

## « Ces jeux qui feront date »

(Article retouché, à l'origine rédigé pour le site <http://www.onlike.net> au mois de décembre 2003)

\*\*\*\*\*

Ils sont assez peu nombreux : à peine deux ou trois sortent des presses tous les ans. Ce sont parfois de réels succès commerciaux, parfois de simples succès d'estime, parfois même des échecs. Mais dans tous les cas, ces jeux auront, par leur approche, leur originalité ou leur ambition, apposé leur marque dans l'histoire du jeu vidéo. Après leur passage, quelque chose aura changé dans le microcosme vidéo-ludique, parfois imperceptiblement mais le plus souvent de façon beaucoup plus visible.

Onlike a choisi de vous faire (re)découvrir trois de ces jeux. Trois représentants de cette catégorie si spécifique de softs qui dépasse les clivages, transcende les goûts personnels de chacun pour se concentrer sur l'innovation pure, sur ce qui n'a encore jamais été réalisé (par manque d'ambition, de génie, de compétence ou de culot....).

En Décembre, retrouvez-les sur votre site d'information préféré.

\*\*\*\*\*

## « **Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty, ou quand le joueur devient jouet** »

**Avertissement : Cet article contient beaucoup d'informations concernant le cœur de l'intrigue du soft. Nous vous conseillons donc de terminer celui-ci avant de lire ces lignes.**

Généralement, on présente Metal Gear Solid 2 comme l'apothéose d'un style de jeu popularisé par son mythique précurseur sorti en 1989 : l'infiltration tactique.

Bien sur, le soft est effectivement devenu une référence en ce domaine, voire la référence absolue, et il n'y a qu'à regarder le nombre de clones que ce titre a engendré pour s'en convaincre.

Mais il y a un domaine où MGS2 n'a strictement aucun outsider de poids (voire aucun outsider tout court) et que l'on oublie souvent de citer. Un domaine où ce titre a définitivement apposé son sceau, et pour longtemps. Jamais en effet la réflexion sur les concepts de "jeu vidéo" et de "joueur" n'avait été poussée aussi loin.

### **Le miroir aux alouettes :**

S'il y a une chose que l'on ne peut que difficilement reprocher à Monsieur Kojima (créateur de la série Metal Gear) et son équipe, c'est bien son manque de recul et d'objectivité face au caractère violent et potentiellement perturbateur du

jeu vidéo en général, et de leur(s) propre(s) production(s) en particulier. Tout au long du jeu, les développeurs ont en effet pris grand soin de mettre en lumière les interrogations, critiques et éventuels dangers que le jeu vidéo soulève. Pour ce faire, ceux-ci ont recouru à une habile métaphore, véritable miroir placé au cœur de la trame scénaristique et renvoyant constamment au joueur son propre reflet : le "VR training" ou entraînement en réalité virtuelle.

Ainsi, lorsque Snake et Raiden font connaissance, Snake demande à son futur coéquipier si celui-ci possède une expérience de terrain. Raiden répond alors qu'il n'en a aucune mais qu'il a néanmoins suivi un intense entraînement en VR, ce qui compense largement son inexpérience. Or, loin de recevoir l'admiration de Snake, cette remarque va au contraire provoquer le scepticisme voire l'irritation de celui-ci. Sur fond d'images montrant de véritables programmes d'entraînement de l'armée américaine ainsi que des centaines de Solid Snake en marche arme au poing, le héros de Shadow Moses ironise sur l'instrumentalisation du jeu vidéo dans le but de susciter des vocations ainsi que sur le découplage que ce procédé provoque (chez Raiden, pour l'instant du moins...) entre le combat virtuel et le champ de bataille réel.

En filigrane, Hideo Kojima appelle donc le joueur à l'objectivité : MGS n'est qu'un jeu ("*It's just a game, as usual !*" martèle le colonel à Raiden) contrairement à la "vraie guerre" qui fait souffrir les gens. Un message responsable et bienvenu qui replace sur leurs positions respectives le réel et le virtuel.

Dans le même registre d'idée, lorsque Raiden se confie à Rose vers la fin du jeu, celui-ci avoue ressentir un certain plaisir à tuer, "*comme s'il s'agissait d'un jeu*". Là encore, les créateurs tendent un miroir au joueur attentif, lequel ressent forcément de la satisfaction à éliminer les nombreux ennemis qui entrave sa progression dans le jeu, et le poussent ainsi à s'interroger sur ses propres sentiments. Habile et pour le moins troublant...

