

Mémoire de Master



Université
de Limoges

Faculté des Lettres et des Sciences Humaines
Master Identité et Transferts Culturels
Anglais

2019/2020

***Guild Wars 2* : Héritage romantique, innovation esthétique et enjeux éthiques**

Mathilde Jacquemin

Mémoire dirigé par
Bertrand Rouby
Maître de Conférences



Remerciements

En premier lieu, je souhaite remercier mon directeur de recherche, M. Rouby, pour m'avoir permis de m'épanouir sur un sujet de recherche qui me tient à cœur. Je le remercie pour l'intérêt qu'il a porté à cette étude, ses conseils avisés tout au long de ma recherche et ses encouragements qui ont conduit à l'aboutissement de ce mémoire.

Je remercie également mes deux héros Floriane et Jérémy. Ils ont non seulement contribué à la correction de ce mémoire mais partagent aussi cette même passion pour la *fantasy* et le jeu vidéo qui m'a poussé à mener cette étude. Je les remercie pour leur dévouement, leur patience et pour avoir toujours cru en moi.

Mes plus sincères remerciements à mes amies Camille et Leah pour leur indéfectible soutien et les bons moments que nous avons pu passer ensemble – et qui sont loin d'être les derniers.

Pour finir, je remercie l'équipe d'ArenaNet pour avoir ranimé ma flamme créative qui s'était éteinte depuis plusieurs années et éveillé la part de romantisme qui sommeillait en moi. *Guild Wars 2* est un jeu qui a su faire ressortir le meilleur de moi-même et qui ne m'aura apporté que de belles choses.

Droits d'auteurs

Cette création est mise à disposition selon le Contrat :

« **Attribution-Pas d'Utilisation Commerciale-Pas de modification 3.0 France** »

disponible en ligne : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/fr/>



Table des matières

Remerciements	2
Droits d'auteurs	3
Table des matières	4
Table des illustrations.....	6
Table des tableaux	8
Introduction	9
Chapitre 1 : L'univers d'un MMORPG de fantasy	14
1.1. L'immersion dans un RPG de fantasy.....	15
1.1.1. L'univers d'un monde ouvert.....	15
1.1.2. Guild Wars 2 : le paysage à la fois typique et unique de la fantasy	19
1.1.2.1. La puissance des paysages de fantasy	20
1.1.2.2. Danger et majesté : des paysages dignes des peintures de Caspar David Friedrich.....	28
1.1.2.3. Parenthèse musicale : le double rôle de la musique	32
1.1.3. Les créatures du monde de Guild Wars 2.....	34
1.1.4. L'importance de la magie.....	40
1.2. L'ultime mélange des genres.....	46
1.2.1. Sublime et grotesque : l'esthétique gothique de la dark fantasy	47
1.2.1.1. Paysages : gigantisme et labyrinthes	48
1.2.1.2. Créatures : le monstre, entre chimère et difformité.....	51
1.2.2. Le mélange des époques.....	57
1.2.2.1. Un terrain avant tout médiévaliste.....	57
1.2.2.2. L'influence du courant steampunk.....	62
1.2.2.3. Les inspirations futuristes.....	64
1.2.3. Une fantasy très inspirée	67
1.2.3.1. La richesse culturelle du jeu	68
1.2.3.2. La place des religions	71
Chapitre 2 : L'expérience du joueur.....	74
2.1. L'histoire personnelle de Guild Wars 2	74
2.1.1. Les thématiques de l'intrigue	79
2.1.1.1. Bienveillance et altruisme, les principes d'un héros en devenir	80
2.1.1.2. Refaire le monde : un héros pour briser le cycle.....	82
2.1.1.3. Le sacrifice	84
2.1.2. Le pouvoir grandissant de la narration	86
2.2. L'expérience collective du joueur	93

2.2.1. Avatar et interaction	94
2.2.2. Les méta-événements	97
2.3. Le progrès social	100
2.3.1. Du Contrat Social : la dimension politique	102
2.3.2. Un monde inclusif	103
Conclusion.....	106
Bibliographie.....	108

Table des illustrations

Figure 1 : La carte du monde.....	16
Figure 2 : Carte de la Chute draconique.....	17
Figure 3 : Les collines boisées des champs de Gendarran	22
Figure 4 : Les montagnes des Cimefroides	23
Figure 5 : La baie de Terzetto au détroit de la dévastation	23
Figure 6 : <i>Le Voyageur contemplant une mer de nuages</i>	25
Figure 7 : Un avatar au sommet d'une montagne des Cimefroides	25
Figure 8 : Les portes d'Arah dans la région désolée d'Orr	27
Figure 9 : Entrée dans la carte des profondeurs verdoyantes.....	28
Figure 10 : <i>Falaises de craie sur l'île de Rügen</i>	29
Figure 11 : Falaises cristallines purifiées par la dragonne Aurène.....	30
Figure 12 : <i>La Mer de glace</i>	31
Figure 13 : Une formation de cristaux de glaces dans la montagne.....	31
Figure 14 : Un requin des sables	37
Figure 15 : Un fumécaille.....	38
Figure 16 : Aurène volant aux côtés de Kralkatorrik, le dragon de cristal.....	39
Figure 17 : Trois Sylvaris du Bosquet.....	42
Figure 18 : Un avant-poste Charr dans les plaines d'Ashford	44
Figure 19 : Une structure Asura dans la province de Metrica.....	45
Figure 20 : Des plantes géantes sur l'île de la chute draconique	49
Figure 21 : Gorseval le Disparate.....	52
Figure 22 : Deimos, le démon.	53
Figure 24 : <i>Keelmen Heaving in Coals by Moonlight</i>	64
Figure 25 : Un complexe scientifique à Rata Primus.....	65
Figure 26 : Un Norn à Hoelbrak.....	69
Figure 27 : Les pyramides de la cite d'Amnoon	69
Figure 28 : Deux Hyleks « Itzels » dans l'orée d'émeraude	69
Figure 29 : Un Tengu de la forêt de Caledon	69
Figure 30 : La mort d'Aurène.....	90

Figure 30 : Le sacrifice d’Ori – Final d’ <i>Ori and the Will of the Wisps</i>	93
Figure 31 : Perdus dans les Brumes	96
Figure 32 : Les trois couloirs du méta-événement du repli du dragon.....	99

Table des tableaux

Tableau 1 : L'âge moyen des joueurs de <i>Guild Wars 2</i> par tranches d'âge.....	74
Tableau 2 : Les raisons pour lesquelles les joueurs jouent à <i>Guild Wars 2</i>	75
Tableau 3 : Les sous-genre de <i>fantasy</i> favoris des joueurs de <i>Guild Wars 2</i>	78
Tableau 4 : L'intérêt des joueurs de <i>Guild Wars 2</i> pour le genre <i>fantasy</i>	78
Tableau 5 : Les ressentis vécus par les joueurs sur <i>Guild Wars 2</i>	79

Introduction

À la question « qu'est-ce que le Romantisme ? », la première réponse est souvent qu'il s'agit d'un mouvement littéraire et artistique, apparu en Europe dans le courant du XVIII^e siècle ; que son émergence n'était autre qu'une réaction à la fois à le poids important de la raison imposée par la philosophie des Lumières ainsi qu'à la Révolution Industrielle ayant amenée avec elle l'exploitation du charbon avec les machines à vapeur, en plus d'avoir largement transformé le paysage autrefois majoritairement rural pour un monde de plus en plus urbanisé ; que le romantisme, c'est à la fois la libération des émotions et l'exaltation des passions ; un mélange des genres autrefois controversé et interdit ; que c'est la nostalgie d'un monde rural ancien, un besoin de retourner à un âge d'or disparu ; un retour aux codes de l'honneur dictés par la chevalerie.

En un sens, tout ceci est vrai : c'est d'ailleurs la définition la plus classique du mouvement romantique, c'est-à-dire celle que l'on donne dans les établissements scolaires lorsque la séquence sur le romantisme arrive dans le programme. Elle est donc loin d'être fausse mais demeure vague si l'on a conscience de tout ce que le romantisme englobe. Schlegel, Steffens, Coleridge, Byron, Chateaubriand, Hugo... Ces auteurs attribués au mouvement romantique ne le sont pourtant pas tous de la même façon. Ayant chacun vécu à des époques différentes, la vision « romantique » du monde, des arts et de la littérature différait de l'un à l'autre, à tel point que leurs perspectives entraient parfois en conflit. Un exemple représentatif de la complexité du mouvement romantique vise les mythes antiques, que les romantiques anglais de première génération (ex. Wordsworth, Coleridge) rejetaient, voyant en eux l'héritage d'un enseignement classique et élitiste allant à l'encontre de leurs valeurs ; tandis que ceux de la seconde génération (ex. Shelley, Byron) s'en inspiraient jusqu'à les réutiliser pour écrire certains poèmes : c'est ainsi que Shelley trouva en Prométhée une figure controversée typique du romantisme. Puni par Jupiter¹ pour avoir volé et donné le feu sacré aux humains, Prométhée se retrouve enchaîné à un rocher et exprime sa colère et son désir de vengeance à l'encontre du Roi des dieux et de tous les tyrans ; une réaction légitime, puisqu'il n'a fait que rendre service à l'Humanité.

En gardant cet exemple en tête, cela signifie que le romantisme embrasse et rejette successivement les mythes anciens, ce qui de prime abord apparaît comme un non-sens : la logique voudrait que l'on choisisse soit l'un, soit l'autre et pas les deux. Mais la vocation du romantisme est bien de s'éloigner de la logique et donc de la raison (sans foncièrement chercher à les rejeter.)

¹ La version romaine du roi des dieux grecs, Zeus.

C'est en soulignant à ce type de réflexion paradoxal que la dualité du romantisme commence à se dessiner : en y regardant de plus près et en allant au-delà de sa toute première définition (celle que l'on nous donne à l'école) on comprend que le romantisme signifie bien plus que cela et que sa définition pose problème dès lors qu'elle englobe un tout dont les éléments peuvent se contredire. Georges Gusdorf l'explique très bien dans les *Fondements du savoir romantique* (2005) : « Le romantisme a plus d'un sens ; aucune définition ne le définira, aucun cas particulier ne le manifestera dans la totalité de son être. »² Il ajoute ensuite que « Le romantisme ne peut être compris que dans sa totalité. »³ En résumé, il n'existe pas et ne peut pas exister de définition précise du romantisme. Celui-ci apparaît donc comme un ensemble de caractères qui parfois se contredisent et qui sont représentatifs d'une certaine sensibilité vis-à-vis d'une époque⁴ englobant de manière générale le rôle important des émotions, le mélange des genres et un impérieux désir de rébellion.

Là où je voudrais en venir, c'est que le romantisme est un tout qui ne concerne pas seulement une époque⁵. En s'appuyant sur les propos tenus ci-dessus, ceci signifie que le romantisme peut prendre des formes diverses et variées à tout moment dans un siècle, mais aussi dans la vie.⁶ Et par formes diverses et variées, cela veut dire qu'il inclut non seulement la politique et la littérature, mais aussi les arts anciens comme nouveaux : nombreux sont les peintres romantiques, et nombreux sont ceux qui connaissent ou ont au moins entendu parler de Delacroix, Friedrich, Constable et Turner pour leurs œuvres ayant marqué l'histoire des arts. Mais cela montre aussi que le romantisme s'étend— ou du moins, qu'il peut s'étendre— à la peinture comme au théâtre, à la sculpture, au cinéma et au-delà des arts. Ainsi, il est à retenir que le romantisme peut être trouvé dans n'importe quelle discipline. C'est ainsi que je compte projeter mon étude du romantisme sur un domaine assez jeune dans l'histoire de la recherche : la ludologie, ou les sciences du jeu, dont le pionnier est sans conteste Johan Huizinga qui envisage le jeu comme un phénomène culturel et non plus exclusivement biologique dans son ouvrage *Homo ludens* (1938)⁷. Dès lors, le jeu, qu'il définit tel que suit : « le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines

² Georges Gusdorf, « Les sciences humaines et la pensée occidentale. Tome IX : Fondements du savoir romantique », *Les classiques des sciences sociales*, 1982, consulté le 10 août 2020, http://classiques.uqac.ca/contemporains/gusdorf_georges/sc_hum_pensee_occ_t_IX/sc_hum_pensee_occ_t_IX_intro.html.

³ *Ibid.*

⁴ *Ibid.*

⁵ Sous-entendu la période attribuée au mouvement romantique qui s'étend du milieu à la fin du XVII^e siècle jusqu'au début du XIX^e siècle.

⁶ Georges Gusdorf, *op. cit.* D'après Gusdorf, la jeunesse humaine serait la séquence la plus propice aux tendances romantiques dans la vie d'un Homme.

⁷ Selon les propos couverts dans *Homo ludens*. Johan Huizinga, *Homo ludens - Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938 ; traduit par Cécile Seresia, Gallimard, Paris : collection Tel, 2017).

limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'« être autrement » que la « vie courante »⁸ devient lentement mais sûrement l'objet d'études culturelles qui parcourent la littérature, les sciences humaines et bien plus encore.

Au cours de mes études et mes expériences de jeu (qui vont de la simple marelle au jeu vidéo), j'ai peu à peu été habitée par le sentiment que le jeu et le romantisme partagent de nombreuses similitudes, à commencer par cette volonté commune de chercher à s'évader du monde réel l'espace d'un instant. Dans le jeu, elle se caractérise avant tout par l'entrée dans un univers régi par des règles spécifiques, ce qui requiert un certain degré d'immersion et surtout l'acceptation de règles qui diffèrent de celles que nous impose la réalité de notre monde. Pour résumer : quand on joue, on s'enfonce dans un plan différent de la réalité. Ce phénomène est d'autant plus flagrant lorsqu'il s'agit d'un jeu de rôle (souvent abrégé JDR), aussi majoritairement connu sous son appellation anglaise *Role-Playing Game* (RPG). Il s'agit d'un genre de jeu où les joueurs entrent dans le rôle d'un autre personnage qu'eux-mêmes et changent leur comportement en fonction des caractéristiques et de la personnalité de ce personnage. Souvent, un maître de jeu désigné régit les lois du monde fictif dans lequel évoluent les joueurs et veille à ce qu'ils en respectent les règles.⁹ Cette étude va se concentrer sur un type de jeu de rôle bien particulier : le jeu vidéo,¹⁰ dont la définition partage un point commun avec celle du romantisme : elle est difficile à exprimer et donc tout aussi complexe. D'après certains spécialistes du jeu vidéo, l'expression est même impossible à définir comme l'annonce Benoît Reinier, aussi connu sous le pseudonyme « ExServ » sur les réseaux sociaux, selon qui « sa définition nous échappe, car son évolution est indissociable du progrès technologique. »¹¹ Une déclaration qui n'est pas sans rappeler la problématique du terme 'romantisme' la complexité de sa définition quant au fait que celui-ci évolue en fonction des individus et du temps. Le rapprochement entre jeu vidéo de rôle et romantisme offre donc un terrain de recherche encore peu exploré.

Nombreux sont les jeux vidéo qui mériteraient d'être étudiés en profondeur pour leur qualités artistiques et culturelles. Si j'ai choisi *Guild Wars 2*, c'est d'abord parce qu'il entre bel et bien dans la catégorie des jeux RPG, mais aussi parce qu'il s'agit d'un jeu massivement multijoueur ou MMO (*massively multiplayer online*) ; le fait que plusieurs joueurs évoluent dans un même

⁸ Johan Huizinga, *op. cit.*, 51.

⁹*N.B.* : il y a toujours un maître de jeu dans un RPG dit « sur table », qui se déroulent comme un jeu de société mais dont la durée de vie est assez longue.

¹⁰ Sous-entendu « de rôle », mais la définition qui suit concerne le jeu vidéo dans sa globalité.

¹¹ Benoît Reinier « ExServ », *L'Ascension de The Witcher : Un nouveau roi du RPG* (Toulouse : Third Editions, 2019), 193.

univers et doivent interagir va être traité dans cette étude. Au fil de mon expérience en tant que joueuse, j'ai petit à petit accumulé des observations qui mises ensemble bout à bout forment ce « tout » indéfinissable qui fait le caractère du jeu et m'a toujours fait penser qu'il avait ce « quelque-chose » de romantique, encore une fois, avec des guillemets. Mais de quoi s'agit-il, quels sont les éléments de ce jeu que l'on pourrait rallier au romantisme et pourquoi ? Avec une définition du romantisme aussi confuse, qui s'est parée de toujours plus de nuances au fil du temps, la question est la suivante : qu'est-ce que le romantisme de *Guild Wars 2*, et comment peut-on affirmer que c'est bien de cela qu'il s'agit ?

Ce qui est certain, c'est que pour y répondre, il va falloir appréhender le romantisme tel que Gusdorf l'a décrit, c'est-à-dire « un terme sans relief, une charge affective et esthétique considérable »¹² qui « ne peut être compris que dans sa totalité. »¹³ Je m'appuierai donc sur les caractéristiques incontournables du romantisme sus-citées, à savoir l'importance des émotions, le mélange des genres et la résistance aux ordres figés, en y incluant également cette volonté de rassembler typique du mouvement, un désir de synthèse résultant de l'élan imaginatif du romantisme.

La question sera étudiée en deux grands points qui aborderont chacun un aspect bien particulier de *Guild Wars 2*. La première partie va se concentrer sur l'univers fantastique du jeu et au rapport des joueurs à son environnement ; comment l'univers de *Guild Wars 2* a été construit et pourquoi. La seconde partie s'axera sur l'expérience des joueurs et leur progression tout au long de l'histoire, en explorant les facettes narratives et interactives de *Guild Wars 2*.

Avant de se lancer dans le vif du sujet, une petite mise en contexte de *Guild Wars 2* s'impose. Voici donc une brève description du jeu, qui s'étoffera au cours de l'étude.

Guild Wars 2 est un MMORPG¹⁴ développé par ArenaNet et distribué par NCSoft sorti en 2012. L'intrigue se déroule 250 ans après les événements de la dernière extension du premier titre, *Guild Wars : Eye of the North*. Le monde vit sous la menace de six dragons ancestraux qui fonctionnent selon un cycle d'éveil-destruction-sommeil. Tous les 1000 ans, ils se réveillent et dévorent presque toute la magie du monde, causant de terribles destructions sur le continent de la Tyrie et mettant en danger ses habitants. Les joueurs entrent pour la première fois dans le monde de *Guild Wars 2* au moment où les premiers dragons ancestraux se réveillent. Ils doivent créer un personnage et choisir l'une des cinq races jouables ainsi que la profession qui conviendra le mieux

¹² Georges Gusdorf, *op. cit.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ MMORPG est l'abréviation anglaise de *massively multiplayer online role-playing game*, soit jeu de rôle en ligne massivement multijoueur en français (JDRMM, très rarement utilisée).

à leur style de jeu. Par la suite, ils auront accès à un monde de *fantasy* ouvert où ils pourront se déplacer librement, explorer diverses régions, aider les personnages non jouables¹⁵ et participer à des événements dynamiques afin d'acquérir de l'expérience. Tout ceci leur permettra d'augmenter le niveau du personnage et par extension de débloquent des capacités spéciales qui rendront ce personnage plus puissant, résistant et efficace. Au cours de leur progression, les joueurs devront accomplir des missions spéciales pour l'histoire personnelle de leur personnage dans le but ultime de vaincre Zhaïtan, le dragon ancestral de l'ombre et de la mort. Ils devront réunir les Héritiers du Destin, une guide multiraciale dissoute dont les membres sont en conflit depuis l'échec de leur dernière mission quelques années avant les événements actuels du jeu. Leurs retrouvailles symbolisent l'union entre toutes les races de la Tyrie, essentielle si les cinq peuples du continent veulent avoir une chance de vaincre les dragons ancestraux.

Ceci est l'histoire principale du jeu original. Par la suite, les joueurs vont être confrontés à l'éveil d'un second dragon ancestral, Mordremoth (dragon de la jungle et de la vie), dans les Saisons 1 et 2 du monde vivant (qui se déroulent selon une suite d'épisodes sortis par le studio à intervalles réguliers). Ils affronteront Mordremoth dans l'extension *Heart of Thorns* (2015). Après cela, ils devront déjouer les complots d'un machiavélique ministre dans la Saison 3 du monde vivant tout en protégeant et éduquant une petite dragonne appelée Aurène, destinée à sauver le monde avec l'aide du personnage joueur. L'extension suivante, *Path of Fire* (2017) va amener les joueurs à combattre l'un des six dieux humains : Balthazar, Dieu de la guerre, qui convoite le pouvoir des dragons ancestraux. Une fois cet antagoniste vaincu à la fin de l'extension, vient la Saison 4 du Monde Vivant (achevée en mai 2019) au cours de laquelle Aurène grandit, met fin au règne du tyrannique nécromancien Palawa Joko et triomphe de son grand-père Kralkatorrik, dragon ancestral de cristal, pour prendre sa place afin de conserver l'équilibre du monde et devenir elle-même une dragonne ancestrale. L'Épopée du givre (en cours), qui fait office de Saison 5, relate l'éveil et l'influence pernicieuse et grandissante du dragon ancestral de la glace, Jormag.

¹⁵ Forme abrégée : PNJ.

Chapitre 1 : L'univers d'un MMORPG de *fantasy*

Comme bon nombre de RPGs et MMORPGs, l'histoire de *Guild Wars 2* se déroule dans un univers de *fantasy*. La *fantasy*, genre littéraire dont les thématiques ont peu à peu été incorporées à la télévision, dans les films et les jeux vidéo, a cela en commun avec le romantisme que sa propre définition est toute aussi controversée. Dans *Fantasy*, Rosemary Jackson explique :

« Its association with imagination and with desire has made it an area difficult to articulate or to define, and indeed the 'value' of fantasy has seemed to reside in precisely this resistance to definition, in its 'free-floating' and escapist qualities. Literary fantasies have appeared to be 'free' from many of the conventions and restraints of more realistic texts: they have refused to observe unities of time, space and character, doing away with chronology, three-dimensionality and with rigid distinctions between animate and inanimate objects, self and the other, life and death. »¹⁶

Force est de constater que l'engrais fertile du genre *fantasy* est le terrain de jeu idéal de l'expression romantique du fait de sa vertu hautement imaginative et sa prédisposition à rompre avec les codes littéraires strictes, ceux-là même contre lesquels Victor Hugo se battait en argumentant à la faveur du mélange des genres, principalement dans les préfaces de ses pièces de théâtre *Cromwell*¹⁷ et *Hernani*¹⁸, dans lesquelles il fait l'apologie du drame romantique. La *fantasy* apparaît alors comme le genre de l'imagination par excellence, cette imagination même que les romantiques considéraient comme la puissance créatrice ultime voire divine, la solution pour rompre avec l'esthétique parfaite recherchée pendant les XVI^e et XVII^e siècles ; ce qui apparaît comme une évidence, quand on sait que le mot *fantasy* vient du Grec Ancien *φαντασία* qui signifie littéralement « *power of imagination; appearance, image, perception* »¹⁹ Les univers médiévaux et merveilleux, composés de créatures et de vastes paysages sauvages parfois improbables, où le surnaturel occupe une place considérable, font partie du pot commun dans lequel tous les créateurs d'univers fantastiques,²⁰ qu'ils soient écrivains, scénaristes, réalisateurs ou développeurs, piochent pour récupérer les éléments qui les intéressent pour créer un monde unique en son genre. Unique, car tous les fragments sélectionnés seront mis bout à bout pour façonner un univers qui ne répondra à aucune autre logique que la sienne. À partir de là, on suppose qu'il existe une infinité de

¹⁶ Rosemary Jackson, *Fantasy* (Routledge, 2013), 1-2.

¹⁷ Victor Hugo, *Préface de Cromwell* (Flammarion, 2020).

¹⁸ Victor Hugo, *Hernani – ou l'Honneur Castillan* (1830 ; Ligarán, Ilivri, 2014).

¹⁹ « Fantasy », *Online Etymology Dictionary*, consulté le 3 septembre 2019, <https://www.etymonline.com/search?q=fantasy>.

²⁰ À comprendre comme l'adjectif de « *fantasy* ».

fantaisies²¹ possible. À présent, il est temps de se pencher sur la *fantasy* de *Guild Wars 2* et de commencer par comprendre comment et pourquoi son univers a été organisé tel qu'il est.

1.1. L'immersion dans un RPG de *fantasy*

Jouer à un jeu, y compris à un jeu vidéo, impose aux joueurs d'accepter des règles parfois très différentes de celles de la réalité. Étant là pour jouer et dans un état d'esprit à la recherche d'une échappatoire temporaire à la réalité, les joueurs sont d'autant plus enclins à accepter tout ce qui relève de la fiction. La *fantasy* étant un concentré de tout ce qui ne peut pas exister, elle est le choix idéal pour le joueur en quête de dépaysement et de découverte. Encore faut-il que l'univers et l'histoire soient suffisamment captivants pour permettre aux joueurs d'oublier qu'ils sont face à un écran : une intrigue mal écrite, un mauvais *gameplay*,²² des environnements aux graphismes grossiers ou remplis de bugs auront vite fait d'épuiser la patience du joueur qui risquerait d'abandonner très vite l'expérience. La clé de la réussite est donc l'immersion : elle est la condition *sine qua non* qui permettra au joueur d'accrocher à l'univers et d'y rester au moins un certain temps. De plus, une immersion réussie garantit aux joueurs de meilleures chances d'atteindre la satisfaction émotionnelle visée par leur besoin d'escapisme, c'est-à-dire de trouver du plaisir en échappant à la réalité du monde ; et donc d'atteindre plus facilement des sensations relevant du sublime tant recherchées par les romantiques, qu'il s'agisse d'un sublime positif ou négatif.²³

1.1.1. L'univers d'un monde ouvert

« Quoi de mieux en effet que d'offrir aux joueurs la liberté d'agir, de voyager et de découvrir un tout autre univers, rempli d'aventures, de quêtes et de mystères en tout genre ? »²⁴ demande Reinier. Voilà les bases de l'immersion pour tout joueur ou développeur souhaitant respectivement parcourir ou créer un univers qui saura capter l'attention jusqu'à faire oublier ce

²¹ À comprendre comme le pluriel de « *fantasy* ».

²² Le *gameplay* désigne globalement les caractéristiques d'un jeu vidéo : son genre, son intrigue, ses mécaniques, etc.

²³ Kim L. Selling, *Nature, Reason and the Legacy of Romanticism : Constructing Genre Fantasy* (Thèse., University of Sydney, 2005). Dans sa thèse, Selling explique que Coleridge, dans sa *Biographia Literaria*, envisageait le sublime comme un état plutôt positif, le summum de l'expérience émotionnelle ; à contrario, Burke appréhendait le sublime comme un état de terreur fascinée face à la menace et à l'horreur.

²⁴ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 17.

qu'il se passe dans la réalité. Ce sont les mondes ouverts qui vont permettre un meilleur accès à cette immersion.

Le principe du monde ouvert réside avant tout dans ce désir de laisser une grande liberté de mouvement aux joueurs, sans autres limites que celles des cartes où ils se déplacent où et quand ils le veulent, du moment que la topographie des lieux le permet (il est par exemple impossible à l'avatar – le personnage du joueur – d'escalader une montagne aux pentes raides, à moins que le joueur ne dispose d'un attribut bien spécifique²⁵) : cette liberté de mouvement respecte la topographie des lieux et limite le joueur et son avatar à ce qu'un être humain serait capable d'effectuer en terme de déplacement, mise à part l'endurance infinie qui permet aux avatars de courir sans jamais être fatigués – une mécanique irréaliste mais fort utile, car devoir stopper son expérience pour reprendre son souffle briserait le rythme de jeu et finirait rapidement par annuler l'immersion du joueur qui a un objectif : s'immerger dans un monde qui lui est inconnu et à découvrir ses nombreuses merveilles sans devoir se faire interrompre par les besoins d'un personnage fictif. Dès lors, dans *Guild Wars 2*, nul besoin de se nourrir, s'hydrater ou reposer son personnage pour parcourir le monde.



Figure 1 : La carte du monde.
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

²⁵ Par exemple, les joueurs ne peuvent pas grimper les terrains les plus abruptes du jeu à moins d'utiliser l'une des montures de l'extension *Path of Fire*.

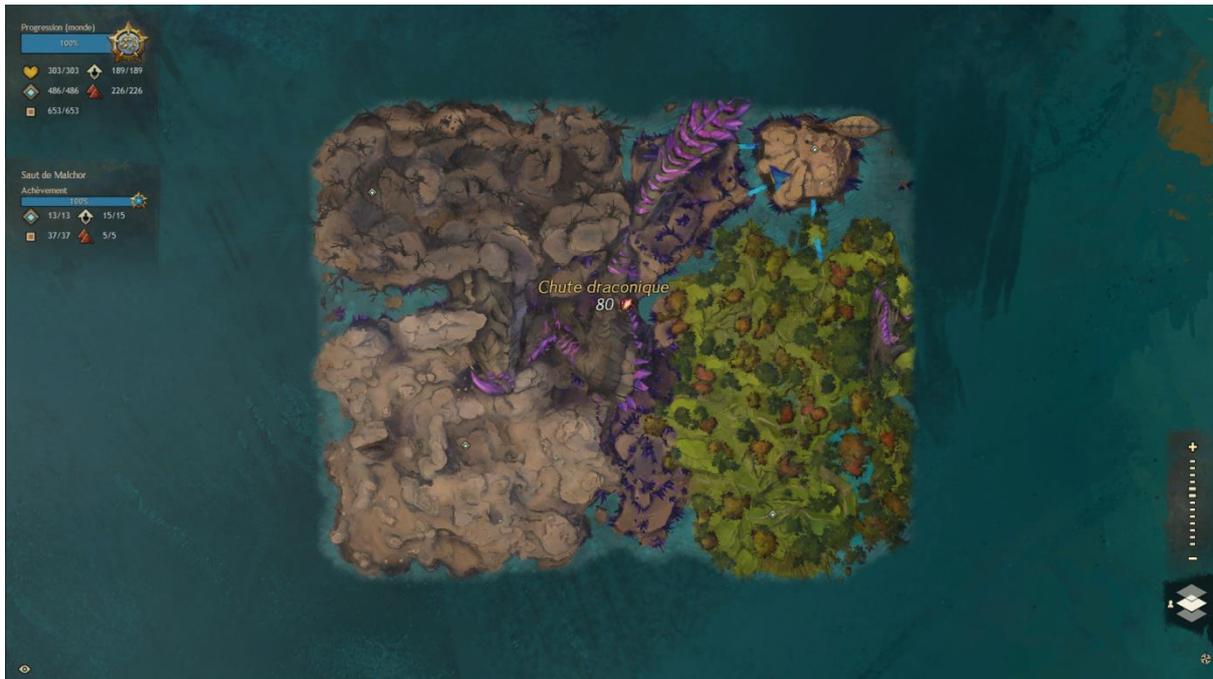


Figure 2 : Carte de la Chute draconique
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

Le monde ouvert de *Guild Wars 2* offre une gigantesque carte, qu'il est impossible d'afficher entièrement sur l'écran tant elle est vaste (la carte du monde, Figure1) divisée en plusieurs cartes explorables comme celle de la chute draconique (Figure 2). Ces cartes sont immenses elles aussi. Les territoires à explorer sont si nombreux que les joueurs ont vite fait de se perdre au cours de leurs pérégrinations : la plupart du temps, ces cartes nécessitent plusieurs heures de jeu pour être entièrement explorées et complétées. Offrir la possibilité de voyager des centaines d'heures durant à travers les contrées sauvages d'un univers de *fantasy* est l'un des meilleurs atouts des RPG en monde ouvert. Les joueurs ne sont pas obligés de réaliser l'intégralité de leur histoire personnelle (la quête dite principale du jeu) pour aller là où bon leur semble. Erwan Higuinen le souligne dans *Time Machines* :

« This time is not really the time we live in, but it seems to welcome us like no other. We ride over plains and forests, seeking the place where the game wants to take us and where our arrival will set off a new mechanism, cause an event, reload the narrative, perhaps present us with a new objective, a new enigma, a new challenge to take up. Meanwhile, we float in the time in between, uncertain, anxious, and sensual. We can move in the direction indicated, or not. Nothing prevents us from making a U-turn. Or from stopping, from letting our avatar get off his horse and look around, pensively studying the distant mountains. »²⁶

²⁶ Erwan Higuinen, « Time Machines », *artpress2*, 8 février, 2013, 30.

En effet, libres d'aller là où ils veulent, les joueurs vont souvent se diriger vers la région qui les intrigue le plus et qui sera le plus susceptible de renforcer leur intérêt, leur concentration et donc leur immersion.

Il existe également d'autres mondes se situant au-delà de la carte : les Brumes, qui « constituent à la fois la matière première des mondes et l'espace qui les séparent, les lient entre eux et maintiennent le multivers en place. Il s'agit en théorie de l'espace le plus ancien jamais connu et contient tout un éventail de mondes, la Tyrie n'étant que l'un d'eux. »²⁷ Au-delà de la Tyrie s'étend un multivers vertigineux où plusieurs versions toutes différentes de la Tyrie, passées, présentes et à venir se superposent et parfois s'entrecroisent. Il s'agit d'un imbroglio d'espace-temps fascinants qui, si on ne les retrouve pas dans le romantisme des XVIII^e et XIX^e siècles, y fait écho dans le sens où l'univers – ou plutôt le multivers de *Guild Wars 2* – rompt assurément avec les règles des trois unités. La théorie des multivers est l'objet d'une fascination globale et les MMORPG de *fantasy* s'appuient dessus afin de créer des mondes mystérieux et attractifs. Quoi de mieux pour rappeler au joueur, à travers son avatar, qu'il n'est qu'un seul et fragile être humain, en le confrontant non plus à des montagnes ou des océans tels que les romantiques aimaient à le représenter, mais à la possibilité d'un univers infini ?

Ainsi, le joueur voyage littéralement dans le monde de *Guild Wars 2* : le motif du voyage à travers la nature et des expériences émotionnelles qui y sont liées se ressent également dans les écrits romantiques, notamment dans le personnage de René dans *René et Atala*²⁸ de Chateaubriand, qui trouve un certain réconfort dans le voyage, mais aussi à travers la poésie romantique. Le long poème *Childe Harold's Pilgrimage*²⁹ de Byron narre les voyages de Childe Harold, partiellement inspirés des expériences de Byron lui-même. Le personnage de Childe Harold se présente comme un personnage romantique, caractérisé par un besoin d'échapper au monde et à ses guerres humaines en voyageant et teinté d'une mélancolie désenchantée. Ce type de héros dit « Byronien » n'est pas sans rappeler le profil des joueurs de RPG et de *Guild Wars 2* ; dans les deux cas, il est question d'escapisme, d'oublier le monde réel et de trouver un réconfort à travers le mouvement perpétuel : le voyage se présente comme une solution, du moment que l'on ne s'arrête jamais. À cela s'ajoute un voyage interne, émotionnel, car le poème de Byron exprime le désir du héros de s'unir avec le décor « [...] *I become / Portion of that around me* »³⁰ (voir ci-dessous), sous-entendu

²⁷ « Les Brumes », Guild Wars 2 Wiki, consulté le 21 juillet 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Les_Brumes.

²⁸ François-René de Chateaubriand, *Atala-René* (Flammarion, Paris, 1964).

²⁹ Lord Byron, *Childe Harold's Pilgrimage*, (John Murray, Londres, 1821).

³⁰ Lord Byron, *op. cit.* 41.

avec le décor du paysage grâce au voyage, pour ne faire plus qu'un avec lui ; de fusionner avec, de la même façon que l'avatar du joueur fait partie intégrante de son environnement.

