

Ludophile

Damien Detcheberry

Numéro 191, juin 2019

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/91671ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (imprimé)

1923-5097 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Detcheberry, D. (2019). Ludophile. *24 images*, (191), 128–133.

Ludophile

PAR DAMIEN DETCHEBERRY



**Peut-on être un « ludophile »
élitiste comme on est un
cinéphile intransigeant ?
Certains jeux vidéo à la vision
esthétique atypique permettent
peut-être de répondre à
cette épineuse question.**



↑ Sekiro: Shadows Die Twice développé par FromSoftware (2019)

Alors que la rubrique du « cinéphile ludopathe » s'apprête à fêter son deuxième anniversaire, il est temps d'affronter l'éléphant blanc dans la pièce : puisque cette chronique porte, vous l'aviez deviné j'espère, sur les liens parfois tendres, parfois contradictoires et conflictuels, entre le cinéma et les jeux vidéo, pourquoi diable l'avoir intitulée « le cinéphile ludopathe » ? Ce qui impliquerait que, face au noble engouement cinéphilique, l'amour pour les jeux vidéo s'assimilerait, lui, au mieux à une passion dévorante, au pire à une maladie psychiatrique. Pourquoi un titre aussi abscons, quand le but avoué de ces quelques lignes reste avant tout de partager un amour sincère et égalitaire pour le cinéma et les jeux vidéo, et surtout de convaincre le lecteur de la pertinence d'envisager la ludophilie comme on pense la cinéphilie ?

Parler de jeux vidéo à un public profane comme on parlerait de cinéma est un exercice à la fois excitant et périlleux. Excitant car les deux disciplines semblent de prime abord si proches, accessibles à tous et susceptibles de toucher plusieurs générations – des jeux comme *Tetris* ou *Candy Crush* ont des règles simples à appréhender et font aujourd'hui partie de la culture populaire. Périlleux aussi car, face à un art centenaire, le jeu vidéo, dont la naissance remonte aux années 1970, fait encore figure d'adolescent immature. Et pour qui ne s'est pas mesuré à sa variété, l'univers vidéoludique reste bien souvent un domaine hermétique et uniforme, abrutissant les masses et abêtissant la jeunesse. Mais il a fallu aussi un certain temps pour que l'on reconnaisse que le cinéma était autant un art qu'une industrie... et plus loin encore, les amateurs de Marcel Pagnol se souviendront du désespoir d'Augustine découvrant que son fils a appris à lire à un âge prématuré dans *La Gloire de mon père*, de peur que cela ne lui fasse « éclater le cerveau ».

Face à la grande diversité des œuvres cinématographiques, on a donc tendance à réduire le jeu vidéo soit à des concepts simples et entêtants qui, aussi ingénieux soient-ils, ne rivaliseront jamais culturellement avec un grand film ou un grand roman, soit, pour les jeux narratifs plus complexes, à un sous-genre du cinéma. Autrement dit, on pense, souvent à tort, à un jeu uniquement en termes de narration ; comme si l'on attendait de lui qu'il raconte, à la manière d'un film, une histoire, et rien qu'une histoire. Or, c'est oublier que la construction d'un jeu est un processus organique qui prend justement à revers cette idée voulant que la narration soit la force directrice de l'œuvre, comme Henri-Georges Clouzot l'a si bien résumé à propos du cinéma : « pour faire un film, premièrement, une bonne histoire, deuxièmement, une bonne histoire, troisièmement, une bonne histoire. »

DITES-LE AVEC DES FLEURS

C'est là peut-être une différence fondamentale entre le jeu vidéo et le cinéma classique : un bon jeu peut en avoir une, mais il n'a pas impérativement besoin d'une bonne histoire. Le principe de création narrative *par l'environnement* permet ainsi à certains jeux de sortir du carcan de « la bonne histoire » pour proposer des œuvres

↑ **Inside** développé par Playdead (2016) → **L'année dernière à Marienbad** de Alain Resnais (1961)



impressionnistes où l'ambiance l'emporte sur ce qui est raconté. Le jeu danois *Inside* du studio de développement indépendant PlayDead en est un bon exemple : on y incarne un petit garçon perdu en pleine forêt, fuyant des adultes lancés à sa poursuite. Livré à lui-même à travers une succession de décors invitant à la libre interprétation, le joueur est ainsi plongé dans un monde inconnu et inquiétant, sans introduction ni conclusion, et où aucun dialogue, absolument aucune mise en contexte n'est proposée pour donner un cadre à ce que l'on voit à l'écran. Si une histoire se dessine tout de même subtilement, on reste malgré tout plus proche ici du sfumato que de la ligne claire. Mais pour peu que l'on ait grandi avec le cinéma de science-fiction, tout un tas de références semées volontairement par les développeurs viennent titiller l'imagination, de *L'invasion des profanateurs de sépulture* à *Invasion Los Angeles* en passant par *Rencontre du troisième type*. Tout en étoffant l'arrière-plan du jeu de pistes visuelles fonctionnant comme autant de tests de Rorschach, les concepteurs d'*Inside* ont eu l'intelligence de laisser planer le flou autour de l'intrigue, permettant de laisser libre cours à l'imagination.