### **Le joueur : manipulateur ou manipulé ?**

Mais MGS2 va plus loin dans sa dissection du joueur et de son mental, et ce grâce à une trouvaille diabolique des scénaristes du jeu, cœur de l'intrigue de MGS2 : le "S3 plan".

A un premier niveau, ce sigle signifie en effet "Simulation de Solid Snake". Comme nous l'explique le personnage de Revolver Ocelot, la reconstitution de l'épisode de Shadow Moses, orchestrée par les Patriotes, doit ainsi permettre de récolter suffisamment de données pour créer un programme révolutionnaire d'entraînement. Ce dernier vise à permettre à n'importe quel "rookie", amateur, de faire preuve d'autant d'aptitudes au combat que le "vrai" Solid Snake.

Or, pendant qu'Ocelot parle, les images apparaissant à l'écran nous montrent Snake (lequel n'est pas manipulé par le joueur) infiltrant la Big Shell, puis Raiden (contrôlé par le joueur) faire de même, au même endroit et de la même façon. Dès lors, le "rookie" dont parle Ocelot, c'est le joueur qui, grâce au programme S3, c'est-à-dire au jeu MGS2 lui-même, est capable, au travers de Raiden, d'égaliser la performance de Solid Snake *himself* ! On constate donc que l'intrigue du jeu est retournée par les créateurs afin d'impliquer la personne même du joueur au cœur de celle-ci. Tout simplement génial !

Et ce n'est pas fini : les développeurs sont en effet allés encore plus loin dans ce jeu de miroir diaboliquement efficace. Car le sigle "S3" signifie également "System for Social Sanity". C'est cela le cœur même du projet et le véritable but recherché par les Patriotes au travers de cette gigantesque mascarade, cet ersatz de Shadow Moses : tester le GW, programme informatique intégré à l'Arsenal Gear et destiné à manipuler la société toute entière grâce au contrôle des flux d'information. En clair, l'ensemble des événements qui se déroulent au cours du jeu n'a donc été organisé que dans un seul et unique but : s'assurer que le GW est véritablement opérationnel.

Car en effet, qui manipule Raiden, au sens strict du terme ? C'est évidemment vous, moi, celui qui tient fébrilement la manette entre ses mains trempées de sueur et a docilement exécuté chaque ordre du Colonel tout au long du jeu, autrement dit : le joueur. Raiden n'est qu'un pion dans toute cette affaire, comme ne cesse de lui répéter les Patriotes par l'intermédiaire de Rose et du Colonel, un instrument permettant de tester la capacité du GW à manipuler la société tout entière, dont le joueur est le digne représentant. Encore une fois, le joueur fait partie intégrante de l'intrigue, à un tel point qu'il en est même le rouage principal !

Et lorsque le joueur s'aperçoit de la supercherie, juste avant la confrontation de Raiden avec Solidus, il est bien trop tard : la mission de Raiden est accomplie, l'exercice est clos et largement concluant : tout s'est déroulé comme prévu ! Le joueur se voit alors malgré lui contraint de se battre contre Solidus, ennemi des Patriotes, sous les sarcasmes de Rose et du Colonel ("*Alors, comment va la tuerie ?*").

L'apothéose de cette mise en relief de la faiblesse de l'homme moderne, évoluant dans une société largement virtuelle et construite en faux-semblant ("*La plupart de ce qui a l'air réel est faux*" affirme Snake à Raiden devant le Federal Hall), intervient à la toute fin du jeu. Sur l'invitation de Snake, Raiden retire la "dogtag" qu'il porte autour du cou : celle-ci est marquée du nom que le joueur a rentré dans la console en début de partie. Snake demande alors à Raiden si ce nom lui est familier. Celui-ci répond alors qu'il ne lui dit strictement rien, puis il jette la dogtag afin de pouvoir "*choisir lui-même quoi faire et quoi penser*". Par ce geste, Raiden rejette donc le joueur, refuse de se faire manipuler par lui et, ce faisant, place ce dernier face à ses propres choix (ceux qu'il a opérés pour Raiden) et à sa responsabilité, voire sa honte d'avoir été aussi facilement abusé, au détriment de Raiden.

Plutôt troublant, non ?