« I live not in myself, but I become
Portion of that around me; and to me,
High mountains are a feeling, but the hum
Of human cities torture: I can see
Nothing to loathe in nature, save to be
A link reluctant in a fleshly chain,
Class'd among creatures, when the soul can flee,
And with the sky, the peak, the heaving plain
Of ocean, or the stars, mingle, and not in vain. »³¹

Un monde ouvert est également synonyme de monde vivant : dans *Guild Wars 2*, en plus de côtoyer d'autres joueurs, les créatures et PNJ qui y habitent évoluent eux-aussi dans l'environnement, parfois en fonction des actions réalisées par les joueurs. Ces réalités simulées amènent les joueurs à adopter des comportements variés via leurs avatars pour évoluer dans les différents habitats proposés par le jeu, qui seront étudiés dans la partie qui suit. En effet, les joueurs vont passer la plus grande partie de leur temps à explorer ces vastes régions à la recherche de découverte et d'évasion. Les paysages de ce monde ouvert doivent recevoir un soin tout particulier pour donner l'envie d'explorer les cartes. Il faut donc avant tout conférer à ces mêmes cartes une raison d'exister et réussir à les faire apprécier des joueurs.

1.1.2. *Guild Wars 2* : le paysage à la fois typique et unique de la *fantasy*

La genèse du monde de *Guild Wars 2* n'a encore jamais été explicitée ni directement mentionnée par les développeurs du jeu. Comme il n'existe pas de créateur et qu'il n'a jamais été fait mention d'une divinité étant à l'origine du monde, on suppose que le monde de *Guild Wars 2* consiste en une superposition de plans (tel que susmentionné) probablement régie par la force qui se rapproche le plus de l'entité divine : la magie, qui sera étudiée dans un futur point. Cette magie et les forces invisibles et insaisissables dont l'univers semble imprégné autorisent une incroyable diversité de la nature (sa géologie, sa faune et sa flore) dans *Guild Wars 2*, une nature que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs que dans les contes de fées, les univers de *fantasy* et de science-fiction ou tout autre genre impliquant le surnaturel. Ces univers offrent une pléthore

³¹ *Ibid.*

d'environnements voués à susciter des émotions et ressentis bien particuliers, et à travers lesquels les joueurs évoluent. Depuis une dizaine d'années, les environnements dans les RPG permettant aux joueurs d'interagir dans un monde ouvert sont devenus un atout majeur de ce genre. Il est donc d'autant plus important de les rendre uniques et inoubliables. « *A game is chosen for its gameplay (its system of rules, the movements and actions it allows) and its type, but also, and very often, for the world in which it takes place (just like an entertaining movie). It is therefore the environment rather than the plot that arouses the desire of the prospective player.* »³² explique Paul Sztulman, confirmant le rôle non-négligeable de l'environnement d'un RPG. Depuis *The Witcher 3* notamment, qui s'est démarqué par ses paysages aux graphismes magnifiques et sa physique ultra réaliste, les développeurs portent un soin tout particulier aux paysages. Le but est de fournir la meilleure immersion possible, clé indispensable pour garantir une bonne expérience du jeu. Un développeur de *The Witcher 3* explique : « quand on est pris dans un jeu de rôle, on finit par oublier totalement la pièce où se déroule la partie. L'immersion signifie qu'on est un temps transporté ailleurs, c'est l'objectif qu'on s'est fixé dès le début avec *The Witcher 3*, de faire oublier aux joueurs qu'ils sont devant un écran. »³³ Une fois que le joueur est complètement immergé dans le jeu grâce à l'histoire et au monde ouvert, ce-dernier sera plus réceptif à la beauté sublime du paysage qui suscitera chez certains des émotions dignes de celles que l'on peut ressentir en contemplant par exemple les œuvres de Friedrich et ses paysages impressionnants et menaçants. La question qui se pose est la suivante : comment transporter les joueurs dans un tel univers, afin de leur permettre d'atteindre un aussi haut degré d'immersion ? Tout comme les peintres romantiques dont les sujets favoris étaient les paysages, les développeurs ont donc la tâche de rendre le monde du jeu séduisant, impressionnant, vivant et parfois menaçant.

1.1.2.1. La puissance des paysages de *fantasy*

La *fantasy* est le genre escapistes par excellence. Cet escapisme, que Tuan considère comme une indisposition à accepter la réalité et à rechercher le plaisir autre part que dans la réalité via une échappatoire propre à tout un chacun,³⁴ a souvent été dénigré car jugé infantile, et traduisant une incapacité à accepter la réalité de notre monde.³⁵ Dans l'esprit de la culture occidentale, les univers surnaturels sont généralement perçus comme l'apanage des enfants : après tout, c'est

³² Paul Sztulman, « Environmental Matters », *artpress2*, 8 février, 2013, 50.

³³ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 46.

³⁴ Yi-Fu Tuan, *Escapism* (JHU Press, 2000).

³⁵ *Ibid.*

majoritairement à eux qu'on lit des contes de fée. Il suffit de se rendre en librairie ou bibliothèque pour se rendre compte de l'incroyable diversité d'histoires fantastiques³⁶ proposée en littérature jeunesse ; à croire qu'en devenant adulte, ce genre de littérature perd de son intérêt. Pourtant nombreux furent les personnalités romantiques à chérir la littérature fantastique : dans sa *Biographia Literaria*, Coleridge explique l'importante influence des contes de fée et des histoires pour enfants sur sa propre personne.³⁷ Il fait l'apologie de la puissance imaginative de ces histoires dont le substrat est sans nul doute fantastique – rappelons que l'imagination était le pouvoir créateur ultime des romantiques et celui qui leur permettait d'atteindre ces célèbres états de stupéfaction et d'étonnement caractéristiques du sublime. Ainsi, ce constat permet de formuler l'hypothèse selon laquelle la *fantasy* et l'escapisme qu'elle implique vont de pair avec l'idéologie romantique qui cherche à s'échapper à travers la nostalgie d'un âge d'or perdu ou la transcendance par la sublimation des émotions.

Les joueurs sont là pour jouer : en entrant dans le jeu tel que Huizinga le définit, ils acceptent d'ores et déjà les règles d'un univers différent du nôtre. Ce degré d'acceptation confère aux joueurs une grande ouverture d'esprit : la conscience d'entrer dans un jeu les rend plus aptes à accepter les nouvelles règles de cet univers, particulièrement en ce qui concerne la *fantasy* qui est par essence le terrain d'évènements surnaturels. Par conséquent, les joueurs sont plus enclins à accepter ce qui dans notre réalité serait inacceptable ou impossible. Cette capacité d'acceptation va permettre aux joueurs de s'immerger dans le jeu assez facilement – pourvu que ce dernier ait capté leur attention.

Parmi les peintres romantiques, certains avaient pour habitude de mettre en scène des paysages. Ces paysages pittoresques mettaient en avant, comme leur appellation l'indique, le caractère familier et paisible des milieux ruraux comme ceux des Figures 3 et 4. Constable, notamment, appréciait dépeindre de tels environnements (ex. *La Charrette de foin*³⁸). Ils soulevaient également la beauté sauvage et puissante de la nature (ex. Friedrich, Aïvazovsky) ainsi que les milieux ruraux : notamment Constable, qui dépeignait souvent la campagne anglaise en excluant le plus possible les artifices de la Révolution Industrielle au profit d'une atmosphère campagnarde calme et apaisante ; Turner faisait exception, aimant quant à lui inclure les structures modernes dans ses œuvres, comme les usines à charbon ou les trains (ex. *Pluie, Vapeur et Vitesse*

³⁶ « fantastique » à comprendre comme l'adjectif de « *fantasy* ».

³⁷ Samuel Taylor Coleridge, *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of my Literary life and Opinions* (Classic Books Company, 1834).

³⁸ John Constable, *La Charrette de foin* (1821, huile sur toile, 130 × 185 cm, National Gallery, Londres).

- *Le Grand Chemin de fer de l'Ouest*, 1844).³⁹ Certains paysages revenaient régulièrement : les montagnes et les océans agités voire déchaînés évoquant un certain tourment particulier du peintre et du spectateur et impliquant une réflexion sur la position de l'Homme par rapport à ces paysages et donc à la nature. Les eaux plus calmes et les représentations de milieux ruraux relevaient plutôt de la quiétude et la contemplation sereine face à un paysage moins dangereux, mieux connu et suscitaient un désir de renouer avec une vie plus simple, authentique, où les bases de l'économie étaient l'agriculture et l'élevage, loin de la surpopulation et amenée par l'industrialisation.

Guild Wars 2 reprend ces paysages pittoresques en faisant de ces mêmes décors récurrents des éléments mémorables, c'est-à-dire en les rendant plus grandioses et menaçants. Pour cela, les développeurs ont recours à un gigantisme qui se constate de plus en plus à mesure que le contenu du jeu se développe et s'enrichit. Les MMORPG affectionnent l'inspiration de biomes réels pour les intégrer à leurs environnements et les détourner afin de les rendre unique : de ce fait, on retrouve généralement les mêmes types de biomes d'un RPG à un autre mais interprétés différemment. *Guild Wars 2* n'échappe pas à la règle. En incluant les nombreux épisodes et les extensions sortis depuis 2012, on compte de nombreux habitats de plus en plus exotiques. Je prends comme exemple les zones du jeu original : prairies et forêts tempérées et boréales (Figure 3), montagnes (Figure 4) et zones côtières (Figure 5).



Figure 3 : Les collines boisées des champs de Gendarran
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

³⁹ Joseph Mallord William Turner, *Pluie, Vapeur et Vitesse - Le Grand Chemin de fer de l'Ouest* (1844, huile sur toile, 91 × 121,8 cm, National Gallery, Londres).



Figure 4 : Les montagnes des Cimefroïdes
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

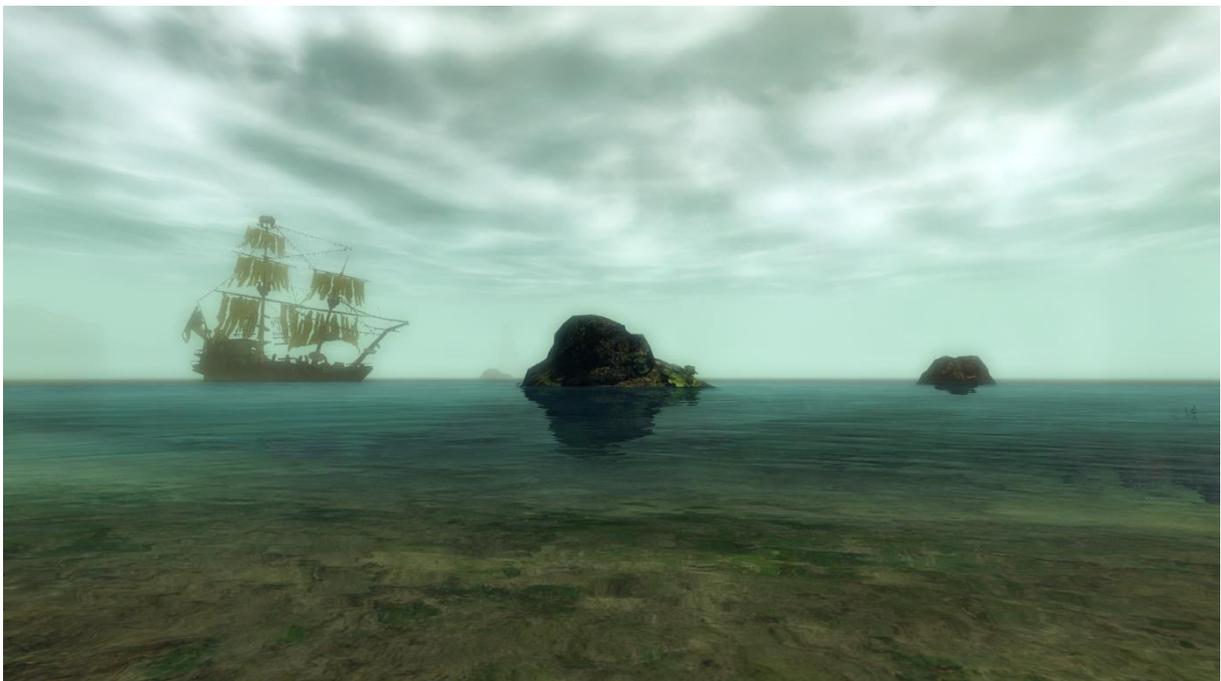


Figure 5 : La baie de Terzetto au détroit de la dévastation
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

On constate un intérêt des développeurs pour ce que les romantiques Coleridge et Wordsworth appelait « *the poetry of nature* », ⁴⁰ principe qui trouve son origine dans le caractère pittoresque des *Lyrical Ballads*. Coleridge exprime les propos suivants :

« our conversations turned frequently on the two cardinal points of poetry, the power of exciting the sympathy of the reader by a faithful adherence to the truth of nature, and the power of giving the interest if novelty by modifying colours of imagination. The sudden charm, which accidents of light and shade, which moon-light or sun-set diffused over a known and familiar landscape, appeared to represent the practicability of combining both. »⁴¹

Jusqu'ici, ces paysages se contentent pour la plupart de ce caractère pittoresque (d'un point de vue occidental) même si l'aura de la *fantasy* se devine du fait de la topographie improbable de certaines zones, ce qui rend ces paysages si poétiques et poignants malgré leur simplicité. Les développeurs ont même placé sur chaque carte des objectifs d'exploration appelés panoramas, ⁴² généralement à des endroits surélevés, afin d'indiquer les meilleurs points de vue sur l'environnement : la chaîne des Cimefroides, vaste territoire montagneux et enneigé tout au long de l'année, est le terrain idéal pour offrir aux joueurs plusieurs vues imprenables sur l'immense et glacial décor de la région. En le plaçant au sommet d'un pic ou d'une falaise, la vue qui en résulte n'est pas sans rappeler *Le Voyageur contemplant une mer de nuages* de Friedrich (Figure 6).⁴³ Ce tableau emblématique de la peinture romantique du XIX^e siècle représente un homme vu de dos se tenant au sommet d'un précipice rocheux. Au loin, d'autres falaises et montagnes sont noyées dans la brume et les nuages. À l'instar de ce jeune homme, l'avatar du joueur et par extension le joueur lui-même sont placés comme des observateurs : en position surélevée, le joueur a une vision très large du paysage et contemple une mer de nuage similaire à celle de Friedrich. Cette représentation de l'Homme contemplant le paysage à partir d'une position surélevée serait une métaphore de l'autoréflexion : le jeune homme ou le joueur à travers son avatar se retrouve le regard perdu dans cette étendue de nuages. De ce fait, il prend conscience de son insignifiance et, dans un élan d'introspection, finit par se contempler lui-même. De plus, l'immensité du paysage qui s'étend devant lui et la grandeur de la montagne, lointaine et majestueuse, sont également là pour rappeler la nature presque

⁴⁰ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, Ch. 14, 5.

⁴¹ *Ibid.*

⁴² Les panoramas, indiqués sur la carte du jeu par un symbole composé de deux triangles rouges (vides quand non visités, remplis une fois qu'ils l'ont été), sont des objectifs d'exploration situés à différents lieux clés d'une carte. Ils permettent aux joueurs de se trouver sur un point de vue privilégié depuis lequel la caméra du jeu le propulse dans l'environnement pour lui offrir une vision imprenable sur la région ou un élément particulier (ex. une cascade géante, une statue façonnée dans une falaise, etc.).

⁴³ Caspar David Friedrich. *Le Voyageur contemplant une mer de nuages* (1818. Huile sur toile, 94,4 × 74,8 cm. Kunsthalle de Hambourg, Hambourg. *WikiArt*. Dernière édition le 3 août 2020). <https://www.wikiart.org/fr/caspar-david-friedrich/le-voyageur-contemplant-une-mer-de-nuages-1818>.

insignifiante de la personne en train d’embrasser le paysage du regard. La résurgence de tels tableaux dans *Guild Wars 2* (Figure 7), la similitude entre ceux-ci et l’intérêt de placer les personnes en hauteur dans les peintures romantiques laissent à penser que *Guild Wars 2* a hérité de cette tendance à placer les avatars dans des lieux spectaculaires non seulement pour faire profiter d’une belle vue sur l’ensemble d’une région, mais peut-être aussi pour que les joueurs se perdent dans leur propre contemplation et se voient transporter en dehors de la réalité.



Figure 6 : *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*
Caspar David Friedrich, *Der Wanderer über dem Nebelmeer*. 1818. Huile sur toile, 94,4 × 74,8 cm.
Kunsthalle de Hambourg, Hambourg.



Figure 7 : Un avatar au sommet d’une montagne des Cimefroides
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012.
Screenshot.

Le paysage du jeu original se corse lorsque le joueur arrive dans la région d’Orr (Figure 8), autrefois habitée puis inondée sous la mer des siècles durant jusqu’à l’éveil du dragon Zhaïtan qui, une fois sorti de la mer où il sommeillait, a fait drastiquement chuter le niveau de celle-ci, révélant alors un paysage incroyable où algues et coraux morts et desséchés ont pu se développer autour des anciennes structures humaines pendant toute la durée du sommeil du dragon. Jusque-là, Orr était la région la plus impressionnante et dépaysante du jeu. Mais en 2015, les quatre nouvelles cartes de l’extension *Heart of Thorns* se révèlent encore plus impressionnantes. Non seulement les graphismes ont évolué et sont de bien meilleure qualité que ceux de 2012, mais les développeurs

se sont acharnés à créer une gigantesque jungle qui doit être explorée à plusieurs niveaux de verticalité (la canopée, à travers les troncs, au niveau du sol, et sous le sol) – un véritable cauchemar en termes de navigation car il est malheureusement plus facile de se perdre que de se repérer dans les profondeurs verdoyantes, la carte la plus risquée de l’extension de par sa complexité et le nombre de créatures hostiles qui s’y trouvent. Elle n’en demeure pas moins l’une des zones les plus impressionnantes : il est prodigieusement dépaysant de voyager dans une jungle dont les arbres ont des proportions jamais égalées sur Terre. La grande jungle de cette extension, connue sous le nom de cœur de Maguuma, est à la fois immense et labyrinthique, majestueuse et hostile comme il est possible de le voir sur la Figure 9. Face à un tel environnement, il arrive souvent que le joueur prenne conscience de sa beauté dangereuse et se retrouve plongé dans cet état interne proche de ce que l’on appelle le sublime, un sublime tel que l’a décrit Burke, un mélange d’émotions dû à la beauté et la force menaçante⁴⁴ dégagées par la jungle et ses structures végétales gargantuesques. À titre de rappel, la notion de sublime développée par Burke découle de celle évoqué dans le *Traité du Sublime* de Longin :

« When we survey the whole circle of life, and see it abounding everywhere in what is elegant, grand, and beautiful, we learn at once what is the true end of man’s being. And this is why nature prompts us to admire, not the clearness and usefulness of a little stream, but the Nile, the Danube, the Rhine, and far beyond all the Ocean; not to turn our wandering eyes from the heavenly fires, though often darkened, to the little flame kindled by human hands, however pure and steady its light; not to think that tiny lamp more wondrous than the caverns of Aetna, from whose raging depths are hurled up stones and whole masses of rock, and torrents sometimes come pouring from earth’s centre of pure and living fire.

To sum the whole: whatever is useful or needful lies easily within man’s reach; but he keeps his homage for what is astounding. »⁴⁵

Longin décrit le sublime comme l’état émotionnel que produit la nature sous l’expression visuelle de ses diverses formes, partant d’un simple cours d’eau aux fournaises de l’Etna, en passant par le Danube ; Burke rejoint cette idée, en soulignant nettement plus l’aspect obscur et menaçant du sublime plutôt que l’expression de joie et d’orgueil que mentionne Longin à plusieurs reprises dans son traité : « *Whatever is fitted in any sort to excite the ideas of pain, and danger, that is to say, whatever is in any sort terrible, or is conversant about terrible objects, or operates in a manner analogous to terror, is a source of the sublime; that is, it is productive of the strongest emotion which the mind is capable of feeling.* »⁴⁶ Kant va, comme Burke, distinguer le beau du sublime,

⁴⁴ Edmund Burke, *A Philosophical Enquiry into the Origin Of Our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1757 ; Deuxième édition), Sect. VII. Consulté le 5 septembre 2020.

<http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/burkesublime.html>.

⁴⁵ Longin, *On The Sublime*, traduit du grec à l’anglais par H.L. Lavell, Ebook#17957 (mars 2006) : 68-69.

<http://www.gutenberg.org/files/17957/17957-h/17957-h.htm>.

⁴⁶ Longin, *op. cit.*

conférant à ce-dernier un caractère infini « *The sublime in nature can be regarded as entirely formless or unshapely and yet as the object of a pure liking, manifesting a subjective purposiveness in the given presentation* »⁴⁷ en incluant de manière plus évidente que Burke la manifestation d'une effervescence joyeuse, dénotée par Longin, dans *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime*.⁴⁸

Dans *Guild Wars 2*, cet état sublime se traduira par une réflexion fugace sur la réalisation des forces colossales de la jungle, pouvant écraser à tout instant l'avatar, dans l'esprit du joueur ; ou par une pause dans le décor où le joueur cesse de bouger pour mieux embrasser l'environnement du regard. Voilà comment les développeurs de *Guild Wars 2* réussissent à porter les joueurs jusqu'à cet état de conscience contemplatif dont les romantiques étaient si friands et qui franchit le cadre du monde réel.



Figure 8 : Les portes d'Arah dans la région désolée d'Orr
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. PC. Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.

⁴⁷ Immanuel Kant, *Critique of Judgment* (Hackett Publishing, 1987) : 142.

⁴⁸ Immanuel Kant, *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime* (University of California Press, 2003).



Figure 9 : Entrée dans la carte des profondeurs verdoyantes
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. PC. Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.

Ce qui rend les paysages de *Guild Wars 2* si mémorables, c'est leur défiance perpétuelle des lois de la nature. En plus d'être un moyen pour les développeurs d'aller au-delà du connu et d'imaginer les lieux les plus terrifiants, gigantesques ou farfelus, ces paysages sont des tableaux vivants et grandeur nature aux formes tortueuses – des paysages surnaturels jamais observés sur Terre et vecteurs de sublime.

1.1.2.2. Danger et majesté : des paysages dignes des peintures de Caspar David Friedrich

Il est à noter que les paysages de *Guild Wars 2* et ceux de Friedrich partagent de nombreux points communs. On y retrouve notamment et régulièrement les motifs des pics acérés et du paysage fracturé. Ceci est observable lorsque l'on compare les *Falaises de craie sur l'île de Rügen* (Figure 10) et une capture d'écran d'une région de la carte de la vallée de Grothmar (Figure 11). Le tableau de Friedrich renvoie de manière générale et par la symbolique du paysage et des couleurs aux trois vertus théologiques et donc à l'espoir. Il en va de même avec le paysage de Grothmar : à savoir que les immenses cristaux qui fendent le lac et son pourtour sont le résultat de la purification de la corruption du dragon ancestral Kralkatorrik par sa descendante, la dragonne Aurène ; autrement, la zone aurait été particulièrement hostile, et les cristaux demeurés violets et électriques

causeraient de graves dégâts à l'environnement et à l'avatar joueur. Cette purification rejoint le symbole d'espoir attribué à l'œuvre de Friedrich.

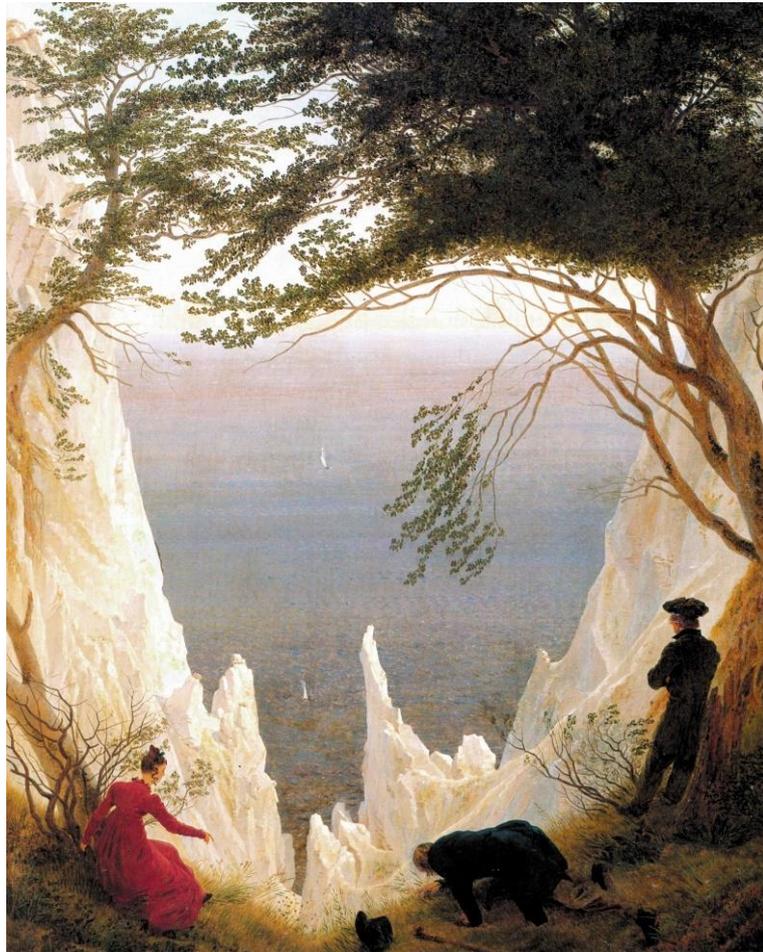


Figure 10 : *Falaises de craie sur l'île de Rügen*
Caspar David Friedrich, *Kreidefelsen auf Rügen* (1818. Huile sur toile, 90,5 × 71 cm. Musée Oskar Reinhart « Am Stadtgarten », Winterthour).



Figure 11 : Falaises cristallines purifiées par la dragonne Aurène
 ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

Bien d'autres zones de *Guild Wars 2* partagent ce motif du paysage fracturé de Friedrich. Un autre de ses tableaux bien connu, *La Mer de glace* (Figure 12) représente une formation de pics de glaces qui, immobiles, transpercent la mer — il est possible de voir, sur la droite du tableau, un navire pris au piège dans les crocs givrés de la glace : un paysage d'inspiration nordique retravaillé par l'imagination de Friedrich afin de renforcer l'impression de menace sous-jacente à cette mer de glace et qui corrobore avec la déclaration d'Hinrichs, d'après qui « *Towards the end of the 18th century, the image of the North is related to the Philosophical theories of the Sublime by Edmund Burke, Immanuel Kant and Friedrich Schiller.* »⁴⁹ *Guild Wars 2* a repris ce motif en exploitant de nombreux biomes autres que la mer. Plusieurs cartes de type désertiques enregistrent la présence de longues traînées de cristaux violacés témoins du passage du dragon Kralkatorrik et de sa corruption. Il en résulte un paysage fracturé, tout comme *La Mer de glace*. Le sculpteur romantique David D'Angers aurait d'ailleurs employé l'expression « tragédie du paysage »⁵⁰ pour évoquer la beauté mortelle de *La Mer de Glace* de Friedrich : cette tragédie se ressent également dans les structures cristallines de *Guild Wars 2* liées aux dragons Kralkatorrik ou Jormag (Figure 13) et à leurs influences néfastes sur un monde en proie à la destruction de leurs cycles millénaires.

⁴⁹ Nina Hinrichs, « Das Eismeer—Caspar David Friedrich and the North », *Nordlit* (2008) : 137.

⁵⁰ Pierre Wat, « La tragédie du paysage. Mort et résurgences de la peinture d'histoire », *Romantisme 3* (2015) : 15.



Figure 12 : *La Mer de glace*
Caspar David Friedrich, *Das Eismeer* (1824. Huile sur toile, 96,7 × 126,9 cm. Kunsthalle de Hambourg, Hambourg).



Figure 13 : Une formation de cristaux de glaces dans la montagne
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

Les développeurs en charge du *design* des environnements procèdent de la même façon que les peintres romantiques du XXI^e siècle. Une bonne connaissance des environnements couplée à vision d'artiste est d'ailleurs nécessaire à la réalisation de tels tableaux sauvages. Sztulman déclare :

« A video game is made up of a certain number of levels to be crossed, of “corridors” to be taken and extensive zones to travel through. Whether the game map is on the scale of cities (*Assassin’s Creed*), territories (*Red Dead Redemption*) or even solar systems (*Mass Effect*), the space remains delimited. Within this microcosm the player and his avatar go from one environment to another, each of them being conceived as a specific site. The importance of the sequence and the discovery of remarkable sites along the way inscribes the medium of video games within a long history of the art of landscape, which is a foundation of modern art and is applied in both paintings and gardens. »⁵¹

Par ce constat, il relie la création d'environnements dans le jeu vidéo à l'art du jardinage. Au XVIII^e siècle, les jardins dits « sauvages » ou « à l'anglaise » se popularisent : le but est d'utiliser toutes sortes de dispositifs et d'artifices pour donner à ces jardins un aspect naturel. On peut citer le paysagiste et jardinier Capability Brown, de son vrai nom Lancelot Brown, connu pour ses prouesses paysagistes au XVIII^e siècle, transformant de nombreuses terres en de magnifiques jardins et parcs que l'on aurait pu croire créés par la nature elle-même tant ils donnaient cette impression sauvage et naturelle, à croire que l'Homme n'aurait jamais contribué à la création de tels espaces. Nombre de ses jardins perdurent encore aujourd'hui au château de Highclere, Harewood House ou encore au château de Warwick.

⁵¹ Paul Sztulman, *op.cit.*, 50.

Ces jardins à l'anglaise inspirèrent bon nombre de tableaux avant que le phénomène inverse ne se produise. Chaque plante ne peut être placée au hasard, même pour recréer un aspect sauvage : leur taille, leur forme et leur couleur sont sélectionnées minutieusement. Il y a aussi un grand travail sur la profondeur et la perspective, de sorte que certains points clés du jardin attirent le regard, et c'est ainsi que Brown procédait afin de créer des jardins artificiels à l'allure pourtant sauvage. Cette approche du paysage est donc largement utilisée par les peintres et les jardiniers, mais aussi les développeurs de jeux vidéo responsables de la conception de l'environnement. La création d'un univers fantastique⁵² où tout est possible est le résultat d'un travail méticuleux sur le décor et l'environnement. Dans *Guild Wars 2* comme dans tout autre monde ouvert qui n'a pas été généré de manière aléatoire,⁵³ chaque élément du paysage a été placé de manière à rendre le jeu le plus détaillé possible. Tout est pensé et ordonné pour que le joueur évolue dans un monde vivant qui propose une gamme de paysages et d'atmosphères improbables. Ce soin apporté au décor démontre une volonté de la part des développeurs de rendre l'environnement de *Guild Wars 2* le plus enchanteur et dépaysant possible afin qu'il constitue une source d'émotions puissantes qui vont transporter le joueur jusqu'à une expérience du sublime par sa réalisation du paysage et sa contemplation. Tout comme les peintures romantiques de paysages rappellent à l'Homme sa fragilité et font appel à un sentiment d'humilité, les paysages de *Guild Wars 2* rappellent au joueur que son avatar est vulnérable et appellent donc à la plus grande prudence, car l'environnement dans lequel il évolue est avant tout un environnement sauvage et hostile.

1.1.2.3. Parenthèse musicale : le double rôle de la musique

Si le but d'un RPG est de permettre avant tout une bonne immersion aux joueurs, il s'est avéré lors de la sortie des tous premiers jeux vidéo RPG que l'absence de musique pouvait dans certains cas avoir un impact négatif sur cette immersion. Il n'y a en effet rien d'incroyable à écouter le son des pas de son personnage et entendre les seuls effets sonores provenant de l'environnement ou du combat dans un RPG, si bien que la musique est quasiment devenue une norme : chaque RPG et MMORPG possède donc sa propre bande-son.⁵⁴

⁵² Comprendre « de *fantasy*. »

⁵³ Dans certains jeux, notamment de survie où les joueurs se retrouvent projetés dans un environnement et doivent rester le plus longtemps en vie, la carte est générée aléatoirement. C'est le cas de *Minecraft* (2011).

⁵⁴ L'acronyme est BO, pour « Bande son originale, » souvent abrégé « bande-son » ; le terme le plus populaire et utilisé sur Internet est l'acronyme anglais OST (*Original Soundtrack*).

La bande-son de *Guild Wars 2* a été composé par Jeremy Soule, célèbre compositeur qui s'est notamment démarqué pour ses bandes-son de la saga *The Elder Scrolls*. À la sortie du jeu original, les musiques de *Guild Wars 2* font partie intégrante de l'atmosphère du jeu et des paysages que traversent les joueurs. Chaque région possède ses propres pistes et les joueurs n'entendront pas les mêmes sons s'ils se trouvent dans les Cimefroides enneigées ou les savanes boisées de l'est. La musique s'adapte aussi bien au paysage qu'à l'action et quand un joueur entre en mode de combat,⁵⁵ le rythme s'accélère et la mélodie se fait plus énergique. Le reste du temps, il s'agit de musiques jouées par un orchestre qui s'inscrivent dans le paysage de jeu. Elles sont pour la plupart des musiques d'ambiance.

Vers la fin de la Saison 1 du monde vivant et à partir de la Saison 2, la direction artistique change aussi bien pour les paysages que pour la musique. Alors que les développeurs s'appliquent à créer des paysages de plus en plus originaux pour la Saison 2 et sont en pleine préparation pour la première extension *Heart of Thorns*, c'est le compositeur Maclaine Diemer qui reprend le flambeau musical avec Lena Raine.⁵⁶ Tous deux vont composer pour la bande son du jeu et le changement de la musique ne passe pas inaperçu. Dans une interview, Maclaine Diemer explique alors qu'il souhaite apporter « quelque chose d'unique »⁵⁷ à la bande-son de *Guild Wars 2*. Son travail se fait principalement reconnaître dès que *Heart of Thorns* sort en 2015. Si quelques musiques couvrent les quatre nouvelles cartes du jeu, chacune d'elle possède un timbre unique. Le but est de faire honneur aux prodigieux environnements pour en étoffer l'atmosphère. La musique devient un prolongement du paysage et non plus un ajout sonore atmosphérique dispensable. Elle vient souligner les moments les plus épiques du jeu. Les joueurs pris dans le feu de l'action en bataillant contre les mordrems⁵⁸ à Tarir ou contre le dragon ancestral Mordremoth lui-même au repli du dragon (une carte dans la jungle) ressentiront une effervescence due à l'excitation générale, un sentiment de sublime plutôt positif tel que le décrivait Coleridge dans sa *Biographia Literaria*.⁵⁹

La musique va indéniablement changer le paysage du jeu et plonger les joueurs dans un état de contemplation renforçant l'immersion et facilitant leur recherche, consciente ou non, du sublime : elle va sublimer le paysage et l'action tout entier.

⁵⁵ Un joueur est en mode (de) combat dès lors qu'il a attaqué une créature ou que celle-ci l'a attaqué. Il peut quitter ce mode en tuant la créature, par la fuite, ou en mourant.

⁵⁶ Aussi connue sous le nom de Lena Chappelle.

⁵⁷ « *something unique* », dans « Guild Wars 2 - The Living Soundtrack » YouTube, 4:52, postée par « Guild Wars 2 », 30 juin 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=Ex9McZRWi40>.

⁵⁸ Les mordrems sont un type de créature hostile et les serveurs du dragon Mordremoth.

⁵⁹ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*

1.1.3. Les créatures du monde de *Guild Wars 2*

Les créatures qui peuplent le monde de *Guild Wars 2* ont plusieurs fonctions : elles sont une source d'expérience pour le joueur et *drop*⁶⁰ un certain nombre d'items vendables moyennant une somme d'argent du jeu ou utilisables par les joueurs pour l'artisanat.⁶¹ Mais leur présence va également participer à rendre l'environnement déjà impressionnant toujours plus vivant et hostile, en y apportant une touche supplémentaire de *fantasy*.

