

# Parcours Hobbit, thème « La fantasy dans les médias »

## Fantasy et jeu vidéo

Anne Besson

On peut considérer que le jeu vidéo, première industrie culturelle au monde et loisir favori des jeunes générations, fédérant un large public de passionnés, constitue aujourd'hui le vecteur de diffusion privilégié de l'imaginaire de fantasy, héritant des transformations qu'il a auparavant connu dans la fantasy littéraire et le jeu de rôle papier. En effet, tout au long de l'histoire des jeux vidéo, la fantasy s'impose, à chaque étape, dans une grande part de la production et dans bon nombre des titres les plus connus. Le lien entre le média et le genre s'avère donc très puissant, dans le prolongement direct de ce qu'on vient de voir pour les jeux de rôle, mais aussi dans des directions nouvelles, accompagnant le formidable développement des jeux vidéo et des technologies numériques.

### Encore et toujours la fantasy

Il faut d'abord préciser que la répartition des jeux vidéo en « genres » est complexe, et ne suit pas le modèle des genres littéraires ou cinématographiques, pour adopter plutôt un type de classement basé sur les actions de jeu : jeu de tir (*shoot them up, first person shooter*), jeu de plate-forme où il s'agit de se déplacer au sein d'un environnement mouvant et semé d'obstacles, jeu de simulation, jeu de rôle, jeu de stratégie, sport, action, énigme... Les ambiances, elles, relèvent davantage du *background* (l'arrière-plan, le cadre diégétique) que du *gameplay* (le système de jeu, la façon dont se traduisent les règles codées dans l'expérience du joueur) : c'est à ce niveau qu'interviennent nos catégories génériques (fantasy, science-fiction, thriller, horreur...), qui viennent s'ajouter, se superposer, aux précédentes : ainsi *La Légende de Zelda*, un de nos grands exemples, série Nintendo dont le premier épisode, en 1986, a été révolutionnaire par sa nouvelle forme de « sauvegarde » de la partie en cours et son nouveau point de vue surplombant, et compte aujourd'hui 17 épisodes principaux qui permettent de reconstituer une chronologie autour de la quête de Link, le héros récurrent, *Zelda* donc est pour certains épisodes apparenté au jeu de plate-forme et de manière générale un « jeu d'action-aventure » à thème fantasy – comment le jeune elfe va-t-il une fois encore, au bout de son parcours, rassembler les fragments de la Triforce, sauver la princesse Zelda et /ou le monde d'Hyrule des menées du maléfique Ganon.

Alors certes, les premiers jeux d'arcade sont davantage dominés par une esthétique SF (vaisseaux, aliens) plus compatible avec les gros pixels – on peut citer *Space Invader*, le hit de la firme japonaise Taïto, à partir de 1978. Mais la fantasy n'est jamais loin dans cette préhistoire des jeux vidéo : elle est notamment aux origines des fictions interactives ou jeux



d'aventure à base textuelle, avec « Colossal Cave Adventure », conçu par un informaticien de l'Arpanet des origines, Will Crowther, puis développé par Don Woods, du laboratoire d'intelligence artificielle de Stanford sous le nom d'« Adventure », à partir de 1976. Les jeux de rôle vidéo textuels, comme aussi le fameux *Zork* à partir de 1980 deviendront les proto-formes de jeux en réseau, les MUD, *Multi Users Dungeons*, dont on peut ensuite suivre le développement jusqu'aux MMORPG : tous retrouvent une interaction collective, celle des JdR sur table, souvent perdue dans l'intervalle par la pratique individuelle du jeu vidéo, mais qui apparaît comme une dimension consubstantielle aux usages de la fantasy.

*Adventure* est ensuite devenu, en 1979 et grâce à Dave Robinett, le premier jeu d'aventure graphique, modélisant le déplacement dans l'espace selon les conventions cinématiques. Dans cette même lignée, *King's Quest* de Roberta Williams, en 1984, lance la compagnie Sierra On-Line et introduit l'humour caractéristique de ce genre de jeu. Si le rendu visuel, quoique en progrès avec la multiplication des couleurs par exemple, est encore rudimentaire à l'époque, un jeu se distingue de ce point de vue : *Dragon's Lair*, proposé dans les salles d'arcade à partir de 1983 (Rick Deyer Cinematronics, 1983), est un véritable dessin animé interactif, grâce à la participation de Don Bluth, maître du cinéma d'animation. Dans un style très différent, contemplatif et énigmatique, *Myst*, en 1993, contribuera à mettre l'exploration d'un monde au cœur des objectifs ludiques.