### **Conclusion**

Génial, dérangeant, en un sens provocateur mais finalement salubre, le message de fond véhiculé par Metal Gear Solid 2 contribue donc largement à faire de ce titre une œuvre incontournable, un petit bijou d'intelligence, de maturité et de diversité qui marquera de sa patte l'histoire vidéo-ludique et contribuera sûrement à la maturation de ce qui apparaît aujourd'hui comme étant encore le parent pauvre et sous-estimé de la grande famille des créations intellectuelles.

## « **Silent Hill 2, ou la naissance du jeu d'auteur** »

**Avertissement : Cet article contient beaucoup d'informations concernant le cœur de l'intrigue du soft. Nous vous conseillons donc de terminer celui-ci avant de lire ces lignes.**

Lorsque l'on interroge les assidus de Silent Hill 2 sur leurs sentiments vis-à-vis de ce titre, la remarque que l'on relève les plus souvent est, en substance : "j'ai vraiment eu l'impression de lire un livre".

A ce titre, SH2 est un jeu à part, véritablement unique, aussi bien par rapport aux autres jeux vidéo que par rapport aux autres épisodes de la série Silent Hill. De ce fait, le titre de Konami a su rassembler autour de lui un solide groupe d'aficionados lui vouant une admiration sans bornes, certains allant même jusqu'à y voir "l'empereur des jeux".

Sans aller jusque là, force est néanmoins de constater que Silent Hill 2 a tout bonnement inauguré un nouveau style de jeu : le jeu d'auteur, croisement entre le livre, le cinéma et le jeu vidéo.

### **Freud, Jung & Co dans votre console**

Tout d'abords, voyons en quoi Silent Hill 2 diffère des autres épisodes de la saga culte de Konami. Pour se faire, il convient de rappeler ici les éléments de base de l'intrigue du jeu.

James Sunderland, le personnage central, a perdu sa femme Mary quatre ans avant le début de l'histoire. Un jour, il reçoit néanmoins une lettre de cette dernière l'invitant à la rejoindre dans leur "lieu à eux", ce que James comprend comme désignant la petite ville touristique de Silent Hill. James décide donc de se rendre sur place afin de faire toute la lumière sur cet épais mystère.

Au cours de son périple, James va ainsi croiser quatre personnages (Eddie, Angéla, Laura et Maria) que l'on peut logiquement répartir en deux groupes distincts : Maria et Laura d'un côté, Eddie et Angéla de l'autre.

En effet, et contrairement à ce qui se déroule dans les autres épisodes de Silent Hill, les personnages rencontrés par James lors du déroulement de l'intrigue de Silent Hill 2 n'ont pas forcément de rapport direct avec ce dernier, le personnage principal. Ainsi, mis à part Laura (le cas de Maria est un peu spécial, nous y reviendrons), ces personnages apparaissent comme totalement étrangers à l'intrigue principale du jeu (l'histoire de James), ce qui n'est pas le cas dans les autres épisodes de la série.

Ainsi, par exemple, le personnage de l'infirmière Lisa n'est intégré au premier Silent Hill que parce qu'elle a soigné Cheryl, la fille du héros. Idem pour Kauffman, le directeur de l'hôpital ou encore pour la mystique Dalhia. De même, dans Silent Hill 3, Vincent, Douglas et Claudia ont tous un rapport direct ou indirect avec Heather, l'héroïne du jeu. Bien au contraire, dans Silent

Hill 2, force est de constater qu'Eddie et Angéla n'ont strictement rien à voir avec James...

Or, cette remarque d'apparence anodine nous révèle une caractéristique capitale de l'histoire de Silent Hill 2 : alors que les événements qui se déroulent dans Silent Hill 1 et 3 sont conçus comme étant réels, bien que fantastiques, les événements intervenants dans Silent Hill 2 sont bien au contraire en grande partie imaginaires, fabulés par les trois personnages « principaux » que sont James, Angéla et Eddie.

En effet, dans les trois cas, l'origine de la présence de ces trois personnages dans la ville de Silent Hill (et donc dans le jeu) est un souvenir qui est absolument propre à chacun d'eux : aucun lien ne les uni.

Ainsi, le personnage d'Eddie, lequel ne supportait plus les moqueries portant sur son physique, a tué le chien d'un joueur de football avant de tirer dans le genou du joueur lui-même puis de s'enfuir en direction de Silent Hill. De même, la très inquiétante Angéla, ne supportant plus les attouchements exercés sur elle par son père, et a tué ce dernier puis est partie à la recherche de sa "mama". Dans les deux cas, il n'y a aucun lien avec la mort de Mary.

