CULTURE

« Grand Theft Auto VI » : la démesure façon jeu vidéo

Jeudi matin, à minuit, des millions de joueurs lanceront simultanément le jeu le plus coûteux jamais produit. Une communion d'une ampleur que la planète « gaming » a rarement connue pour un produit qui promet des rentrées à dix chiffres à son éditeur.



A Berlin, un immeuble affiche la couverture de « GTA VI », dont la sortie est très attendue. © REUTERS.

THOMAS CASAVECCHIA

Les amateurs ne parlent plus que de ça. Cette semaine sort le jeu vidéo le plus attendu de l'année, voire de la décennie. Certains considèrent même qu'il s'agit du lancement de bien culturel le plus important de l'histoire.

Visiblement, tout est déjà écrit : *Grand Theft Auto VI* devrait exploser tous les records. Le jeu est d'ores et déjà le titre le plus prévendu sur PlayStation et sur Xbox. Take Two, l'éditeur, se félicite d'un nombre de précommandes « qui surpasse toutes les prévisions ». Les projections sont pourtant élevées : les analystes prédisent que le simulateur de banditisme devrait se vendre à plus de 40 millions d'exemplaires au cours des quatre prochains mois et rapporter 3 milliards de dollars.

Le titre, absolument hors norme, s'annonce comme le chant du cygne de cette génération de consoles. Jamais on n'aura vu plus grand, plus réaliste, plus beau. *GTA VI* sera le blockbuster le plus *mainstream* du jeu vidéo. Mais pour comprendre pourquoi il sera sur toutes les lèvres en cette fin d'année, il faut toutefois prendre un peu de hauteur pour tenter d'étudier ce qui fait le poids culturel de la licence.

l'univers Plus qu'un jeu vidéo, un monde virtuel

TH.CA

Tous les enfants ont déjà joué aux gendarmes et aux voleurs comme aux petites voitures. On pouvait donc se dire que DMA Design, le studio édimbourgeois qui deviendrait Rockstar North, a eu le nez creux en développant *Race'n Chase* à la fin des années 90.

Le principe du logiciel est simple comme bonjour : on incarne un agent de police en patrouille. Chargé de faire régner l'ordre, il traque des braqueurs de banque, des voleurs de véhicules et des chauffards. A l'écran, on voit la ville d'en haut. L'image est centrée sur la voiture de police comme si elle était filmée par un hélicoptère dans une course-poursuite diffusée en direct à la TV.

Mais il y a un hic. Les créateurs ont rapidement dû se rendre à l'évidence : le jeu était tout sauf amusant. En mettant le public dans la peau d'un agent des forces de l'ordre, on l'oblige à respecter le code de la route. S'arrêter aux feux rouges et tenir sa droite, c'est immersif et ça rappelle la vraie vie. Mais c'est loin d'être l'éclate.

Au fil des réunions, la solution est trouvée. Et si l'on incarnait un brigand plutôt qu'un policier ? Cela permettra de s'affranchir de la loi. Les piétons, qui représentaient autant d'obstacles, pourraient désormais rapporter des points quand on les renverse. Le jeu hérite d'un nouveau nom : *Grand Theft Auto*, qu'on pourrait traduire par vol qualifié de voiture. En effet, des gangs proposent, par téléphone, de s'emparer de véhicules précis pour les livrer aux criminels. Pour aider dans ces missions, des armes seraient disséminées dans toute la ville.

Rien n'oblige à compléter ces objectifs. On peut très bien se satisfaire de semer le chaos, à pieds ou au volant, dans des reproductions simplifiées de New York, Los Angeles et Miami. C'est cette liberté qui détonne. « *GTA* invente le bac à sable », explique Björn-Olav Dozo, professeur à l'ULiège où il a cocréé le Liège Game Lab. « Les joueurs peuvent choisir de faire avancer le scénario. Mais ils ont aussi la possibilité d'imaginer leur propre histoire. Et de définir leurs règles. »

Le succès de *GTA* doit également beaucoup à une image sulfureuse fabriquée de toutes pièces par son responsable marketing. Ce dernier contacte des députés britanniques, des tabloïds ainsi que des associations religieuses et de parents afin de « dénoncer » la violence et l'immoralité du titre. Ça n'a pas manqué. Avant sa parution, *GTA* était déjà un scandale condamné de toutes parts. Sauf auprès des ados qui se l'arrachaient. Et le bouche-à-oreille s'est chargé du reste. La réputation « punk » et rebelle du studio était née.