La diversité que l'on retrouve parmi les créatures de *Guild Wars 2* s'explique par l'influence de nombreux folklores, d'œuvres pionnières de la *fantasy* et plus généralement d'un mélange des genres auquel je reviendrai dans un point futur. La mixture qui en résulte est un concentré de choix faits durant le développement et est ce qui confère au jeu une autre partie de son originalité, en plus de celle des environnements, comme c'est le cas pour toute œuvre de *fantasy*. Le fonctionnement complexe de l'univers (qui, il est nécessaire de le rappeler, n'est qu'un univers dans un multivers) ainsi que son incroyable diversité en termes de nature et de culture, permet aux développeurs de créer des créatures en tous genres sans craindre de s'éloigner du « tout » que forme le monde de *Guild Wars 2* puisque c'est justement celui-ci qui autorise une telle diversité.

Pour incorporer, réinterpréter et inventer la faune et la flore du jeu, les développeurs ont fait appel à la plus puissante faculté de création dont un être humain soit capable : l'imagination, la clé d'un univers de *fantasy* riche et complexe. Une imagination singulièrement affectionnée des romantiques anglais, rapporte Bowra, qui explique que « *If we wish to distinguish a single characteristic which differentiates the English Romantics [...], it is to be found in the importance which they attached to the imagination and in the special view which they held of it.* »⁶² Coleridge et sa *Biographia Literaria*, dans laquelle il expose ses points de vue sur la littérature et la poésie, est sans conteste le poète romantique le plus connu pour sa théorie sur l'imagination et a propulsé l'importance de cette dernière sur le devant de la scène malgré les critiques reçues à l'époque.⁶³ Dans cette théorie de l'imagination et de son fonctionnement comme pouvoir de création présentée au Chapitre 13 de la *Biographia Literaria*, il distingue deux catégories : la première est

⁶⁰ Du verbe anglais « to drop » qui signifie « lâcher ». Le *drop* est l'ensemble des items qu'une créature ou tout autres être vivant du jeu laisse derrière lui quand il meurt. C'est une récompense.

⁶¹ L'artisanat (en anglais '*crafting*') est un système que l'on retrouve dans presque tous les RPGs qui permet aux joueurs de fabriquer eux-mêmes leurs propres équipements (armures, armes, consommables, accessoires bonus...).

⁶² Cecil Maurice Bowra, *The romantic imagination* (Harvard University Press, 2013), 1.

⁶³ Certains littéraires considéraient sa théorie sur l'imagination trop vague et incomplète, n'apportant rien de plus à ce qui avait déjà été dit à ce sujet.

l'imagination, dans laquelle il définit deux types d'imagination, primaire et secondaire, comme suit :

« The Imagination then I consider either as primary, or secondary. The primary Imagination I hold to be the living power and prime agent of all human perception, and as a repetition in the finite mind of the eternal act of creation in the infinite I AM. The secondary Imagination I consider as an echo of the former, co-existing with the conscious will, yet still as identical with the primary in the kind of its agency, and differing only in degree, and in the mode of its operation. It dissolves, diffuses, dissipates, in order to recreate: or where this process is rendered impossible, yet still at all events it struggles to idealize and to unify. It is essentially vital, even as all objects (as objects) are essentially fixed and dead. »⁶⁴

Ce processus place l'imagination au rang de pouvoir humain d'ordre divin, faisant des poètes les représentants de la divine force créatrice au sein du monde. Métaphoriquement et dans une moindre mesure par leur position en tant que créateurs d'univers, les développeurs tiennent le rôle de « divinités » vis-à-vis du monde de *Guild Wars 2* ou sont au moins à considérer comme les égaux des poètes romantiques.

Coleridge poursuit sa théorie en présentant la deuxième catégorie de l'imagination, ce qu'il appelle *fancy* :

« FANCY, on the contrary, has no other counters to play with, but fixities and definites. The fancy is indeed no other than a mode of memory emancipated from the order of time and space; while it is blended with, and modified by that empirical phaenomenon of the will, which we express by the word Choice. But equally with the ordinary memory the Fancy must receive all its materials ready made from the law of association. »⁶⁵

Pour résumer, la *fancy* est présentée comme un outil plus qu'une faculté de création qui intervient dans le processus de l'imagination : alors que cette dernière va modifier en dissolvant pour recréer,⁶⁶ la *fancy* a une fonction associative et permet de rassembler les éléments pour créer une image. Selon la théorie de Coleridge, elle est de ce fait le ciment liant de l'imagination.

La compréhension de ce concept est importante pour saisir le mode de travail des développeurs en ce qui concerne les créatures du jeu et pourquoi la théorie romantique de l'imagination par Coleridge a marqué les esprits. En se penchant sur les créatures innombrables de *Guild Wars 2*, il est possible de les répartir dans quatre catégories distinctes, qui permettent de démontrer les différents processus imaginatifs par lesquels les développeurs sont passés, qui

⁶⁴ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, 215.

⁶⁵ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, 305.

⁶⁶ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*

démontrent la diversité des techniques employées et l'infinité de ce qu'il est possible de créer dans le jeu et tout autre univers de *fantasy* aussi riche et complexe que celui-ci.

Premièrement, on y retrouve des animaux connus de tous : des animaux domestiques (ex. chats, chiens, poules) et des animaux sauvages plus ou moins exotiques selon la région où le joueur se trouve (ex. sangliers, aigles, loups, hyènes, panthères, etc.). Par souci de réalisme, ces animaux correspondent aux biomes dans lesquels ils vivent sur Terre.

Viennent ensuite des créatures qui n'existent que dans le jeu : elles font partie d'une catégorie d'animaux apparentés à d'autres êtres vivants sur Terre mais qui sont endémiques à *Guild Wars 2*. Elles s'inspirent d'une créature du monde réel et sont ensuite retravaillées pour n'exister que dans la réalité virtuelle de *Guild Wars 2*. On devine souvent l'animal qui a inspiré une telle créature car il lui ressemble dans sa physiologie comme dans le nom. C'est ainsi qu'est né le requin des sables (Figure 14) : semblable à un requin dans la forme, cet animal évolue non pas en milieu aquatique mais bien dans les dunes du désert de cristal. Comme les grands requins blancs, il jaillit du sol pour attaquer les joueurs ou d'autres créatures hostiles. Cette réinterprétation du requin souligne le trait modifiable de l'imagination décrite par Coleridge⁶⁷ : le requin a servi de modèle, puis son image a été dissoute et retravaillée pour créer quelque chose de nouveau. Les créatures de ce genre sont très nombreuses dans *Guild Wars 2*. À l'instar du requin des sables, il existe l'anguille des sables. Il existe d'autres animaux du même acabit tel que les dolyaks, grands ruminants paisibles à quatre cornes inspirés du yak et du bœuf.



⁶⁷ *Ibid.*

Figure 14 : Un requin des sables
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

Par la suite, il y a les créatures hybrides qui elles aussi n'existent nulle part ailleurs que dans *Guild Wars 2* et font partie de sa *fantasy*. Leur morphologie rassemble des caractéristiques identifiables (ex. fourrure, nageoires, épines, queue, etc.), mais il est impossible de les identifier directement à une créature de la Terre : c'est-à-dire que ces créatures-là sont formées à partir de tant d'éléments différents qu'elles n'appartiennent à aucune famille et entrent directement en conflit avec la biologie de notre monde. Ce n'est pas un problème puisque de toute façon elles n'appartiennent qu'à celui de *Guild Wars 2*. La richesse complexe de l'univers du jeu et son substrat fantastique n'exige pas de justification pour la présence de telles créatures, du moment qu'elles s'accordent avec le biotope dans lequel il est possible de les rencontrer. Je prends l'exemple du fumécaille (Figure 15) : il est possible de distinguer au minimum cinq éléments : d'abord la crinière et la queue qui semblent être faits de poils blancs et peuvent éventuellement rappeler les crins d'un lion. Cependant, on note aussi l'apparence quadrupède mi-reptilienne, (son corps est recouvert d'écailles) mi-insectoïde (les plaques sur son échine évoquent l'armature de certains scarabées). Il est également pourvu de quatre excroissances sur la tête, en plus d'une mâchoire primitive qui n'est pas sans rappeler les poissons préhistoriques du dévonien. Bien qu'apparenté au genre saurien⁶⁸ (un sous-ordre des reptiles), il n'est pas possible de le relier à une unique créature vivante du monde connu.

Le résultat fait nettement écho à la théorie de l'imagination de Coleridge : il y a une association de l'imagination créatrice et de la *fancy* dans ce rassemblement d'éléments distincts qui n'ont en temps normal rien à faire avec les uns et les autres (aucun insecte n'a d'écailles). De plus, cette esthétique mélangeante qui crée des animaux étranges évoque un monde de *fantasy* presque préhistorique, qui évoque le même intérêt pour la préhistoire et ses animaux tout aussi fascinants que potentiellement dangereux. Ce constat fait ressortir les notions de terreur et de sublime, car un tel univers suggère la perspective d'un monde sans homme et rappelle sa place presque insignifiante à l'échelle du temps, principe révélé par Charles Darwin qui, dans ses nombreux travaux scientifiques, fait allusion à la fugacité de l'Humanité à l'échelle des temps géologiques. H.P. Lovecraft partageait lui-même ce principe et le faisait ressortir dans ses écrits (ex. *L'Appel de Cthulhu*, *Les Montagnes Hallucinées*), jouant sur la presque insignifiance de l'être humain pour rendre des atmosphères lugubres, angoissantes, oppressantes et sublimes.

⁶⁸ D'après le Wiki de *Guild Wars 2* : « Jeune fumécaille », *Guild Wars 2 Wiki*, consulté le 3 septembre 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Jeune_fum%C3%A9caille.



Figure 15 : Un fumécaille
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. PC. Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.

Pour finir, on trouve dans *Guild Wars 2* un dernier type de créatures commun voire incontournable à de nombreuses œuvres de *fantasy* et qu'il est possible de retrouver dans presque tous les MMORPG *fantasy* connus à ce jour : les créatures mythiques et inspirées de légendes, reprises maintes fois par les contes de fées et la littérature *fantasy*. Parmi elles, la figure la plus connue est sans l'ombre d'un doute le dragon, représenté sous de multiples formes selon les cultures (ex. serpents géants, lézards quadrupèdes dans les cultures asiatiques, parfois ailés, vouivres...⁶⁹). Le dragon, figure populaire de la *fantasy* (voir Smaug dans *Le Hobbit*⁷⁰ ou les dragons de Daenerys dans la saga *A Song of Ice and Fire*,⁷¹ symbole de tyrannie et de toute-puissance, fait partie des êtres suprêmes de la *fantasy*. Sa majesté en fait une créature très prisée des RPG qui n'ont pas hésité à s'approprier la créature pour la réinterpréter et la rendre unique à leurs univers. *Guild Wars 2* ne fait pas exception au phénomène de mode du dragon dans les mondes de *fantasy* : ce sont eux qui régissent l'univers du jeu avec leur cycles de sommeil, éveil, absorption de la magie puis destruction presque intégrale du monde qui doit se reconstruire par la suite pour subir un nouvel éveil dans 1000 ans. Ainsi, les développeurs ont choisi de grossir les traits des dragons ancestraux, faisant d'eux des monstres gigantesques⁷² avec chacun des traits

⁶⁹ Les vouivres sont des dragons ailés qui n'ont qu'une paire de patte et d'aile.

⁷⁰ John Ronald Reuel Tolkien, *The Hobbit* (1937 ; Houghton Mifflin Harcourt, 2012).

⁷¹ George Raymond Richard Martin, *A Song of Ice and Fire* (Série littéraire, HarperCollins, 1996-présent).

⁷² Les dragons ancestraux sont d'ailleurs les entités les plus grandes du jeu.

conformes à leurs habilités et au milieu duquel ils sont originaires : Kralkatorrik (Figure 16) est un immense dragon de cristal et d'électricité, tandis que Primordius, le dragon du feu, est fait de magma, Mordremoth, le dragon de l'esprit, des plantes et de la vie est un gigantesque serpent semblable à une liane géante, etc.). Bien sûr, d'autres créatures issues des légendes sont à découvrir dans le jeu, notamment les griffons et les harpies.



Figure 16 : Aurène volant aux côtés de Kralkatorrik, le dragon de cristal
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

En conclusion, ces créatures sont le reflet et le résultat du travail de l'imagination et de son pouvoir créateur infini qui selon les romantiques anglais justifiait le caractère divin de l'imagination. De la même façon que l'imagination était le pouvoir ultime des poètes romantiques anglais, elle l'est également pour les développeurs. Force est de constater qu'elle est le meilleur outil de la *fantasy* et que la théorie présentée par Coleridge à son sujet permet, à défaut d'être la plus claire qui soit, de mettre en évidence les processus par lesquels tout créateur, qu'il soit poète ou développeur, passe pour créer un œuvre. Steimberg explique en citant P.B. Shelley que « Si Wordsworth soutient encore que l'imagination doit, jusqu'à un certain point, se montrer conforme au monde extérieur, Shelley soutiendra un point de vue différent. D'après lui, le poète utilise le monde extérieur à l'œuvre pour créer des êtres indépendants, mais ces derniers ont un degré plus grand de « réalité. » »⁷³ Il faut alors noter que les développeurs, eux, ne vont pas chercher à faire

⁷³ Alejo G. Steimberg, « L'imagination délivrée : Coleridge et l'idée de l'œuvre littéraire comme 'surnature'. » Séminaire d'Histoire et Idées : *La Révolution romantique* (Universidad de Extremadura, 2004), 12.

la distinction et suivre les deux idéologies : garder un semblant de réalisme en incorporant des animaux banals dans des territoires familiers et créer des créatures de toutes pièces sans hésiter à les rendre monstrueuses, gigantesques et improbables : le désir des développeurs est avant tout de créer un monde aussi riche et complexe que possible pour offrir aux joueurs le voyage escapistes idéal, peu importe que son contenu soit réaliste ou non vis-à-vis de la réalité puisqu'il ne répond qu'à la logique de l'univers de *fantasy* moderne de *Guild Wars 2*.

1.1.4. L'importance de la magie

Même si l'on trouve quelques grandes cités en Tyrie, le monde de *Guild Wars 2* est incontestablement sauvage : les paysages décrits précédemment attestent de la place omniprésente de la nature dans l'espace et le temps. De la même façon que les joueurs nouent avec certains paysages du jeu et donc par extension la nature – celle du jeu, mais aussi et par association la nature du monde réel – nombreux furent les romantiques, notamment anglais et allemands (et quelques-uns de leurs homologues français comme Chateaubriand, mais dans une moindre mesure) éprouvaient une connexion avec elle. Ce lien avec la nature, qui pouvait être très fort et se ressentait notamment dans les tableaux de Friedrich ou les poèmes des romantiques anglais Wordsworth et Coleridge (ex. *Lyrical Ballads*)⁷⁴ Byron (ex. *Childe Harold's Pilgrimage*)⁷⁵ et Shelley (ex. *Mont Blanc*),⁷⁶ vient du fait que la nature est ce qui s'éloigne le plus de l'humanité et du rationnel, comme l'indique la première définition qu'en donne CNRTL, soit l' « Ensemble de la réalité matérielle considérée comme indépendante de l'activité et de l'histoire humaines. »⁷⁷ Durant l'âge d'or du romantisme, le retour à une nature et un paysage dénués de toute transformation et activités urbaines était la source d'une mélancolie singulière qui poussait les romantiques à se rapprocher de la nature, voyant en elle une figure maternelle et empathique (encore aujourd'hui, de nombreuses personnes aiment à se promener dans la nature pour s'évader quelques instants et profiter du calme d'une plage, d'une forêt, d'une montagne...). Ainsi, il s'avère que la nature tant aimée des âmes romantiques tient un rôle incontournable dans les œuvres de *fantasy* comme *Guild Wars 2*. Le

⁷⁴ On parle bien ici de la nature et pas de l'état de nature, thématique également présente dans le recueil de Wordsworth et Coleridge. William Wordsworth et Samuel Taylor Coleridge. *Lyrical Ballads and Other Poems*. Wordsworth Editions, 2003.

⁷⁵ Lord Byron, *op. cit.*

⁷⁶ Percy Bysshe Shelley, « Mont Blanc » dans *Shelley's Poetry and Prose* (Norton Critical Edition [2nd], 2002), 96-101.

⁷⁷ « nature », Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 22 juillet 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/nature>.

monde dans lequel nous vivons est un monde de plus en plus urbanisé et la rareté des paysages encore intouchés par l'activité humaine, ainsi que leur accessibilité pénible, dévoile un besoin de s'immerger dans un monde sauvage. Le monde virtuel de *Guild Wars 2* est une proposition alléchante qui offre aux joueurs la possibilité de plonger dans un univers aux vastes contrées sauvages. L'environnement à travers lequel les joueurs évoluent n'est donc pas qu'un atout visuel mais aussi le reflet de valeurs personnelles.

La magie est intrinsèque aux univers de *fantasy* où se déploient toujours des forces surnaturelles : elle a donc une place essentielle. Souvent considérée comme la force créatrice à l'origine de ces mondes particuliers, c'est elle qui, en principe, en définit les lois et régit l'univers. Elle est souvent présentée comme une force mystérieuse, imprévisible et presque incompréhensible capable de créer la vie aussi bien que de la détruire. C'est tout à fait le cas de *Guild Wars 2* où nature et magie se confondent en une seule et même entité. Dans le jeu, la nature et les êtres qui la peuplent sont tous, à plus ou moins forte dose, imbibés de magie. Elle est en toile de fond du jeu, fait partie de la réalité de l'univers et tient une place importante auprès des espèces intelligentes qui ont conscience de son existence.⁷⁸ Magie et religion vont également se confondre en fonction des cultes des espèces qui gardent néanmoins une place mineure par rapport à la magie et la nature ; par exemple, il s'avère que les six dieux vénérés par l'espèce humaine (le culte des Six) existent bel et bien mais ne sont que des purs produits de la magie elle-même. La magie apparaît donc comme l'unique et toute-puissante force créatrice du jeu et ce en dépit de l'existence des nombreuses religions de la Tyrie. En conséquence, son immanence à la nature remplace l'immanence de Dieu à la nature éprouvée par le panthéisme, croyance selon laquelle Dieu est tout, que l'on attribue à quelques romantiques européens tels que Lamartine en France, Schelling en Allemagne ou Wordsworth et Coleridge et Angleterre qui portaient grand intérêt à cette doctrine philosophique. Dans *Guild Wars 2*, cette magie remplace le Dieu que nous connaissons, immanent à la nature. Ainsi, même si chaque civilisation du jeu a ses propres croyances, qu'elles soient religieuses ou non, le joueur est constamment confronté à un panthéisme typique de l'ère romantique, en saisissant que le caractère divin de la nature octroyé par la magie inhérente à la nature, remplaçant Dieu dans notre monde, qui régit le monde et se rapproche le plus d'une force divine.

En ce qui concerne la nature perçue romantiquement, Chilla déclare : « Ce qui saute particulièrement aux yeux dans les tableaux de Caspar David Friedrich, les œuvres de Adalbert Stifter ainsi que les mythes concernant les recherches sur les Germains, c'est leur intense relation

⁷⁸ La magie est également un élément de gameplay du jeu : certaines classes comme les élémentalistes, nécromanciens et envoûteurs, puisent directement leurs pouvoirs de la magie.

à la nature. Jusqu'à nous, l'œuvre romantique a conservé un prestige intact. Elle est un objet de représentation idéal de la nature. »⁷⁹ Dès lors, il faut noter qu'il existe le même type de relation avec la nature dans les RPG de *fantasy* tels que *Guild Wars 2*, dans lequel la nature est si puissante grâce à la magie qui l'habite qu'elle dégage une aura divine qui aura tôt fait de lui conférer un semblant de personnalité et une capacité d'empathie. Cette empathie transparaît dans certains aspects du jeu avec la nature et donc, par extension, avec les joueurs. Je prends l'exemple des Sylvaris, un peuple végétal humanoïde et l'une des cinq espèces jouables du jeu (Figure 17).



Figure 17 : Trois Sylvaris du Bosquet.
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

Dans le jeu, les Sylvaris sont la représentation la plus élevée de l'empathie avec la nature : s'ils sont incapables de se reproduire (ils grandissent dans les cosses d'un arbre et « s'éveillent » une fois complètement formés), ils sont tous frères et sœurs, et les enfants d'un même arbre magique et mystérieux doté d'une conscience appelée l'Arbre Clair. Cet arbre et ses enfants partagent un lien unique qui les unit tous les uns aux autres (il existe quelques exceptions qui constituent une minorité). Ce lien s'appelle le Rêve, aussi connu sous le nom de Rêve intérieur ou Rêve des Rêves et consiste en un « mystérieux état de conscience »⁸⁰ éternel dans lequel baigne

⁷⁹ Tobias Chilla, « La protection de la nature en Allemagne – une nature allemande ? » *Revue Géographique de l'Est*, vol. n°47 / 1,1, Association des Géographes de l'Est (2007) : 2. [journals.openedition.org, http://journals.openedition.org/rge/803](http://journals.openedition.org/rge/803).

⁸⁰ « Rêve des Rêves », *Guild Wars 2 Wiki*, consulté le 3 septembre 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/R%C3%AAve_des_R%C3%AAs.

l'esprit de tous les Sylvaris avant leur « éveil » et auquel ils restent connectés jusqu'à leur mort. Les expériences vécues par les Sylvaris éveillés contribuent à ajouter au Rêve des connaissances et émotions qui seront transmises aux futurs Sylvaris encore en sommeil. Lorsqu'un Sylvari subit une expérience très forte ou traumatisante, d'autres Sylvaris peuvent ressentir ce qu'il ressent, sous forme d'intuitions, d'émotions ou parfois d'images mentales très fugaces. En résumé, le Rêve est un lien empathique à la limite de la télépathie qui permet d'éclairer les futurs Sylvaris éveillés sur le monde qui les entoure et les préparer à leur vie éveillée. Dans le livre *Ghost of Ascalon* de Matt Forbeck et Jeff Grubb, directement tiré de la saga *Guild Wars*, la Sylvari Killeen décrit le Rêve tel qui suit :

« In the Dream of Dreams, one grows one's identity. When once Awakened into the world, we leave the Dream behind, for the most part. But what we learn in the world goes back into the Dream to help new Sylvari understand. ... But knowledge is rarely specific. A face, an item, perhaps a name, may stay with us once we Awaken. We may feel drawn to a particular place or person, or feel that some task needs to be done. Occasionally, something in the Dream echoes back to an awakened Sylvari, but it is more a feeling than a vision filled with details and specifics. »⁸¹

Cette description correspond à un type d'état de nature tel que décrit par Rousseau,⁸² un état où l'Homme et, dans le cas de *Guild Wars 2*, le Sylvari, n'est ni bon ni mauvais tant qu'il sommeille et ce n'est que lorsqu'il sera éveillé et projeté dans le monde vivant du jeu qu'il se déterminera par ses propres actions et interactions. Le Rêve des Rêves apparaît comme un ensemble d'expériences réelles et rappelle le besoin de s'unifier à la nature qui transparaît dans les œuvres romantiques anglaises et allemandes ; par exemple, dans *Childe Harold's Pilgrimage* où un Byron panthéiste, à travers la voix de Childe Harold, déclare « *Are not the mountains, waves and sky, a part / Of me and of my soul, as I of them ?* ». ⁸³ Childe Harold exprime alors un désir de s'unifier à la nature pour atteindre un état presque impersonnel, de fusionner avec la suprême nature (ou la nature suprême, soit Dieu). Dans *Guild Wars 2*, le rêve n'est pas une divinité, mais cela n'empêche pas de souligner cette ambition romantique de se rapprocher le plus possible de la nature jusqu'à s'y unifier pour atteindre un état de conscience transcendant à l'instar du Rêve. De ce côté, les Sylvaris apparaissent donc comme l'espèce romantique par excellence du jeu.

Ce lien tissé d'empathie qui les unit leur permet de ressentir et de comprendre les émotions de leurs frères et sœurs plus facilement que toute autre espèce et leur confère la capacité de se mettre à la place des autres, ce qui leur est très utile puisque cette espèce est l'une des plus jeunes du jeu. Elle a moins de trente ans, alors que les autres races existent depuis plusieurs siècles.

⁸¹ Forbeck, Matt et Jeff Grubb. *Guild Wars 2 : Ghosts of Ascalon* (Pocket Star Books, 2010) 123.

⁸² Jean-Jacques Rousseau, *Le Contrat Social, ou, Principes du Droit Politique* (1762 ; P. Pourrat, 1839).

⁸³ Lord Byron, *op. cit.*, III, IXXV.

Chaque membre de l'espèce se réveille directement adulte et doit donc s'adapter rapidement à son environnement. En raison de leur apparence et parce qu'ils vivent en harmonie avec la jungle, les Sylvaris sont plus proches de la nature que toutes autres espèces intelligentes du jeu. Le caractère unique de cette symbiose avec la nature leur a valu un grand succès auprès des joueurs.

Pour terminer, il faut souligner le concept de respect envers la nature dans *Guild Wars 2* qui se traduit par un minimum de destruction de l'environnement. Certes, nombreuses sont les structures qui changent le paysage de manière significative, mais sans aller jusqu'à le dénaturer complètement. Si l'on regarde les Figures 18 et 19, on constate que les bâtiments donnent l'impression de s'incorporer au paysage plutôt que de l'écraser ; Dans les deux cas, les structures, bien que tranchant un tant soit peu avec le reste du paysage, semblent s'adapter à la topographie du terrain (elles sont incrustées à même une falaise) et la végétation autour a été préservée : même si les bâtiments de la Figure 18 ont un aspect très industriel alors que ceux de la Figure 19 sont plus propres, les deux font partie intégrante du paysage et empiètent le moins possible sur les prairies et la forêt. Voilà une façon respectable de transmettre des idéaux sur la préservation de la nature.



Figure 18 : Un avant-poste Charr dans les plaines d'Ashford
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.



Figure 19 : Une structure Asura dans la province de Metrica
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

Ce genre de situation où les constructions d'espèces intelligentes s'incorporent au paysage sans le détériorer – ce qui n'est pas majoritairement le cas en ce qui concerne le monde réel – fait écho à la phrase de GUSDORF qui explique que le « romantisme est un art de vivre et un sens des valeurs. »⁸⁴ Les développeurs ont fait le choix de faire des espèces intelligentes et sympathiques de jeu des romantiques – sans pour autant qu'ils aient précisément ce terme en tête au moment du développement, pourtant c'est bien de cela qu'il s'agit – qui partagent le même rapport empathique et protecteur avec la nature. Ce constat va de pair avec la conclusion de NICHOLS, qui annonce « *Modern fantasy, then, is not an artificial revival of an outmoded art. It is an attempt to recover certain values, values which have not been taken with full seriousness in the West since before the rise of rationalism and of scientific materialism.* »⁸⁵ Subséquemment, cette déclaration souligne l'esthétique singulière des paysages de *Guild Wars 2*, majoritairement sauvages mais ponctués çà et là de constructions intelligentes qui malgré leurs apparences moyenâgeuses, industrielles ou futuristes, s'incorporent plutôt bien à l'environnement sans raser toute la nature qui se trouve autour. Là où les romantiques étaient plutôt divisés dans la réception d'un paysage originellement rural modifiée par l'urbanisation causée par la révolution industrielle et l'activité humaine intense (les peintres Constable et Turner excluant et incluant respectivement les marques laissées par

⁸⁴ George GUSDORF, *op. cit.*

⁸⁵ Ruth NICHOLS, « Fantasy and Escapism », *Canadian Children's Literature / Littérature Canadienne Pour La Jeunesse*, vol. 0, n°4, (août 2008), 21.

l'industrialisation), les développeurs concilient sans hésitation les deux partis pour créer des tableaux hybrides que les joueurs réceptionnent positivement, puisqu'il semble que la nature soit respectée.

La nature dans *Guild Wars 2* est sublime : elle est majestueuse, écrase et domine ; elle a été conçue par les développeurs de manière à être perçue à travers un œil romantique. Cette nature magique et toute-puissante n'est ni bonne, ni mauvaise : elle fonctionne par cycles régis par les phases de sommeil et d'éveil des dragons ancestraux, et il en a toujours été ainsi en Tyrie. Cet ordre fondamental est d'autant plus important qu'il doit être mis en valeur dans le jeu, puisque c'est l'entrée du joueur dans ce monde subissant ces cycles tyranniques mais naturels qui va tout faire basculer. À l'instar du romantique dont la vocation est d'éclairer le monde de sa philosophie et qui cherche donc à s'élever à un rang supérieur permis par la transcendance de ses expériences sublimes du monde et un rapprochement avec la nature, les joueurs se placent d'ores et déjà comme des héros qui vont malgré eux devoir bouleverser l'équilibre naturel de ce monde de *fantasy* afin de le rendre meilleur et pérenne. À travers leurs épopées, ils vont inévitablement renouer avec la nature, le but étant de mettre fin à la tyrannie des dragons ancestraux en commettant le moins de dommages collatéraux pour préserver les peuples et une nature en bonne santé.

1.2. L'ultime mélange des genres

Victor Hugo est probablement l'un des plus célèbres poètes et écrivains romantiques français de son époque. Ses deux pièces *Cromwell*⁸⁶ et *Hernani*,⁸⁷ qui incorporent des éléments caractéristiques du romantisme, ont particulièrement attiré l'attention des littéraires au XIX^e siècle et pour cause : elles ont conduit à la célèbre controverse connue sous le nom de « Bataille d'Hernani », véritable conflit sur l'esthétique du théâtre et, de manière plus générale, entre les classicistes et les romantiques. Si la préface d'*Hernani* est relativement plus courte que celle de *Cromwell*, elle vient néanmoins confirmer ce qui est présenté dans la préface de cette dernière, soit une véritable apologie du drame et de l'esthétique romantiques.

Dans la préface de *Cromwell*, Hugo déconstruit sans vergogne les règles classiques du théâtre telles que la règle des trois unités ou l'alexandrin français pour faire la promotion du mélange des genres et du mélange des esthétiques. Ces règles strictes font partie de l'épistémè

⁸⁶ Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, CW Prefaces and prologues to famous books*. New York : Collier. *The Harvard Classics series*, vol. 39, (1827).

⁸⁷ Victor Hugo, *Hernani – ou l'Honneur Castillan* (1830), Ligarán, Ilivri, 2014.

classique du XVI^e siècle développée par Michel Foucault dans *Les Mots et les Choses*, qui, selon le discours de l'auteur, s'appuie sur au moins un principe essentiel : l'ordre.

« Car le fondamental, pour l'épistémè classique, ce n'est ni le succès ou l'échec du mécanisme, ni le droit ou l'impossibilité de mathématiser la nature, mais bien un rapport à la mathesis qui jusqu'à la fin du XVIII^e siècle demeure constant et inaltéré. Ce rapport présente deux caractères essentiels. Le premier c'est que les relations entre les êtres seront bien pensées sous la forme de l'ordre et de la mesure, mais avec ce déséquilibre fondamental qu'on peut toujours ramener les problèmes de la mesure à ceux de l'ordre. »⁸⁸

À l'échelle des sciences, des arts et de la littérature, l'épistémè classique consistait donc à tout classer et hiérarchiser dans un idéal d'ordre et d'harmonie.

Dans sa préface de *Cromwell*, Hugo met en avant l'esthétique grotesque, une esthétique peu populaire parmi les classicistes car considérée comme l'exacte opposée du beau et ne correspondant donc pas aux normes classiques de la beauté. Pour résumer, on trouve chez Hugo comme chez bon nombre de romantiques du XIX^e siècle une attitude de rejet vis-à-vis des règles strictes et de la pureté du genre. Cette position met en exergue une volonté de synthèse typique de l'ère romantique, soit un désir global de rassembler (ex. l'Homme et la nature, le beau et le laid, le sublime et le grotesque, etc.). Au lieu de procéder comme les modes d'enseignement classiques et élitistes hérités de l'antiquité et de l'épistémè classique et sa scolastique médiévale qui consistaient à tout classer, le romantisme rejette ce système de catégorisation hiérarchisée qui paralyse la pensée dans le but de retrouver un élan créateur grâce à l'imagination et au disparate.

1.2.1. Sublime et grotesque : l'esthétique gothique de la *dark fantasy*

L'origine du grotesque est plutôt bien connue. Initialement, il s'agit de l'« Ornement (dessin, peinture ou sculpture) des monuments antiques mis au jour en Italie par les fouilles de la Renaissance et représentant des sujets fantastiques, des compositions capricieuses figurant des personnages, des animaux, des plantes étranges. »⁸⁹ Peu à peu, les motifs du grotesque – l'arabesque, le labyrinthe, l'extravagance, l'oppressant, voire le monstre et le macabre – ont été associés non plus seulement aux arts mais à la littérature, qui présentait déjà les caractéristiques singulières du grotesque. Je pense notamment aux bouffons dans les pièces de théâtre – ces

⁸⁸ Michel Foucault, *Les Mots et les Choses* (Paris : Gallimard, 1966) : 52-53.

⁸⁹ « grotesque », Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 24 juillet 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/grotesque>.

personnages ridicules et parfois fous. C'est de cette manière, que l'utilisation du terme « grotesque » et de son esthétique s'est inscrite en littérature.

McElroy et Delay mettent en avant sa qualité essentiellement visuelle « *As an aesthetic category, the grotesque is physical, predominantly visual. Its true habitat is pictorial and plastic art; in literature, it is created by narration and description which evoke scenes and characters that can be visualised as grotesque.* »⁹⁰ Il se trouve que j'ai rencontré à plusieurs reprises des termes caractéristiques de la pensée romantique dans mes recherches sur les jeux vidéo, à commencer par les mots « imagination », « escapisme » et même « sublime ». En revanche, je n'ai encore pas trouvé d'écrit traitant du grotesque dans les jeux vidéo et j'en déduis qu'il en existe relativement peu. Pourtant, « grotesque », les jeux vidéo le sont dans leur nature même, car comme le dit Reinier, « l'une des spécificités de ce média est de pouvoir faire appel à tous les autres »⁹¹ d'où la controverse sur le fait qu'ils soient une forme d'art ou non. En raison de la nature hybride inhérente aux jeux vidéo et des idées qui ont inspiré et stimulé l'imagination des développeurs, *Guild Wars 2* est un imbroglio d'histoires, de mythes, de paysages inspirés et dérivés de multiples genres qui confèrent au jeu une esthétique unique avec la vocation de rassembler : *Guild Wars 2* va notablement concilier le sublime et le grotesque pour en tirer les meilleurs atouts.

1.2.1.1. Paysages : gigantisme et labyrinthes

Pour la réalisation de *Guild Wars 2* et de son univers, les développeurs se sont inspirés d'une grande diversité de paysages qui ont fait l'objet de mon étude dans un point précédent, afin de créer l'environnement et la nature de son monde. Ces paysages rappellent souvent ceux qui existent sur Terre, à la différence près que ces biomes ne consistent pas en une mauvaise copie de ce qui existe déjà, mais en une réinterprétation. Dans *Guild Wars 2*, chaque biome a sa propre topographie, son climat, sa faune, sa flore et son histoire. Comme le jeu s'appuie sur un genre de *fantasy* – sa propre *fantasy* – et obéit aux règles de la magie, les développeurs sont libres d'imaginer les architectures les plus improbables dans le paysage du jeu qui ne pourraient pas exister dans le monde réel. Une caractéristique typique de l'esthétique du grotesque est de faire grossir, parfois de façon démesurée, les éléments choisis pour créer le décor. Il n'y a qu'à poser le regard sur la Figure 20 pour le constater : y figurent une fleur géante ainsi que quelques autres plantes plus grandes en arrière-plan.