Le cas de James est évidemment le plus intéressant et le plus développé. En effet, si James est présent à Silent Hill, c'est tout simplement pour faire face à son lourd passé, à savoir le meurtre de sa femme.

Afin de prendre pleinement conscience de ce qu'il a réellement fait (et qu'il a par la suite "oublié"), James va par ailleurs recevoir l'assistance du personnage de Maria. Celle-ci va ainsi, au cours de jeu, s'efforcer de faire remonter les souvenir de James à la surface grâce à certaines remarques concernant Mary ("Tu l'aimais ou bien est-ce que tu la détestais ?", demande Maria à James dès leur première rencontre) ou bien par le biais de certaines mises en scènes macabres (Maria 'meurt' quand même trois fois au cours du jeu...).

Au final, il apparaît ainsi, une fois la lumière entièrement faite sur le passé de James (à la fin du jeu, donc), que Maria est devenue, en quelque sorte, inutile ("je n'ai plus besoin de toi" dit James avant d'affronter les deux Têtes de Pyramide). Maria n'étant qu'un simple outil destiné à aider James à retrouver la mémoire, elle peut disparaître une fois la "mission" de ce dernier accomplie. En d'autres termes, Maria n'existe pas : c'est une création de l'esprit de James et lui seul peut en conséquence la voir ou lui parler.

Ainsi, avez-vous remarqué que James est toujours seul lorsqu'il croise Eddie, Angéla ou Laura ? Cela ne vous a-t-il pas étonné que Maria ne soit jamais à ses côtés lors de ces séquences de dialogue ? Comment expliquer cette troublante constatation, sinon par le simple fait que Maria n'existe tout simplement pas ?

Le troisième épisode de la saga Silent Hill vient nous éclairer sur ce point capital du jeu. Ainsi, les joueurs s'étant essayé au troisième épisode avec une sauvegarde de Silent Hill 2 dans leur carte mémoire, ont pu se rendre compte que l'affiche posée sur l'estrade du Heaven's Club représentait "Lady Maria", une strip-teaseuse. Cela explique notamment pourquoi Maria possède les clés du club

dans le second épisode et pourquoi on peut la voir allongée sur le podium dans la présentation du jeu.

Au final, on peut donc facilement voir dans le personnage de Maria un mixe parfait entre les souvenirs que James possède de sa défunte épouse et le nom, le look et le comportement d'une strip-teaseuse.

De façon plus générale, et au delà du simple cas de Maria, il existe un élément qui démontre à lui seul le caractère largement illusoire de l'intrigue de Silent Hill 2 et plus particulièrement le fait que James invente tout ce qui lui arrive : les monstres.

En effet, lorsque James retrouve Laura dans l'hôpital, celle-ci est sagement en train de jouer avec des ours en peluche, ce qui ne manque pas d'étonner le joueur lambda, normalement mis plutôt mal à l'aise par l'endroit. Et lorsque James demande à la petite fille comment celle-ci a pu se rendre à l'hôpital sans se faire blesser, Laura répond qu'elle ne voit pas pourquoi elle aurait dû l'être. En clair, Laura ne comprend absolument pas de quoi James est entrain de parler.

L'explication de cela est très simple : Laura ne voit pas les monstres, ni les environnements torturés et couverts de sang. Pour elle, tout est normal. Quand elle enferme James dans le sous-sol de l'hôpital ou lui marche sur la main, elle ne fait que jouer, sans avoir conscience qu'elle met James dans une situation difficile (ce qui n'est d'ailleurs pas le cas en réalité puisque celui-ci invente ce qui lui arrive). Maria, quant à elle, voit effectivement les monstres : encore une fois, cela est tout à fait normal étant donné qu'elle n'est qu'une création de l'esprit de James.

Reste alors à savoir quelle est la justification de tout ceci : pour quelle raison James invente-t-il tous ces monstres, environnements torturés et personnages fantasmés ? Est-il victime d'une malédiction ? Rêve-t-il ? Est-il fou ?

Deux éléments viennent ici faire un peu de lumière sur cette interrogation. D'abords, il y a la note trouvée à l'hôpital BrookHaven, à côté de la clé du taureau pourpre. Dans celle-ci, un des médecins fait le point sur une maladie mentale qui semble avoir atteint plusieurs patients de l'institution. Le médecin décrit dans la note les symptômes de la maladie en question, prétendant qu'elle "*existe potentiellement chez tous les humains*" et se déclenche "*dans des circonstances propices*". Celles-ci provoquent alors un "*basculement*" de l'esprit, vers un lieu situé "*entre la réalité et l'irréalité, un endroit à la fois proche et lointain*". Le médecin conclue en affirmant que le patient croit à cet univers, qu'il s'y sent bien et que c'est pour lui "*sa seule réalité*".