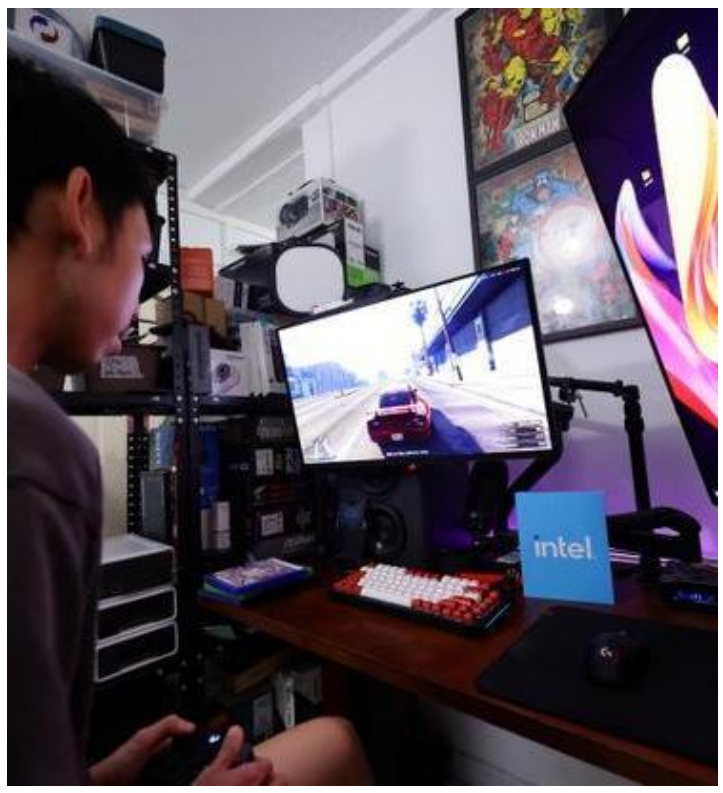
Il faut admettre que cette nouvelle version, plus « sale gosse », s'avère autrement plus amusante et rythmée que la première. Avec plus de six millions d'exemplaires vendus, le jeu est un carton. Cela explique pourquoi des extensions et des suites sont immédiatement mises en production et sortiront les années suivantes.

Avec « GTA III », la série prend une nouvelle dimension

Toutefois, le raz-de-marée survient en 2001. « La vraie bascule vient avec *GTA III* », se souvient Björn-Olav Dozo. « Avec cet épisode, la série embrasse le "monde ouvert" (le monde n'est pas divisé en niveaux, mais peut être exploré en long et en large dès le début de l'aventure et sans chargement, NDLR). *GTA* n'est pas le premier. *Outcast*, développé à Charleroi par le studio Appeal, lui a ouvert la voie en 1999. Mais *GTA III* fait très fort. Il ambitionne de reconstituer un espace virtuel en trois dimensions qui donne l'illusion d'abriter la vie. En lâchant la manette, on peut regarder autour de l'avatar et voir les piétons marcher, discuter, s'invectiver. On a l'impression de n'être qu'un agent d'un univers qui se débrouille très bien sans nous. »

GTA n'est plus un jeu, ni même un bac à sable, il est devenu un monde. Et, encore davantage que les épisodes précédents, il déborde de contenus. Dans *GTA*, on peut très bien décider de passer des centaines d'heures à incarner un ambulancier, un pompier ou un chauffeur de taxi. Ou se contenter de semer le chaos dans la ville.

Forte d'un succès qui ne cesse de grandir, la série déferle dans les années qui suivent. *GTA Vice City* sort un an plus tard et articule une construction très similaire tout en changeant de cadre. Palmiers, sable fin et chemises hawaïennes : le jeu propose une plongée dans Vice City, calque de Miami en 1983.



