aux Etats-Unis Un miroir déformant des années 2020 ?

TH.CA

C'est dans un contexte d'attente déraisonnable que sort, ce jeudi, le sixième épisode de *GTA*. Des millions de personnes à travers le monde vont donc pouvoir se replonger avec avidité dans les décors de Leonida, la version « GTA » de la Floride.

Pour la première fois dans la série, il sera possible d'incarner une femme, Lucia Caminos. Le jeu permettra d'alterner entre les points de vue de la jeune femme et de son petit ami, Jason, dans une histoire de brigands façon Bonnie & Clyde. A en croire les déclarations des créateurs, la relation de couple des deux héros sera au centre de l'expérience.

Lucia et Jason s'aiment vraiment, les bandes-annonces suffisent à s'en convaincre. La thématique du couple est peu explorée dans le jeu vidéo grand public. Aussi, de ce point de vue, le jeu a de fortes chances d'être rafraîchissant.

En revanche, d'autres annonces interpellent. Questionnés par des médias spécialisés, les patrons de Rockstar admettent que *GTA VI* n'abordera pas « l'actualité ». Pas de mention ni des années Trump, ni du covid, qui ont pourtant profondément marqué l'Amérique ces dernières années. Comme si le studio refusait de se mouiller.

Les déclarations peuvent surprendre, puisque le quatrième épisode pouvait facilement être lu comme une critique acerbe du mensonge que représente le rêve américain. Et que l'on qualifie souvent le propos du cinquième jeu de la série de « cynique ».

Une certaine Amérique

« Leur discours aujourd'hui est de dire que leur jeu n'est pas une satire de l'Amérique contemporaine, mais une satire de leur propre licence. Il est vrai que *GTA* a acquis un statut de classique », analyse Björn-Olav Dozo. « Mais on ne peut pas exclure que cette "autocitation" soit une stratégie pour éviter de s'aliéner une partie du public avec un propos trop engagé. Surtout quand on doit vendre autant d'exemplaires. »

Le dernier épisode ne prend par exemple jamais parti. « Ce que dit *GTA V*, c'est que rien n'est sauvable, que tout est pourri. En cela, le jeu est d'un nihilisme terrifiant », note Julien Annart. « Mais comme le titre est extrêmement ouvert, son discours peut être sujet à interprétation. Il faudra donc voir ce que dira *GTA VI*. Sera-t-il plus proche de *GTA V* ou du plus récent *Red Dead Redemption II*, qui lui porte des thèses très variées sur l'injustice, les rapports de force des personnages qui se perdent dans la violence dans un monde en pleine révolution ? »

Mais s'il se prive d'un commentaire de l'actualité, le jeu de Rockstar devrait raconter une certaine Amérique. « La grande force du studio », pointe Björn-Olav Dozo, « c'est aussi sa capacité à repérer les lames de fond de la société. Dans cet épisode, en donnant un des rôles principaux à une jeune femme d'origine hispanique, il semblerait que la série aborde la culture hispanophone aux Etats-Unis. Ce n'est pas innocent s'ils situent le jeu dans une simili Floride. Le territoire a des liens forts avec l'Amérique du Sud et témoigne, par exemple, de l'émergence de courants musicaux, tels que la trap-latino des années 2020, qui conduira à l'éclosion d'artistes comme Bad Bunny ou Anuel AA, qui représentent aujourd'hui la culture dominante. *GTA VI* semble empreint de cette culture alors que le développement du jeu a commencé bien avant son apparition. Cela donne à *GTA VI*, du moins ce que l'on en a vu jusqu'ici, un regard politique et esthétique très en phase avec l'époque de sortie. On peut le comparer aux grands romans sociaux américains qui, grâce aux codes littéraires, arrivent à pointer des réalités que la sociologie va prendre des années à décrire. *GTA* parvient à faire ressentir cette réalité par des rapprochements esthétiques, par des mises en intrigue. En cela, *GTA*, depuis au moins trois épisodes, est un jeu qui montre le social. »



« Le discours aujourd'hui est de dire que leur jeu n'est pas une satire de l'Amérique contemporaine, mais une satire de leur propre licence », analyse Björn-Olav Dozo, professeur à l'ULiège. © REUTERS.

13

Treize ans. C'est le nombre d'années qui séparent *GTA V* de sa suite. Jamais l'attente n'a été si longue entre deux épisodes de la série. La PlayStation 4 est la première console de salon de Sony à ne jamais avoir vu débarquer d'épisode inédit de la licence. C'est dire si les fans sont impatients.

230

230 millions d'exemplaires écoulés. *GTA V* est le jeu vidéo le plus acheté de tous les temps. En théorie, seul *Minecraft* le dépasse avec 425 millions de ventes. Les deux chiffres sont toutefois peu comparables, puisque *Minecraft* est également disponible sur smartphone, contrairement à *GTA V*. Le troisième jeu du classement ? *Red Dead Redemption II*, un western créé par… Rockstar.

1,5

1,5 milliard de dollars de coût de production. Qui dit grosse force de travail et long temps de développement dit aussi coûts de production élevés. Une rumeur a fait état d'un budget de 1,5 milliard de dollars alloué à la production de *GTA VI*. Soit l'équivalent du prix de la construction du Burj Khalifa. Jennifer Kolbe, patronne du studio, a toutefois démenti et assure que le jeu a coûté moins cher que la plus grande tour du monde. Elle n'a toutefois pas précisé de combien. Généralement, les budgets jeux vidéo tentent de rester sous la barre des 500 millions. Vu la taille de ses équipes et la durée du projet, *GTA VI* a sans aucun doute explosé cette limite.

4

Quatre rééditions. En tout, *GTA V* aura connu quatre sorties différentes. D'abord, sur PlayStation 3 et Xbox 360 en 2013. Un an après, il paraît sur PS4 et Xbox One avant de débouler cinq mois plus tard sur PC. Enfin, il ressort en 2022 sur les consoles de dernières générations. A chaque réédition, la promesse est la même : les images seront plus nettes, l'action plus fluide et les options graphiques plus ébouriffantes. TH.CA

20028039

Le style italien, simplement



100% cuir

59,99 €

au lieu de ~~239€~~

Sac Trentia disponible en 2 couleurs

lesoir.be/**boutique**
onglet Mode

20027871



En vente du 19 au 25 novembre 2026

GRATUIT
VOTRE CARNET DE RECETTES APÉRO