Ainsi, il est difficile de croire que ce document a été placé là au hasard. Il est également difficile de ne pas reconnaître James dans cette description, le même James qui a réussi à faire l'impasse sur le meurtre de sa femme et croit voir des choses que personne d'autre ne voit...

Le second élément qui peut venir en aide au joueur en quête de réponse est le journal trouvé dans la benne à ordures de l'immeuble de Wood Side. Ainsi, un article de ce journal relate la mort de Walter Sullivan, assassin de deux enfants qui s'est suicidé dans sa cellule. L'élément intéressant, dans cet article, est la

déclaration du futur suicidé lequel aurait, peu avant sa mort, parlé d'un monstre, un "*diable rouge*" qui aurait voulu le "*punir*" de son crime.

Ainsi, on peut sans trop forcer le sens de l'article voir dans ces lignes la description du très troublant Tête de Pyramide, lequel poursuit James tout au long de l'histoire, et va même jusqu'à "assassiner" celui-ci par l'intermédiaire de son sosie, à savoir l'homme assis devant la télé dans les appartements de Wood Side (cf le making-of du jeu).

L'ensemble de ces constatations peuvent conduire le joueur à faire les interprétations suivantes : la ville de Silent Hill possède un important passé mystique et religieux, comme en témoigne les nombreux monuments, statues et plaques qui parsèment les rues de la petite bourgade ainsi que divers documents trouvés au cours du jeu, notamment le livre des souvenirs. Mary elle-même relève d'ailleurs cet élément dans la vidéo tournée par James ("*This all area was a sacred place. Oh, I think i can see why...*").

Ainsi, on peut facilement imaginer que la ville dans son entier possède une capacité, un don hérité de son histoire : la faculté de recréer en son sein les souvenirs enfouis aux tréfonds de ceux qui refusent de faire face à leur propre passé. Ainsi, la ville permet le « basculement » de ces personnes (James, Angela et Eddie) dans une réalité alternée, peuplée de monstres, de lieux altérés et de personnages imaginaires qu'eux-mêmes inventent et qui sont directement liés à leur douloureux passé.

Confrontés à leurs souvenirs, leurs peurs et leur culpabilité, les victimes de cette "magie" auront alors à faire face à leur propre responsabilité. A ce titre, le personnage de Tête de Pyramide peut être vu comme un exécuteur, un purificateur chargé de mettre en œuvre une sorte de procès, comme le montre le tableau de l'Historical Society intitulé "*jour de brume, restes du jugement*".

On le voit donc, l'histoire de Silent Hill 2 est d'une complexité, d'une profondeur et d'une intelligence rarement atteinte. Le caractère très psychologique de son contenu, mêlé à des éléments d'horreur, de fantastique et de drame, renforce encore sa dimension unique et pour la moins troublante. Avec son esthétique particulière et son contenu particulièrement profond, Silent Hill 2 puise donc dans les meilleures productions du cinéma et de la littérature des inspirations qui contribuent à faire de ce jeu une expérience tout à fait unique dans le large spectre des productions vidéoludiques. Jamais l'imagination du joueur n'avait été autant sollicitée dans un jeu et surtout, jamais des personnages n'avaient été aussi travaillés au niveau de leur caractère. Fascinant, tout simplement...

### **Silent Hill 2 : coup de génie esseulé ou précurseur ?**

Mais plus largement, Silent Hill 2 s'illustre surtout par la maturité et la profondeur exceptionnelles (et à ma connaissance unique dans le milieu largement enfantin et "fun" du jeu vidéo) de sa trame scénaristique : jamais en effet dans un titre console les thèmes abordés n'avaient été aussi adultes et sérieux, troublants de lucidité et de profondeur.

Tout ce qui constitue la part secrète et sombre de l'âme humaine à en effet été pleinement abordé par les génies de la silent team lorsqu'ils ont créé leur petit

bijou : la peur, la violence, l'amour, la mort, la folie et la sexualité, tous ces thèmes font en effet partie intégrante de l'histoire de Silent Hill 2, et nous allons maintenant voir comment.