De nombreux grands titres de fantasy, illustrant des genres de jeux différents, apparaissent dans les années 80 et ne cessent ensuite de se métamorphoser, en autant d'épisodes, au rythme ultra-rapide des progrès techniques, au fil des années 90 et 2000 (les capacités de stockage et l'évolution des cartes graphiques, les polygones venant remplacer les pixels, vont permettre de générer aujourd'hui des images 3-D de grande qualité, et d'améliorer sans cesse le « game-play » ou jouabilité, en développant la rapidité ou l'immersion) : j'ai évoqué *Zelda*, il faut aussi citer, exemplaires du grand genre RPG (Role Playing Game) où l'on retrouve au départ les grandes bases du « dungeon crawling » (porte, monstre, trésor), et des variations sur les classes de personnages : *Bard's Tale*, *Wizardy*, *Might and Magic*, et surtout *Ultima*.

Sans doute la série de jeux la plus fameuse où figure le mot « fantasy », *Final fantasy* s'éloigne pour sa part davantage des codes habituels du genre, pour proposer, dans ses épisodes largement indépendants, des environnements syncrétiques et variés empruntant aussi beaucoup à la SF. C'est davantage la série dérivée *Mana* qui s'inscrit, elle, pleinement dans un monde fantasy. Le RPG continue d'être un genre majeur pour les jeux de fantasy, avec les *Neverwinter's Nights* et *Baldur's Gates* qui reprennent leurs riches environnements et scénarios aux *Royaumes oubliés* (jeu de rôle D&D et série de romans, rappelez-vous !), ou récemment les très belles séries *Dragon Age* et *The Elder Scrolls*, à monde ouvert.

Autre jeu qui a durablement marqué les esprits « vidéoludistes », la série des *Warcraft* (à partir de 1994 avec *Orcs and Humans*), s'imposant cette fois pour la « stratégie en temps réel » : ces jeux où l'on s'occupe de la gestion des ressources d'un territoire en plus d'y combattre. Ces derniers ont pris une grande place dans nos habitudes ludiques depuis quelques années, avec le développement de ce qu'on appelle le « casual gaming », c'est-à-dire tous les petits jeux



qui visent le grand public en ne demandant ni investissement ni compétences particulière ; on y joue sur Facebook ou sur son smartphone, entre deux activités – nombre d’entre eux sont basés sur des simulations rudimentaires d’environnements réels, mais on y retrouve notre fantasy en bonne place : toujours pour les mêmes raisons, parce qu’elle fournit un ensemble de références « prêtes à l’emploi », suffisamment familières à tous pour être activées spontanément, des types de personnages aux compétences claires, un monde d’aventures et de magie. Ce dernier élément me semble d’ailleurs plus spécifique au cas du jeu vidéo, qui est sans nul doute le média le plus proche d’une certaine magie (car la puissance du numérique nous reste, sauf exceptions technophiles, largement inconnue) et le plus apte surtout à simuler de manière satisfaisante l’action magique : on retrouve toujours des personnages spécialisés et des jauges dédiées, indiquant puissance et énergie, souvent sous le nom de Mana, emprunté au surnaturel mythique (ainsi l’énergie magique à disposition dans *Magic*, *Zelda*, *Diablo*, *World of Warcraft*...)

### **Nouveaux modèles de mondes « magiques »**

On a commencé cette semaine en parlant d’univers multimédiatiques pour insister sur l’importance de la construction de « mondes » en fantasy, et je voudrais après cette énumération de titres importants (qui n’était bien sûr pas exhaustive), m’arrêter à nouveau sur cette notion car les environnements numériques ont permis l’apparition de nouvelles formes de mondes merveilleux : les « univers persistants » des MMORPG, très immersifs, et les univers transmedia, apparemment plus « éclatés », mais en réalité très invasifs eux aussi – je prendrai l’exemple des Pokemon.

