'élève devra se déplacer et réaliser des actions, ces actions peuvent être de répondre à un pnj, de réaliser des constructions, d'écrire sur un petit tableau dans le jeu, de taper des commandes, etc. La phase ludique quant à elle se rapproche plus du jeu pur et simple. Généralement ces phases alternent. Parfois ces deux phases sont indépendantes et la phase ludique est une récompense pour le travail accompli. Parfois les phases sont dépendantes et le travail effectué aura une influence sur la partie ludique : par exemple, durant la phase pédagogique, l'élève va devoir réaliser des formes géométriques précises en sachant que ces formes lui serviront ensuite de plateforme lors d'un jeu de survie, l'élève doit donc choisir avec soin l'orientation et l'emplacement de ces figures afin de pouvoir s'imposer lors de la phase ludique.

En ayant nous même testé certaines leçons, nous devons dire que l'intérêt est parfois évident. Le jeu nous permet vraiment de se plonger dans l'activité et l'expérience est assez immersive, il y a également un côté satisfaisant lorsqu'on passe d'un niveau à l'autre. Le jeu possède cependant ses défauts.

LES LIMITES ET LE MODÈLE DU CLUB/HOBBY

Outre les problèmes de configuration et la nécessité de connaître les mécanismes du jeu afin de réaliser certaines leçons, on se rend parfois compte de la supercherie de certaines leçons qui ne sont ni plus ni moins que du travail classique enrobé dans une couche de sucre ludique.

On comprend donc que malgré son potentiel *Minecraft Edu* illustre aussi les difficultés de l'apprentissage par les jeux vidéo. D'un côté, il ne fait aucun doute que les jeux développent des apprentissages. Cependant, l'utilisation en configuration scolaire classique, comme dans une classe de primaire, peut paraître inutilement contrainte et superflue.

Le jeu pourrait passer devant l'aspect éducatif, ce qui serait contre-productif pour les élèves et le professeur. Le but est-il d'apprendre des notions scolaires par *Minecraft* ou d'apprendre à jouer à *Minecraft* ? Mais si le jeu est trop rébarbatif, comme dans le modèle du "serious game" classique où le jeu sert à « faire passer la pilule » d'un contenu de savoir, à quoi bon employer un tel détour ? Si faire varier les modes d'apprentissage paraît une bonne pratique en soi, tout réserver au jeu est sans doute une erreur.

Bien entendu, l'attention des élèves sera certainement attisée au point de départ par nouveauté. Mais si le contenu du cours reste identique, même une séance d'histoire sur *Minecraft* peut devenir monotone ! Jouer est, selon Roger Caillois, une activité libre. En contexte scolaire, si le jeu devient une activité obligatoire, est-ce encore du jeu ? Et

profite-t-on alors encore des vertus éducatives que l'on prête au jeu ? De plus, on sait également que les élèves viennent d'horizons très variés et certains peuvent tout simplement n'avoir pas d'attrait pour les jeux vidéo. Si on force ces élèves à travailler sur *Minecraft* par exemple, on transforme l'activité en une simple corvée.

Peut-on véritablement profiter en même temps du jeu et de l'apprentissage dans une situation scolaire ? Après avoir réfléchi à toutes ces limitations, il nous semble que ce type de programme pourrait être beaucoup plus adéquat dans un temps extra-scolaire comme un club au sein de l'école. Il serait dédié seulement aux volontaires, qui présentent un vrai intérêt pour les jeux vidéo et qui pourraient s'investir dans ce type de projet éducatif. On aurait également un encadrant formé et motivé, avec un groupe peut être plus réduit, ce qui favorise les conditions d'apprentissage.

Le modèle d'apprentissage n'est plus véritablement le modèle scolaire, mais celui du hobby, qui correspond bien à l'idéal constructiviste. L'apprentissage par *Minecraft Edu*, ou les jeux vidéo en général, n'est pas une solution magique. En revanche, il peut s'agir d'un outil particulièrement efficace s'il est pensé dans un contexte adapté, avec des participants volontaires et motivés, tout en gardant en tête les difficultés à généraliser ce type de pédagogie.