Lors d'une récente conférence pendant l'évènement *Reboot Develop Blue*, un des plus célèbres auteurs de jeux vidéo japonais, Hidetaka Miyazaki (*Dark Souls*, *Sekiro*) a évoqué cette méthode de conception qui va à l'encontre de la création cinématographique, puisque selon lui l'histoire doit être constamment mise au service de la technique et des mécaniques de jeu : « l'élaboration d'un monde et de niveaux peuvent affecter l'histoire, donc il ne fait aucun sens [dans la création d'un jeu] de commencer par là. Au contraire, le *gameplay*¹ est l'essence d'un jeu. Une fois que le *gameplay* est en place, on peut alors former une histoire qui lui corresponde et qui améliore l'expérience du joueur. Ce processus influence ensuite l'histoire, qui à son tour va influencer le *gameplay*. Faire un jeu est comme modeler de l'argile, cela prend forme très lentement.² »

À l'instar d'*Inside*, les jeux de Hidetaka Miyazaki sont eux aussi des objets déroutants pour quiconque cherche à se raccrocher à une narration classique, et ils sont loin de faire l'unanimité. Les trois opus qui constituent la trilogie *Dark Souls* font à ce titre figure de chefs-d'œuvre de minimalisme narratif. Les protagonistes y sont souvent muets, les interlocuteurs rares et peu volubiles, et rien n'indique jamais clairement au joueur le sens de ses actions ou la marche à suivre. Mais les espaces créés par Miyazaki, composés d'édifices gothiques en ruine et de gigantesques cités vidées de toute population, évoquent des civilisations dont la grandeur passée définit le présent, dont le moindre détail rappelle au joueur la présence plus vaste d'un monde à ressusciter, seul garant de la connaissance et du sens de l'histoire. La prédominance du cadre sur les personnages projette ainsi l'idée d'une fiction, poétique et folklorique, qui ne se dévoile jamais frontalement tout en imprégnant les paysages et le décor.

« JE PEUX PERDRE, MAIS JE GAGNE TOUJOURS »

La dernière œuvre née de l'esprit de Hidetaka Miyazaki, *Sekiro: Shadows Die Twice* (mars 2019), transpose cette approche esthétique particulière dans le Japon médiéval en livrant un peu plus de clefs narratives qu'à l'accoutumée – en donnant notamment une voix au personnage principal. Mais le jeu a tout de même provoqué à sa sortie un torrent de protestations, partiellement à cause de son opacité mais aussi et surtout en raison de sa difficulté, qui empêche les joueurs pressés d'avancer facilement dans l'histoire. Le créateur japonais a répondu que cette difficulté de progression est au contraire pensée précisément dans le contexte de l'œuvre : elle répond à une nécessité pour le joueur de s'impliquer, de faire preuve de patience et d'abnégation, afin de toucher du doigt le sens du sacrifice de Sekiro, le samouraï qui, après avoir prêté allégeance à un jeune prince menacé d'enlèvement, a failli à sa mission et doit regagner péniblement son honneur perdu.

Miyazaki propose donc ici un monde qui ne se dévoile qu'aux joueurs les plus exigeants, et certains critiques virulents y ont vu une posture élitiste, contraire à l'esprit d'accessibilité auquel devraient obéir tous les jeux vidéo. S'il y a bien une œuvre cinématographique à laquelle ce genre de scandale peut faire penser, c'est indéniablement *L'année dernière à Marienbad* (1961). Ce film génial d'Alain Resnais, qui cache son histoire dans les méandres d'un labyrinthe formel où le spectateur est invité à se perdre, s'était lui aussi attiré les foudres d'une certaine critique : insondable, illisible, inaccessible... Resnais détournait déjà la sacrosainte narration classique pour proposer une œuvre énigmatique qui se dérobe encore aujourd'hui à toute interprétation, assumant aussi pleinement son caractère perversement ludique. Souvenez-vous des dialogues de la scène du mystérieux jeu de Marienbad, auquel jouent deux inconnus :

- Je connais un jeu où je gagne toujours.
- Si vous ne pouvez pas perdre, ce n'est pas un jeu !
- Je peux perdre, mais je gagne toujours.
- Essayons !

L'art vidéoludique n'a peut-être pas encore trouvé son Alain Resnais. En attendant, Miyazaki, dont la vision du jeu vidéo est certes radicale, mais porte incontestablement la marque d'un auteur visionnaire, peut trouver dans *L'Année dernière à Marienbad* la réponse parfaite à ses détracteurs : si vous ne pouvez pas perdre, ce n'est pas un jeu.

1. Gameplay : l'ensemble des mécanismes par lesquels le joueur exerce une influence sur son environnement.
2. gamesindustry.biz/articles/2019-04-16-miyazaki-vs-ueda