⁹⁰ Bernard McElroy, et Cara Delay. *Fiction of the Modern Grotesque*. Springer, 1989, 6-7.

⁹¹ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 193.



Figure 20 : Des plantes géantes sur l'île de la chute draconique
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

À plus grande échelle, il faut remarquer que l'environnement où l'on trouve ces éléments géants, qu'il s'agisse de fleurs ou de champignons, est lui-même agrandi. Ces gigantesques décors ne sont pas sans rappeler la grande jungle du cœur de Maguuma et ses arbres immenses dont j'ai parlé un peu plus tôt (Figure 9) où le but était de produire une sensation sublime, menaçante et écrasante. Dans cette jungle, tout est gigantesque, tortueux et l'environnement même est hostile. La taille de la végétation des jungles de *Guild Wars 2*, surtout depuis la sortie de l'extension *Heart of Thorns*, dépasse l'entendement avec des lianes d'une longueur démesurée et des arbres et des troncs des dizaines de fois plus hauts que les plus grands arbres de la Terre. L'exagération des traits et d'autant plus délibérée que les développeurs, en plus de concevoir des environnements gigantesques pour le plaisir de les rendre immenses, vont rappeler aux joueurs que tous les dangers et merveilles qui se cachent dans ce monde font de leur personnage des êtres minuscules et vulnérables pouvant à tout instant se faire écraser par les forces sublimes de la nature. Alors, le constat se fait rapidement que le grotesque génère une sensation de menace relativement similaire à celle évoquée par le sublime tel que décrit par Burke, qui dans *A Philosophical Enquiry into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*⁹² fait la différence entre le beau et le sublime, l'un étant esthétiquement plaisant au regard là où l'autre est fascinant mais peut détruire l'homme. Cette fascination pour le

⁹² Edmund Burke, *op cit.*

grotesque existait bien avant l'ère classique sans pour autant que le grotesque soit approuvé. Ainsi, Bernard de Clairvaux le condamne :

« Que viennent faire dans vos cloîtres où les religieux s'adonnent aux saintes lectures, ces monstres grotesques, ces extraordinaires beautés difformes et ces belles difformités ? Que signifient ici des singes immondes, des lions féroces, de bizarres centaures qui ne sont hommes qu'à demi ? Pourquoi des tigres tachetés ? Pourquoi des soldats au combat ? Pourquoi des veneurs soufflant dans leurs trompes ? Ici l'on voit tantôt plusieurs corps sous une tête, tantôt plusieurs têtes sur un seul corps. Ici un quadrupède traîne une queue de reptile et là un poisson porte une tête de quadrupède. Ici un animal est cheval par devant et chèvre par derrière. Là une bête à corne se termine par la croupe d'un cheval. Enfin, la diversité de ces formes apparaît si multiple qu'on déchiffre les marbres au lieu de lire dans les manuscrits, qu'on occupe le jour à contempler ces curiosités au lieu de méditer la loi de Dieu. Seigneur, si l'on ne rougit pas de ces absurdités, que l'on regrette au moins ce qu'elles ont coûté. »⁹³

Il se ressent pourtant une fascination presque non assumée dans cette condamnation de l'esthétique grotesque qui semble menaçante aux yeux de Saint Bernard, puisqu'elle entre en complète contradiction avec l'harmonie voulue par « la loi de Dieu ».⁹⁴

Il existe une hypothèse de McElroy et Delay selon laquelle le grotesque se divise en deux branches, « *one ludicrous, the other fearful* ».⁹⁵ La description que Weiskel apporte au sublime, soit « *the habitual relation of mind and object suddenly breaks down. Surprise and astonishment is the affective correlative, and there is an immediate intuition of a disconcerting disproportion between inner and outer* »⁹⁶ pourrait presque aller de pair avec la seconde branche « *fearful* »,⁹⁷ soit celle qui produit le sentiment de se sentir menacé. En se concentrant sur ce que dit Hugo dans la préface de *Cromwell* « essayons de faire voir que c'est de la féconde union du type grotesque au type sublime que naît le génie moderne, si complexe, si varié dans ses formes, si inépuisable dans ses créations, et bien opposé en cela à l'uniforme simplicité du génie antique, »⁹⁸ force est de constater que *Guild Wars 2* réussit ce mélange du grotesque et du sublime en ce sens que dans la réalité, ces deux éléments sont quasiment toujours complémentaires dans le jeu – complémentarité d'autant plus évidente lorsqu'on étudie les créatures que les développeurs ont introduites avec la sortie de *Heart of Thorns*.

⁹³ Bernard de Clairvaux, Apologie à Guillaume » dans Irénée Valléry-Radot, *Bernard de Fontaines : Abbé de Clairvaux* (Fleurus, 2014) : 301.

⁹⁴ *Ibid.*

⁹⁵ Bernard McElroy et Cara Delay, *Fiction of the Modern Grotesque* (Springer, 1989), 12.

⁹⁶ Thomas Weiskel, *The Romantic Sublime: Studies in the Structure and Psychology of Transcendence* (JHU Press, 2019), The Romantic Sublime.

⁹⁷ Bernard McElroy et Cara Delay, *op. cit.*, 12.

⁹⁸ Victor Hugo, « Cromwell preface », *Elliot, op. cit.*, 9.

1.2.1.2. Créatures : le monstre, entre chimère et difformité

Dans la préface de *Cromwell*, Hugo fait référence aux créatures de l'Antiquité qui peuvent être considérées comme grotesques : des êtres hybrides issus de mythes et de légendes.⁹⁹ Mais le fait est que *Guild Wars 2* a pris l'initiative de créer des chimères qui n'existent nulle part ailleurs que dans le jeu. Les développeurs sélectionnent plusieurs parties ou caractéristiques d'animaux réels ou disparus et les mélangent pour créer des créatures d'apparence étrange ; parfois si étrange qu'il est difficile d'identifier les différentes parties ou caractéristiques des animaux qui ont été utilisées. La conséquence est que tant de caractéristiques différentes ont été utilisées qu'il est impossible d'identifier ou même de relier la chimère en question à un autre animal. L'esthétique du grotesque dans *Guild Wars 2* est donc caractérisée par une utilisation massive de caractéristiques très différentes (ex. poils, plumes, écailles, nombre de membres, ailes, parties de corps « mortes », etc.) pour créer des hybrides à partir de plus de deux éléments différents. Par conséquent et d'une certaine manière, les créatures hybrides et terrifiantes auxquelles Hugo fait référence¹⁰⁰ sont les ancêtres des créatures hybrides que l'on trouve dans *Guild Wars 2* ; cependant, ces dernières sont plus élaborées et complexes, car elles se caractérisent par un excès de détails et d'éléments. Ainsi il semble n'y avoir aucune limite dans la création de telles créatures, ce qui vient confirmer les propos d'Hugo d'après qui « le grotesque est, selon nous, la plus riche source que la nature puisse ouvrir à l'art. »¹⁰¹ En d'autres termes, grâce à l'alliance du grotesque avec le sublime et de toutes les autres associations et autres mélanges que vont faire les développeurs, absolument tout est possible dans *Guild Wars 2*.

Je tiens à souligner les propos de Hugo « le grotesque a un rôle immense. Il y est partout ; d'une part, il crée le difforme et l'horrible ; de l'autre, le comique et le bouffon. »¹⁰² Dans *Guild Wars 2* et plus généralement dans un RPG de *fantasy* se dégage une tendance à privilégier l'aspect horrifique du grotesque.¹⁰³ Les développeurs de *Guild Wars 2* ont largement recours à cette deuxième branche du grotesque.

J'aimerais faire un point sur le monstre. Du point de vue strictement scientifique, le monstre, animal ou humain, est un être vivant présentant des anomalies congénitales très importantes, retentissant sur un ou plusieurs organes et par conséquent toujours visibles de

⁹⁹ Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, op. cit.*, 10.

¹⁰⁰ *Ibid.* À titre d'exemples, il mentionne « la gargouille de Rouen, la gra-ouilli de Metz, la chairsallée de Troyes, la drée de Montlhéry, la tarasque de Tarascon. »

¹⁰¹ *Ibid.*

¹⁰² Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, op. cit.*, 9-10.

¹⁰³ Ce constat est notable dans les jeux *The Witcher*, *Darks Souls* et *Bloodborne*.

l'extérieur. Avec cela, rappelons que l'effet produit par les créatures grotesques repose sur sa qualité visuelle.¹⁰⁴ Maintenant, la définition du monstre par Leslie Fiedler démontre que dans les faits, le monstre évoque bien plus que cela :

« The true freak, however, stirs both supernatural terror and natural sympathy, since unlike the fabulous monsters, he is one of us, the human child of human parents, however altered by forces we do not quite understand into something mythic and mysterious, as no mere cripple ever is. Passing either on the street, we may be simultaneously tempted to avert our eyes and to stare; but in the latter case we feel no threat to those desperately maintained boundaries on which any definition of sanity ultimately depends. On the true Freak challenges the conventional boundaries between male and female, sexed and sexless, animal and human, large and small, self and other, and consequently between reality and illusion, experience and fantasy, fact and myth. »¹⁰⁵

En se tenant à cette définition de Fiedler, un monstre est invariablement grotesque : une créature qui possède ou a possédé un semblant d'humanité malgré sa différence sera le moteur du rejet et de l'angoisse, voire de sensations d'horreur. Il existe plusieurs monstres de ce type dans *Guild Wars 2*. Comme tout bon monstre, ils se caractérisent par une allure difforme et dérangeante, des gestes et des comportements surprenants, déplaisants, parfois horribles. L'effroi ressenti face à cela vient du fait que ces créatures ont effectivement des points communs avec l'être humain.



Figure 21 : Gorseval le Disparate
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.

¹⁰⁴ McElroy et Delay, *op. cit.*

¹⁰⁵ Leslie Fiedler, *Freaks: Myths and Images of the Secret Self* (New York: Simon and Schuster, 1978), 24.

Le monstre de la Figure 21 se prénomme Gorseval le Disparate. Il s'agit d'un *boss*¹⁰⁶ de raid.¹⁰⁷ À priori, il ne présente aucune trace d'humanité mais en y regardant de plus près, il est possible de distinguer de nombreux bras humains qui s'agitent sur son corps : ils en font partie. En réalité, les corps humains morts alimentent la créature et la renforcent : la vision des bras humains s'agitant au gré des mouvements de Gorseval est cauchemardesque et rappelle que ces bras prisonniers et ancrés dans la chair du monstre étaient autrefois bien vivants – les voir bouger donne l'impression qu'ils le sont toujours, mais à moitié, comme s'ils étaient piégés dans la bête. Gorseval a également plusieurs queues qui sont essentiellement constituées de colonnes vertébrales humaines : cette esthétique n'est pas si différente de celle du gothique dans le sens où elle mélange étrangeté et horreur. Gorseval répond totalement aux critères du grotesque : c'est une chimère qui s'oppose au beau. Sa vision provoque un signal de danger et une réaction de peur. Elle est d'autant plus troublante que lorsqu'il se déplace, Gorseval se meut comme le ferait un humain blessé et agonisant.



Figure 22 : Deimos, le démon.
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.

¹⁰⁶ Un *boss* est un ennemi plus puissant que les autres qu'il est plus difficile à vaincre et nécessite plus d'efforts pour être battu. En l'occurrence, Gorseval est un *boss* de raid, le contenu le plus difficile du jeu et donc l'un des *bosses* les plus puissants de *Guild Wars 2*.

¹⁰⁷ En PvE (ou JcE, Joueur contre environnement), les raids sont les contenus les plus difficiles (« *hardcore* ») du jeu. Réussir un raid requiert au minimum un presque sans faute de la part de tous les joueurs.

Deimos (Figure 22) est un personnage encore plus dérangeant, car en plus de partager son nom avec le dieu grec de la terreur, Déimos, il était un personnage humain avant de devenir un monstre : le propre démon de ce même humain, en vérité. Comme il est possible de le voir sur l'image, il est grand, possède plusieurs paires de bras sur son corps et a un faciès monstrueux surmonté d'excroissances à mi-chemin entre la corne et le bois. Il se déplace comme si ses articulations étaient disloquées et parle d'une voix profonde et monstrueuse qui évoque un sentiment de terreur. Pourtant, les joueurs ici ne ressentent pas seulement de l'horreur et de l'étrangeté, mais aussi de la fascination, la même que celle de Clairvaux sans la condamner cependant ; ce qui ramène à l'idée que d'une certaine manière, il y a un aspect sublime à propos de cette hideuse créature, bien que cette fascination soit aussi attribuable à l'effet produit par le grotesque. Cette observation montre que sublime et grotesque ne sont pas nécessairement dissociables et que les auteurs comme les développeurs ont tout à gagner en les conciliant, ce que Hugo cherchait à prouver dans sa préface de *Cromwell* en expliquant que « le contact du difforme a donné au sublime moderne quelque chose de plus pur, de plus grand, de plus sublime enfin que le beau antique ». ¹⁰⁸ Il ajoute :

« tandis que le sublime représentera l'âme telle qu'elle est, épurée par la morale chrétienne, lui jouera le rôle de la bête humaine. Le premier type, dégagé de tout alliage impur, aura en apanage tous les charmes, toutes les grâces, toutes les beautés ; il faut qu'il puisse créer un jour Juliette, Desdémona, Ophélie. Le second prendra tous les ridicules, toutes les infirmités, toutes les laideurs. Dans ce partage de l'humanité et de la création, c'est à lui que reviendront les passions, les vices, les crimes ; c'est lui qui sera luxurieux, rampant, gourmand, avare, perfide, brouillon, hypocrite c'est lui qui sera tour à tour Iago, Tartufe, Basile ; Polonius, Harpagon, Bartholo ; Falstaff, Scapin, Figaro. Le beau n'a qu'un type ; le laid en a mille. » ¹⁰⁹

L'esthétique des monstres humains de *Guild Wars 2* vient confirmer la dernière phrase de cet extrait : il existe des milliers de façons et plus encore de créer le laid, et le jeu repose largement sur ce type d'esthétique et la fascination qu'elle génère, car ce sont ces horribles créatures qui font aussi une partie du succès du jeu. En effet pendant l'annonce de l'Épopée du givre en août 2019, ¹¹⁰ les développeurs ont fait part de leurs intentions quant à l'esthétique des nouveaux épisodes à venir, la qualifiant de plus sombre que ce qui a pu être fait jusqu'à présent. Pendant la conférence, ils déclarent s'inspirer de plus en plus des œuvres de H.P. Lovecraft, pionnier de l'horreur moderne et connu pour ses esthétiques lugubres et terrifiantes. Cette déclaration a fortement enthousiasmé

¹⁰⁸ Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, op. cit.*, 11.

¹⁰⁹ Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, op. cit.*, 11-12.

¹¹⁰ « Guild Wars 2 Living World Announcement Event » YouTube, 1:42:25. Postée par « Guild Wars 2 », 30 août 2019. Consultée le 29 juillet 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=U7nEC7vgY2g>.

l'audience et les joueurs qui ont depuis près d'un an pu se confronter à cette esthétique spéciale. Parmi les épisodes de l'Épopée du givre déjà sortis (la saga n'étant pas encore terminée), le moment le plus marquant sans doute été celui où Jormag, dragon ancestral de la glace et de la persuasion aux incroyables facultés mentales capable d'altérer l'esprit des vivants, a pris possession du cadavre d'un Svanir (un ancien Norn, peuple de grands combattants nordiques, déjà corrompu par Jormag) pour se manifester à travers le corps mort.¹¹¹ Pendant que le dragon tente de soumettre le personnage du joueur et ses compagnons à sa volonté, le cadavre est animé par sa volonté. Le dragon essaye de reproduire des comportements humains mais sans grands succès : les mouvements sont raides, rapides et saccadés, et le semblant de sourire qui se dessine sur le visage du cadavre est la touche finale d'horreur qui vient s'ajouter à ce spectacle macabre. Jormag essaye d'imiter des mouvements qui n'ont rien d'humain et produit un mélange de fascination et d'étrangeté.

Pour résumer, grâce à l'alliance du grotesque et du sublime, *Guild Wars 2* prend avec l'Épopée du givre une tournure gothique caractéristique du romantisme noir, un romantisme dont la figure la plus connue à ce jour et sans conteste l'écrivain américain Edgar Allan Poe. À son époque au XIX^e siècle, Poe est un écrivain plutôt isolé qui ne s'intéresse pas aux grandes idées de son pays (ex. la Destinée Manifeste ou encore l'exceptionnalisme américain). En décalage avec la pensée américaine de son temps, il se passionne de l'esthétique gothique européenne (en effet, les lecteurs ne sentent pas vraiment que la scène se déroule aux États-Unis en lisant les nouvelles de Poe). Les personnages de ses récits donnent l'impression d'être maudits, malades ou fous et évoluent dans un cadre typiquement gothique (manoirs anciens ou en ruine, comme la maison dans *The Fall of the House of Usher*¹¹²). Certains écrivains romantiques tels que Poe ou Mary Shelley aimaient s'inspirer du gothique car ce-dernier est vecteur d'émotion permettant d'atteindre des expériences sublimes. Ce retour du gothique popularisé par les écrits du romantisme noir, lui aussi issu du gothique, est resté enraciné dans la *fantasy* jusqu'à en créer un sous-genre, la *dark fantasy* ou *fantasy* noire. La *dark fantasy*, qui présente les mêmes caractéristiques sinistres que le romantisme noir, est possiblement un héritage de ce dernier, d'où l'hypothèse que le romantisme lui-même est à l'origine de la *fantasy* contemporaine, car elle en reprend bon nombre d'éléments.

Victor Hugo serait délecté d'apprendre que l'esthétique du grotesque a été complètement adoptée et intégrée non seulement par les développeurs de *Guild Wars 2*, mais par la *fantasy*. En

¹¹¹ « Guild Wars 2 Whisper in the Dark – The Fraenir Speaks Cutscene » YouTube, 2:17. Postée par « Quoundo Games », 19 novembre 2019. Consultée le 2 août 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Cfw3qWoEHqM>.

¹¹² Edgar Allan Poe, « The Fall of the House of Usher » dans *Selected Tales* (Oxford World's Classics, 2008), 49.

1827, il déclarait : « Il est temps que le grotesque se contente d'avoir un coin du tableau dans les fresques royales ». ¹¹³ Plus que d'avoir une petite place dans *Guild Wars 2*, le jeu repose largement sur l'esthétique hybride qu'il prônait, esthétique que les développeurs du jeu ont probablement réussi, inconsciemment mais volontairement, à mettre en œuvre, en alliant, grâce à des techniques visuelles axées sur l'hybridation, les notions de sublime et de grotesque ; dans *Guild Wars 2*, les deux sont intimement liées et parfois indissociables. Le succès de *Guild Wars 2* et des jeux vidéo similaires repose de façon significative sur l'aspect complémentaire du grotesque et du sublime en plus de la présence massive des notions d'hybridité, de mouvement, de métamorphose et de déformation caractéristiques de l'esthétique grotesque. Les joueurs sont pour la plupart inconsciemment désireux de ressentir de telles sensations loin de ce qu'ils peuvent expérimenter dans la vie de tous les jours. À une époque où la technique et la science ont pris le pas sur le spirituel et les croyances magiques, on peut souligner le « désenchantement du monde » ¹¹⁴ évoqué par Max Weber qui tire sa source de la nostalgie et du désabusement des romantiques vis-à-vis de la révolution industrielle. L'expression est reprise par Gauchet sur son interprétation de la religion dans *Le Désenchantement du Monde : Une histoire politique de la religion*. ¹¹⁵ *Guild Wars 2* engage un ré-enchantement du monde grâce à ses esthétiques grotesques et sublimes en faisant intervenir non pas la religion mais le surnaturel, qui s'est effacé dans notre société au profit de la technologie et qui produit un effet psychique sur les joueurs ; à noter que ce ré-enchantement se retrouve dans la méthode de Wordsworth, qui dans ses écrits cherchait à permettre au lecteur de s'identifier à la réalité du monde souvent par le biais de la nature :

« Mr. Wordsworth, on the other hand, was to propose himself as his object, to give the charm of novelty to things of every day, and to excite a feeling analogous to the supernatural, by awakening the mind's attention from the lethargy of custom, and directing it to the loveliness and the wonders of the world before us. » ¹¹⁶

Alors qu'aujourd'hui, et je le regrette, le cinéma perd de son originalité, devient de plus en plus canonique et s'appuie sur les mêmes schémas prévisibles, on peut penser que les RPG et MMORPG de *fantasy* comme *Guild Wars 2* ré-enchantent et compensent – du moins, pour le moment – ce manque de changement, de diversité, et même d'imagination. En un sens, ils sont devenus LE média romantique de notre ère : car, après tout ce qui a été démontré jusqu'à présent,

¹¹³ Victor Hugo, « Cromwell preface », *Elliot, op. cit.*, 13.

¹¹⁴ Max Weber, *L'éthique protestante et l'Esprit du Capitalisme* (Plon/Pocket, 2010).

¹¹⁵ Marcel Gauchet, *Le Désenchantement du Monde : Une histoire Politique de la Religion*, NRF, Bibliothèque des Sciences humaines (1985 ; réédition Folio, 2005).

¹¹⁶ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, Ch. 14, 7.

ne s'agit-il pas là de l'une des utilisations les plus modernes de l'imagination, celle-là même évoquée par Hugo dans la préface de *Cromwell* ?¹¹⁷

1.2.2. Le mélange des époques

À travers ses nombreux produits (écrits, peintures...), le romantisme fait renaître des éléments et décors appartenant au passé, donc à d'anciennes époques à présent révolues. Il se trouve que *Guild Wars 2* pioche également dans divers âges. Si le médiévalisme prévaut, certaines représentations au sein-même du jeu n'appartiennent pas à l'Histoire. Cette partie de l'étude est axée sur les inspirations extra-XXI^e siècle et sur le mélange des genres et des sous-genres typiquement romantique qui en découle.

1.2.2.1. Un terrain avant tout médiévaliste

Si le terme s'est couvert de plusieurs couches de sens au fil de l'évolution, il ne faut cependant pas oublier l'étymologie de « romantisme ». Le mot prend sa racine dans les romans de chevalerie, en anglais « *romance* » ; un genre littéraire attribuée au Moyen-Âge ainsi qu'au début de l'époque moderne mettant en scène des chevaliers poursuivant une quête de gloire ponctuée d'histoires d'amour, de combats ainsi que d'événements surnaturels (ex. rencontres avec des créatures merveilleuses ou spectrales) mettant la force physique et le code d'honneur des protagonistes à l'épreuve dans leurs entreprises : à titre d'exemple, les romans *Lancelot ou le Chevalier de la Charrette*¹¹⁸ et *Perceval ou le Conte du Graal*,¹¹⁹ tous deux rédigés au XII^e siècle par le Français Chrétien de Troyes,¹²⁰ sont deux « *romances* ». Si les romantiques montraient un intérêt particulier pour le passé et surtout concernant le Moyen-Âge (qu'il s'agisse d'en dénoncer les parts lugubres, ex. répression, élitisme) ou *a contrario* en mettre les attributs positifs en lumière (ex. vie rurale, codes de la chevalerie¹²¹), certains portaient un intérêt considérable aux romans de

¹¹⁷ Victor Hugo, « *Cromwell* préface », *Elliot*, op. cit.

¹¹⁸ Chrétien de Troyes. *Lancelot ou le Chevalier de la Charrette*. Flammarion, 2020.

¹¹⁹ Chrétien de Troyes, *Perceval ou le Conte du Graal*. Flammarion, 2012.

¹²⁰ Chrétien de Troyes est parfois considéré comme le fondateur des légendes arthuriennes ; s'il a effectivement su enrichir les récits arthuriens grâce à ses écrits forts, il n'en est pas l'unique et véritable auteur. Le cycle arthurien concerne tout un ensemble de textes parfois anonyme traitant du roi Arthur et de son cercle.

¹²¹ Bien sûr, « l'honorable » chevalerie du Moyen-Âge n'était parfois qu'une couverture collée grâce aux *romances* qui idéalisait l'image des chevaliers. Dans les faits réels, il en allait autrement (actes de barbarie, violence inouïe, etc.).

chevalerie et s'en sont largement inspirés pour leurs propres écrits : c'est le cas de l'écrivain écossais Walter Scott avec *Ivanhoé* où châteaux, chevaliers et leurs quêtes sont à l'honneur. Cette résurgence du Moyen-Âge dans la littérature et, bien plus tard, les films, séries, jeux vidéo et autres médias concernés, est un phénomène appelé « médiévalisme », que Selling décrit comme « *the survival, revival, or re-creation of the Middle Ages* »¹²² ; définition complétée par celle de Benoît Grévin qui parle de « l'ensemble des artefacts et manifestations sociales, politiques et culturelles, qui sont élaborés dans une volonté consciente de recréer ou d'imiter en tout ou partie le Moyen-Âge. »¹²³

Le médiévalisme dans les univers de *fantasy* est si populaire et récurrent que c'est l'une des premières caractéristiques à laquelle on pense lorsque quelqu'un prononce le mot *fantasy* : il est si présent qu'il a donné naissance au genre de la *medieval fantasy* ou *medfan*¹²⁴ ; s'il existe bien d'autres univers de *fantasy* où le médiévalisme n'existe pas, ce dernier fait de l'ombre à bien des sous-genres : il faut admettre que le franc succès la trilogie du *Seigneur des Anneaux* par Peter Jackson,¹²⁵ adaptation des romans de Tolkien,¹²⁶ a largement contribué à l'image globale de la *fantasy*. Même la saga *Harry Potter*¹²⁷ n'exclut pas le médiévalisme : après tout, les élèves de Poudlard font leur scolarité dans un grand château en Écosse, s'éclairent à la bougie et apprennent à maîtriser la magie tout en côtoyant les fantômes de l'établissement et tout ceci rentre dans leurs habitudes quotidiennes. Si bien que l'univers de *Guild Wars 2* n'échappe pas non plus à la tendance médiévaliste des MMORPG *fantasy* et contribue à la définition du genre *medfan*, qui enveloppe un large panel de caractéristiques permettant d'inclure bon nombre d'œuvres *fantasy* ; à l'instar du romantisme et de ce qu'il englobe. En effet, Anne Larue décrit la *medfan* comme « un univers partagé », une espèce de nébuleuse ».¹²⁸ En d'autres termes, elle confirme le fait que le genre *medfan* s'enrichit et s'élargit grâce à la littérature *fantasy* publiée tous jours et présentant des attributs médiévalistes.

Le médiévalisme populaire des univers de *fantasy* tels que *Guild Wars 2* est un héritage de la facette antirévolutionnaire et anti-industrielle du romantisme, reflet d'une société désenchantée

¹²² Kim L. Selling, *op. cit.*, 168.

¹²³ Benoît Grévin, « De l'usage du médiévalisme (et des études sur le médiévalisme...) en Histoire médiévale », *Ménestrel*, publié le 25 mars 2015, consulté le 25 avril 2019, <http://www.menestrel.fr/?-medievalisme-et-des-etudes-sur-le-medievalisme->.

¹²⁴ L'abréviation de *medieval fantasy*, où les suffixes *-ieval* et *-tasy* sont tronqués.

¹²⁵ Voir les trois films du *Seigneur des Anneaux* : *La Communauté de l'Anneau*, *Les Deux Tours* et *Le Retour du Roi*. Réalisés par Peter Jackson, musique par Howard Shore, New Line Cinema, 2001-2003.

¹²⁶ John Ronald Reuel Tolkien, *Seigneur des Anneaux* (George Allen & Unwin, 1954-1955).

¹²⁷ Joanne Kathleen Rowling, *Harry Potter*, Série littéraire (Bloomsbury Publishing, Royaume-Unis, 1997-2007).

¹²⁸ Anne Larue, « Le médiévalisme entre hypnose numérique et conservatisme rétro », *Itinéraires. Littérature, textes, cultures*, 2010-3 (2010) : 91.

par l'industrialisation du paysage et de ses conséquences sur la société. En somme et pour beaucoup d'écrivains et d'artistes romantiques, il était question de retrouver un certain sens des valeurs telles que promues par les codes de l'honneur de la chevalerie mis en exergue à travers les fameuses « romances ». Éconduits par la nostalgie d'un passé n'ayant jamais vraiment existé, prenant le Moyen-Âge comme un âge d'or perdu que le sentiment général aurait aimé retrouver pour sa simplicité et la prévalence d'un mode de vie rural,¹²⁹ ils se sont tournés vers le Moyen-Âge.

La racine médiévale de *Guild Wars 2* se traduit inéluctablement et au premier regard par ses environnements sauvages dont j'ai parlé plus tôt dans l'étude. Larue fait très vite le lien entre médiévalisme et romantisme :

« Quant au décor « médiéval », il est essentiellement... romantique. C'est la peinture romantique européenne, plus particulièrement l'œuvre de Friedrich, des Préraphaélites ou des peintres français auxquels leurs contemporains trouvaient justement un style « troubadour », qui permet d'approcher l'actuel code *medfan* – de même que, si l'on y réfléchit, le « médiéval » auquel nous faisons naturellement référence est passé par le filtre du Romantisme, de Walter Scott, des contes et légendes et de la cathédrale hugolienne. Tout le talent de Peter Jackson, on le sait, a été de déployer en film des illustrations de Tolkien pour approcher au plus près l'image mentale sommeillant chez la plupart des lecteurs du *Seigneur des Anneaux* : il a eu recours au talent d'illustrateurs qui avaient formé peu à peu la représentation intérieure qu'on se faisait des lieux et des personnages, ce qui explique que tant de spectateurs du film aient eu le sentiment d'une concordance parfaite avec leur propre vision du livre. Or John Howe et Alan Lee, les illustrateurs en question, ont été formés par l'imagerie romantique. Tour vertigineuse de Saruman, qui surplombe les orages désirés, pics enneigés, nuit et feux, tout cela prend sa source dans la peinture romantique, dont le style *medfan* est un avatar. »¹³⁰

Les propos qu'elle exprime soulignent l'influence des contes et des légendes, ceux-là même ayant influencé le romantisme, ainsi que de ce-dernier, et de tout le bestiaire de l'imaginaire qu'ils ont apporté au médiévalisme et par extension à la *medieval fantasy*. Elle fait directement référence à Hugo et *Notre-Dame de Paris*¹³¹ avec ses gargouilles et ses goules. Nombreux furent les poètes romantiques à s'inspirer des romances, à savoir Keats avec *La Belle Dame Sans Merci*. Tolkien et le romantisme sous-jacent de la saga du *Seigneur des Anneaux* n'échappe pas non plus à sa réflexion : elle fait la même remarque expliquant à quel point les films de Peter Jackson ont profondément marqué leur empreinte à la *medfan*.¹³² Ses observations viennent renforcer l'hypothèse d'un substrat romantique aux œuvres pionnières de la *fantasy* (par exemple celle de Tolkien), appuyée par un dépaysant visuel de paysages grandioses et exotiques largement amenés

¹²⁹ Michael Löwy et Robert Sayre, *Romanticism against the Tide of Modernity* (Duke University Press, 2002). C'est ce qu'expliquent, dans les grandes lignes, Löwy et Sayre dans leur ouvrage.

¹³⁰ Anne Larue, *op. cit.*, 92.

¹³¹ Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris* (1831 ; 12-21, 2018).

¹³² Anne Larue, *op. cit.*, 92.

par la trilogie de Jackson. Tous ces aspects, qui se retrouvent aussi dans *Guild Wars 2* (forts moyenâgeux, gardes « séraphins »¹³³ aux préceptes chevaleresques, créatures de conte de fée, paysages sauvages et indomptables...) démontrent que les développeurs ont façonné l'univers du jeu à partir de cette argile *medfan* ; de ce fait, le médiévalisme est ancré dans l'univers de *Guild Wars 2* et apporte son lot de contribution à la *fantasy* spécifique au jeu et à la *fantasy* de manière générale. Les propos de Larue mettent également le doigt sur l'esthétique préraphaélite. Le préraphaélisme est un mouvement artistique précédent les œuvres du peintre italien Raphaël (Raffaello Sanzio), dont les œuvres étaient jugées trop académiques. Même si l'esthétique de *Guild Wars 2* n'est pas foncièrement préraphaélite, il est à noter qu'elle en partage les principes, soit un apparent souci du détail, de l'originalité et une abondance de couleurs qui se fait d'ailleurs très bien ressentir dans les cartes de l'extension *Path of Fire*.

Une observation capitale est à faire : la *fantasy* se divise en plusieurs sous-genres (dont la *medfan*), qui eux-mêmes se subdivisent parfois en d'autres sous-genres. Un problème se dégage très rapidement : certains sous-genres détiennent des caractéristiques parfois communes et d'autres qui les diffèrent, ce qui rend le classement des œuvres de *fantasy* difficiles à placer dans une case précise de la *fantasy* ; mais ces œuvres ne sont pas inclassables, bien au contraire : certaines (voire un grand nombre) entrent simplement dans plusieurs catégories – ce qui fait de la *fantasy* un genre romantique de par sa nature chimérique et l'un des genres littéraires les plus libres qui soit. Il se ressent en effet une volonté de rassembler dans le genre *fantasy* que l'on retrouve chez les romantiques comme Hugo dans ses préfaces de *Cromwell* et *Hernani* promouvant le mélange des genres – à la différence que la *fantasy* de *Guild Wars 2* (ainsi que la *fantasy* de manière générale) ne cherche pas à rompre consciemment avec quelconque classification de genre ; elle cherche en priorité à sélectionner et rassembler des éléments artistiques et socioculturels, économiques et scientifiques, souvent fantasmés, de tous genres et de toutes époques dans le but de créer un « tout » (qui se traduit le plus souvent par la mise en place d'un univers) qui varie plus ou moins fortement d'une œuvre de *fantasy* à une autre et qui constituera le fondement du plaisir des lecteurs, spectateurs ou joueurs. L'emprunt d'éléments d'époques différentes va alors inévitablement conduire à une explosion du mélange des genres typique de la *fantasy* qui, grâce à l'imagination débordante dont elle est le produit et au désintéret général des lecteurs plus âgés à son encontre (peut-être à cause de son étiquette infantile), s'affranchit facilement de toutes ces classifications

¹³³ Les Séraphins une organisation militaire humaine de *Guild Wars 2*. « Ils jouent le rôle d'armée, de police et de protecteurs du peuple. » « Séraphins », *Guild Wars 2 Wiki*, consulté le 3 septembre 2020, <https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/S%C3%A9raphins>.

pour faire la synthèse de plusieurs sous-genres et genres. Je prends le *Seigneur des Anneaux*¹³⁴ à titre d'exemple : l'œuvre de Tolkien n'est pas moins qu'une combinaison excellemment ficelée d'*heroic fantasy* (dont il est le pionnier), d'*epic fantasy* et de *medfan*, le tout dans un univers de *high fantasy*. Ces genres constituent la base essentielle de la *fantasy* de *Guild Wars 2*, mais le jeu en recense bien d'autres.

Le médiévalisme à l'origine de la *medfan* est donc un catalyseur de *high fantasy*, autre sous-genre de la *fantasy* que Gary K. Wolfe définit comme « *set in a secondary world* »¹³⁵ par opposition à la *low fantasy* qui inversement fait intervenir le surnaturel dans l'univers contemporain¹³⁶ (ex. la saga *Harry Potter*). Le monde de *Guild Wars 2* étant un monde fictif et indépendant du notre, le jeu s'inscrit naturellement dans cette catégorie, d'autant plus que le personnage du joueur est régulièrement accompagné et soutenu par d'autres PNJ du jeu : d'abord les Héritiers du Destin et les membres du Pacte (une alliance militaire de trois grands ordres de la Tyrie), puis de sa propre guilde (les Gardiens de l'Éternité) ; à l'instar de la *Communauté de l'Anneau*¹³⁷ qui protège et soutient le porteur de l'anneau du début à la fin de sa quête. *Guild Wars 2* se caractérise également par sa nature et ses thématiques épiques, ce qui le relie d'office au genre *epic fantasy*, forme plus poussée de *high fantasy* où les actes de bravoure du héros ont des conséquences sur le monde entier. Comme le personnage héros de *Guild Wars 2* – le personnage du joueur, aussi appelé « Commandant-e », en anglais « *Commander* », est amené à renverser la tyrannie des dragons ancestraux et de leur cycle destructeur qui a toujours été la base du fonctionnement du monde de la Tyrie, le jeu partage aussi cette dimension d'*epic fantasy*.