#### *Univers persistants : World of Warcraft*

Les MMORPG ont révolutionné il y a un peu plus de dix ans le monde des jeux vidéo, y introduisant de nouveaux acteurs parmi les studios de développement, de nouvelles pratiques chez les joueurs (l’importance des relations sociales au sein de communautés) ou encore de nouveaux modèles économiques (l’abonnement, mais aussi le trafic d’artefacts ou le « goldfarming » chinois...). Un peu comme dans le cas des JdR papier avec *Donjons et Dragons*, mais à des échelles sans commune mesure, on constate qu’un jeu, en l’occurrence *World of Warcraft* (WoW), domine très largement le domaine, dont l’appréhension se confond plus largement avec des univers *medfan* : *Everquest* (Sony Online Entertainment), *Dark Age of Camelot* (Mythic Entertainment), *Ultima Online* ou *Lord of the Rings Online* (LOTRO). L’éditeur de WoW, Blizzard, est friand de chiffres record et a beaucoup communiqué sur ses millions d’abonnés. Et tous ont rendez-vous dans le grand monde d’Azéroth – en réalité, pas vraiment, on est répartis en royaumes et les quêtes de chacun sont en grande partie parallèles, pour que tous les joueurs puissent à leur tour remplir les missions et obtenir les gratifications à la clé. Mais la promesse est bien celle d’un *usage* du monde numérique *partagé et pérenne* – cette dernière caractéristique est décisive, car elle change la donne temporelle : le jeu n’est



pas à disposition, activé seulement quand l'utilisateur allume son PC ou sa console ; il est un monde peuplé, en mouvement perpétuel, où les joueurs-abonnés, le plus souvent réunis en « guildes », importent leurs avatars pour le temps de leur connexion. Quand ils se déconnectent, le monde continue de tourner, leurs rivaux éventuels de progresser ; l'impression de réalité parallèle est accentuée, ainsi que la tentation de rester connecté !

Ici on a clairement affaire à un environnement numérique conçu pour ressembler à un « monde » en expansion au fil des « extensions » successives données au jeu : un monde avec sa faune, sa flore, ses peuples, ses métiers, ses lieux...

### *Univers transmedia : Pokémon*

En revanche, il peut sembler plus abusif de parler de monde à propos des Pokémon – on pense plutôt dans ce cas à une collection de créatures ; et puis pourquoi en parler au titre des jeux vidéo (les premiers épisodes sur Gameboy datent de 1996), et pas plutôt de la série de dessins animés ou encore des cartes, expressions du jeu les mieux connues des plus jeunes, échangées depuis plus de 15 ans dans les cours de récréation ? Eh bien justement, c'est cet éparpillement qui fait l'intérêt et la force de l'univers Pokémon, exemplaire de tendances de la culture médiatique japonaise théorisées sous le nom de « media mix » : il n'y a pas de support médiatique privilégié, même si ici le jeu vidéo est premier chronologiquement ; tous sont à égalité et fournissent autant de points d'accès à une diégèse elle-même extrêmement souple, en grande partie fondée sur la reproduction du processus de jeu lui-même : « attrapez-les tous », devenez entraîneur et champion d'arène comme Sacha et son Pikachu, collectionnez les créatures classées selon leur couleur, leur élément, leurs attaques. Le « monde de Pokémon » désigne donc à la fois une « franchise » (l'ensemble très vaste des produits culturels apparentés), et l'arrière-plan contextuel qui met en cohérence ces contenus sous forme de récits, essentiellement mythographiques, assez confus aux yeux du profane – en fait, la logique commerciale (le lancement de nouvelles gammes) s'y voit comme « traduite » sous forme de nouvelles étapes d'une histoire à reconstituer et à raconter. C'est une histoire de fantasy, d'un merveilleux particulier au Japon, mais comme chaque fois inspiré de mythes anciens, pour expliquer l'apparition et les luttes de créatures multiples et toujours plus nombreuses...

**Anne Besson**