### **La peur**

C'est bien évidemment le concept de base du jeu, ce que recherche le joueur en premier lieu lorsqu'il place la petite galette de plastique sur le plateau de sa console. Silent Hill 2, tout comme les autres épisodes de la saga, se joue à ce titre seul, dans le noir (et de préférence la nuit), un casque audio vissé sur les oreilles. C'est dans ces conditions qu'il libère toute sa substance, qu'il démontre sa capacité unique à effrayer sans user du moindre effet de surprise. Dans le jeu en effet, une trace sanglante sur le mur de la cellule d'isolement d'un hôpital suffit à engendrer chez le joueur cette délicieuse sensation qui se nomme "angoisse" : qui a fait cela ? Comment ? Pourquoi ? Bien peu de titres peuvent aujourd'hui se vanter d'une telle efficacité dans ce domaine....

### **La violence**

Elle est elle aussi omniprésente dans le jeu, sous diverses formes. Violence physique tout d'abord avec les nombreux combats auxquels est confronté le joueur ainsi que le traumatisme vécu par Angéla. Violence psychologique également avec le personnage de Maria, totalement instable, jouant constamment sur l'alternance entre violence, douceur, froideur et provocation. Mais surtout, la violence psychologique s'exprime au travers de la souffrance éprouvée par James. Recherchant à tout prix la vérité, celui-ci souffre visiblement énormément à chaque révélation supplémentaire. Cette souffrance psychologique atteint ainsi son paroxysme lorsque James regarde la cassette dans la chambre d'hôtel : elle en est presque palpable, à cet instant terrible où celui-ci apprend la vérité ! Là encore, peu de jeux ont osé pousser les choses jusqu'à ce point de gravité.

### **La mort**

C'est bien évidemment le rouage principal de l'intrigue : toute l'histoire tourne en effet autour du meurtre de Mary, la femme de James. Mais la mort apparaît également sous les traits du personnage de Tête de Pyramide, l'exécuteur sans pitié, froid et ne laissant transparaître aucun sentiment.

### **La folie**

Celle-ci, nous en avons longuement parlé dans le premier paragraphe, est également au cœur de toute l'histoire, et apparaît à ce titre comme un des rouages principaux de Silent Hill 2.

### **La sexualité**

Cette question est abordée dans le jeu de façon plus indirecte mais néanmoins tout aussi automatique et juste. Ainsi, les références plus ou moins explicites au sexe sont légions dans Silent Hill 2, et ce à tous les niveaux : des monstres aux jambes fines et galbées portant parfois ce qui ressemble fortement à des semelles compensées, des infirmières en minijupe et au décolleté profond,

un des personnages principaux, Maria, provocant à souhait et incarnant vraisemblablement les fantasmes de James, une boîte de strip-tease, plusieurs passages mettant en scène ce qui ressemble fort à un accouplement entre Tête de Pyramide et plusieurs monstres etc... Beaucoup d'éléments disséminés tout au long du jeu renvoient ainsi à la question de la sexualité, dans ce que celle-ci a de plus sombre et de plus inavouable, de plus violent et de plus coupable. Au final, il est difficile de croire que le but recherché n'était pas de mettre le joueur mal à l'aise et de le faire se questionner sur lui-même...

## **L'amour**

C'est le véritable cœur de l'histoire de Silent Hill 2. Loin des romances gentillette croisées dans divers autres productions vidéo-ludiques (FFVIII par exemple, qui reste au demeurant un très bon jeu), l'histoire de Silent Hill est, à ce niveau, particulièrement tragique. A ce titre, la lente lecture qui sert de conclusion au jeu est véritablement éprouvante, d'une tristesse et d'une mélancolie infinie. Encore une fois, jamais une équipe de développeur n'avait osé aller aussi loin, cherchant manifestement à se rapprocher des productions littéraire ou cinématographiques en ce domaine. Un véritable coup de maître qui marquera et pour longtemps l'esprit des joueurs qui s'y sont essayés, et par là même le microcosme de jeu vidéo dans son ensemble....

## **Conclusion**

Au final, Silent Hill 2 nous propose donc un plongée sans concession au cœur de l'esprit humain, une aventure unique et inoubliable qui, loin de la légèreté habituelle de la plupart des productions vidéo-ludiques, n'hésite pas à prendre le joueur très au sérieux, à l'inviter à réfléchir et à s'interroger sur lui-même, bref, contribue à faire sortir le jeu vidéo de son ghetto de simple divertissement. C'est en cela que Silent Hill 2 peut (beaucoup l'espèrent) incarner le futur du jeu vidéo, ou à tout le moins d'une partie de celui-ci. Ce titre possède en effet tous les éléments nécessaires pour propulser le jeu au rang de production culturelle, au même titre que la littérature et le cinéma.