Guild Wars 2 est aussi un jeu d'*heroic fantasy* : même si l'histoire des protagonistes non-joueurs principaux forme une grande partie de l'intrigue, l'accent est mis sur le personnage du joueur et son évolution à travers ses actes héroïques (les développeurs laissent peu de choix quant à l'orientation vers le bien ou le mal du joueur et l'histoire est conditionnée de façon que le personnage principal pense faire ce qui est juste). La dimension *heroic fantasy* souligne un potentiel héritage des *bildungsromans* ou romans d'apprentissage, qui se concentrent sur l'évolution de la maturité d'un personnage, personnage qui au cours de ses multiples expériences va se déterminer et forger sa propre identité, à l'instar du poème *The Prelude* de Wordsworth. Dans *Guild Wars 2*, le personnage principal se doit avant tout d'agir dans l'intérêt des autres et du monde. Si à la fin du

¹³⁴ John Ronald Reuel Tolkien, *op. cit.*

¹³⁵ Gary K. Wolfe, *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship* (Greenwood Press, 1986), 52.

¹³⁶ *Ibid.*

¹³⁷ John Ronald Reuel Tolkien, *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*. George Allen & Unwin Ltd, 1966. Christian Bourgeois éditeur, 1972, pour l'édition française. Traduit de l'anglais par F. Ledoux.

jeu original il se hisse au rang de héros continental, il lui arrive malgré tout de commettre des erreurs et parfois d'échouer, ce qui le conduit à une remise en question permanente, un point sur lesquels développeurs insistent de plus en plus à mesure que le fil de l'intrigue se déroule, épisode par épisode, extension après extension.

Tous ces genres dont le médiévalisme est le moteur principal vont de pair avec l'idéologie romantique du poète qui, à l'instar du héros de *fantasy* et de son épée, dégaine sa plume pour s'élever au-dessus du monde afin d'en avoir une meilleure vue et le rendre meilleur. Ceci fait écho au fantasme héroïque des joueurs auquel je reviendrai dans la dernière partie.

Bien que j'en aie déjà parlée précédemment, je n'omettrai pas de mentionner entre parenthèse la *dark fantasy*, sous-genre de la *fantasy* hérité des esthétiques gothiques et du romantisme noir et que l'on retrouve aussi dans *Guild Wars 2* et ses atmosphères étranges et lugubres de l'Épopée du givre, ses chimères cadavériques et les situations parfois horribles dans lesquelles se retrouve le joueur (mais de façon moins évidente que la *high*, l'*epic* et l'*heroic fantasy*). Les héros de *dark fantasy* diffèrent nettement de ceux de l'*heroic fantasy* et la *high fantasy* par leur nature bien plus ambiguë et leurs actes souvent sans vergogne. *Guild Wars 2* délaisse cet aspect de la *dark fantasy* pour se concentrer uniquement sur les atmosphères horribles génératrices de puissantes sensations sublimes.

1.2.2.2. L'influence du courant *steampunk*

Une autre époque bien connue des romantiques a influencé la conception de *Guild Wars 2* : celle de la révolution industrielle du XIX^e siècle. Les développeurs se sont inspirés de l'esthétique *steampunk*, un courant littéraire et artistique uchronique (c'est-à-dire qu'il s'agit d'une rupture dans l'Histoire en un instant *t*, au XIX^e dans le cas du *steampunk*, et qui réécrit le cours de l'histoire à partir de ce-même instant *t*, plaçant inéluctablement l'univers dans un deuxième monde ou monde alternatif différent du nôtre). Cette esthétique était déjà présente dans les travaux de Jules Verne¹³⁸ (ex. *Vingt-Mille Lieues sous les mers*) et s'inspire directement des machines à vapeur et la métallurgie développées au cours de la première révolution industrielle. Voilà qui va à l'encontre de l'*heroic fantasy* qui, elle, exclut toute technologie moderne ! Cela n'a pourtant pas empêché les développeurs d'inclure des caractéristiques typiques du *steampunk* et d'allier les deux sous-genres ; un autre constat qui démontre que la *fantasy* est un genre libre, en particulier sur le plan esthétique.

¹³⁸ Mike Perschon, « Finding Nemo : Verne's Antihero as Original Steampunk », *Jules Verne Studies* 2 (2010), 179-194.

Dès lors, le jeu a développé tout un système de machines à vapeur, certaines ayant pu avoir existé (véhicule de type voiture fonctionnant au charbon) et d'autres improbables car n'ayant jamais pu avoir fonctionné à la vapeur, comme les tous premiers aéronefs de *Guild Wars 2*. Le résultat est un mystérieux appareil aérien (Figure 23) aux mécaniques de cuir et de cuivre (l'un des matériaux de prédilection du *Steampunk* avec le charbon) drôlement assemblées mêlant science et impossible, qui s'éloigne du zeppelin classique.



Figure 23 : Un aéronef dans *Guild Wars 2*
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012. Screenshot.

Les romantiques qui ne rejetaient pas foncièrement la révolution industrielle et qui ont su faire parler d'eux n'étaient pas très nombreux par rapport à leurs homologues anti-industriels ; ceux qui l'incluaient dans leurs œuvres sans chercher à la dénigrer l'étaient encore moins : je pense surtout au peintre Turner, précurseur de l'impressionnisme influencé par *A Philosophical Enquiry into the Sublime and Beautiful* de Burke. Il intègre le concept de sublime à ses peintures en s'appuyant sur la force visuelle des couleurs comme dans *Keelmen Heaving in Coals by Moonlight*, Figure 24) où il met l'accent sur le clair de lune qui filtre à travers les nuages ou la brume pour éclairer les eaux du port et, plus péniblement, les silhouettes d'ouvriers chargeant du charbon à la lueur de torches aux grandes flammes.



Figure 24 : *Keelmen Heaving in Coals by Moonlight*
Joseph Mallord William Turner, *Keelmen Heaving in Coals by Moonlight*. 1835. Huile sur toile, 92,3 × 122,8 cm.
National Gallery of Art, Washington.

L'influence du *steampunk* dans *Guild Wars 2* se détache de la pensée romantique¹³⁹ rejetant une révolution industrielle qui déforme le paysage et le rend moins agréable. Mais les développeurs ont su donner à leurs paysages une certaine poésie en mêlant nature et structures métalliques. Le tout réside dans l'esthétique : il faut que celle-ci soit parfaitement équilibrée de manière à faire apprécier le décor au joueur malgré tous ces éléments qui à première vue déforment le paysage, pour donner l'impression que c'est l'industrie qui s'adapte à l'environnement et non l'inverse.

1.2.2.3. Les inspirations futuristes

Une dernière parenthèse est à faire sur le fait qu'en plus d'emprunter au médiéval et à la révolution industrielle, *Guild Wars 2* présente aussi des caractéristiques de genres typiques

¹³⁹ Donc pas de la pensée romantique en général mais bien celle d'un romantisme particulier rejetant le décor industriel.

d'époques futures, au-delà ou en-deçà de l'ère contemporaine : des techniques et technologies ultra-modernes et avancées.



Figure 25 : Un complexe scientifique à Rata Primus
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

Les Asuras de *Guild Wars 2* sont l'une des cinq espèces jouables et certainement l'une des plus particulières. De petite taille, ils ont de gros yeux, de grandes oreilles et une tête imposante à l'image de leur intellect qui dépasse de loin celui de toutes les espèces de Tyrie. C'est principalement d'eux que viennent toutes les super technologies présentes dans le jeu qui n'ont rien à voir avec la technologie connue de l'Homme et qui entrent en conflit avec le genre *heroic fantasy* sans pour autant que cela dissuade les développeurs de mêler les deux, une fois de plus. Les Asuras sont des scientifiques et des chercheurs animés purement et simplement par leur égo. Entre eux se joue une féroce compétition pour le savoir et la connaissance : ils réalisent de nombreuses expériences dans des laboratoires avec la magie comme principale source d'énergie. Leur maîtrise – partielle – de la magie leur permet de bâtir des structures improbables, flottantes et futuristes dignes d'univers de science-fiction (Figure 25) et de mettre au point des éléments typiques du genre science-fiction comme les champs de force, les consoles équipées d'écrans, des hologrammes, des armes hyper développées et les golems, ces machines sans conscience mais programmables et contrôlables, destinées à combattre, protéger ou rendre service. Certains spécialistes appellent le fait d'incorporer des éléments de science-fiction dans un univers *fantasy* (souvent à base *medfan*)

la « *science fantasy* ». ¹⁴⁰ Le résultat est l'intervention de technologies d'un âge présumé futur ou d'une civilisation plus avancée que l'être humain comme on en trouve dans la science-fiction, mais dans un univers *medfan*. À l'instar du beau sublime et du grotesque que Hugo veut rassembler dans la préface de *Cromwell*, ¹⁴¹ les développeurs associent médiévalisme et futurisme, deux concepts censés s'exclure l'un de l'autre – et l'association se révèle prometteuse puisqu'elle est généralement bien reçue par la communauté de *Guild Wars 2*. Dans le jeu, le progrès scientifique n'est à aucun moment critiqué ou remis en question du moment qu'il n'est pas question de nuire à l'environnement et aux êtres vivants et sensibles ; ce qui est rarement le cas, et lorsque ça l'est (il existe une branche chez les Asuras, l'Enquête, et ils font partie de ces scientifiques aux méthodes et ambitions plus que douteuses), les instigateurs de telles histoires sont en général présentés comme des personnages malintentionnés, conférant une vertu moralisatrice au jeu. Se ressent dans *Guild Wars 2* une vocation de réconciliation entre les êtres intelligents et la nature, donc entre le joueur et la nature.

La petite touche finale qui vient s'ajouter à la partie futuriste du jeu et sans nul doute l'incorporation de sonorités et d'instruments contemporains avec tout particulièrement l'utilisation de synthétiseurs et des multiples effets qu'ils permettent afin de générer des atmosphères *space ambient* très caractéristique des univers de science-fiction où de nombreuses intrigues se déroulent dans l'espace. *Taimi's Reunion*, ¹⁴² composée pour l'épisode 2 de la Saison 4 du monde vivant, en est un bon exemple. Ce changement dans la direction artistique de la musique s'opère depuis la Saison 3 du monde vivant et s'est particulièrement fait ressentir dans la Saison 4 : la bande-son a évolué et contient un peu plus de musiques aux sonorités contemporaines.

En conclusion, les emprunts faits à plusieurs époques créent un hyper mélange de genres en accord avec la nature de la *fantasy*, genre qui s'émancipe d'une stricte classification pour voir la plupart de ses œuvres correspondre à plusieurs sous-genres. Ce mélange conduit à une esthétique qui se démarque par son extrême richesse. En cela, je ne peux que rapprocher une énième fois le caractère hybride et rebelle malgré-lui de la *fantasy* et les idéaux romantiques visant à rompre avec les systèmes de classification hérités de la scolastique médiévale, et proposer l'hypothèse que la *fantasy* est un des reflets du romantisme de notre époque.

¹⁴⁰ Le terme existe bel et bien mais son utilisation est controversée.

¹⁴¹ Victor Hugo, « Cromwell préface », *Elliot, op. cit.*

¹⁴² « GW2 : Living World Season 4 Soundtrack – Taimi's Reunion » YouTube, 1:42. Postée par « Reitsuna », 30 juin 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=4pqMFWF7hhE>.

1.2.3. Une *fantasy* très inspirée

Avec *Guild Wars 2*, les développeurs se sont aussi bien inspirés des différentes époques de notre ère, certaines révolues, comme le Moyen-Âge, que d'une époque future faisant l'objet d'un consensus global lui conférant une base canonique fondée avant tout sur l'hyper-technologie. En tant qu'œuvre de *fantasy*, les esthétiques et thématiques du *Seigneur des Anneaux* (les livres aussi bien que les trois films de Peter Jackson) ont largement déteint sur *Guild Wars 2* qui en a, aussi bien que de nombreux autres systèmes de *fantasy*, récupéré les mécaniques. Comme Reinier l'explique :

« L'écrivain britannique a joué le rôle de pionnier, ses travaux en tant que linguiste et médiéviste ayant contribué à façonner non seulement son propre univers, mais également l'imaginaire lié aux récits de *fantasy*. Son œuvre s'inspire des anciennes langues celtes, de la mythologie nordique et de bien d'autres folklores afin de donner vie à un monde étrange, dont la popularité est telle qu'il est aujourd'hui très familier »¹⁴³

En résumé, l'œuvre de Tolkien a provoqué des tendances devenues presque des standards dans la façon dont est construit un univers de *fantasy*, notamment l'emprunt de caractères socio-culturels à différentes ethnies ; ce procédé a impacté la *fantasy* dans tous les médias : à partir de langues et folklores, il a créé un monde original qui, s'il s'éloigne du nôtre à cause de son improbabilité, n'en demeure pas moins assimilable et compréhensible puisque constitué d'une pléthore d'éléments provenant directement du monde réel.

De cette même façon, *Guild Wars 2* s'est servi dans l'incommensurable diversité offerte par notre planète pour la création de son univers, privilégiant les cultures antiques en réécrivant indirectement leurs mythologies ; ce qui était également une des tendances romantiques, en poésie notamment, qui empruntait des éléments de cultures et territoires n'ayant rien en commun pour les synthétiser dans un « tout », par exemple dans *Kubla Khan*¹⁴⁴ (publié en 1816 par Coleridge sous l'insistance de Byron) ou la poésie de Shelley. Cela se ressent à travers les modes de vie des sociétés existantes dans le monde de *Guild Wars 2*, ainsi que du climat dans lequel celles-ci ont évolué et qui correspondent généralement à une version pratiquement similaire à celui dans lequel on a pu retrouver les traces des sociétés à l'origine de l'inspiration des développeurs.

¹⁴³ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 72.

¹⁴⁴ Samuel Taylor Coleridge et al. *Kubla Khan* ([1816] Project Gutenberg, 1984), 1.

1.2.3.1. La richesse culturelle du jeu

Par leurs qualités guerrières, leurs accoutrements et l'apparence de leurs constructions, les Norns de *Guild Wars 2* (Figure 26) sont tirés des anciens peuples scandinaves – le nom de l'espèce est déjà évocateur en soi au vu du préfixe -Nor. À l'instar des Nordiens de *Game of Thrones*,¹⁴⁵ des Nordiques de la saga *The Elder Scrolls*¹⁴⁶ et des Clans du Royaume de Skellige de *The Witcher 3*,¹⁴⁷ ils peuplent une région à l'image de celles dans lesquelles les civilisations scandinaves subsistaient : des contrées froides et sauvages où les conditions de vie sont rudes. L'influence scandinave sur le peuple des Norns se retrouve aussi dans leur mentalité, associée à l'image archétypale de tels peuples, qui se traduit par la course et la célébration d'exploits héroïques, composante socio-culturelle très importante dans la vie d'un Norn. Dans la même conduite, les humains du désert d'Elona et leurs imposantes pyramides (Figure 27) sont directement inspirés des peuples d'Égypte et de la Mésopotamie où le climat est chaud, souvent sec ; même phénomène avec l'espèce des Hyleks (Figure 28), ces grenouilles que l'on trouve dans les jungles de la Tyrie et dont le mode de vie est calqué sur celui des cultures mésoaméricaines, probablement aztèques (Nahuatl). Un dernier exemple est celui des Tengus, une espèce intelligente d'oiseaux anthropomorphes (Figure 29). À l'origine, les Tengus sont de viles créatures des folklores chinois et japonais qui se sont humanisées et pacifiées au fil du temps. Dans son ouvrage consacré au jeu *Sekiro*¹⁴⁸ qui fait intervenir le personnage du Tengu d'Ashina, Ludovic Castro le présente ainsi : « Le *tengu* est une créature très réputée du folklore japonais. Dans le *Nihon shoki*, l'une des écritures les plus importantes du shintoïsme, le *tengu* s'écrit 天狗, ce qui signifie littéralement « chien céleste ». [...] le *tengu* japonais fut longtemps représenté comme une entité mi-homme mi-oiseau, dotée d'une paire d'aile et d'un bec »¹⁴⁹ ; représentation que *Guild Wars 2* a gardé en anthropomorphisant également la créature (désormais bipède, ses ailes sont également remplacées par des bras à plumes ne leur permettant pas de voler).

¹⁴⁵ George Raymond Richard Martin, *op. cit.*

¹⁴⁶ ZeniMax Online Studios, *The Elder Scrolls Online* (PC, PS4, Xbox One. Rockville : Bethesda Softworks, 2014).

¹⁴⁷ CD Projekt RED, *The Witcher 3 : Wild Hunt* (Tokyo : Bandai Namco Entertainment, Spike Chunsoft et Burbank : WB Games, 2015).

¹⁴⁸ FromSoftware, *Sekiro : Shadows Die Twice* (Santa Monica : Activision, 2019).

¹⁴⁹ Ludovic Castro, *Sekiro : la seconde vie des Souls* (Third Editions, Toulouse, 2020), 1.



Figure 26 : Un Norn à Hoelbrak
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012.
Screenshot.



Figure 27 : Les pyramides de la cite d'Amnoon
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul :
NCsoft, 2017. Screenshot.



Figure 28 : Deux Hyleks « Itzels » dans l'orée
d'émeraude
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. PC.
Seoul : NCsoft, 2015. Screenshot.



Figure 29 : Un Tengus de la forêt de Caledon
ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCsoft, 2012.
Screenshot.

Cette super rencontre d'éléments de cultures mythiques ne s'étant jamais côtoyées et par conséquent incompatibles dans la réalité est le témoin d'un caractère syncrétique¹⁵⁰ également attribuable aux écrits romantiques de Coleridge et Shelley (Par exemple, *Prometheus Unbound* fait

¹⁵⁰ Le syncrétisme est un « Mélange, fusion d'éléments de plusieurs cultures ou de différents systèmes sociaux. » Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 28 juillet 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/syncr%C3%A9tisme>.

références aux mythes grecs et romains). Dans le cas de Coleridge, je pense au poème *Kubla Khan* dont les premiers vers sont très connus :

« In Xanadu did Kubla Khan
A stately pleasure-dome decree:
Where Alph, the sacred river, ran
Through caverns measureless to man
Down to a sunless sea. »¹⁵¹

Le poème trouve ses origines dans un rêve du poète suite à sa prise d'opium. Organisé en trois strophes et difficile d'interprétation, il fait de nombreuses références à commencer par l'empereur Mongol Kubilai Khan¹⁵² (« *Kubla Khan* ») qui fondera plus tard la dynastie chinoise des Yuan et la ville de Shangdu, que Coleridge nomme « *Xanadu* ». Est aussi mentionnée l'Alphée¹⁵³ (« *Alph, the sacred river* »), un fleuve de la péninsule grecque du Péloponnèse qui doit son nom au dieu fleuve grec éponyme. Enfin le poème fait également référence à l'Abyssinie (région de l'Ethiopie actuelle) et au dulcimer, instrument de musique de la famille des cithares : « *It was an Abyssinian maid, / And on her dulcimer she played,* ».¹⁵⁴ On remarque alors que le procédé d'emprunt à plusieurs cultures est commun à *Guild Wars 2* et *Kubla Khan*, à la différence près que le support du MMORPG, dont le but est de créer un vaste et complexe univers afin de satisfaire l'immersion et la découverte des joueurs – ainsi que, très certainement, une envie de créer de la part des développeurs – permet un résultat encore enrichi, l'univers de *Guild Wars 2* s'étendant sur bien plus de trois strophes et qui, en plus de puiser dans le visuel romantique, s'inspire de bien des cultures ; et il n'est pas le seul puisque l'univers des *Souls* ne se prive pas de ces inspirations non plus : « En matière d'esthétique, si l'ensemble s'inspire ouvertement de la peinture romantique du XIX^e siècle ainsi que d'un imaginaire chevaleresque typiquement occidental, la patte japonaise ne manque pas de se faire sentir »,¹⁵⁵ expliquent Mecheri et Romieu à propos des jeux *Dark Souls*, qui incluent bon nombre d'éléments du folklore et de la culture japonais.

Ces choix esthétiques qui doivent être faits pour tous les RPG et MMORPG de *fantasy* participent tous plus ou moins à la narration puisqu'ils reprennent d'anciennes cultures et d'anciens mythes pour créer (ou recréer dans certains cas) de nouvelles cultures spécifiques à un monde de *fantasy* et mériteraient une étude approfondie par l'abondance des cultures reprises, la récurrence

¹⁵¹ Samuel Taylor Coleridge et al. *Kubla Khan* (Project Gutenberg, 1984), 1.

¹⁵² En anglais « *Kublai Khan* ».

¹⁵³ Il existe un autre cours d'eau du même nom : l'Alphée est un ruisseau de l'Antarctique.

¹⁵⁴ Samuel Taylor Coleridge et al., *op. cit.*, 2.

¹⁵⁵ Damien Mecheri et Sylvain Romieu, *op. cit.*, 262.

de certains éléments également issus de ces cultures et la résurgence d'autres moins connues à ce jour. Ce constat souligne le caractère orientaliste de la *fantasy* de *Guild Wars 2* et au-delà), car les inspirations du jeu ne se limitent pas à Moyen-Orient, et rejoint l'orientalisme de certains romantiques comme Robert Southey.

1.2.3.2. La place des religions

Les religions et les cultes ayant grandement influencé les sociétés humaines de l'Antiquité jusqu'à nos jours, il se trouve que c'est aussi le cas dans les univers de *fantasy* et les jeux vidéo ne font pas exception à la règle. Les développeurs s'inspirent des croyances dans le monde – disparues ou toujours existantes à ce jour – pour créer les religions et mythes des civilisations et cultures de *Guild Wars 2*. Si dans ce dernier, leur importance reste humble comparée à la mythologie de l'univers de *The Elder Scrolls*,¹⁵⁶ étourdissante par sa complexité entre les nombreuses lignées et querelles inter-divinités, elles restent néanmoins présentes et ont leur rôle à jouer.

Dans *Guild Wars 2* et à l'instar de nombreuses autres œuvres de *fantasy*, les religions polythéistes obtiennent une majorité écrasante par rapport au monothéisme. Les rares religions monothéistes représentent même un danger (ex. Les Grawls, une espèce de primate, doivent chasser un faux-dieu unique avec l'aide du personnage joueur). En revanche, dans le cas où une divinité unique est immanente à la nature, comme chez l'espèce amphibienne des Hyleks et leur culte du Dieu-Soleil, entité présente en chaque être et objet naturels, cette divinité n'est jamais considérée comme dangereuse ou nuisible.

La seule religion polythéiste dont les divinités sont conçues à l'image de l'être humain (comme c'est le cas pour les dieux du Panthéon grec et les dieux nordiques du Panthéon scandinave) est le culte des Six Dieux Humains vénérés par les peuples humains de la Tyrie. Comme dans toute religion polythéiste, il y a une répartition des pouvoirs et chaque dieu représente un aspect particulier avec un dieu de la guerre, un dieu de la mort, etc. Cette équilibre empêche un monopole du pouvoir par un seul dieu, à noter qu'il n'y a pas de dieu supérieur à un autre. Si jamais l'un d'entre eux cherchait à s'emparer du pouvoir, cela se retournerait inévitablement contre lui – ce fut le cas de dieu Abaddon qui, dans l'histoire ancienne du jeu, se retourna contre les autres dieux humains mais se retrouva vaincu à la fin de sa guerre pour le pouvoir. Il en ira de même lorsque le dieu Balthazar tentera de prendre le dessus des autres dieux ainsi que des dragons ancestraux, mais sera à son tour vaincu par le personnage joueur dans *Path of Fire*.

¹⁵⁶ ZeniMax Online Studios, *op. cit.*

Parmi les personnalités romantiques du XIX^e siècle, certaines à l'instar de Byron étaient à la recherche d'autres formes de divinité que celle d'une religion monothéiste avec une figure divine au-dessus du monde. Il faut dire qu'au XVII^e siècle, avec la résurgence du poème de Lucrèce *De Rerum Natura*, qui condamne la religion en l'accusant d'être un moyen de contrôler le monde et les peuples, nombreux sont les individus qui veulent se tourner vers une forme de religion qui s'éloigne du christianisme, et certains romantiques portaient un certain intérêt envers les religions païennes.

On retrouve, dans *Guild Wars 2*, une prépondérance de religions polythéistes animistes qui se déclinent généralement en croyances chamanistes qui n'ont rien à voir avec le christianisme. C'est le cas de la société Norn, qui révère les Esprits de la nature. « Contrairement aux Six Dieux Humains, ces esprits ne représentent pas des concepts comme la "guerre" ou la "nature", mais plutôt les vertus et les vices complexes des animaux dont ils ont l'apparence »¹⁵⁷ explique le Wiki officiel du jeu. Toutefois, contrairement aux romantiques dont le but était de rechercher de nouvelles formes de religions à travers le panthéisme ou les cultes païens, les religions de *Guild Wars 2* sont là pour apporter de la matière à chaque espèce intelligente et croyante. Elles donnent une histoire aux Humains, Norns, Hyleks, etc. et servent à ancrer et présenter ces peuples dans le contexte historique de *Guild Wars 2* tout en faisant ressortir les forces et la magie à la fois inhérentes et transcendantes à l'univers du jeu.

En sélectionnant un si grand nombre d'éléments socioculturels autant qu'en s'inspirant des paysages et autres composantes visuelles extrêmement importantes dans un monde de *fantasy*, la richesse de l'univers de *Guild Wars 2* démontrent que la *fantasy* est le terrain idéal du romantisme par sa nature hautement imaginative. Le caractère syncrétique du jeu qui vise à rassembler autant d'éléments qui ne pourraient jamais l'être ailleurs que dans la fiction de la *fantasy* fait de *Guild Wars 2* un véritable produit de la *Weltliteratur* (en anglais *World Literature*), mot inventé par Goethe, que Damrosch définit ainsi « *I take world literature to encompass all literary works that circulate beyond their culture of origin, either in translation or in their original language* »,¹⁵⁸ mais à l'échelle médiatique (c'est-à-dire au-delà de la littérature. *Guild Wars 2* n'est certes pas quelque chose que l'on peut lire, mais les nombreuses composantes culturelles du jeu sont, à l'instar de la littérature, un « territoire de rencontre et de renouvellement »¹⁵⁹ si fertile qu'il peut prendre

¹⁵⁷ « Esprits de la nature », *Guild Wars 2 Wiki*, consulté le 4 septembre 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Esprits_de_la_nature.

¹⁵⁸ David Damrosch, *What is world literature?* (Vol. 5. Princeton University Press, 2018), 4.

¹⁵⁹ Christine de Gemeaux, « Pensée de la rupture, pensée de la médiation. Mémoire et progrès du premier romantisme à l'époque contemporaine ». *Germanica*, n° 33, 33, CeGes – Université Charles-de-Gaulle Lille-III, décembre (2003), 5. doi : 10.4000/germanica.1830.

très rapidement une envergure transmédiatique¹⁶⁰ si l'œuvre rencontre un fort succès. C'est ainsi que *Guild Wars 2* a étendu son univers en publiant trois romans quelques années avant sa sortie, puis plusieurs *artbooks*¹⁶¹ explicitant les environnements et créatures de jeu, dévoilant parfois des éléments encore introuvables dans le jeu à ce jour et qui laissent suggérer que les développeurs comptent bien se servir de ce qu'ils ont créé pour ces *artbooks* dans la perspective de rajouter du contenu à *Guild Wars 2*. Cette *Weltliteratur* à l'échelle médiatique est en quelque sorte le mélange des genres ultime de la pensée romantique la plus extrême vis-à-vis de la question, mêlant à la fois littérature, arts visuels et jeu sur un seul et même support.

¹⁶⁰ Le transmédia est un concept de Henry Jenkins qui date de 2003. Il s'agit d'un « un processus dans lequel les éléments d'une fiction sont dispersés sur diverses plateformes médiatiques dans le but de créer une expérience de divertissement coordonnée et unifiée. Idéalement, chaque médium apporte sa propre contribution pour le développement de l'histoire ». Laurie Schmitt, « Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 16/1, no. 1 (2015 : 6. doi :10.3917/enic.018.0005 .

¹⁶¹ L'*artbook* d'un jeu est un livre qui recense des « *concept arts* » (concepts) spécifiques au jeu.

Chapitre 2 : L'expérience du joueur

2.1. L'histoire personnelle de *Guild Wars 2*

Dans le cadre de mon étude, j'ai jugé pertinent de m'intéresser aux profils des joueurs de *Guild Wars 2*, peu importe leur niveau et le nombre d'heures passées sur le jeu afin d'en dégager certaines caractéristiques pouvant orienter ma recherche. J'ai donc mis au point un questionnaire en quatre parties intitulé « *Guild Wars 2: Romantic Heritage and Aesthetic Innovation* »¹⁶² et l'ai diffusé sur le site officiel de *Guild Wars 2* ainsi que sur les réseaux sociaux *Facebook* et *Twitter* afin de toucher le plus de personnes.¹⁶³ 98 réponses plus tard, il est ressorti que près de 70% des joueurs se situaient dans la tranche d'âge de 18 à 35 ans (Tableau 1), et étaient donc relativement « jeunes ».

How old are you?

98 réponses

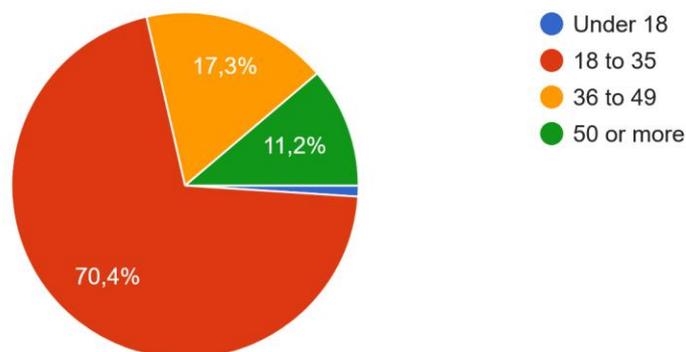


Tableau 1 : L'âge moyen des joueurs de *Guild Wars 2* par tranches d'âge

Je n'ai pas été étonnée par ce résultat : il faut garder en tête que notre monde ne se porte pas particulièrement bien. Les bouleversements sociaux, environnementaux et humanitaires à l'échelle planétaire couplés à l'inaction des gouvernements face à ces problèmes participe au

¹⁶² Mathilde Jacquemin, « *Guild Wars 2: Romantic Heritage and Aesthetic Innovation* », questionnaire, 13 mars 2020, https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd79F_CH5hvnmpo7R46nTI4JLp4F1Zgx8TfvPzMcMUVt027GQ/viewform.

¹⁶³ 98 réponses ont été obtenues.

désenchantement de la population et tout particulièrement des jeunes de cette tranche d'âge : le sentiment d'insécurité, voire de pessimisme vis-à-vis de l'avenir de l'être humain, est une réaction naturelle – la même que ressentaient déjà certains romantiques de l'époque comme Chateaubriand et sa vision pessimiste du progrès et à l'égard de l'Homme de façon plus générale¹⁶⁴ héritée de la pensée de Rousseau, qui se démarquait des autres Lumières par sa philosophie consistant à penser que « l'homme n'est conduit que par ses passions et le progrès du genre humain le mène vers la civilisation qui corrompt l'état naturel »¹⁶⁵ – notion développée à partir de son concept de l'état de nature dans son ouvrage *Du Contrat Social*.¹⁶⁶ Cette première observation concorde avec le fait que l'escapisme vient en seconde position (49 voix) dans ma question « *What are the reasons you play Guild Wars 2?* »¹⁶⁷ (Tableau 2).

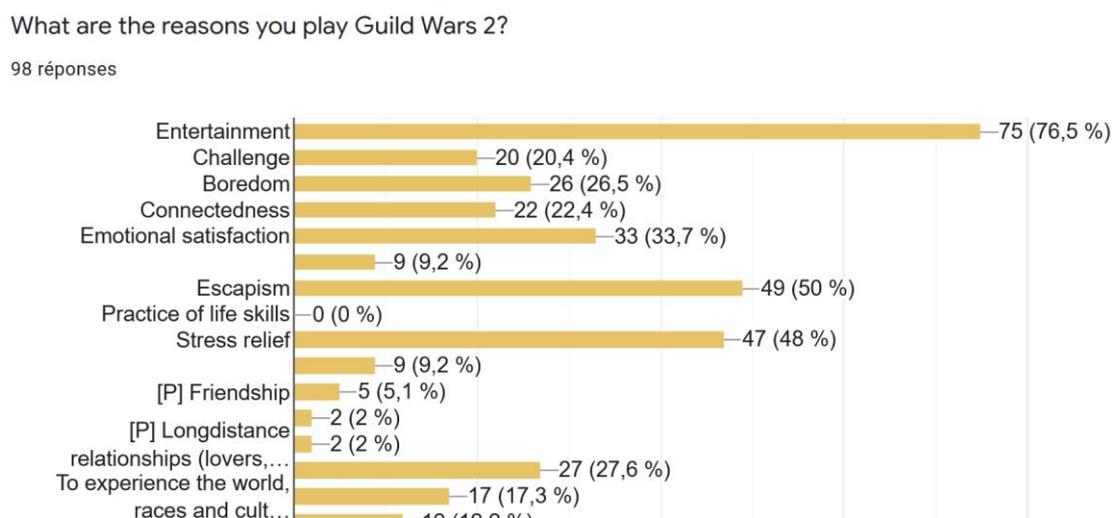


Tableau 2 : Les raisons pour lesquelles les joueurs jouent à *Guild Wars 2*

Le fait que le but premier d'un jeu est le divertissement place « *Entertainment* » en tête des réponses (75 voix) se relie à l'escapisme qui se présente à la seconde place du podium, puisque le divertissement est avant tout l'« Action de se divertir, ensemble des choses qui distraient, occupent agréablement le temps. »¹⁶⁸ Le phénomène anti-stress (47 voix) du jeu apparaît à la troisième place et fait écho de la même manière aux deux précédents. Le stress vient avant tout de la réalité : l'on entend souvent dire qu'il est la maladie du siècle. Il s'agit d'un état anxieux dû à plusieurs facteurs

¹⁶⁴ Comme expliqué par Fabienne Bercegol, « Chateaubriand ou la conversion au progrès », *Romantisme*, vol. 30, n° 108, Persée - Portail des revues scientifiques en SHS, 2000, p. 23-51. www.persee.fr, doi:10.3406/roman.2000.976.

¹⁶⁵ Anikó Ádám, *La poétique du vague dans les oeuvres de Chateaubriand*, Diss. szte, 2003.