Il convoque les plus grosses références des films de gangsters, tels que *Scarface*, *Miami Vice* ou encore *L'impasse*. On découvre alors la fascination des frères Houser, producteurs de la série depuis *GTA III*, pour Hollywood.

GTA San Andreas, sorti en 2004, fait incarner Carl « CJ » Johnson, un jeune afro-américain aux prises avec une police corrompue dans les années 90. Cette nouvelle itération s'inspire quant à elle de Boyz n the Hood et *Menace II Society* et plus largement de l'émergence de la culture hip-hop.

« *GTA* est une œuvre post-moderne », pointe Julien Annart, enseignant, détaché pédagogique jeux vidéo auprès de FOr'J, une fédération de maisons de jeunes. « Elle est imprégnée d'autres créations. Chaque épisode a des films et des séries de référence. Elle se réapproprie la pop culture américaine, mais conserve ce regard très européen et prend du recul par rapport aux mythes qu'elle perpétue. »

Une forme de critique de l'Amérique qui atteint son paroxysme avec *GTA IV*. On y incarne Niko Bellic, immigré qui débarque à peine d'Europe de l'Est pour rejoindre son cousin, qui « a fait fortune » au pays de l'Oncle Sam. Niko va de désillusion en désillusion et se rend rapidement compte qu'il ne pourra pas échapper bien longtemps à la violence qu'il a fuie. Un jeu sombre, sans doute l'épisode le plus mature de la série.

Le succès de « GTA » doit beaucoup à une image sulfureuse fabriquée de toutes pièces par son responsable marketing. © REUTERS.

Entre tourisme et vie quotidienne

Le plus gros morceau, commercialement du moins, c'est sans conteste *GTA V*, sorti en septembre 2013. Le jeu fait alterner les points de vue entre trois personnages : Michael, ancien braqueur qui coule des jours paisibles après avoir balancé ses compères, Trevor, un psychopathe en puissance qui vit dans une caravane dans le désert, et enfin Carl, un jeune des banlieues, qui rêve de fortune.

GTA V diffuse un sentiment de liberté inédit dans le jeu vidéo, qui doit beaucoup à la cohérence de son univers, miroir déformant du nôtre. « Certains de mes amis lancent *GTA* pour aller se balader, pour se changer les idées. Ils grimpent dans le jeu comme ils grimperaient dans leur voiture pour se promener et regarder ce que le monde a à offrir », raconte Björn-Olav Dozo.

Mais la dernière bascule de la série survient un mois après la sortie de *GTA V*. En octobre 2013, Rockstar publie un nouveau mode de jeu multijoueur en ligne pour *GTA V*. Baptisé *GTA Online*, le jeu regroupe jusqu'à 30 personnes qui évoluent ensemble. Elles peuvent braquer des banques et des commerces, réaliser des missions, ou jouer les unes contre les autres.

Mais les aficionados du jeu n'en ont fait qu'à leur tête. Ils y ont développé une pratique non prévue par les créateurs : le *roleplay*. Concrètement, ils s'inventent un personnage et le « tiennent » pendant toute la partie. Pas question, ici, de braquer, de voler des voitures. Toutes ces actions vaudraient d'être arrêté puis jeté en prison. On se mettra plutôt dans la peau d'un pâtissier, d'un ambulancier ou d'un touriste. Souvent diffusées en direct sur internet, via Twitch, ces parties se transforment alors en pièces de théâtre, voire en téléréalité, que des centaines de milliers de spectateurs suivent assidûment toutes les semaines.

A n'en pas douter, c'est le succès de ce phénomène qui a permis à *GTA V* de se maintenir dans le top 10 des jeux les plus vendus d'année en année.

4.711

4.711 employés. Selon Bloomberg, qui a pu se rendre dans les bureaux de Rockstar North, le nombre d'employés du studio en 2018 à la sortie de *Red Dead Redemption II* atteignait 2.441. Pour un studio de développement de jeu vidéo, ce chiffre est énorme. Aujourd'hui, il a pourtant doublé et Rockstar compte 4.711 collaborateurs.