Avec Silent Hill 2, le jeu vidéo a donc franchi une étape supplémentaire qui, espérons-le, permettra de faire de ce média unique un nouveau moyen grand public d'évasion et de rêve en touchant un public plus large et plus mature, jusque là largement ignoré des professionnels du milieu.

## « **Gran Theft Auto : fun, provoc' et gros billets** »

**Avertissement : Cet article contient beaucoup d'informations concernant le cœur de l'intrigue du soft. Nous vous conseillons donc de terminer celui-ci avant de lire ces lignes.**

Pour ce dernier volet de la trilogie, penchons-nous sur le cas Gran Theft Auto (III et Vice City), un peu à part. En effet, le caractère digne d'intérêt de ce jeu n'est cette fois pas tant lié au soft lui-même qu'à l'impact que celui-ci a eu sur l'ensemble du secteur. En effet, en plus de créer un genre de jeu totalement nouveau (le "GTA-like"), le soft s'est également offert le luxueux plaisir de chambouler bon nombre d'habitudes et croyances établies.

### **GTA III, la liberté comme ligne de conduite.**

Souvenez-vous de l'avant GTA III. Remémorez-vous cette époque pas si lointaine où le titre de Rockstar faisait déjà l'unanimité, mais contre lui. Car peut-être l'aviez-vous oublié, mais la série des GTA fit longtemps figure de pariât dans le paysage vidéo-ludique.

Ayant certes séduit un panel plutôt large de joueurs fidèles (et généralement jeunes), les GTA, GTA 2 et autres GTA London 1969 faisaient principalement très mauvaise impression auprès des critiques et journalistes spécialisés. Violent, immoral, techniquement faible, ces titres se sont rapidement forgés une solide réputation de mauvais élèves du jeu vidéo, de "jeu poubelle" politiquement incorrect qu'il convenait de ne surtout pas faire sortir de son ghetto afin de ne pas ternir l'image d'un secteur en pleine expansion. L'accumulation de rancoeur était telle qu'à la vue des premières images tirées du projet de troisième épisode, nombreux furent ceux qui tournèrent en dérision les clichés. Un des titres de référence de la presse vidéo-ludique ironisa par exemple en feignant de se demander si les clichés présentés étaient tirés du jeu lui-même ou bien de cinématiques, tout en ne faisant aucun mystère de son opinion...

Et puis sont arrivées les premières versions jouables du troisième épisode, lesquelles ont finalement étonné mais aussi impressionné beaucoup de monde. Il fut alors impossible de nier le passage à la 3D. Pire, le jeu était techniquement convaincant. Finalement, le constat qui accompagna les premiers tests fut quasi-unanime en même temps que surprenant : le jeu était bon, associant des graphismes de belle facture à de nombreuses trouvailles ainsi qu'à une durée de vie plus que conséquente. Mais surtout, le jeu était entièrement basé sur deux concepts révolutionnaires : la liberté de mouvement et le réalisme.

Avec ce titre en effet, le gameplay lui-même prend une nouvelle dimension, débarrassé des contraintes techniques ou d'ambition. Dans GTAIII, le joueur peut en effet se promener en toute liberté au sein d'une ville minutieusement créée et ce dans le véhicule de son choix. L'idée était certes présente dans Driver 2, mais elle se trouve ici agrémenté d'une dimension nouvelle basée sur un (relatif) souci de réalisme. Contrairement au titre de Reflexions, GTA III met à la disposition du joueur des véhicules variés au comportement propre, une ville aux multiples coins et recoins (et non pas seulement constituée de routes) mais

également des piétons réalistes, une succession du jour et de la nuit, des gangs etc...

Au final, l'immersion du joueur est donc particulièrement profonde et sa liberté de mouvement très importante. Le joueur peut par exemple se comporter en voyou relativement respectueux (en écrasant le moins de piétons possible par exemple) ou au contraire en truand sanguinaire de la pire espèce. Aucune limite n'est posée à la liberté de mouvement du joueur, ce qui fut la base des critiques dont le titre fut l'objet mais également de son immense succès (la politique tarifaire de Take 2 aidant).