¹⁶⁶ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*

¹⁶⁷ Mathilde Jacquemin, *op. cit.*

¹⁶⁸ « divertissement », Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, consulté le 4 septembre 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/divertissement>.

du monde réel variant d'un individu à l'autre ; une sensation désagréable similaire à la prise de conscience et l'inconfort face aux changements du monde ressentis par les romantiques du XIX^e siècle qui les a poussés à se rebeller contre les ordres figés et enseignements élitistes et à se réfugier de la même façon dans la littérature et les arts où ils pouvaient s'adonner à leur pensée nostalgique. Dans le cas de *Guild Wars 2*, l'accent est mis sur le caractère escapiste du jeu. Dans sa thèse, Raphaël Koster met le doigt sur « Les témoignages de joueurs », ¹⁶⁹ qui « insistent parfois sur le plaisir ludique de l'évasion qui se définirait en rupture avec des contraintes d'adhésion aux règles sociales. » ¹⁷⁰ Dans *Guild Wars 2*, la rébellion se joue à travers l'histoire du personnage joueur – le personnage principal, le ou la fameuse « Commandant(e) » – qui cherche à mettre un terme à l'éternel cycle destructeur des dragons ancestraux, chasse les despotes au pouvoir (ex. le nécromancien et narcissique Palawa Joko ayant régné plusieurs siècles sur le sud du désert de cristal) et lutte afin d'offrir au monde un cadre utopique où la vie et la liberté de tout un chacun demeure sans entrave. Gusdorf dit « Les romantiques en leur plus haute actualité luttent contre l'ordre établi ; ils veulent être le sel de la terre, petite minorité, qui se heurte à la fin de non-recevoir opposée par les masses amorphes. » ¹⁷¹ L'escapisme, c'est le moyen pour les joueurs de *Guild Wars 2* de lutter pour leurs idéaux chevaleresques à travers le renversement des ordres néfastes établis dans le jeu, à défaut de ne pouvoir le faire dans la vraie vie. Il déclare :

« Les romantiques ne sont pas des malades mentaux, sauf exception, mais leur attitude atteste une forme d'aliénation, le refus de se plier aux urgences du temps, la recherche d'un refuge dans les consolations de l'exotisme ou de l'utopie. Leur lutte contre les évidences entend préserver un sens menacé de la vérité et de l'humanité ; combat du désespoir voué à l'échec. On ne saurait parler d'un âge romantique, puisque l'âge dément le romantisme. Ces rêveurs irréalistes n'ont pas fait l'histoire ; ils paraissent plutôt des sous-produits, ou des laissés pour compte d'une histoire, qui s'est refusée à se plier à leurs indications. » ¹⁷²

De ce fait, l'histoire, le *gameplay* et l'univers de *Guild Wars 2* viennent combler le sentiment d'impuissance et de valeurs perdues vis-à-vis du monde réel et se présente comme une échappatoire idéale aux joueurs qui, à l'instar des romantiques que Gusdorf qualifie de « sous-produits [...] d'une histoire », ¹⁷³ se révèlent êtres eux-mêmes le reflet d'un caractère romantique spécifique à la société du XXI^e siècle, produit de l'Histoire plutôt que produisant l'Histoire. Voilà qui rejoint la fameuse pensée de Gusdorf selon qui « Il y a du romantisme dans le siècle, il n'y a pas de siècle

¹⁶⁹ Raphaël Koster, « Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique », Thèse, Université Paris 1, 2013, 48.

¹⁷⁰ *Ibid.*

¹⁷¹ George Gusdorf, *op. cit.*

¹⁷² *Ibid.*

¹⁷³ *Ibid.*

romantique. »¹⁷⁴ Anne Larue étend ma pensée en soulignant par ses propos l'intérêt d'étudier le jeu vidéo comme nouveau « terrain de la lutte »¹⁷⁵ contre les ordres établis de notre société, d'où cette étude du romantisme avec *Guild Wars 2* comme corpus :

« Le pouvoir de la fiction n'est pas seulement utile pour créer de modernes mythologies contre les discours politiques ambiants : on peut en effet se demander si la nouvelle forme de protestation indirecte qu'est aujourd'hui l'abandon du terrain de la lutte, la désaffection, le refuge dans la fiction qui détourne apparemment du « réel », ne devrait pas être examinée avant d'être jugée comme irrecevable et antipolitique, car elle contient peut-être un potentiel de résistance élastique plus fort qu'on le croit : elle met en œuvre une sorte de résistance souple, peut-être une non-violence à la Gandhi »¹⁷⁶

Dans la liste des autres raisons pour lesquelles les joueurs jouent à *Guild Wars 2* (Tableau 2) viennent ensuite : la satisfaction émotionnelle en quatrième place (43 voix), les joueurs ayant joué au premier opus (27 voix), un besoin de combler l'ennui (26 voix), la recherche de connexion (22 voix) avec les autres joueurs, le défi (20 voix) et enfin en neuvième place l'expérience d'un nouvel univers (17 voix). Les autres réponses ne rentrent pas dans mon étude.

Les trois genres de la *fantasy* préférés des joueurs de *Guild Wars 2* (Tableau 3) sont la *high / epic fantasy*, l'*heroic fantasy* et la *dark fantasy* – à noter que 76,5% des joueurs interrogés sont très intéressés par la *fantasy*, cf. Tableau 4 – soit les trois principaux genres auquel s'identifie le jeu et lesquels j'ai traité dans une partie antérieure pour souligner leur substrat potentiellement romantique hérité du désir d'un retour aux valeurs de la chevalerie, qui dans le jeu se traduit par les actes de bravoure du personnage joueur. On retrouve également une notion de responsabilité, celle de s'élever au-dessus de tous pour éclairer le monde à l'instar de la pensée romantique qui confère à la figure du poète la responsabilité de cet éclairage, faisant de lui un guide censé informer et influencer le monde ; dans *Guild Wars 2*, le personnage joueur est celui qui va prendre ou participer à la prise des décisions les plus importantes au cours de l'histoire afin de protéger le monde. Ces réponses traduisent elles aussi un besoin de se réconcilier avec des valeurs fondamentales oubliées de notre société telles que la liberté, l'égalité, le courage, l'amour, l'amitié, la compassion et bien d'autres encore. Quant à la *dark fantasy*, si elle est peu influente dans le jeu original en dehors d'Orr et du monstrueux dragon ancestral Zaïthan, les développeurs eux-mêmes appréciant ce genre¹⁷⁷ ont bien compris sa popularité dans le jeu vidéo (ex. les saga *The Witcher* et *Dark Souls*, ainsi que le jeu vidéo *Bloodborne* et sa direction artistique effroyablement réussie) et

¹⁷⁴ *Ibid.*

¹⁷⁵ Anne Larue, *op. cit.*, 96.

¹⁷⁶ Anne Larue, *op. cit.*, 95-96.

¹⁷⁷ « Guild Wars 2 Living World Announcement Event » YouTube, 1:42:25. Postée par « Guild Wars 2 », 30 août 2019. Consultée le 29 juillet 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=U7nEC7vgY2g>.

font de plus en plus en sorte d'inclure une dimension sinistre et des personnages aux ambitions douteuses à l'histoire. C'est un fait qui se vérifie avec la sortie des premiers épisodes de l'Épopée du givre.

Which subgenres of fantasy are you most interested in?

98 réponses

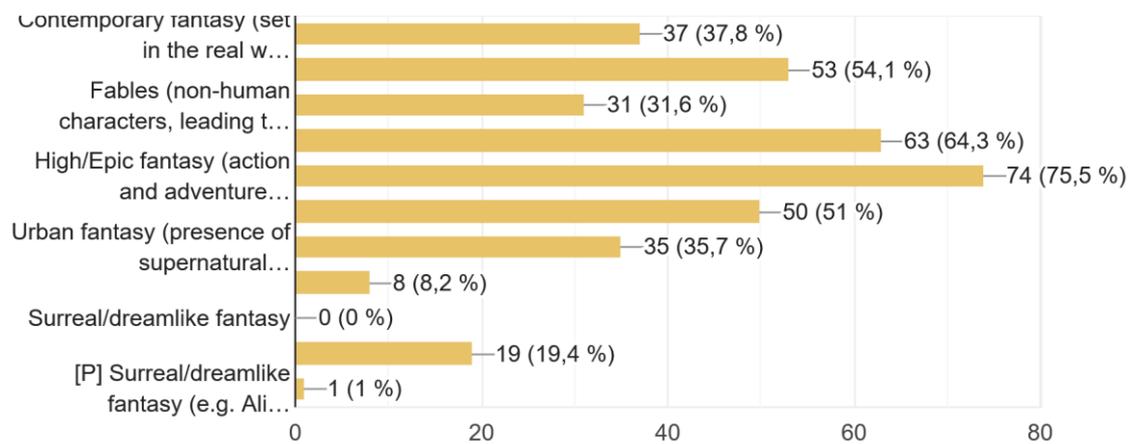


Tableau 3 : Les sous-genre de *fantasy* favoris des joueurs de *Guild Wars 2*

How much are you interested in fantasy?

98 réponses

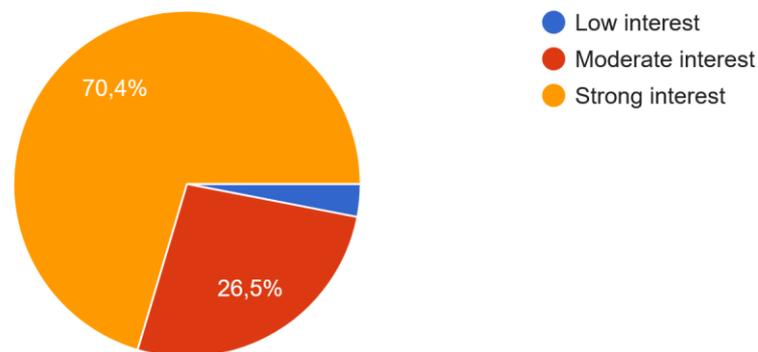


Tableau 4 : L'intérêt des joueurs de *Guild Wars 2* pour le genre *fantasy*

Enfin dans la dernière partie de mon questionnaire, la réponse la plus choisie à ma question « *When playing Guild Wars 2, have you ever* »¹⁷⁸ suivie d'une liste de ressentis associés ou non selon les joueurs à leur expérience du jeu a été « *Been amazed and enjoyed this feeling of amazement* », réponse révélatrice d'une expérience émotionnelle intense proche du sublime vécue

¹⁷⁸ Mathilde Jacquemin, *op. cit.*

par les joueurs en quête d'évasion. Viennent ensuite « *Had a feeling of connectedness* » (53,1% des voix), « *Felt empathy for a character* » (51% des voix), « *Had a feeling of nostalgia* » (50% des voix) et en cinquième place « *Felt strong emotions during and following a narrative event (character death, betrayal, revelation, destruction of place, etc.)* » avec 43,9% des voix. Ces résultats démontrent un fort degré d'immersion et d'implication de la part des joueurs dans l'univers et l'histoire du jeu. Ainsi les valeurs romantiques qui ressortent des réponses à ces questions font définitivement paraître le romantisme en tant que tel comme une valeur générale n'étant pas seulement l'apanage des artistes ou des écrivains et reflétant les désirs et désaccords à l'égard de la société. Comme le dit Gusdorf, « on peut être romantique en dehors de la littérature ; on peut être romantique sans être poète ni même écrivain, par exemple dans la science ou dans l'action. »¹⁷⁹ Le romantisme est une attitude passagère dans l'ère du temps et dans le temps d'une vie, faisant des joueurs de *Guild Wars 2* des romantiques du XIX^e siècle.

When playing Guild Wars 2, have you ever:

98 réponses

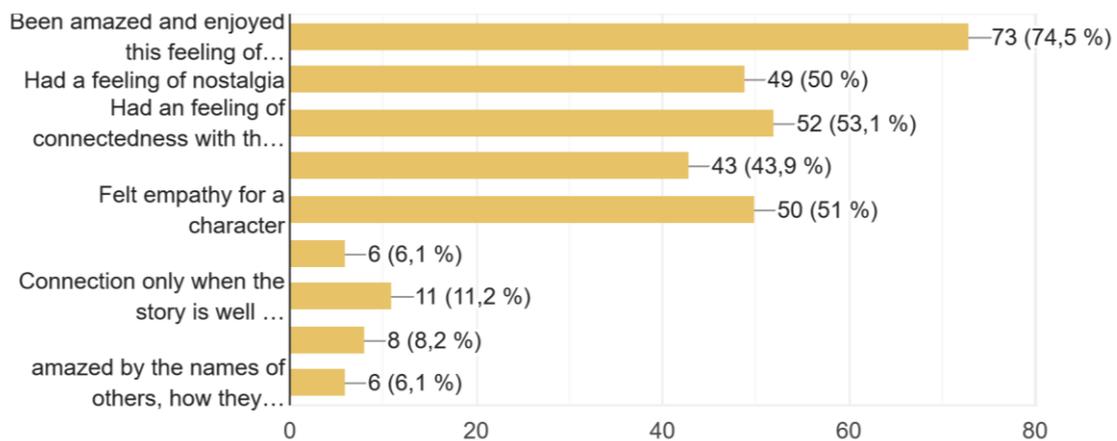


Tableau 5 : Les ressentis vécus par les joueurs sur *Guild Wars 2*

2.1.1. Les thématiques de l'intrigue

L'histoire de *Guild Wars 2* respecte les motifs et thématiques de la *fantasy* contemporaine telle que je l'ai décrite précédemment : pour expliciter, elle s'appuie sur l'imagerie et la qualité héroïque non seulement des œuvres pionnières du genre (*i.e. Le Seigneur des Anneaux*) mais aussi

¹⁷⁹ George Gusdorf, *op. cit.*

d'inspirations romantiques, celles-là même se trouvant hypothétiquement à la racine des autres. Dans sa thèse, Selling souligne « *The evident game-like quality of fantasy* », ¹⁸⁰ conférant au genre une nature d'ores et déjà ludique : après tout, la *fantasy* prend aussi ses sources dans les contes de fées narrés aux plus jeunes dans un but d'apprentissage, notion inextricablement liée au jeu en lui-même puisqu'il s'agit d'une forme d'apprentissage que Gilles Brougère nomme « informelle ». ¹⁸¹ Dans l'optique de Selling, l'expression ludique de la *fantasy* a donc largement contribué au développement des jeux vidéo de *fantasy* et à leur indiscutable succès. En sa qualité de jeu vidéo de rôle massivement multijoueur dont l'univers est incontestablement fantastique, *Guild Wars 2* fait donc intervenir les joueurs en tant qu'acteurs au sein du monde dans lequel ils évoluent à travers une double succession / superposition d'objectifs à accomplir sous la forme de quêtes, soit la « Recherche obstinée de quelqu'un, de quelque chose ». ¹⁸² Il s'agit du *leitmotiv* de tous les RPG inspiré lui aussi des contes de fée et des romans de chevalerie ainsi que de leurs précurseurs (ex. *Les Mille et Une Nuits*, les légendes Arthuriennes, *Beowulf*). Dans *Guild Wars 2*, les joueurs partent en quête d'un idéal romantique à travers un retour aux valeurs romantiques proches des codes de l'honneur de la chevalerie apparentés aux romances et, ultimement, le franchissement des limites du Soi dans le but de rendre le monde meilleur pour tous : c'est ce qui permettra au personnage joueur et sa guilde de renverser la tyrannie des dragons ancestraux et de ceux qui convoitent avidement leurs pouvoirs, la source du mal qui sévit en Tyrie.

2.1.1.1. Bienveillance et altruisme, les principes d'un héros en devenir

Cette quête démarre sur les valeurs de l'altruisme et de la bienveillance. Lorsque le joueur commence une partie avec un nouveau personnage, il se retrouve propulsé dans le monde ouvert. La suite de l'histoire personnelle (la principale quête scénaristique du jeu) n'étant accessible qu'à partir du niveau 10, le joueur n'a d'autre choix que de commencer à explorer l'une des cinq zones de départ ¹⁸³ pour engranger l'expérience qui permettra de monter le niveau de son personnage afin de le rendre plus fort et de débloquent de nouvelles compétences, principe de base de tous les MMORPG. Gagner de l'expérience lui permettra l'accès à des zones et contenus de plus hauts

¹⁸⁰ Kim L. Selling, *op. cit.*, 63-64.

¹⁸¹ Gilles Brougère, *Les jeux du formel et de l'informel*, No. 160, ENS Éditions (2007) : 7.

¹⁸² « quête », Centre National de Recherches Textuelles et Lexicale, consulté le 31 juillet 2020, <https://www.cnrtl.fr/definition/quête>.

¹⁸³ Ces zones de départ sont des cartes dites « bas *level* » et sont adaptées pour des personnages venant tout juste d'être créés.

niveaux, jusqu'au niveau 80¹⁸⁴ maximum. Pour cela, les tâches, aussi appelées cœurs de renommée et représentées par une icône de cœur jaune (vide si la tâche n'a pas encore été complétée, remplie si elle a déjà été réalisée) sont la principale source d'expérience. Les joueurs peuvent choisir ou non d'effectuer ces tâches sans craindre de perdre le fil conducteur de la quête principale qui peut être reprise à tout moment : le jeu a mis en place un système où la tâche est réalisable sur une zone spécifique de la carte, et dès lors que le joueur traverse cette zone, il peut décider de participer à la tâche ou l'ignorer, pouvant même commencer à la remplir et partir sans l'avoir terminée. Le progrès accompli jusqu'alors sera « gelé » jusqu'à son retour. Les développeurs ont instauré ce système afin d'éviter aux joueurs de crouler sous un inventaire de quêtes comme c'est le cas dans certains RPG, notamment *The Elder Scrolls Online* où le journal des quêtes aura vite-fait de se remplir. Au lieu de cela, les joueurs de *Guild Wars 2* se voient proposer différentes actions qu'ils sont libres d'exécuter.

Le principe de ces cœurs est toujours le même : il s'agit d'aider un PNJ à accomplir une ou plusieurs tâches spécifiques – de l'aider, en somme. Il peut s'agir d'éliminer des créatures nuisibles, récolter certains items, discuter avec d'autres PNJ, etc. Bienveillance, altruisme et solidarité sont mis en avant : le but est d'aider le plus grand nombre de PNJ afin d'obtenir expérience et monnaie du jeu en guise de récompense. Le *gameplay* de *Guild Wars 2* s'appuie également sur le soutien mutuel des joueurs. En effet, les développeurs ont veillé à créer un environnement coopératif plutôt que compétitif. Dans certains MMORPG, le butin revient à qui s'en sera emparé le premier, ce qui conduit parfois à des attitudes agressives causées par l'individualisme des joueurs qui trouve son origine dans cette mécanique du premier arrivé, premier servi. *A contrario*, dans *Guild Wars 2*, chaque personne ayant participé de près ou de loin à la réalisation d'un événement ou à l'affrontement d'une ou plusieurs créatures sera récompensé ; la qualité du butin dépendra de la participation, du niveau de découverte de magie¹⁸⁵ et de la chance du joueur. Cette approche non-compétitive a fait de la communauté de *Guild Wars 2* l'une des communautés de joueurs de MMORPG les plus sympathiques et participe à la volonté générale de bonne entente entre les joueurs, qui va conduire à une entraide quasiment systématique dans le jeu où le soutien est nécessaire pour la réussite des quêtes les plus difficiles, phénomène constatable dans bon nombre d'événements du jeu tels que la bataille contre le dragon Tequatl¹⁸⁶ : le dragon causant énormément

¹⁸⁴ Dans *Guild Wars 2*, le niveau 80 est le plus haut niveau du jeu.

¹⁸⁵ La découverte de magie donne une chance aux joueurs de trouver des items plus rares ou précieux dans leurs butins. Plus le niveau de découverte de magie est élevé, plus la chance de trouver ces items augmente. La découverte de magie s'augmente en recyclant des items et en jouant au jeu.

¹⁸⁶ Tequatl est un dragon mort-vivant fait de chair en putréfaction ; il est un champion du dragon ancestral Zaïthan.

de dégâts, les joueurs passent le plus clair de la première phase de combat à relever les joueurs dont le personnage est mort ou tombé à terre.^{187, 188} Ce réflexe va s’ancrer chez certains joueurs qui n’hésiteront pas à venir en aide à d’autres même si cela ne leur apportera rien (tout au plus, une somme d’expérience dérisoire).

2.1.1.2. Refaire le monde : un héros pour briser le cycle

L’histoire personnelle est la quête scénarisée la plus importante du jeu. Bien qu’elle varie d’un joueur à l’autre en fonction de leurs choix, qui commencent d’ailleurs dès la création du personnage, la trame reste la même : il faut lutter contre les dragons ancestraux. Ainsi, des niveaux 10 à 30, les joueurs réalisent les quêtes de l’histoire liée à l’espèce de leur personnage. Des niveaux 40 à 60, tous les joueurs accèdent aux quêtes d’un des trois grands ordres de la Tyrie (celui qu’ils auront choisi de suivre) participant activement au combat contre les dragons ancestraux. Enfin, les quêtes de l’histoire personnelle des niveaux 70 à 80 concernent la mise en place d’un plan pour abattre le dragon ancestral Zhaitan.

La suite de l’histoire personnelle se poursuit avec l’éveil et le combat contre le dragon Mordremoth (Saisons 1 et 2 du monde vivant plus l’extension *Heart of Thorns*) puis contre le dangereux Dieu Humain de la guerre Balthazar, le roi despote Palawa Joko et le dragon ancestral Kralkatorrik (respectivement saison 3 du monde vivant, l’extension *Path of Fire* et la saison 4 du monde vivant) et enfin contre Jormag (l’Épopée du givre). Il m’est impossible de faire le résumé complet de toute l’histoire car cela prendrait beaucoup de pages. Néanmoins, les événements vécus par le joueur et son personnage mettent en valeur le fait que les agissements de ce dernier vont bien au-delà de sa personne et touchent plusieurs royaumes : car le but est bien de changer le monde actuel (dans le jeu) et la seule solution est de briser le cycle éternel et destructeur des dragons ancestraux, tout en éliminant les personnages tyranniques dont l’accès au pouvoir ne permettrait pas l’épanouissement de tous et contreviendrait à la liberté de chacun, ce afin d’arriver au résultat du monde utopique ; la vocation d’une société utopique en somme, même si elle s’éloigne de celles

¹⁸⁷ Les personnages joueurs de *Guild Wars 2* ne meurent pas instantanément lorsque leur santé tombe à 0% : ils tombent à terre. Une seconde barre de vie plus fragile apparaît alors avec un certain nombre de compétences qui leur permette de continuer le combat même à terre. Cet état « tombé » est une dernière chance pour le joueur de se relever à condition de tuer un ennemi. D’autres joueurs peuvent intervenir en venant soigner les personnages tombés (ce qui ne coûte absolument rien et rapporte une petite somme d’expérience aux sauveteurs). N.B. : les personnages joueurs morts peuvent aussi être relevés par d’autres joueurs, mais cela prend plus de temps.

¹⁸⁸ La vidéo suivante permet d’observer les joueurs en train de relever les personnages d’autres joueurs tombés : « Guild Wars 2 - Tequatl, les tombés se relèvent », YouTube, 0 :26, postée par « Siabair », 4 septembre 2020. Consulté le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=R0erbotqWo4>.

imaginées par certains romantiques comme le projet de « *pantisocracy* » (du grec *πᾶν* and *ἰσοκρατία*, « *equal rule of all* »¹⁸⁹) conçu par Coleridge et Southey, une « *utopian community in which all have equal rights, rank, and social position* »¹⁹⁰ qui n'a cependant jamais vu le jour de par leurs opinions divergentes à son sujet. Le fait est que les sociétés de *Guild Wars 2* sont hiérarchisées (les Humains ont une reine par exemple, les Norns un Maître du Pavillon d'Hoelbrak, etc.) mais dans le cas où les dirigeants du jeu ne sont pas des tyrans et règnent avec sagesse, la remise en question de leur position et des pouvoirs qui leur sont conférés n'a pas lieu d'être. Ainsi, le but dans *Guild Wars 2* est simplement de libérer le monde des forces qui le détruisent : un monde où l'on ne vit pas sous la menace d'un tyran, voilà l'utopie rêvée des personnages de l'histoire. Afin de se réconcilier avec lesdites valeurs chevaleresques perdues de notre société et qui l'étaient déjà au XIX^e siècle, les joueurs vont participer à rendre ce monde meilleur – un moyen pour eux de se mettre en accord avec leurs propres valeurs.

La façon dont l'histoire personnelle est construite est assez linéaire : si le joueur est confronté à plusieurs décisions au cours de l'intrigue, le destin du personnage est déjà tout tracé par les développeurs. De ce fait, le personnage joueur est à l'instar d'un personnage de roman, et le joueur suit plus son histoire qu'il ne la choisit vraiment ; les décisions prises par le joueur ne sont pas aussi significatives que celles des jeux *The Witcher* par exemple. Cela n'empêche pas son immersion, ni de voir son personnage grandir et évoluer comme s'il était lecteur d'une histoire où le personnage principal doit faire d'importants choix décidés par l'auteur, sauf qu'il s'agit ici non pas d'auteurs mais de développeurs, qui vont l'orienter dans une direction précise. Ce qui rend le jeu réaliste, c'est que le personnage joueur n'est pas parfait : au fil de son évolution, il lui arrive de commettre des erreurs qui coûteront parfois la vie à d'autres personnages et qu'il paiera très cher. Dans le cadre du jeu original et en fonction de ses choix précédents, le joueur rencontrera Ceera, une infirmière Asura du Pacte (l'alliance des trois grands ordres de la Tyrie)¹⁹¹ pour lui annoncer le décès de son compagnon, Tonn, lors d'une mission dirigée par le personnage joueur en personne. Elle se mettra alors à détester ce dernier et ne cessera de l'accuser de la mort de son bien-aimé chaque fois qu'elle recroisera sa route sous les répliques suivantes :

« Commandante de malheur... Je n'ai pas les mots pour dire à quel point je vous en veux ! »
« Je me souviens de vous ! Ne vous approchez pas de moi ! »
« C'est vous ! Je ne vous pardonnerai jamais la perte de mon Tonn ! »
« Que faites-vous ici ? N'en avez-vous pas assez fait comme ça ? »

¹⁸⁹ « *pantisocracy* », *Online Etymology Dictionary*, consulté le 4 septembre 2020, <https://www.etymonline.com/word/pantisocracy>.

¹⁹⁰ *Ibid.*

¹⁹¹ Ces ordres sont les Veilleurs (guerriers), les Soupîrs (des espions spécialisés dans l'infiltration) et le Prieuré de Durmand (des chercheurs historiques, scientifiques...).

« Pendant que vous condamnez des vies, nous essayons d'en sauver ! »¹⁹²

En conséquence, le personnage joueur et le joueur ne seront pas près d'oublier les conséquences de leurs actes. Même si ce n'est pas directement la faute du personnage joueur si Tonn a trouvé la mort, il n'en reste pas moins à l'origine de cette mission fatale. Le personnage joueur n'est pas le seul à évoluer et prendre des décisions : c'est aussi le cas de son entourage, en particulier des membres de sa guilde. Étant un héros à qui il arrive de commettre des erreurs, cette alternance ainsi que sa capacité à remettre en question les ordres tyranniques immobiles et à se remettre en question lui confère une richesse ambivalente caractéristique des héros romantiques. Sans être un personnage généralement rejeté, il est un marginal « Byronien » qui se démarque par son ambition de renverser l'ordre naturel du monde pour le rendre pérenne et prospère. Parallèlement, la qualité mélancolique et solitaire souvent attribuée au héros romantique réside plutôt dans le couple joueur / personnage joueur. Pour résumer : le personnage joueur, héros de l'histoire, est un ambitieux justicier aux valeurs chevaleresques qui souhaite rendre le monde meilleur tandis que le joueur se place en être solitaire comme le personnage de René dans *Atala* puis *René*, désireux de voyager pour combler un manque inidentifiable, se détachant de la société et pour se réconcilier avec ses valeurs personnelles souvent bafouées. En d'autres termes, c'est l'association du joueur et de son personnage tous deux prêts à changer le monde qui va réunir la totalité des caractéristiques du héros romantique.

L'avancée dans l'histoire fera alors évoluer le couple. La réconciliation du joueur avec ses valeurs et les mises en scènes héroïques le conduiront à l'exaltation sublime dans les moments ascensionnels de réussite comme lors de l'instance du combat contre Zhaïtan,¹⁹³ où toute une symphonie épique soutenue de chœurs puissants accompagne le joueur perché sur un aéronef et prêt à en découdre avec le dragon de l'ombre et de la mort ; ou au contraire à l'effroi, sublime aussi, lorsque la situation semblera complètement perdue.

2.1.1.3. Le sacrifice

Toute la grandeur significative du sacrifice réside aussi bien dans sa beauté que dans l'horreur du geste : le sacrifice est volontaire et sa nature irréversible. Dans *Guild Wars 2*, plusieurs

¹⁹² « Infirmière du Pacte Ceera », Guild Wars 2 Wiki, consulté le 4 septembre 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Infirmi%C3%A8re_du_Pacte_Ceera.

¹⁹³ « Guia GW2: Victoria o muerte - Matar a Zhaitan » YouTube, 43:46. Postée par « Ottos Ikari », 8 septembre 2015. Consultée le 29 juillet 2020, <https://youtu.be/nUptMJyK9EY?t=2154>.

personnages se sacrifient au fil de l'intrigue. Il est le « renoncement »¹⁹⁴ ultime des valeurs chevaleresques. Selon Yvon Le Scanff, « L'éthique romantique fait du renoncement un dépassement et un accomplissement sublimes. La négation de ses limites dans l'indétermination et l'indistinction fait de la mort des héros romantiques l'occasion d'une assomption sublime. »¹⁹⁵ Il mentionne notamment « Le final des Natchez,^[196] par exemple, qui relate le suicide de Mila et Céluta »¹⁹⁷ et qui « est présenté comme un accomplissement. »¹⁹⁸ Dans l'extension *Heart of Thorns*, deux personnages principaux vont se sacrifier : Eir Stegalkin (la mère du personnage de Braham faisant partie de l'entourage du personnage joueur) et qui a même été son mentor si celui-ci est Norn – elle perd la vie face à un serviteur du dragon Mordremoth pour sauver son fils et donner une chance, à lui et aux autres personnages présent à ce moment de l'histoire, de l'abattre ensuite.¹⁹⁹ Trahearne, le Premier-né de tous les Sylvaris, trouve également sa fin dans le sacrifice. Durant les quatre actes de l'histoire de *Heart of Thorns*, le personnage joueur et sa guilda partent à la recherche de Trahearne et des Héritiers du Destin (dont Eir) disparus lors d'une attaque de Mordremoth sur une flotte d'aéronefs lorsque celle-ci a survolé la jungle du cœur de Maguuma. À la toute fin de l'extension, le joueur retrouve un Trahearne affaibli et sur le point de céder à l'emprise mentale de Mordremoth. Suite à un véritable combat mental où le joueur triomphe de l'avatar de Mordremoth, tout semble gagné lorsque Trahearne annonce qu'une part du dragon de la vie et des plantes subsiste dans son esprit et que le monde ne sera pas tranquille tant que cette part de lui continuera de vivre. De ce fait, il ordonne au personnage joueur de le tuer avec sa propre arme, un espadon du nom de Caladbolg, pour mettre fin à la menace du dragon²⁰⁰ ; un geste très fort, puisqu'il s'agit de tuer l'un des personnages principaux de l'histoire originale, le joueur aidant Trahearne à devenir le maréchal (la plus haute fonction) du Pacte et à mener l'assaut contre Zaïthan. Le sacrifice de Trahearne concorde avec le symbolisme du suicide de Mila et Céluta. Le Scanff explique que « Ce suicide est un acte d'amitié et d'abnégation sublimes, il se définit aussi par la résolution de se dépasser en tant qu'individualité pour s'accomplir au sein du grand Tout sublime et indifférencié. »²⁰¹ Par son acte courageux et héroïque, le personnage de Trahearne se voit

¹⁹⁴ Tel que décrit par Yvon le Scanff dans *Le paysage romantique et l'expérience du sublime* (Editions Champ Vallon, 2016), 242.

¹⁹⁵ Yvon Le Scanff, *op. cit.*, 244.

¹⁹⁶ François-René de Chateaubriand, *Les Natchez*, dans *Œuvres romanesques et voyages*, tome 1, 574-575.

¹⁹⁷ Yvon Le Scanff, *op. cit.*, 244.

¹⁹⁸ *Ibid.*

¹⁹⁹ « Guild Wars 2: Heart of Thorns - Eir Stegalkin & Faolain cutscene » YouTube, 1:33. Postée par « Fono V », 25 octobre 2015. Consultée le 29 juillet 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=kU5euLJ8pqY>.

²⁰⁰ « [GW2 HoT] Ending cinematic » YouTube, 3:34. Postée par « GW2 Lienrak », 28 octobre 2015. Consultée le 29 juillet 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=IDtLOWvpkF0>.

²⁰¹ Yvon Le Scanff, *op. cit.*, 244.

recouvrir d'un voile romantique. Son acte est le plus haut degré de sincérité vis-à-vis de ses valeurs et de son devoir de protéger la Tyrie. Isaiah Berlin dit :

« To sacrifice a man, you must sacrifice him to something higher than himself. But nothing is higher than that which is to be regarded as the highest moral value. But to call a thing a high moral value is to say that some man or other is prepared to live or die for it; unless somebody is prepared to live or die for it, there is no 'it' in the sense of a moral value. »²⁰²

En conclusion, le combat de Trahearne pour un monde libéré du joug des dragons ancestraux étant celui du personnage joueur, de sa guilde et du joueur lui-même, son sacrifice en fait un personnage respectable tel que décrit par Berlin « *Anyone who is sufficiently a man of integrity, anyone who is prepared to sacrifice himself upon any altar, no matter what, has a moral personality which is worthy of respect* », ²⁰³ qui incarne la dévotion totale à la cause du monde. Son sacrifice provoque sa mort et envoie sa personnalité dans le « Tout sublime »²⁰⁴ dont traite Le Scanff. Plus tard dans la Saison 4 du monde vivant, le sacrifice de la dragonne Aurène, que le personnage joueur et le joueur ont vu éclore et grandir, est de la même envergure – en plus saisissant, car sa mort est brutale et inattendue. Elle a laissé bon nombre de joueurs bouche bée sur leur siège : en effet, la dragonne est morte transpercée par le souffle cristallin de Kralkatorrik originalement destiné au personnage joueur. Ce moment marquant de la Saison 4 a mis en exergue l'évolution de la narration dans *Guild Wars 2*, beaucoup plus axée sur les émotions des joueurs depuis la sortie de *Heart of Thorns*.

2.1.2. Le pouvoir grandissant de la narration

Il est capital de souligner le développement considérable de la narration dans les jeux vidéo depuis ces cinq dernières années. L'arrivée de *The Witcher 3 : Wild Hunt* sur le marché du jeu vidéo n'y est pas innocente : il faut reconnaître que CD Projekt a poncé le genre du RPG *fantasy* à la perfection, faisant du dernier jeu de leur saga une prouesse d'immersion, de mise en scène et de narration que l'industrie actuelle a encore du mal à atteindre. En effet, rares sont les jeux où l'environnement ambiant donne véritablement l'impression d'être vivant : les arbres et leurs feuillages se meuvent au gré du vent et leurs ombres sont si réalistes que l'effet est très perturbant au premier regard. Mais c'est surtout l'impact des très nombreux choix faits par le joueur à travers

²⁰² Isaiah Berlin, *The roots of romanticism* (Princeton University Press, 2013), 84.

²⁰³ Isaiah Berlin, *op. cit.*, 161.

²⁰⁴ Yvon Le Scanff, *op. cit.*, 244.

le personnage de Geralt de Riv qui vont faire évoluer, parfois faire ricocher l’histoire de sorte qu’il existe des centaines – peut-être plus – de façons pour faire avancer l’intrigue. Certains choix sont parfois décisifs pour la survie des personnages sans même que le joueur ne s’en rende compte sur l’instant. Il suffit d’avoir réalisé plus de trois mauvaises décisions au cours du jeu pour que Ciri, le personnage que le joueur va passer des dizaines d’heures à chercher, disparaisse à la toute fin de l’intrigue, laissant présumer qu’elle aura perdu la vie au cours d’un dernier combat.

