

« Le plus grand jeu du monde », titrait *Libération* le 26 avril 2008, sur une image de fond montrant le principal protagoniste échappant à des explosions.

Trois pleines pages suivent : « Le jeu vidéo “Grand Theft Auto IV” sort mondialement mardi. Violent, amoral et addictif, il s’annonce comme le produit culturel le plus vendu au monde. » La suite leur donnera raison : 20 millions d’exemplaires vendus, dont 3,6 millions le jour de sa sortie de par le monde, et 595 000 exemplaires le premier mois en France ; une note agrégée très élevée de 98 % sur *Metacritic* et 96,7 % sur *Gamerankings*, en faisant le 10^e jeu le mieux noté de l’histoire ; coûts de production estimés à 100 millions de dollars. Véritable blockbuster du jeu vidéo, il a fait trembler les autres industries culturelles : à la suite des prévisions des analystes financiers, le film *Iron Man* a même été décalé pour ne pas entrer en concurrence directe avec la sortie du jeu. Les médias se sont ainsi amusé à suivre le succès commercial des deux objets culturels et ont opposé l’industrie du jeu vidéo à celle du cinéma — *GTA IV*

l'emportant sur *Iron Man*, avec des recettes supérieures à 300 millions de dollars au bout d'une semaine, pour atteindre les 500 millions dans le monde.

Sans conteste, *GTA IV* est un succès populaire. C'est aussi une œuvre majeure du début du XXI^e siècle : comme titre redéfinissant les standards de l'industrie, mais aussi comme fiction au contenu socio-critique ambitieux. Quelque chose comme l'improbable hybridation vidéo-ludique d'un film réalisé par Michael Bay mais écrit par Michael Moore. Dans un monde où l'écrit est toujours pensé comme le médium le plus apte à la critique et le cinéma au souffle romanesque, il renoue avec la tradition des grandes fresques sociales analytiques, comme celles de Balzac, Zola ou Welles. La plus grande œuvre populaire de ces dix dernières années ne serait donc ni un livre, ni un film, mais un jeu vidéo ?

Sorti sur Xbox 360, PlayStation 3 et PC, ce jeu d'action propose au joueur d'incarner Niko Bellic, un immigrant d'Europe de l'Est venu chercher une vie meilleure aux États-Unis :

« Le rêve américain existe-t-il encore à l'heure actuelle ? Pour Niko Bellic, qui vient tout juste de débarquer d'Europe, la réponse est oui : ce rêve représente l'espoir de réussir, un jour d'échapper à son passé. Pour son cousin Roman, c'est faire fortune à Liberty City, la ville où tout devient possible. Mais alors qu'ils se laissent entraîner par les dettes et des fréquentations douteuses (escrocs, bandits et sociopathes), ils vont vite découvrir que la réalité n'a rien à voir avec leurs rêves. Au cœur d'une ville qui ne jure

que par l'argent et l'apparence, le rêve des uns peut être le cauchemar des autres¹. »

Grand Theft Auto IV se veut une critique sociale de ce rêve américain. Dan Houser, producteur et scénariste du jeu : « Nous avons voulu faire une version moderne de l'histoire d'un arrivant-type en Amérique. Ce qu'il en était de nos jours, pour révéler ce que c'est qu'être un minable en Amérique. »

Retour sur cette chronique d'un échec annoncé.

1. Texte de présentation sur la jaquette du jeu.

CHAPITRE I LA PRODUCTION DU SENS

Construire un récit sur la condition d'un immigrant européen sur le territoire américain est une opération dont il faut mesurer la portée. Tout d'abord, cette dimension *a priori* politique et enracinée dans un espace et une culture localisés est contraire aux logiques de production de contenus globalisés. Ensuite, au regard des deux précédents opus de la série, *GTA Vice City* et *GTA San Andreas*, *GTA IV* marque un tournant, mettant entre parenthèses le « fun » pour offrir un jeu satirique, presque sérieux². Jeu à prétention critique, traitement moins léger : *GTA IV* est l'antithèse de la plupart des productions de masse contemporaines, qui misent sur des contenus les moins clivants possibles pour asseoir leur réussite. Ce positionnement marginal vient de l'analyse qu'a faite Rockstar de ses succès précédents, qui ont toujours fait l'objet de polémiques — ainsi, le premier *GTA*, attaqué en France par

2. On pourrait argumenter que l'orientation « fun » de ce genre de jeu et d'univers a été conservée et portée à un degré extrême par une série qui était au départ un clone de *GTA*, *Saints Row* (Volition/THQ, 2000–2013).

le Syndicat général de la police et l'association Familles de France³. Rockstar est un studio qui jouit d'une rare liberté de ton, acquise grâce aux sommes engrangées au fil du temps et des controverses.

Pour autant, il n'a pas une complète liberté éditoriale : chaque jeu correspond à un ensemble de critères ludiques stratégiques qui identifient le studio auprès du public, tels que la mise en scène de la liberté d'action dans un monde « ouvert » sur un fond de déviance et d'immoralisme. Toutes leurs productions répondent à ce même principe : mise en scène d'un anti-héros confronté à un territoire régi par des clans, avec une intrigue prenant place dans un monde fictionnel empruntant aux réalités sociales ou aux univers fictionnels familiers du public : l'école dans *Bully*, l'univers carcéral de *Manhunt*, le Far West dans *Red Dead Redemption*. L'importance accordée aux terrains de jeu est doublement déterminée, d'abord par le genre — le jeu d'action en monde ouvert — et ensuite par la définition d'un univers de référence cible de la satire sociale.

À la fois terrain de jeu et scène de la tragédie, Liberty City est l'une des figures clefs du discours, avec les galeries de portraits et les trajectoires ludiques et biographiques empruntées par Niko Bellic. Liberty City est une caricature d'un des symboles de la modernité du XX^e siècle : New York, connue du plus grand nombre, y compris de ceux qui n'y ont jamais été grâce à ses différentes représentations cinématographiques. En attaquant le mythe fondateur américain de l'immigrant qui recherche la réussite individuelle, lui aussi fortement publicisé, Rockstar offre

3. Voir Olivier Mauco, *Jeux vidéo : hors de contrôle?*, à paraître en octobre 2013 aux éditions Questions théoriques.

l'analyse d'un récit de masse. Du fait de cette double familiarité, Rockstar résout la dialectique local/global pour s'adresser au public transnational et adresser une critique efficace.

1. TERRAIN DE JEU, ESPACE DE LA FICTION

L'ÉCRAN COMME TERRAIN OPÉRATIONNEL DU JEU

Le terrain de jeu définit traditionnellement un espace clos dans lequel le joueur évolue. Cet espace peut être le damier des jeux d'échecs comme le terrain de football. La géométrie des terrains de jeu est donc très variable, mais offre toujours un cadre à l'action ludique. La balle qui sort du terrain implique de relancer la partie avec une touche. Quand elle entre dans l'espace des buts, un point est accordé et la partie relancée. Le lien entre le jeu et son terrain est étroit puisque ce dernier est une matérialisation des contraintes ludiques. Tout jeu est déterminé spatialement, et certains jeux font même de la maîtrise de l'espace le cœur du mécanisme ludique, à l'image du golf.

Dans le cas des jeux vidéo, la contrainte physique première est le dispositif technique de rendu visuel : l'écran. Ici, la taille métrique de l'écran importe peu et doit être pensée en termes de points (pixels, ou croisement des faisceaux lumineux pour les télévisions). Chaque point est le plus petit dénominateur commun pour l'interaction et la figuration en signes que le joueur manipule. Ce « quadrillage » est la première contrainte des jeux vidéo. Dans leur