Mais finalement, en achetant ce titre, le public finit par contribuer à envoyer un signal fort à Take 2 : on peut faire des jeux politiquement incorrect qui fassent l'unanimité dans le monde vidéo-ludique et satisfasse à la fois les joueurs et les critiques, rapportant ainsi beaucoup d'argent. C'est possible !

Fort de cette expérience (et de son compte en banque nouvellement garni), l'éditeur américain va ensuite tenter de surfer sur cette vague "provoc", notamment grâce à des titres comme State of emergency, Max Payne ou aujourd'hui Manhunt. Mais, surtout, c'est avec Vice City que l'essai se verra véritablement transformé par un Take 2 décidément au top de sa forme.

### **GTA Vice City : appelez-moi "Monsieur l'Ambassadeur"...**

Certes, techniquement, le titre est très proche de son prédécesseur. Au niveau du gameplay, des graphismes ou encore des personnages, il en est même le reflet quasi identique. Mais le titre innove par ailleurs suffisamment pour se démarquer de son "grand frère" et rencontrer le succès escompté, notamment grâce à un pari risqué mais finalement payant : surfer sur la vague "revival" des années 80', grâce notamment à une ambiance largement empruntée à la série "Miami Vice" ("Deux flics à Miami" en VF) à laquelle il est fait de nombreux clins d'oeil.

Ainsi, grâce à son ton adulte et décalé, à ses nouvelles trouvailles (hélicos, pneus et vitres destructibles, mini-jeux etc...), à sa bande-son exceptionnelle et à son bon goût habituel, la titre va rapidement parvenir à faire exploser les chiffres de vente et ce dans de nombreux pays. A tel point que le jeu va parvenir à se faire classer, en France, parmi les 10 produits "culturels" (livres, CD, DVD et JV) les plus vendus, toutes catégories confondues, au premier semestre 2003.

Or, ce qui s'apparente a priori comme un signe de bonne santé du secteur ne va pas sans soulever certaines interrogations de taille, comme l'a très bien relevé Olivier Seguret, chroniqueur à Libération, dans un article récent ("Gaming" Septembre 2003). Ainsi, force est de constater que l'ambassadeur que s'est (indirectement) choisi le milieu du jeu vidéo pour faire son entrée dans la "vie culturelle" française est un des titres les plus incorrect qui soit. Violent, grossier, souvent suggestif et provocateur, le titre n'est pas vraiment fait pour s'attirer la sympathie des non-initiés en général et des mères soucieuses de l'éducation de leurs chères têtes blondes en particulier... En clair, le jeu vidéo progresse, mais, paradoxalement, peut-être pas pour son plus grand bien...

Reste que le marché du jeu vidéo est comme les autres : guidé par la demande. Ne vaut-il pas mieux pas satisfaire le joueur avant la "société" ? Mais cela ne risque-t-il pas de priver le jeu vidéo d'une chance de développement et d'enrichissement (au sens non monétaire du terme) ? Ou cet "enrichissement" (influence du cinéma, de la télé etc...) ne risque-t-il pas lui-même d'être ressenti comme une corruption par le joueur ?

Beaucoup de questions qui demeurent sans réponses aujourd'hui mais risquent de se poser à tous très bientôt....

\*\*\*\*\*

### ***Conclusion sur la trilogie***

De nombreux autres jeux auraient mérité de figurer au coeur de cette modeste trilogie, bien sur. Resident Evil, FFVII, Ico, Medal Of Honor ou encore Gran Turismo ont, chacun, apporté leur pierre à l'édifice du jeu vidéo. Mais les trois titres dont nous avons choisi ici de vous parler apparaissent comme particulièrement représentatifs de ce que nous voyons comme devant être le futur du jeu vidéo : des jeux qui nous fassent réfléchir à l'image d'un MGS2, des jeux qui nous fassent nous émouvoir, à l'image d'un SH2, et des jeux qui continuent à nous amuser mais doivent pour cela se renouveler sans cesse et donc aller toujours plus loin, à l'image d'un GTAIII. C'est, pour nous, les trois facettes de la dynamique qui permettra au jeu vidéo d'atteindre ses lettres de noblesse et son statut de "8ème art", et par là même de continuer à nous procurer un bonheur toujours aussi intense et renouvelé. Longue vie au jeu vidéo!

Auteur : Samurai Edge  
Décembre 2003

[bachmanroad@free.fr](mailto:bachmanroad@free.fr), tous droits réservés.  
Reproduction interdite sans autorisation préalable de l'auteur.