Guild Wars 2 est loin de proposer à ses joueurs de telles décisions, d’autant plus que le jeu est un MMORPG et que porter un jeu aussi abouti et gourmand en ressources que *The Witcher 3* à l’échelle de MMORPG demanderait une technologie plus avancée ainsi que de nombreuses années de développement. Si *Guild Wars 2* proposait quelques décisions impactantes à sa communauté à la sortie du jeu original, le côté « choix du joueur » s’est amenuisé au fil du temps pour se rapprocher d’une intrigue plus linéaire. Elle s’est également assombrie, se révélant bien plus sérieuse – la grandissante qualité des graphismes depuis *Heart of Thorns* venant renforcer cette impression – de par la mort de certains personnages que l’on aurait pu considérer comme immunisés tant ils avaient une place importante dans l’histoire, ainsi que la réalisation du personnage joueur et de son entourage, à partir de la Saison 3 du monde vivant, qu’abattre des dragons ancestraux ne suffira pas à sauver le monde et au contraire ne fait que bouleverser l’équilibre naturel ce celui-ci, le rendant plus instable encore. En effet, la mort de chaque dragon ancestral libère un énorme flux de magie qui à la fois se redirige et est aspiré par les réservoirs de magie capables d’intégrer autant de puissance les plus proches ; soit, en général, d’autres dragons ancestraux. Ceux-là n’en ressortent que plus forts et, ayant aspiré les pouvoirs de leurs homologues disparus, plus difficiles à vaincre. En d’autres termes, l’intrigue s’est complexifiée, au plus grand bonheur des joueurs. C’est ainsi que *Guild Wars 2* est devenu un MMORPG auquel on joue non plus seulement pour l’expérience multijoueur, mais aussi pour son intrigue. Si, comme le souligne Reinier « l’immersion et l’action sont au cœur de l’expérience »²⁰⁵ les développeurs ont fait le choix de se concentrer sur le scénario du jeu : après tout, rien de tel qu’une histoire intrigante pour garantir la meilleure immersion possible. Les retours enthousiastes des joueurs depuis l’extension *Heart of Thorns* et la Saison 3 du monde vivant démontrent le succès de leur narration, qui n’a eu de cesse de prendre de l’ampleur jusqu’à la sortie de la Saison 4 marquée à de nombreuses reprises par des instants scénaristiques forts.

Dès le départ, les joueurs sont confrontés à la menace des dragons ancestraux : l’importance significative de leur cycle de sommeil et d’éveil et les bouleversements que va causer l’entrée de

²⁰⁵ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 36.

leur personnage dans le monde donnent un avant-goût de la structure et du poids de l'intrigue. Les bases *fantasy* et jeu de rôle de *Guild Wars 2* couplés à une histoire toujours plus captivante renforcent la capacité d'immersion des joueurs. À l'instar d'un lecteur qui accepte le fait que l'histoire qu'il s'apprête à lire est vraie dans la seule limite des pages, les joueurs vont donc plus facilement faire de même avec le jeu, le caractère interactif venant renforcer l'immersion puisqu'ils sont acteurs et donc directement impliqués dans l'histoire ; un phénomène que l'on appelle la « suspension consentie de l'incrédulité »,²⁰⁶ développée dans la *Biographia Literaria* de S.T. Coleridge. Giuseppe Lovito explicite cette opération mentale comme suit :

« nous acceptons donc d'être placés dans un univers imaginaire et de faire semblant de prendre pour vrai tout ce qui est dit et se passe dans cet univers. En d'autres termes, en reprenant les mots du linguiste et philosophe américain John Searle rapportés dans son volume *Sens et expression*, nous pouvons dire qu'au lieu de prendre les affirmations fictionnelles pour des mensonges, nous *faisons semblant* de croire que ce que l'auteur a écrit est vrai »²⁰⁷

Ainsi, dès lors que les joueurs prennent les événements de l'intrigue pour argent comptant, il devient plus aisé de faire naître des émotions chez les joueurs immergés. Pour cela, les développeurs doivent faire confiance à la capacité d'empathie de leur communauté. Je m'appuie sur le résumé de Frédéric Tordo sur l'empathie :

« L'empathie se définit comme la capacité à se mettre à la place d'une autre personne pour comprendre ses sentiments, soit la capacité à se représenter la représentation mentale d'une autre personne (Boulanger et Lançon, 2006). Il s'agirait ainsi de la possibilité, pour le sujet, d'épouser la perspective subjective d'autrui et ce par un processus d'identification. Dans cette perspective, l'empathie n'est pas un mécanisme, en soi, mais un processus de communication dont il s'agit de préciser le ou les mécanismes. Ainsi, pour entrer dans les sentiments de l'autre sans être impliqué émotionnellement (Greenson, 1960), il faut que l'individu s'imagine à la place de l'autre dans une identification partielle et temporaire, réalisée intentionnellement – mais non nécessairement consciente. D'après Buie (1981), cette construction imaginaire de l'expérience subjective d'autrui nécessite la mise en acte de phénomènes différentiels : c'est parce que l'individu peut se représenter l'univers contextuel dans lequel se développe la pensée d'autrui (consciente ou inconsciente) qu'il peut s'identifier à lui. »²⁰⁸

A travers l'intrigue du jeu et toutes les méthodes narratives et techniques à leur disposition, les développeurs doivent donc trouver le moyen de susciter l'empathie du joueur.

²⁰⁶ Traduction de l'expression « *willing suspension of disbelief* » Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, 6.

²⁰⁷ John Searle, « Le statut logique du discours de la fiction », dans Giuseppe Lovito, « La fiction narrative comme une « nouvelle frontière » de la recherche théorique selon Umberto Eco » sur *La Théorie aujourd'hui*, Colloque proposé par le CIELAM de l'Université d'Aix-Marseille, Septembre 2014.

²⁰⁸ Christophe Boulanger et Christophe Lançon, « L'empathie: réflexions sur un concept », Ralph R. Greenson, « Empathy and its vicissitudes » et Dan H. Buie « Empathy : its nature and limitations » dans Frédéric Tordo « Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur ». Thèse. Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2012.

Au sein du studio, une équipe spéciale de *narrative designers* est en charge du *narrative design*, « un concept utilisé au-delà du domaine des jeux vidéo, dont la définition n'est pas encore totalement arrêtée. Il s'agit d'une manière d'envisager la narration comme un tout, de l'intégrer à l'expérience d'un joueur qui va s'informer sur ce qui l'entoure par divers moyens ».²⁰⁹ Les *narrative designers* s'occupent de l'écriture des textes (dialogues, scénario) : ils interviennent là où la narration est nécessaire. Ce sont eux qui, en accord avec les autres équipes de développement, décident et écrivent l'histoire qui suscitera potentiellement des émotions chez les joueurs. Ce métier prend de plus en plus d'importance dans les jeux vidéo dont l'intrigue tient une place importante et où il est essentiel de maintenir une certaine cohérence vis-à-vis d'anachronismes et erreurs qui briseraient la cohérence de l'intrigue et de l'univers. Lors de la conférence tenue par l'EGX Rezzed en 2019 sur la mort du personnage dans *Guild Wars 2*, deux membres de l'équipe d'ArenaNet sont intervenus afin d'expliquer le rôle de la mort d'un personnage. Armand Constantine, *narrative designer*, explique : « *Character is very important to us. What we do is, we're developing a serialized content, and so our writers' room, or writing process, is not too dissimilar from serialized television.* »²¹⁰ Il précise que leur but est de « révéler l'intérieur du personnage »²¹¹. Afin que le public puisse être touché par la mort d'un personnage, il faut avoir réussi à les mettre en empathie avec ce dernier : pour cela, il faut rendre le personnage intéressant. Étant une dragonne, Aurène attire très vite l'intérêt des joueurs. En outre, ils participent à sa protection alors qu'elle est encore dans l'œuf, la voit éclore, l'éduque et la voient grandir ; de son côté, Aurène a choisi le personnage joueur en tant que champion, ce qui confère toute son importance au duo personnage joueur / Aurène. Le fait de passer autant de temps avec elle confère à son personnage une certaine valeur aux yeux des joueurs. Au fil de l'intrigue, la dragonne révèle certains aspects de sa personnalité ainsi que son but, qui rejoint ostensiblement celui du personnage joueur et de sa guilde : sauver le monde des dragons ancestraux et rétablir son équilibre magique pour pérenniser le futur. Afin de renforcer le lien entre le joueur et le personnage, les développeurs ont également misé sur leurs interactions. Hors de question que les deux personnages vaquent à leurs occupations chacun de leur côté lorsqu'ils se trouvent ensemble. Les développeur les font coopérer directement sur le terrain, comme il est possible de le constater lors du combat contre Kralkatorrik²¹² : « *you're the player, you're the Commander, you should be part of this experience as well but at the same time*

²⁰⁹ Benoît Reinier « ExServ », *op. cit.*, 47.

²¹⁰ « Character Death: More Than Just A Plot Device | Developer Sessions | EGX Rezzed 2019 », YouTube, 42:38, postée par « EGX », 5 avril 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=kWOyOryFfhc>.

²¹¹ *Ibid.* « *to reveal the interior of the character* ».

²¹² « Guild Wars 2 - All or Nothing extract », YouTube, 6:25, postée par « Siabair », 1^{er} septembre 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=mGkJnsArwck>.

it is Aurene's story too [...] it's about the both of you »²¹³ renchérit Clayton Kisko, *game designer* et *team leader*, qui insiste sur la relation construite entre le joueur et Aurène pour rendre l'impact de sa mort plus puissant, ce qui est le cas : le personnage joueur sort de l'inconscience et se relève au milieu de débris cristallin. Confus, il avance parmi les cristaux et découvre avec stupeur, au bout du chemin, le corps d'Aurène transpercé de toutes parts (Figure 30) sous le regard effaré et les pleurs des membres de sa guilde : une scène véritablement atroce où le joueur, en plus de voir ses efforts pour vaincre Kralkatorrik réduits à néant, découvre que la dragonne à qui il était attaché et supposée être le dernier espoir pour tous a perdu la vie.



Figure 30 : La mort d'Aurène
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

Lorsqu'est venu le moment de décider d'introduire la mort d'Aurène, la scène devait être une cinématique, moment du jeu où le joueur cesse de jouer et devient spectateur de ce qu'il se passe à l'écran. C'est suite à l'idée d'un développeur que l'équipe a changé de direction :

« we had a designer who said “I think I could pull this off, I think I could build this in game and it could actually be really powerful.” And so when he brought that to us and we got to sort of experience it for ourselves [...] at the computer, controlling our character and experiencing it, living through it rather than just watching [...], there was so powerful about that that we really wanted to lean in on »²¹⁴

²¹³ « Character Death: More Than Just A Plot Device | Developer Sessions | EGX Rezzed 2019 », YouTube, 42:38, postée par « EGX », 5 avril 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=kWOyOryFfhc>.

²¹⁴ *Ibid.*

La cinématique s'est alors transformée en « *cinevent* », contraction des mots *cinematic* et *event*, car il s'avère que la scène était plus percutante si le joueur lui-même avançait à travers les débris. Les équipes (*game design*, *narrative design*, cinématiques, animations, lumières, etc.) ont étroitement collaboré, chacune venant proposer des idées auxquelles les autres équipes n'auraient peut-être pas pensé, afin d'exploiter tout le potentiel de la scène et la peaufiner jusqu'à la perfection.²¹⁵ Les développeurs semblent satisfaits du résultat, Murdock décrivant la scène comme « *one of the most powerful moments we've ever pulled off in the history of the company* »,²¹⁶ et soulignent l'importance du travail d'équipe : la narration ne passe pas seulement par l'équipe du *narrative design* ; elle se fait également à travers des éléments tels que l'atmosphère, les jeux d'ombres et de lumière... Murdock met en avant le soin apporté par les équipes pendant les semaines passées à travailler sur le *cinevent* : « *all of this stuff was very meticulously covered* »²¹⁷ affirme-t-elle, soulignant le travail pointilleux mené pour arriver à un résultat qui va éveiller l'empathie des joueurs et les conduire à une expérience sublime, entre horreur et stupéfaction ; une expérience émotionnelle dont ils auront parfois fait l'expérience auparavant, dans *Guild Wars 2* ou un autre jeu, et qu'ils recherchent de plus en plus dans les jeux vidéo. D'après les résultats obtenus sur le questionnaire mentionné précédemment, 51% des joueurs ayant répondu ont déjà ressenti de l'empathie envers un personnage du jeu (Tableau 5) : on constate alors que les développeurs ont au moins partiellement réussi dans leur entreprise. Cependant, j'aimerais m'arrêter sur le fait que près des deux tiers (74,5%, Tableau 5) ont déjà fait l'expérience d'une sensation d'étonnement et d'incrédulité fortement appréciée, ce qui m'oblige à penser que l'empathie n'est pas seulement la source de puissantes émotions chez les joueurs. Ceci m'amène à rejoindre les propos de Murdock : les joueurs qui ne se sont jamais sentis extrêmement liés à Aurène malgré les efforts des développeurs ont tout de même été sensibles à la découverte de sa mort ; d'où l'importance du travail de chaque équipe ayant participé au *cinevent*. En narration, il n'y a pas que l'histoire qui compte : comme au théâtre ou au cinéma, la mise en scène a son importance.

La fascinante capacité qu'ont les jeux vidéo à susciter des émotions s'est largement fait remarquer ces dernières années. Le principe du *cinevent* n'est pas spécifique à *Guild Wars 2*, d'autres jeux mobilisent le joueur lors d'une scène très contemplative faisant progresser la narration : c'est le cas du jeu *Ori and the Blind Forest* et sa suite *Ori and the Will of the Wisps*. Ori est un esprit sylvestre de lumière : dans le dernier opus, il doit affronter Shriek, une chouette née difforme qui règne par la terreur sur l'ensemble du territoire après avoir été rejetée toute sa vie, afin de sauver

²¹⁵ *Ibid.*

²¹⁶ *Ibid.*

²¹⁷ *Ibid.*

son amie, une petite chouette nommée Kun²¹⁸ dont la vie est en train de s'éteindre. Lorsque le joueur parvient à vaincre Shriek, la bête retourne dans le nid où elle a éclos, préférant se morfondre dans son malheur et les ténèbres. Ori comprend en tant qu'être sylvestre et gardien des lumières que pour ramener Kun à la vie, il doit se sacrifier et prendre la place de l'Arbre Esprit mourant. S'enchaîne alors un mode de jeu semblable au *cinevent*, où le joueur doit faire l'effort de relever Ori, le faire avancer, très lentement, en trébuchant, vers le feu follet de l'Arbre Esprit qui le transformera en arbre esprit à son tour et restaurera la vie dans la forêt de Niwen.²¹⁹ La métamorphose est irréversible et Ori ne pourra jamais dire au revoir à Kun, sa mère adoptive Naru (rencontrée dans le premier opus) et tous ses amis. Par le biais d'éléments narratifs minimalistes mais pourtant extrêmement puissants et générateurs d'émotions comme les apparitions fantomatiques des souvenirs d'Ori avec ses proches et le fait qu'il titube (il s'avance, souffrant, comprenant qu'il ne les reverra plus jamais) sont une somme d'éléments qui va provoquer des réactions plus ou moins fortes chez les joueurs – les plus durs à cuire seront au moins touchés, les plus sensibles à ce genre d'éléments fondront en larmes. La musique a également son rôle à jouer. Les thèmes d'Ori et Kun, qui apparaissent à plusieurs reprises au cours du jeu, peuvent être entendus durant tout le temps où Ori se traîne jusqu'au feu follet et prend la place de l'ancien arbre esprit. Cet événement souligne le potentiel empathique du jeu vidéo et son succès en matière de générations d'émotions. Aujourd'hui, nombreux sont les joueurs à la recherche d'expériences similaires leur permettant de sublimer ces émotions. Je pense que les plus sensibles à ce genre d'expériences rejoignent les romantiques sur ce point. Sans assigner l'étiquette de l'art aux jeux vidéo – car là n'est pas la question posée – il est indéniable que le jeu vidéo emprunte aux arts visuels (graphismes), littéraires (écriture et narration), du spectacle (mise en scène) en plus de reposer sur l'implication d'un joueur acteur, ce que le cinéma ne permet pas.

Hegel proposait d'appeler romantique la forme d'art qui s'élève au-dessus du beau idéal de l'art classique.²²⁰ Finalement, peu importe le support ; qu'il s'agisse d'*Ori*, de *Guild Wars 2*, de Hugo, Chateaubriand, Wordsworth, Coleridge, Poe, Turner, ou Friedrich, le romantisme, en plus d'être en dehors du siècle, est au-delà de toute classification des genres, des arts ou des supports.

²¹⁸ Kun est également la fille de Kuro, une chouette et principale antagoniste dans le premier jeu. Kuro ayant perdu sa couvée à cause d'une nuit aveuglante causée par l'Arbre Esprit, elle en veut à tous les êtres sylvains et les chasse dès qu'elle le peut. Alors qu'elle est sur le point de tuer Ori qui s'apprête à sauver la forêt en remettant un feu follet spécial à l'arbre clair à la fin du jeu, elle comprend que rien ne peut vivre sans la lumière de l'Arbre, ni même son dernier oeuf. Kuro se range alors du côté d'Ori, s'empare de la lumière pour l'emmener directement à l'arbre, se sacrifiant par la même occasion. Ori et sa famille prend le dernier oeuf de Kuro sous leur aile, et Kun en sortira. Les joueurs seront d'ores et déjà très attachés à Kun en démarrant le dernier opus.

²¹⁹ « Ori and the Will of the Wisps - Ending », YouTube, 8:39, postée par « xGarbett », 12 mars 2020, consultée le 4 septembre 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=Ly4yQifkWH4>.

²²⁰ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, « Esthétique ou philosophie de l'art », *Hotho ed* (1832).

La spiritualité romantique – que ce soit celle de protagonistes fictifs, de lecteurs, de spectateurs, d’auditeurs ou de joueurs – trouve la conscience d’elle-même dans cette beauté suprasensible qu’est le sublime sur le chemin de sa passion – les croyances et valeurs de tout un chacun–, à l’instar du Christ, figure sur laquelle Hegel s’appuyait, et où elle a rencontré, comme Ori ou le personnage joueur de *Guild Wars 2* et bien d’autres encore, le mal, la douleur, la mort et leur expression sensible : le grotesque. Peu importe les conflits de pensée à l’intérieur-même du romantisme : l’art romantique trouve son plaisir dans une fracture émotionnelle qui ébranle les facultés humaines.



Figure 30 : Le sacrifice d’Ori – Final d’*Ori and the Will of the Wisps*
Moon Studio. *Ori and the Will of the Wisps*. Washington : Microsoft Studios, 2020. Screenshot.

2.2. L’expérience collective du joueur

« Pourquoi joue-t-on ? Répondre à cette question *a priori* anodine oblige en fait à dérouler les problématiques de plus en plus complexes à mesure que le jeu vidéo gagne en maturité et conquiert de nouveaux terrains d’expression. Si l’objectif *in fine* reste de prendre du plaisir - quelle que soit la forme que revêt ce dernier -, la dimension proprement ludique est remise en question par des œuvres souhaitant donner à vivre des expériences plurivoques. On sent bien quelque chose se produire en son for intérieur - émotionnellement - lorsque l’on chevauche pendant de longues minutes dans les plaines désertes de *Shadow of the Colossus*. Pourtant, nulle trace d’amusement au sens strict. L’interaction s’étend en vérité au-delà du simple rapport du joueur à la manette, soit de la direction du personnage par le biais d’une interface. Il se crée une connexion intime par le biais de l’immersion. »²²¹

²²¹ Damien Mecheri et Sylvain Romieu, *op. cit.*, 303.

2.2.1. Avatar et interaction

La création du personnage joueur constitue une première étape primordiale, en particulier lorsque l'on découvre le jeu. Il s'agit du premier contact du joueur avec le jeu et c'est à travers le contrôle de cet avatar que le joueur sera capable d'interagir au sein du jeu et avec les autres joueurs. Même si ce personnage sera différent du joueur qui le crée, il en demeure une projection de celui-ci dans le jeu. Il est donc important d'y accorder un certain soin lors de sa création, car il sera le reflet d'une facette de sa personnalité, voire de la personnalité tout entière du joueur. En ayant la possibilité de créer son personnage, le joueur va immédiatement s'y identifier avant même de le découvrir et d'apprendre à le connaître. « L'objectif est de favoriser l'immersion tout en stimulant l'outil le plus vivifiant du cerveau humain : l'imagination »²²² ; sa création dépend des goûts : parmi les cinq espèces jouables que propose *Guild Wars 2*,²²³ une grande majorité de joueurs montre une nette préférence pour les Humains. Je pense simplement que c'est parce qu'il est plus facile de s'identifier à quelque chose de connu, et aussi de créer des personnages idéalisés répondant au canon de beauté. *A contrario*, d'autres joueurs trouveront la satisfaction dans l'exotisme en choisissant une espèce non-humaine. Dans tous les cas, l'avatar, qu'il soit Humain ou Asura, reste avant tout une projection du Soi du joueur destinée à devenir le héros de l'histoire.

Créé à un instant t , ce personnage correspond à une part du joueur qui s'emmitoufle d'une valeur grandissante dès lors que celui-ci lui accorde toujours plus de temps à mesure qu'il joue et interagit avec. Les propos de Koster axés sur une conversation entretenue avec une joueuse de MMORPG viennent confirmer le fait que plus un joueur passe du temps à jouer avec son personnage, plus la charge affective qu'il lui porte est considérable,²²⁴ à la manière d'un personnage de roman dont le lecteur suit les aventures avec intérêt et peut s'en retrouver affecté. Les liens qui lient lecteur / protagoniste principal / joueur et avatar sont de la même nature à la différence près que le personnage joueur a été créé par le joueur lui-même et constitue indéniablement une part de lui : pouvant s'identifier directement à son avatar, le joueur porte un regard sur son « Soi » qu'il n'est nullement possible d'atteindre autrement que par la création de ce personnage et sa propre immersion.

²²² Damien Mecheri et Sylvain Romieu, *op. cit.*, 67.

²²³ Pour rappel, les cinq espèces proposées sont : les Humains, les Norns (ressemblent aux Humains mais sont bien plus grands et musclés), les Sylvaris (créatures végétales hominoïdes), les Asuras (de petite tailles avec de grandes oreilles au haut potentiel intellectuel) et les Charrs (une espèce de félin, ils sont massifs et se déplacent sur quatre ou deux pattes).

²²⁴ Raphaël Koster, *op. cit.*, 58.

« le jeu vidéo et cette relation très particulière du joueur avec son avatar, offrirait une nouvelle forme de distanciation de soi pour mieux s’appréhender. Mais cette fois, à la différence d’un sujet particulier qui ne peut se regarder soi comme un autre, le joueur parviendrait-il, en restant à sa place même de joueur derrière un écran d’ordinateur, à se mettre à la place d’un autre qui le regarde soi. L’impossibilité de se voir comme un objet, et de se saisir complètement dans les yeux d’autrui, trouverait une solution ludique par un mécanisme de projection d’une partie de soi dans l’avatar, permettant au sujet-joueur de percevoir son soi de sa place même de joueur, en tant que l’avatar dans ce mouvement est devenu une partie de soi qui vient réfléchir certaines de ses actions. Là, le joueur deviendrait capable de se saisir lui-même tel qu’il est pour l’autrui-en-soi, où autrui et le sujet sont indifférenciés. »²²⁵

Un regard sur « l’autrui-en-soi ».²²⁶ Voilà l’une des raisons inconscientes en réponse à la question « Pourquoi joue-t-on ? »²²⁷ posée par Damien Mecheri et Sylvain Romieu. Ce regard sur « l’autrui-en-soi »²²⁸ à travers l’avatar, si le joueur en prend le temps, produit invariablement une réaction émotionnelle chez le joueur qui le conduira à l’introspection ; une méthode différente, mais néanmoins similaire dans le résultat, de la poésie et de l’art romantique menant l’auteur, le lecteur ou le spectateur à un « Soi libéré »²²⁹ lui permettant de se distancier du monde tout en conservant un regard sur celui-ci permettant l’introspection. Je pense au poème épique *The Prelude* de Wordsworth, publié en 1850, où l’auteur évoque la maturation poétique de son propre esprit au cours d’un long voyage qui souligne la relation entre l’Homme et la nature.²³⁰ Sans pour autant chercher à faire grandir ses qualités de poète, le joueur, en cherchant une échappatoire au monde réel dans le jeu vidéo, va se lier à « l’autrui-en-soi »²³¹ de son avatar. Ensemble, ils apprendront et grandiront à travers l’intrigue de *Guild Wars 2* et les péripéties qui les attendent tous les deux. C’est en intervenant comme héros et sauveur du monde de *Guild Wars 2* que le joueur se fera porte-parole de valeurs universelles (amour, amitié, bienveillance, entraide, etc.), qui les mèneront tous les deux à l’accomplissement de leur quête du Bien.

À plusieurs reprises dans l’intrigue de *Guild Wars 2*, les joueurs se retrouvent propulsés dans des contrées très éloignées du monde qu’ils ont l’habitude de parcourir (Figure 31), à la limite de l’espace et du temps. Une fois arrivés à ce stade, ils ont en général accumulé quelques centaines d’heures de jeu, largement progressé dans l’histoire et vécu la plupart de ce que le jeu peut offrir en termes d’histoire et d’exploration. Lorsque de tels endroits sont découverts, les joueurs prennent

²²⁵ Frédéric Tordo, *op. cit.*, 103-104.

²²⁶ Frédéric Tordo, *op. cit.*, 104.

²²⁷ Damien Mecheri et Sylvain Romieu, *op. cit.*, 303.

²²⁸ Frédéric Tordo, *op. cit.*, 104.

²²⁹ Pour reprendre l’expression de François Gauthier, « L’éthique romantique et l’esprit du consumérisme », *Revue du MAUSS* 2 (2014), 61.

²³⁰ William Wordsworth, *The Prelude : or, Growth of a Poet's Mind* (Texte de 1805 ; Vol. 207. Oxford University Press on Demand, 1970).

²³¹ Frédéric Tordo, *op. cit.*, 104.

alors conscience qu'ils ont atteint la limite entre ce qui est explorable et ce qui ne l'est pas : et, l'espace d'un instant, le temps s'arrête.



Figure 31 : Perdue dans les Brumes
ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

Le même phénomène est constatable lors de la dernière instance de la Saison 4 du Monde Vivant, dans l'épisode Guerre éternelle qui marque la confrontation finale entre le personnage joueur avec Aurène contre Kralkatorrik, principal antagoniste de la saison. Le combat contre ce dragon avait déjà commencé bien avant la naissance du personnage joueur et s'était soldé par l'échec cuisant de la guilde des Héritiers du Destin (histoire racontée dans le livre *Edge of Destiny*²³²) auquel il est plusieurs fois fait allusion dans le jeu. C'est le personnage joueur qui, au cours de l'extension *Path of Fire*, reprend le flambeau du combat contre ce dragon ancestral avec l'aide d'Aurène. Le passage qui précède l'affrontement final est marquant²³³ : depuis des mois, le personnage joueur et sa guilde se sont préparés à cet assaut. Arriver jusque-là n'a pas été simple : il a fallu se battre corps et âme, assumer certains échecs et passer le cap traumatisant de la mort d'Aurène, heureusement revenue à la vie juste à temps.²³⁴ On peut voir le personnage joueur chevauchant la dragonne et naviguant lentement à l'intérieur du corps cristallin d'un Kralkatorrik

²³² J. Robert King King, *Guild Wars 2: Edge of Destiny* (Pocket Star Books, 2011).

²³³ « Guild Wars 2 - War Eternal extract », YouTube, 3:51, postée par « Siabair », 1^{er} juin 2019, consultée le 4 septembre 2020, https://www.youtube.com/watch?v=Yn_WYEsZi-c.

²³⁴ Plus tôt dans la Saison 4 du Monde Vivant, Aurène a tué et dévoré le nécromancien et tyran Palawa Joko. De ce fait, elle s'est imprégnée de ses pouvoirs de résurrection, ce qui implique son retour parmi les vivants dans le dernier épisode de la Saison 4.

mourant, tous deux incertains sur la suite des événements. Le passage dure environ deux minutes. Une musique douce, presque mélancolique et annonciatrice du caractère irréversible de ce qu'il va se passer (la mort d'un dragon ancestral) accompagne le mouvement. Ce court trajet va évoquer au joueur l'aventure vécue avec son personnage. Une fois de plus, le temps semble se suspendre un instant.

Comme Wordsworth dans *The Prelude* comprenant à la fin son rôle en tant que poète, le joueur, arrivé néophyte dans un univers dont il ne savait rien, le connaît désormais par cœur. Le même voyage maturatif a été réalisé. Après un certain nombre d'heures de jeu (souvent des centaines, voire des milliers pour certains), les joueurs arrivent à ce moment de l'histoire où ils prennent conscience de l'ensemble de l'aventure qu'ils ont vécue pour arriver jusqu'ici. Ces extrémités du monde, ces frontières entre l'explorable et l'inexploré, le connu et l'inconnu, sont le reflet de leur accomplissement personnel et de l'expérience vécue qui en découle. Quand l'odyssée se termine pour le personnage, elle continue encore dans l'esprit du joueur : la vérité du mystère qui entoure l'inconnu lui est inaccessible et pourtant, il aimerait aller plus loin et en savoir toujours plus.

2.2.2. Les méta-événements

À travers son avatar, le joueur pourra communiquer et interagir avec les autres joueurs qui possèdent eux-mêmes leur propre avatar. En dehors des modes de jeu compétitif, c'est pendant les événements dynamiques et en particulier au cours des méta-événements que les joueurs sont le plus susceptibles d'interagir entre eux. Les événements dynamiques sont une spécificité de *Guild Wars 2* :

« Un événement dynamique est un événement prenant place dans toute zone persistante du monde, et qui se déclenche par le résultat des actions des joueurs. Ils ont plusieurs issues possibles, selon les actions des joueurs durant l'événement. [...] Les événements permettent de créer un monde en constante évolution : un joueur qui traverse une zone qu'il a déjà visitée pourra bénéficier d'une expérience différente grâce aux événements. »²³⁵

Les méta-événements sont, à plus grande échelle :

« une série d'événements dynamiques qui raconte l'histoire d'une zone explorable. Les méta-événements sont généralement composés de 5 à 20 événements différents, répartis sur l'ensemble de

²³⁵ « Événement dynamique », Guild Wars 2 Wiki, consulté le 4 septembre 2020, https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/%C3%89%C3%A9v%C3%A9nement_dynamique.

la zone, et peuvent déboucher sur un combat contre un boss. Certaines cartes comportent même plusieurs méta-événements. »²³⁶

Ces séries d'événements vont, en plus de donner l'impression que le monde dans lequel les joueurs évoluent est véritablement vivant, amener à faire progresser ceux-là dans un même environnement et à travailler ensemble : la clé de la réussite est la coopération. Roger Caillois écrit dans *Les Jeux et les Hommes* que « Les jeux ne trouvent généralement leur plénitude qu'au moment où ils suscitent une résonance complice ». ²³⁷ Cette déclaration souligne la fonction sociale que portent les MMORPG, qui sont avant tout une expérience collective qui dans *Guild Wars 2* se traduit par l'élaboration de stratégies pour réussir un événement, la création de liens sociaux, voire quelques disputes...

À titre d'exemple, je vais m'appuyer sur le méta-événement du repli du dragon²³⁸ (Figure 32), une carte de l'extension *Heart of Thorns*. Le but de cet événement est de faire progresser trois groupes de joueurs sur trois couloirs différents (indiqués en rouge sur la Figure 32). Chaque groupe d'une trentaine de joueurs environ va devoir accomplir une série d'événements dynamiques avant de se rejoindre dans le Domaine du dragon (le grand bassin en bleu sur la carte), où flottent neuf îlots de pierre au-dessus du vide sur lesquels se déroulera la confrontation finale avec la manifestation physique du dragon ancestral Mordremoth, appelée « Gueule de Mordremoth ». Ce méta-événement, qui fonctionne à l'échelle de la carte, nécessite un grand nombre de joueurs. On assiste donc à des rassemblements de plusieurs dizaines de personnes appartenant à une multitude de catégories sociales, d'origines, de compétences et de niveaux différents, ce qui génère une énorme mixité. Si près de 100 joueurs sont amenés à évoluer sur une même carte pendant plus d'une heure, une bonne organisation est primordiale pour la réussite. Une hiérarchie va s'installer : trois commandants ou mentors auto-désignés, qui connaissent bien le déroulement de l'événement et sont capables de gérer un groupe, vont prendre en charge un couloir chacun et encadrer les joueurs pour arriver jusqu'au Domaine du dragon où l'intégralité des joueurs va se retrouver pour l'assaut final ; ceux-ci devront également s'informer sur la situation des autres couloirs, de sorte que si des difficultés se présentent à quelque endroit, d'autres joueurs peuvent rappliquer et prêter main forte.

²³⁶ « Méta-événement », Guild Wars 2 Wiki, consulté le 4 septembre 2020, <https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/M%C3%A9ta-%C3%A9v%C3%A9nement>.

²³⁷ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes* (Gallimard: Folio essais, 1967 [1st Edition 1958]), 97.

²³⁸ « Guild Wars 2 - Repli du dragon », YouTube, 2:14, Postée par « Siabair », 4 septembre 2020. Consultée le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=BTr5Vcb4yNk>.



Figure 32 : Les trois couloirs du méta-événement du repli du dragon
 ArenaNet. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. PC. Seoul : NCsoft, 2017. Screenshot.

L'assaut final est assez spectaculaire et en fait l'un des méta-événements les plus appréciés du jeu : les joueurs combattent un gigantesque dragon serpent au-dessus du vide. Les qualités épique et héroïque de la situation associées à la réussite de l'événement rendent l'expérience très exaltante voire aussi stupéfiante que le sublime lui-même, spécialement la toute première fois que cet événement est accompli. La situation pousse les joueurs à communiquer, que ce soit pour bavarder dans le chat ou se féliciter ; en somme, ils célèbrent leur victoire. La réussite de la mission dépend de l'investissement et de la participation de et conduit naturellement à la satisfaction générale des personnes ayant participé et contribué au succès de la mission. Réussir avec l'aide des autres génère une atmosphère de bonne entente et souligne le caractère unifiant de la *fantasy*,²³⁹ qui ne se résume plus à une guilde comme dans le *Seigneur des Anneaux*, mais toute une masse de joueurs ne se connaissant pas et se laissant prendre dans l'élan entraînant d'une aventure collective

²³⁹ Anne Larue, *op. cit.*

et épique basée sur la coopération, la coordination et les valeurs d'entraide obligées par le jeu, qui font de sa communauté, comme je l'ai dit plus haut, l'une des plus sympathiques des communautés de MMORPG.