AUTEURS

Mathilde Garcia,
Martin Glodas,
Mathilde Kuntz,
Ahmed Noubli

RÉFÉRENCES

1. Jeremy Winslow, "Minecraft Reached 140 Million Monthly Users And Generated Over \$350 Million To Date", GameSpot, 3 mai 2021 (<https://www.gamespot.com/articles/minecraft-reached-140-million-monthly-users-and-generated-over-350-million-to-date/1100-6490962/>)
2. Minecraft, Wikipedia (https://fr.wikipedia.org/wiki/Minecraft#Rachat_de_Mojang_par_Microsoft)
3. Aymeric Geoffre-Rouland, "Il recrée Minecraft dans Minecraft avec un PC fonctionnel en blocs", Tom's Guide, 7 septembre 2022 (<https://www.tomsguide.fr/il-recree-minecraft-au-sein-de-minecraft-la-video/>)
4. James Paul Gee, Problem Learning 6 : Sandboxes (<https://fielddaylab.wisc.edu/courses/games-and-learning>)
5. Karsenti, T., Bugmann, J. and Gros, P. P. (2017) Transforming Education with Minecraft? Results of an exploratory study conducted with 118 elementary-school students. Montréal : CRIFPE.
6. What is constructivism?, Western Governors University (<https://www.wgu.edu/blog/what-constructivism2005.html#close>)



Become a Minecraft Pro



Levels

Tasks

Levels

Tasks

01 Yellow

06 Red

Design and build a space station and a take off and landing padlock

Recreate the Champs Élysées with 10 shops and the Arc de Triomphe

02 Orange

07 Bronze

Create a pirate's treasure island, a seaport and a boat resembling the Titanic

Create a city that resembles New York

03 Green

08 Silver

Build a functioning railway system (trains, stations, schedules)

Build a castle with a full courtyard, moat and drawbridge

04 Blue

09 Gold

Use five lines of code to:

- Apply the effects of a potion to a player
- Change a player's gameplay mode
- Make a block or object appear in a player's place
- Send a chat message
- Play a sound for a given player at a given time

Build a medieval city with at least ten historically accurate traits

05 Violet

10 Platinum

Use five lines of code to:

- Teleport a player to a specific location
- Send a player a text using different fonts and colours
- Change the time
- Change the weather
- Send a player a private message

Reconstruct the Roman Forum

RESOURCES:
http://www.romanforum.com
http://www.romanforum.com

La règle du jeu demeure : tous les articles de cette revue sont écrits par les étudiants des UV de philo de l'UTBM ; UV dites PH, d'où le titre *ACID* ! Mais les participants changent dans le monde d'*ACID* cette année puisque les étudiants de l'UV « théories du cinéma / théories des jeux vidéo » s'invitent au sommaire en lieu et place de « philosophie et informatique ».

Une moitié des articles proposent des analyses d'œuvres de science-fiction en s'appuyant sur la méthode développée par le mathématicien Yannick Rochat pour la visualisation des réseaux de personnages. Chaque analyse est donc assortie de son graphe social qui permet de décoder l'œuvre. Il s'agit de décortiquer les œuvres pour en extraire les représentations des sciences, des techniques et de la politique dans la SF. Un gros bloc central au sommaire s'attache ainsi à la figure du savant, dans des œuvres aussi diverses que *Rick et Morty* ou *Don't Look Up* !

L'autre moitié des articles est issue de travaux sur les jeux vidéo. Le spectre est plus diversifié. Certains portent sur les pratiques – l'*e-sport*, *GeoGuessr*, *Minecraft Edu* –, d'autres s'intéressent à des questions de *Game Design* – qu'est-ce que la liberté en jeu vidéo ? Toute la construction du sommaire consistait à faire le rapprochement entre analyse de la SF et jeu vidéo. Celui-ci est facilité

du fait que plusieurs œuvres analysées avec les graphes sont des jeux vidéo ou des adaptations de jeu vidéo. Plusieurs articles s'attachent ainsi la question : comment raconter des histoires en jeu vidéo ? Que se passe-t-il quand le jeu vidéo est réinterprété du côté de la série, comme c'est le cas pour *League of Legends* et la série *Arcane*. Le cas du jeu *Bioshock* permet d'aborder la question de la place particulière de l'avatar dans le récit vidéoludique : l'avatar peut-il fonctionner comme un personnage ? Symétriquement, l'article consacré à la série allemande *Dark* interroge le genre de jeu de piste qui peut saisir le spectateur dans une narration audiovisuelle traditionnelle. Il y avait déjà du jeu dans le polar !

Comme pour chaque numéro, la couverture est un hommage aux magazines hackers et à la culture technique des années 1970 et 1980. Avec cette année, une couverture du magazine américain *Byte*, lancé en 1975 par les communautés de hobbyistes qui montaient les premiers ordinateurs personnels à base de pièces détachées dans leur garage. La couverture de 1982 nous rappelle que la question du rôle de l'ordi dans la création artistique traversait déjà l'informatique, bien avant nos *Dall-E* et *ChatGPT* du moment.

Mathieu TRICLOT

Directeur de la publication : Ghislain MONTAVON

Conception éditoriale : Mathieu TRICLOT

Rédaction : Étudiants en formation d'ingénieur UTBM

Image de couverture : *Byte magazine*, volume 7, juillet 1982

Conception graphique et mise en page : Service communication UTBM

Imprimeur : ESTIMPRIM – Z.A. à la Craye – 25110 Autechaux

