

Ready Player One

Du pain et des jeux vidéo

Jason Béliveau

Number 314, June 2018

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/89070ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (print)

1923-5100 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Béliveau, J. (2018). Review of [Ready Player One : du pain et des jeux vidéo]. *Séquences : la revue de cinéma*, (314), 33–33.

Ready Player One

Du pain et des jeux vidéo

JASON BÉLIVEAU

La révolution ne sera pas télévisée. En fait, elle n'aura jamais lieu. Les implications éthiques et philosophiques de *Ready Player One*, adapté du roman éponyme d'Ernest Cline, ne pouvaient échapper à son réalisateur, Steven Spielberg. Metteur en scène de *Jaws*, blockbuster original, il partage avec George Lucas la paternité de cette culture geek qui carbure aux films et aux jeux vidéo. L'enjeu implicite de ce 33^e film du réalisateur américain, à savoir l'emprise néfaste que le virtuel peut exercer sur nos vies, est malheureusement escamoté au profit d'une apologie du ludique, clef de voûte du tissu social en ces temps de désengagement et de cynisme. Comble du ridicule, au terme de 140 minutes truffées de scènes d'action et d'effets spéciaux mirobolants, Spielberg nous refait le coup du bourrage de crâne en nous vendant in extremis une morale livrée sans grande conviction.

Empruntant tant aux jeux vidéo qu'aux récits chevaleresques (ceux-ci influencèrent d'emblée ceux-là) sa structure narrative, *Ready Player One* a pour décor un monde dystopique où la quasi-totalité de la population est connectée à l'Oasis, un monde virtuel rappelant *World of Warcraft* et autres jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs. Créée par James Halliday (Mark Rylance), un vieil enfant un peu mou fanatique des années 1980, l'Oasis permet au quidam de s'évader d'un quotidien oppressif en empruntant les traits d'un avatar de son choix. Parmi les millions de joueurs actifs, notre héros Wade Watts (Tye Sheridan), un orphelin qui habite dans un bidonville à Columbus dans l'État de l'Ohio. À sa mort, Halliday annonce à ses disciples, qui connaissent chaque détail de son existence, qu'il léguera la totalité de ses avoirs – dont le contrôle de l'Oasis – à celui qui réussira à mettre la main sur un « œuf de Pâques » de l'anglais *easter egg*, qui signifie un élément caché dans un jeu ou programme informatique. Incarnant le preux Parzival, Watts mènera cette quête avec l'aide de plusieurs amis, dont une mystérieuse joueuse, tout en tentant de déjouer les visées diaboliques de la *Innovative Online Industries* (IOI), qui engage et réduit parfois à l'esclavage des milliers de joueurs afin de mettre la main sur l'Oasis.

Constitué aux trois quarts d'images de synthèse créées par une foule anonyme d'artistes, d'infographistes, de modelers et d'animateurs 3D, *Ready Player*



One s'adresse avant tout à un public d'initiés à qui sera servi un nombre ahurissant de références à la culture populaire, ces références agissant comme de petites décharges électriques. Si un muscle se contracte à la vue du stimulus, qu'il s'agisse de la DeLorean de *Back to the Future*, du Master Chief de la série de jeux vidéo *Halo* ou du *Iron Giant*, c'est signe que le spectateur est encore en vie. Cette bouillabaisse favorise des amalgames parfois réussis, suivant le principe des histoires inventées par des enfants qui s'amuse avec des figurines disparates – un *G.I. Joe* qui se bat contre une tortue ninja – et permet de revisiter *The Shining* de Stanley Kubrick lors d'une scène bluffante que Spielberg rend avec une inventivité rappelant ses meilleurs films. Mais au-delà du jeu référentiel, *Ready Player One* souffre d'une carence narrative et rappelle justement les dessins animés simplistes pour enfants des années 1980, plutôt qu'un divertissement de qualité. Watts et ses adjutants sont dessinés approximativement et l'humanité qu'on serait en droit d'attendre chez eux, même considérant la prémisse du film, fait défaut.

Ready Player One, c'est la caverne de Platon revisitée, où tous luttent pour le maintien de l'illusion. Cette lettre d'amour à la culture que Spielberg a contribué à mettre au monde devient un réquisitoire contre tout ce qui n'est pas associé au plaisir, mais pas n'importe lequel, celui qui se calcule en produits dérivés. La vraie vie, c'est pas mal, c'est même « le seul endroit où trouver un bon repas », mais ça fait piètre figure à côté de l'Oasis, où l'on peut se lier d'amitié avec *Godzilla* et trouver, les doigts dans le nez, la femme de ses rêves. Face à cet univers factice où tout est possible, Spielberg, tel un enfant faisant joujou, préfère se désengager complètement d'un réel qu'il n'a eu visiblement aucun plaisir à filmer. ▲

—
Une apologie du ludique

PLAYER ONE
Origine : États-Unis
Année : 2018
Durée : 2 h 20
Réal. : Steven Spielberg
Int. : Tye Sheridan, Olivia Cooke, Ben Mendelsohn, Mark Rylance, Simon Pegg
Dist. : Warner Bros. Canada