2.3. Le progrès social

La nature contradictoire du romantisme a rendu impossible une définition universelle du terme. Cependant, d'aucun comme Löwy et Sayre pensent qu'il est possible de déceler un « dénominateur commun ».²⁴⁰ Ces derniers rappellent que « *for Abrams, their diversity notwithstanding, the Romantics share certain values, such as life, love, liberty, hope and joy.* »²⁴¹ Il est donc naturel que les personnalités romantiques, qu'elles aient vécu au XVIII^e ou au XXI^e siècle, s'intéressent au progrès social que Michael E. Porter et Scott Stern définissent tel que suit : « *Social progress is defined as the capacity of a society to meet the basic human needs of its citizens, establish the building blocks that allow citizens and communities to enhance and sustain the quality of their lives, and create the conditions for all individuals to reach their full potential.* »²⁴² La question du progrès est centrale dans le romantisme puisque celui-ci se veut à la fois « révolutionnaire et contre-révolutionnaire »²⁴³ : rappelons sa réfraction générale (quelques exceptions faites²⁴⁴) face à la Révolution Industrielle, à l'industrialisation des paysages et aux méthodes de production de masse ainsi que son désir de se rapprocher d'un mode de vie rural comme aux temps du Moyen-Âge, ou bien l'accentuation faite sur son caractère sensible proche de la féminité, phénomène observable dans les écrits de Novalis faisant intervenir des femmes dont le rôle est toujours controversé aujourd'hui (ex. *Heinrich von Ofterdingen*), où les critiques se tâtent encore au sujet de la voix de la femme comme une voix muette et soumise ou au contraire « *a form of high poetic discourse, and so exert power and influence* ».²⁴⁵ On peut aussi citer la Terreur (1792-1795), période post-Révolution Française et sa chasse aux ennemis de la République conduisant au recours systématique à la violence ; une conséquence de la Révolution Française largement critiquée par les romantiques aux tendances pessimistes tels que Chateaubriand, qui

²⁴⁰ « common denominator » en anglais ; Michael Löwy et Robert Sayre, *op. cit.*, 1.

²⁴¹ *Ibid.*

²⁴² Michael E. Porter, Scott Stern et Michael Green. *Social progress index 2014* (Washington, DC: Social Progress Imperative, 2014), 41.

²⁴³ « revolutionary and counterrevolutionary » en anglais ; Michael Löwy et Robert Sayre, *op. cit.*, 1.

²⁴⁴ La totalité des romantiques n'était pas contre les changements apportés avec la Révolution Industrielle.

²⁴⁵ Alice Kuzniar, « Hearing Women's Voices in Heinrich von Ofterdingen », dans James Hodkinson « Genius beyond gender: Novalis, women and the art of shapeshifting », *The Modern Language Review* (2001) : 103.

remet en question le progrès en étudiant la question de la Révolution là où les premières personnalités romantiques, notamment celles du Cercle d'Iéna, étaient plutôt en accord avec la philosophie des Lumières et ne rejetaient pas nécessairement la Révolution Française :

« Or, si la Révolution a dérapé et s'est abîmée dans le bain de sang de la Terreur, c'est, selon lui, parce que l'on a précisément cru à un accroissement parallèle des lumières et de la moralité, et que l'on a donc appliqué à la société française des solutions politiques, qui auraient été adaptées à une société vertueuse, mais qui se sont révélées désastreuses dans une société gangrénée, que l'on ne pouvait éduquer par simple effet de la raison et d'une volonté politique. »²⁴⁶

La pensée de Chateaubriand découle directement de la philosophie de Rousseau et du *Discours sur l'Origine et les Fondements de l'Inégalité Parmi les Hommes*,²⁴⁷ où l'Homme à l'état de nature (soit l'Homme avant d'appartenir à une société) n'est ni bon ni mauvais, mais se corrompt dès lors qu'il appartient à une société.

Dès lors, la question du progrès social pour les romantiques se présente comme ambiguë. Le mouvement se veut révolutionnaire mais sans tomber dans l'extrémisme. En évoquant la Révolution Française dans la *Biographia Literaria*, Coleridge explique « *Oh never can I remember those days with either shame or regret. For I was most sincere, most disinterested! My opinions were, indeed, in many and most important points erroneous; but my heart was single.* »²⁴⁸ Avec ces mots, Coleridge pointe du doigt ses propres erreurs ainsi que celles d'une Révolution qui s'est faite dans le sang, la haine et la peur dont le résultat est loin d'être une société organisée et idéale mais plutôt un épouvantable désordre qui aura ébranlé l'Europe. Pour autant, il ne va pas jusqu'à remettre en question la Révolution puisqu'elle contribue tout de même à une évolution dans le progrès : elle constitue une prise de conscience, donc une avancée. On constate simplement que le regard de Coleridge vis-à-vis de la Révolution a changé au fil du temps et suppose que le progrès social de romantique cherche à révolutionner dans la paix plutôt que dans la violence. Son attitude reflète celle des autres romantiques, qui ont soit, comme lui, changé de regard par rapport à la Révolution, synonyme de progrès social malgré ses défauts, en adoptant une position moins extrême ; ou bien ceux qui n'ont jamais trempé dans la violence et prôné très tôt la tolérance ; notamment la deuxième génération de romantiques (ex. Byron, Keats, Percy et Mary Shelley, les sœurs Brontë...).

²⁴⁶ Fabienne Bercegol, *op. cit.*, 31.

²⁴⁷ Rousseau, Jean-Jacques Rousseau, *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*, Vol. 1., Marc Michel Rey (1772).

²⁴⁸ Samuel Taylor Coleridge, *op. cit.*, 180.

Il est intéressant de se pencher sur la question du progrès social dans *Guild Wars 2*, puisque ce dernier correspond à un reflet de valeurs romantiques déjà mentionnées précédemment (bienveillance, amour, espoir), et de voir en quels aspects le jeu se veut progressiste.

2.3.1. *Du Contrat Social* : la dimension politique

Étant donné le nombre conséquent de sociétés existant dans le monde de *Guild Wars 2*, il me semble pertinent d'en étudier la dimension politique. Pour cela, je vais principalement m'appuyer sur le *Contrat Social* de Jean-Jacques Rousseau. Avec le *Contrat Social*, Rousseau propose de « Trouver une forme d'association qui défende et protège de toute la force commune la personne et les biens de chaque associé, et par laquelle chacun s'unissant à tous n'obéisse pourtant qu'à lui-même et reste aussi libre qu'auparavant. »²⁴⁹ En d'autres termes, il veut trouver un moyen pour l'Homme de vivre dans une société viable et non-corrompue et propose les bases d'une solution axée sur la liberté et l'égalité sur lesquelles je vais me reposer.

La première remarque à faire est la suivante : « Le plus fort n'est jamais assez fort pour être toujours le maître, s'il ne transforme sa force en droit et l'obéissance en devoir. »²⁵⁰ Dans *Guild Wars 2*, ce principe s'avère. Nulle société n'est viable si elle suit le principe de la loi du plus fort. Cela se constate chez les Charrs, dont la société s'organise autour d'une hiérarchie militaire bien définie, une « oligarchie des plus forts ».^{251, 252} Cette société se décline en quatre légions, chacune envisageant le combat sous un angle différent. Dans ces légions, qui n'admettent pas que l'une prenne le pouvoir sur l'autre et sont par conséquent traitées d'égaux à égaux, ceux qui accèdent au pouvoir (le rang le plus haut placé dans la hiérarchie des Charrs étant celui d'Imperator²⁵³) sont ceux qui se sont démarqués par leurs qualités guerrières et leurs stratégies. Ils se voient octroyer les pleins pouvoirs et ils ont donc tout intérêt à convertir la force qui les a menés jusqu'ici en justice. Toute décision jugée trop extrême ou déplacée sera invariablement remise en question, ainsi que la façon de diriger de l'Imperator ou toute autre figure d'autorité.

²⁴⁹ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*, 41.

²⁵⁰ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*, 31.

²⁵¹ « Charr », *Guild Wars 2 Wiki*, consulté le 4 septembre 2020, <https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Charr>.

²⁵² Hiérarchie militaire des charrs, du plus bas au plus haut placé : soldat, légionnaire, centurion, tribun et imperator.

²⁵³ Il existe un rang encore plus élevé, le Khan-Ur ; mais il faut pour cela avoir réuni toutes les légions Charrs sous une seule et même bannière, ce qui relève de l'exploit et explique qu'il n'existe pas de Khan-Ur à ce jour. L'exploit a été réalisé une seule fois par le passé, par le Khan-Ur en personne.

Il en va de même chez les Humains et leur monarchie héréditaire entourée d'un corps de ministres. Bien que monarchique et n'admettant que des nobles au sein de la Chambre des Ministres, la reine actuelle se démarque par ses idéaux égalitaires et une attention particulière aux classes inférieures, soulignant quelques tendances révolutionnaires pour une société quelque peu médiévale, ce qui lui cause souvent d'être en désaccord avec la noblesse. Dans cette idée, on retrouve la notion de souveraineté du *Contrat Social* en tant que représentante du peuple et non pas de sa propre volonté « Je dis donc que la souveraineté n'étant que l'exercice de la volonté générale ne peut jamais s'aliéner, et que le souverain, qui n'est qu'un être collectif, ne peut être représenté que par lui-même ; le pouvoir peut-bien se transmettre, mais non pas la volonté. »²⁵⁴ En résulte un gouvernement qui se veut juste, ce qui n'est pas au goût de tous les ministres. Le personnage joueur sera toujours rangé du côté de la reine, dont le jeu a voulu en faire un personnage scrupuleux et impartial, et l'accompagne en ce sens à adapter ces valeurs de justice, d'égalité et de liberté tant que cette dernière n'entrave pas celle d'autrui. En somme, comme dans la société proposée par Rousseau, il faut que tout un chacun renonce à sa liberté individuelle de l'état de nature au profit d'une liberté civile garantie par le « pacte social »²⁵⁵ par lequel « chacun s'unissant à tous n'obéisse pourtant qu'à lui-même et reste aussi libre qu'auparavant. »²⁵⁶

Le joueur sera plusieurs fois amené à évoluer dans le sens du *Contrat Social*, vers une société libre et égalitaire, celle-là même qui permettra aux espèces de *Guild Wars 2* et aussi à l'Homme de vivre dans une société stable grâce à ce même pacte social. Force est de constater que les sociétés de *Guild Wars 2* sont assez éloignées de la question du progrès social chez les romantiques. Nulle question de Révolution, puisque ces sociétés sont à peu près stables et que ce sont des individus malintentionnés et qui risqueraient de bouleverser leur équilibre qui cherche à les renverser. *Guild Wars 2* se tourne vers des questions de cultures et de sociétés plus récentes, démontrant l'évolution parcourue jusqu'ici depuis les premiers romantiques jusqu'à notre ère et qui font échos aux principaux combats sociaux de notre époque, souvent lancés par les romantiques eux-mêmes. Ce qui m'amène à poursuivre sur la question de l'inclusion.

2.3.2. Un monde inclusif

²⁵⁴ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*, 54.

²⁵⁵ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*, 173.

²⁵⁶ Jean-Jacques Rousseau, *op. cit.*, 41.

Depuis ces quelques dernières années, on constate une volonté d'inclusion dans la littérature et le cinéma. Les personnages de couleur, autres que blancs, sont de plus en plus présents à l'écran, de même que les représentations de couples autres qu'hétérosexuels. Le média du jeu vidéo n'échappe pas non plus à ce phénomène d'inclusion, y compris *Guild Wars 2*. Cependant, j'aimerais souligner le fait que le jeu a la particularité d'être un univers de *fantasy*.

Ce qui est étonnant avec ce genre d'univers, c'est de constater à quel point la place des femmes est différente de celle de notre monde, où la femme ne dispose d'elle-même et de ses droits que depuis quelques années et où, dans de nombreuses régions du monde y compris dans les pays dits « développés », elle est encore soumise à l'oppression de systèmes religieux et patriarcaux. J'ai remarqué à quel point la *fantasy* avait cette tendance, cette facilité à rendre la voix et la place des femmes égales à celles des hommes, sans pour autant mettre l'accent dessus. Je pense à *The Witcher*, où les sorcières ont un rôle capital de conseillères auprès des régents ; ou encore au combat d'Eowyn dans le *Seigneur des Anneaux*, prête à prouver qu'elle est autant capable de guerroyer que n'importe quel autre homme ; même à Daenerys dans *Game of Thrones*, qui s'émancipe de son frère et ses prétendants pour n'être la maîtresse que d'elle-même et de ses dragons. On retrouve, dans la *fantasy* et sa racine romantique, une volonté de la placer au même niveau que l'homme. Il y a comme l'impression que la *fantasy* gomme les inégalités entre hommes et femmes. Le fait-elle volontairement ? Je pense que oui, même si elle n'en a pas toujours conscience puisque ce rapport entre l'homme et la femme est de plus en plus normalisé dans le genre :

« En *fantasy*, on explore des mondes infinis, on entend la voix de la nature et des terres agrestes ou sauvages : ce message, quand Tolkien l'a pour la première fois proféré, était fort révolutionnaire même si on s'y est habitué comme à un poncif depuis. En *fantasy*, on dénonce le machisme ambiant, on prend la plume quand on est une femme [...] – une tradition, depuis Tolkien. On rêve d'arbres et de campagne, on promeut avec émotion *un autre monde possible*. »²⁵⁷

Souligne Larue, dont la déclaration vient se joindre à mon propos. Dans le domaine du jeu vidéo de *fantasy*, on constate ce phénomène par l'inclusion de personnage féminin sur des postes que la tradition du monde occidental a longtemps voulu exclusivement masculins : on retrouve donc systématiquement des femmes guerrières, capitaines ou cheffes, que ce soit dans *Guild Wars* (le premier ou le second), la saga *The Elders Scrolls* ou la série *Divinity : Original Sin* et bien d'autres œuvres de *fantasy* en littérature, cinéma et jeu vidéo. Et, à aucun moment, leur rang ou leur autorité n'est remise en question à cause de leur sexe. Le fait est que les sociétés dans lesquelles ce phénomène est observable ne sont ni patriarcales, ni matriarcales. De ce fait, les personnages de

²⁵⁷ Anne Larue, *op. cit.*, 89.

ces jeux échappent à tout stéréotype de sexe et de genre et les joueurs, eux, ne font pas non plus la différence. Il est donc possible que la place des femmes en *fantasy* soit un héritage de la pensée romantique, notamment de la seconde génération des romantiques britannique. À titre d'exemple, P. Shelley et sa femme, Mary Wollstonecraft, qui elle-même dénonçait le mariage comme un moyen de contrôle sur la femme, défendaient tous les deux les droits des femmes et prônaient l'éducation de ces-dernières. À noter que le P. Shelley incluait de nombreux personnages féminins importants dans ses œuvres, à l'instar d'Asia et Panthea dans *Prometheus Unbound* ou Emily dans *Epipsychidion*, soulignant le rôle important de celles-ci comme les égales des hommes.

En ce qui concerne les différentes orientations sexuelles, le même constat s'applique : les couples homosexuels ou bisexuels sont bien présents dans *Guild Wars 2* et n'ont jamais proprement choqué les joueurs. L'espèce des Sylvaris conduit à une réflexion sur la tolérance. En tant que jeune espèce (à l'échelle du jeu, elle n'existe que depuis vingt-neuf ans) et les Sylvaris ayant tout à apprendre du monde, ils découvrent eux aussi l'amour à travers ses diverses formes et ne se posent jamais la question du sexe ou du genre au sein du couple. Pour eux, la question ne s'est jamais posée : l'amour est au-delà du genre et il est tout naturel que deux individus masculins ou féminins s'aiment. Si l'on retrouve des tendances hétérosexuelles dans la plupart des autres sociétés, elles n'échappent pas non plus à la règle de l'inclusivité : ainsi, le couple de Marjory et Kasmeeer a été facilement introduit et intégré, sans besoin de justification à l'intrigue principale.

Les développeurs sont eux-mêmes engagés dans la lutte contre l'homophobie et toute forme de discrimination. Chaque mois de juin (qui correspond au mois de la Gay Pride), l'équipe revêt son logo multicolore sur les réseaux sociaux. Au sein-même du jeu se déroulent des événements organisés par les joueurs qui le veulent et en ce qui concerne l'intrigue, le joueur sera perpétuellement amené à résoudre les tensions et conflits inter-espèces en privilégiant la coopération et l'esprit d'équipe. De ce fait, *Guild Wars 2* se fait le porte-parole d'un message de paix et de tolérance. L'histoire du jeu et sa bonne ambiance communautaire renoue avec les valeurs universelles délaissées de notre monde. Les joueurs de *Guild Wars 2* sont, chacun à leur façon, des petits chevaliers à l'âme romantique à la recherche d'une échappatoire dans une société qui correspond à leurs valeurs et qui leur apporte la satisfaction émotionnelle dont ils ont besoin, et qui laisse entrevoir l'espoir d'un monde meilleur, dont le combat pour prend sa source au sein du jeu lui-même. Comme l'a dit Larue, « combattre à l'épée semble la chose la plus naturelle du monde, en « vrai », dans la nature, comme sur la bande-annonce du film qu'on visionne sur l'ordinateur. »²⁵⁸

²⁵⁸ Anne Larue, *op. cit.*, 93.

Conclusion

À la recherche d'une nouvelle expérience, chaque joueur de *Guild Wars 2* est arrivé néophyte dans l'univers du jeu, parti de rien pour arriver au sommet. Chacun s'est essayé au jeu pour diverses raisons personnelles : intérêt pour l'univers et la *fantasy*, divertissement, aspect multijoueur du jeu, besoin d'escapisme... Ils se sont tous déconnectés du monde réel pour rejoindre un monde de *fantasy* en ligne et s'associer à d'autres joueurs pour une aventure de longue haleine.

Guild Wars 2 se révèle comme une expérience romantique : d'une part, grâce à son univers et ses paysages grandioses néanmoins hostiles vecteurs de sublime largement inspirés de l'esthétique de la *fantasy* qui trouve elle-même sa source dans les paysages romantiques de Friedrich, conférant ainsi à la *fantasy* une essence romantique qui pourrait être le mouvement précurseur de ce genre littéraire ; un genre littéraire qui, à l'image du romantisme, défie les lois de notre monde et propose à ses amateurs de vivre des expériences surnaturelles réalisables uniquement en lui-même ; une *fantasy* qui s'inspire des esthétiques sublimes et grotesque des peintres, poètes, écrivains et artistes romantiques – Coleridge, Hugo, Chateaubriand, Friedrich, Constable, Poe, Byron et bien d'autres. D'autre part, les joueurs, par leurs actions individuelles et communes, contribuent tous les jours à repousser le vice et la corruption pour rendre la société et le monde de *Guild Wars 2* pérenne.

Au cours de leur progression dans le jeu, les joueurs vont peu à peu et chacun à leur rythme s'immerger dans l'univers, puis l'histoire si l'univers leur plaît ou correspond à leurs attentes en termes de préférences personnelles. Alors que les mains sont le prolongement de l'esprit et permettent au joueur d'interagir avec le monde de *Guild Wars 2*, l'avatar est une projection du Soi du joueur qui évolue dans cet univers et se laissera volontiers submerger par des sensations romantiques et sublimes, que ce soit en contemplant le décor du jeu, en découvrant les monstruosité qui existent dans ce monde ou en se laissant guider par leurs ressentis au fil de l'histoire principale et des multiples intrigues qui s'entrelacent et contribuent à rendre le contexte et l'aventure de *Guild Wars 2* toujours plus complexes à mesure que le jeu s'enrichit de nouvelles histoires.

À travers ce long voyage, *Guild Wars 2* est une expérience qui, si la personnalité du joueur s'y prête, se découvre romantique mais relativement éphémère. Si l'histoire de ce MMORPG n'est pas encore terminée – une troisième extension est prévue pour 2021 –, les joueurs ne sont jamais à l'abri de la lassitude, surtout s'ils ont déjà réalisé une ou plusieurs fois tout le contenu relatif à l'histoire personnelle et expérimenté chaque facette du jeu. Pourtant, l'on aimerait revivre cette

plaisante expérience, retrouver ces sensations de découverte, ce besoin d'exploration et d'immersion éprouvé tout au long du jeu. Pourquoi ne pas partir à la recherche d'autres jeux qui pourraient déclencher un plaisir similaire, mais en proposant une expérience différente, et ainsi de suite, pour ne jamais se sentir lassé ou ennuyé ?

Ce constat démontre le fait que les joueurs sont à la recherche d'expériences fortes en sensations et ressentis. Qu'il s'agisse de tristesse, de nostalgie, d'effervescence ou de stupéfaction, ces états sont très appréciés des joueurs, à l'instar des romantiques du XIX^e siècle et cela pour échapper temporairement à la réalité désenchantée de notre monde et de ses problèmes. La capacité des RPG de *fantasy* à générer des émotions aussi fortes – et aux joueurs d'en tirer le plus grand plaisir – met en avant les puissants caractères émotionnel et artistique de ce média obtenus grâce à la synthèse d'un savant mélange de graphismes, de musiques, d'intrigues et surtout d'interaction, qui laissent à penser que la *fantasy* romantique trouve son apogée dans le jeu vidéo. Ce besoin d'escapisme de la part des joueurs n'est pas non plus sans rappeler le désir, que la plupart d'entre nous auront déjà ressenti quelques fois et que certains regrettent, de retourner en enfance – quand la vie était une succession d'expériences nouvelles, peut-être un peu moins difficile à appréhender, lorsque nous n'avions pas forcément conscience du monde qui nous entoure. En soi, cette enfance lointaine n'est pas si différente que l'expérience d'un jeu comme *Guild Wars 2* : les joueurs auront, comme un enfant, éprouvé une série d'aventures ponctuées d'événements forts en émotions dont ils garderont un souvenir plus ou moins marquant selon les individus et leur façon d'avoir appréhendé l'univers : une expérience et un apprentissage de Soi mêlant passion, découverte et émotion.

Bibliographie

Sources primaires : jeux vidéo

ArenaNet. *Guild Wars 2*. PC. Seoul : NCSOFT, 2012.

- « Guild Wars 2 - Tequatl, les tombés se relèvent ». YouTube, 0 :26. Postée par « Siabair », 4 septembre 2020. Consulté le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=R0erbotqWo4>.
- « Guia GW2: Victoria o muerte - Matar a Zhaitan ». YouTube, 43:46. Postée par « Ottos Ikari », 8 septembre 2015. Consultée le 4 septembre 2020. <https://youtu.be/nUptMJyK9EY?t=2154>.

———. *Guild Wars 2 : Heart of Thorns*. NCSOFT, 2015.

- « Guild Wars 2: Heart of Thorns - Eir Stegalkin & Faolain cutscene ». YouTube, 1:33. Postée par « Fono V », 25 octobre 2015. Consultée le 29 juillet 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=kU5euLJ8pqY>.
- « [GW2 HoT] Ending cinematic ». YouTube, 3:34. Postée par « GW2 Lienrak », 28 octobre 2015. Consultée le 29 juillet 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=IDtLOWvpkF0>.
- « Guild Wars 2 - Repli du dragon ». YouTube, 2:14. Postée par « Siabair », 4 septembre 2020. Consultée le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=BTr5Vcb4yNk>.

———. *Guild Wars 2 : Path of Fire*. NCSOFT, 2017.

- « GW2: Living World Season 4 Soundtrack - Taimi's Reunion ». YouTube, 1:42. Postée par « Reitsuna », 30 juin 2018. Consultée le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=4pqMFWF7hhE>.
- « Guild Wars 2 - All or Nothing extract ». YouTube, 6:25. Postée par « Siabair », 1^{er} septembre 2020. Consultée le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=mGkJnsArwck>.
- « Guild Wars 2 - War Eternal extract ». YouTube, 3:51. Postée par « Siabair », 1^{er} juin 2019. Consultée le 4 septembre 2020. https://www.youtube.com/watch?v=Yn_WYEsZi-c.
- « Guild Wars 2 Living World Announcement Event ». YouTube, 1:42:25. Postée par « Guild Wars 2 », 30 août 2019. Consultée le 29 juillet 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=U7nEC7vgY2g>.
- « Guild Wars 2 Whisper in the Dark - The Fraenir Speaks Cutscene ». YouTube, 2:17. Postée par « Quoundo Games », 19 novembre 2019. Consultée le 2 août 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Cfw3qWoEHqM>.

CD Projekt RED. *The Witcher 3 : Wild Hunt*. Tokyo : Bandai Namco Entertainment, Spike Chunsoft et Burbank : WB Games, 2015.

FromSoftware. *Dark Souls*. Tokyo : Bandai Namco Entertainment et FromSoftware, 2011.

———. *Dark Souls II*. Tokyo : Bandai Namco Entertainment et FromSoftware, 2014.

———. *Dark Souls III*. Tokyo : Bandai Namco Entertainment et FromSoftware, 2016.

———. *Sekiro : Shadows Die Twice*. Santa Monica : Activision, 2019.

FromSoftware et Japan Studio. *Bloodborne*. San Mateo : Sony Computer Entertainment, 2015.

Larian Studios. *Divinity : Original Sin*. Audenard, Gand : Larian Studios, 2014.

———. *Divinity : Original Sin II*. Audenard, Gand : Larian Studios, 2017.

Mojang Studios. *Minecraft*. Stockholm : Mojang Studios, 2011.

Moon Studios. *Ori and the Blind Forest*. Washington : Microsoft Studios, 2015.

———. *Ori and the Will of the Wisps*. Washington : Microsoft Studios, 2020.

- « Ori and the Will of the Wisps - Ending ». YouTube, 8:39. Postée par « xGarbett », 12 mars 2020. Consultée le 4 septembre 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=Ly4yQifkWH4>.

SCE Japan Studio. *Shadow of the Colossus*. San Mateo : Sony Computer Entertainment, 2005-2006.

ZeniMax Online Studios. *The Elder Scrolls Online*. PC, PS4, Xbox One. Rockville : Bethesda Softworks, 2014.

Sources primaires : écrits

ArenaNet. *Art of Guild Wars 2*. ArenaNet, 2005.

Burke, Edmund. *A Philosophical Enquiry into the Sublime and Beautiful*. 1757. Penguin UK, 1998.

———. *A Philosophical Enquiry into the Origin Of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*. (1757 ; Deuxième édition 1759). Consulté le 5 septembre 2020. <http://www.english.upenn.edu/~mgamer/Etexts/burkesublime.html>.

Byron, George Gordon « Lord ». *Childe Harold's Pilgrimage*. John Murray, Londres, 1821, <https://books.google.fr/books?id=w7wNAAAAQAAJ&printsec=frontcover&hl=fr#v=onepage&q&f=false>.

- Chateaubriand, François-René de. *Atala-René*. Flammarion, Paris, 1964.
- . *Les Natchez*, dans *Œuvres romanesques et voyages*, tome 1, 574-575.
- Chrétien De Troyes. *Lancelot ou le Chevalier de la Charrette*. Flammarion, 2020.
- . *Perceval ou le Conte du Graal*. Flammarion, 2012.
- Coleridge, Samuel Taylor. *Biographia Literaria: Or, Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions*. Classic Books Company, 1834.
- Coleridge, Samuel Taylor, et al. *Kubla Khan*. Project Gutenberg, 1984.
- Forbeck, Matt et Jeff Grubb. *Guild Wars 2 : Ghosts of Ascalon*. Pocket Star Books, 2010.
- Foucault, Michel. *Les Mots et les Choses*. Paris : Gallimard, 1966.
- Galland, Antoine. *Les Mille et Une Nuits : Contes Arabes*. Lavigne, Librairie-Éditeur, 1842.
- Gauchet, Marcel. *Le désenchantement du monde : Une histoire politique de la religion*. NRF, Bibliothèque des Sciences Humaines. 1985 ; réédition Folio, 2005.
- Heaney, Seamus. *Beowulf*. Faber & Faber, 2009.
- Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. « Esthétique ou philosophie de l'art. » *Hotho ed* (1832).
- Hugo, Victor. « Cromwell Preface ». *Elliot, CW Prefaces and Prologues to Famous Books*. New York : Collier. *The Harvard Classics series*, vol. 39, 1827.
- . *Préface de Cromwell*. Flammarion, 2020.
- . *Hernani et « la Bataille d'Hernani »* (1830). Dossier et notes par Olivier Decroix. Lecture d'image par Sophie Barthélémy. Gallimard : Folioplus classiques (n° 152), 2018.
- . *Hernani – ou l'Honneur Castillan* (1830). Ligarán, Ilivri, 2014.
- . *Notre-Dame de Paris* (1831). 12-21, 2018.
- Kant, Immanuel. *Critique of Judgment*. Hackett Publishing, 1987.
- . *Observations on the Feeling of the Beautiful and Sublime*. University of California Press, 2003.
- Keats, John. *La Belle Dame sans merci : A Ballad*. 1819. Cherub Press, 1986.
- King, J. Robert. *Guild Wars 2: Edge of Destiny*. Pocket Star Books, 2011.
- Longin, Pseudo-. *On The Sublime*. Ebook#17957, 10 mars 2006. Traduit du grec par H.L. Lavell. <http://www.gutenberg.org/files/17957/17957-h/17957-h.htm>.

Lovecraft, Howard Phillips. *At the Mountains of Madness: The Definitive Edition*. Modern Library, 2005.

———. *The call of Cthulhu and Other Weird Tales*. Random House, 2011.

Lucretius, Titus Carus, and Titus Lucretius Carus. *De Rerum Natura: V*. Aris & Phillips, 2009.

Martin, George Raymond Richard. *A Song of Ice and Fire*. Série littéraire. HarperCollins, 1996-présent.

Poe, Edgar Allan. *Selected Tales*. Oxford World's Classics, 2008.

Rousseau, Jean-Jacques. *Discours sur l'Origine et les Fondemens de l'Inégalité Parmi les Hommes*. Vol. 1. Marc Michel Rey, 1772.

———. *Le Contrat Social, Ou, Principes du droit politique*. P. Pourrat, 1839 (1^{ère} Édition : 1762).

———. « Du Contrat Social, ou Principe du Droit Politique ». *Collection complète des œuvres*, Genève, 1780-1789, vol. 1, in-4^o, édition en ligne www.rousseauonline.ch, version du 7 octobre 2012.

Rowling, Joanne Kathleen. *Harry Potter*. Série littéraire. Bloomsbury Publishing, Royaume-Unis, 1997-2007.

Said, Edward W. *Orientalism*. Vintage, 1979.

Scott, Walter. *Ivanhoe*. Penguin, 2000.

Shelley, Percy Bysshe. *Shelley's Poetry and Prose*. Norton Critical Edition (2nd), 2002.

Tolkien, John Ronald Reuel. *The Hobbit*. Houghton Mifflin Harcourt, 2012. (1^{ère} Édition : 1937).

———. *Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau*. George Allen & Unwin Ltd, 1966. Christian Bourgeois éditeur, 1972, pour l'édition française. Traduit de l'anglais par F. Ledoux.

———. *Les Deux Tours*. George Allen & Unwin Ltd, 1966. Christian Bourgeois éditeur, 1972, pour l'édition française. Traduit de l'anglais par F. Ledoux.

———. *Le Retour du Roi*. George Allen & Unwin Ltd, 1966. Christian Bourgeois éditeur, 1973, pour l'édition française. Traduit de l'anglais par F. Ledoux.

Verne, Jules. *Vingt Mille Lieues sous les mers*. 1870. Paris : Sedag (1975).

Weber, Max. *L'Éthique protestante et l'Esprit du capitalisme*. Plon/Pocket, 2010.

Wordsworth, William. *The Prelude : Or, Growth of a Poet's Mind* (Texte de 1805). Vol. 207. Oxford University Press on Demand, 1970.

Sources primaires : œuvres d'art

Constable, John. *La Charrette de foin*. 1821. Huile sur toile, 130 × 185 cm. National Gallery, Londres.

Friedrich, Caspar David. *Le Voyageur contemplant une mer de nuages*. 1818. Huile sur toile, 94,4 × 74,8 cm. Kunsthalle de Hambourg, Hambourg. *WikiArt*. Dernière édition le 3 août 2020 : <https://www.wikiart.org/fr/caspar-david-friedrich/le-voyageur-contemplant-une-mer-de-nuages-1818>.

———. *La Mer de glace*. 1824. Huile sur toile, 96,7 × 126,9 cm. Kunsthalle de Hambourg, Hambourg. *WikiArt*. Dernière édition le 19 février 2018 : <https://www.wikiart.org/fr/caspar-david-friedrich/la-mer-de-glace-1824>.

———. *Falaises de craie sur l'île de Rügen*. 1818. Huile sur toile, 90,5 × 71 cm. Musée Oskar Reinhart « Am Stadtgarten », Winterthur. *WikiArt*. Dernière édition le 21 mars 2018 : <https://www.wikiart.org/fr/caspar-david-friedrich/falaises-de-craie-sur-lile-de-rugen-1817>.

Turner, Joseph Mallord William. *Pluie, Vapeur et Vitesse - Le Grand Chemin de fer de l'Ouest*. 1844. Huile sur toile, 91 × 121,8 cm. National Gallery, Londres.

———. *Keelmen Heaving in Coals by Moonlight*. 1835. Huile sur toile, 92,3 × 122,8 cm. National Gallery of Art, Washington.

Sources primaires : film

Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau. Réalisé par Peter Jackson, musique par Howard Shore, New Line Cinema, 2001.

Le Seigneur des Anneaux : Les Deux Tours. Réalisé par Peter Jackson, musique par Howard Shore, New Line Cinema, 2002.

Le Seigneur des Anneaux : Le Retour du Roi. Réalisé par Peter Jackson, musique par Howard Shore, New Line Cinema, 2003.

Sources primaires : autres

Jacquemin, Mathilde. « Guild Wars 2: Romantic Heritage and Aesthetic Innovation ». Questionnaire. 13 mars 2020.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd79F_CH5hvnmpo7R46nTI4JLp4F1Zgx8TfvPzM cMUVt027GQ/viewform.

Sources secondaires : sur le jeu vidéo

Brougère, Gilles. *Les jeux du formel et de l'informel*. N°160. ENS Éditions, 2007, 5-12.

Caillois, Roger. *Les Jeux et les Hommes* (1958). Gallimard : Folio essais, 1967.

Castro, Ludovic. *Sekiro : la Seconde vie des Souls*. Toulouse : Third Editions, 2020.

« Character Death: More Than Just A Plot Device | Developer Sessions | EGX Rezzed 2019. » YouTube, 42:38. Postée par « EGX », 5 avril 2019. Consultée le 1 août 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=kWOyOryFfhc>.

« Guild Wars 2 - The Living Soundtrack » YouTube, 4:52, postée par « Guild Wars 2 », 30 juin 2014, <https://www.youtube.com/watch?v=Ex9McZRWi40>.

Heliö, Satu. « Role-playing: A narrative experience and a mindset. » *Beyond Role and Play*, 2004, 65-74.

Higunin, Erwan. « Time Machines. » *artpress2*, February 8, 2013.

Huizinga, Johan. *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu* (1938). Traduit de l'anglais par Cécile Seresia. Gallimard, Paris, coll. « Tel », 2017.

Koster, Raphaël « Le jeu vidéo comme manière d'être au monde : socio-anthropologie de l'expérience vidéoludique » Thèse. Université Paris 1, 2013.

Mecheri, Damien et Sylvain Romieu. *Dark Souls : Par-delà la Mort. Volume 1 : Demon's Souls - Dark Souls - Dark Souls II*. Toulouse : Third Editions, 2020.

Reinier, Benoît « ExServ ». *L'Ascension de The Witcher : Un Nouveau Roi du RPG*. Toulouse : Third Editions, 2019.

Schmitt, Laurie. « Le « transmédia », un « label » promotionnel des industries culturelles toujours en cours d'expérimentation », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, vol. 16/1, no. 1, 2015, 5-17. doi : 10.3917/enic.018.0005 .

Suvilay, Bounthavy. *Indie Games : Histoire, Artworks, Sound Design des Jeux Vidéo Indépendants*. Bragelonne, Paris, 2018.

Sztulman, Paul. « Environmental Matters. » *artpress2*, February 8, 2013.

Tordo, Frédéric. « Subjectivation, intersubjectivité et travail du lien dans le jeu vidéo de rôle en ligne massivement multijoueur ». Thèse. Université Paris Ouest Nanterre La Défense, 2012.

Sources secondaires : sur le romantisme, la littérature, les sciences sociales

Ádám, Anikó. *La Poétique du vague dans les oeuvres de Chateaubriand*. Editions L'Harmattan, 1 janvier 2008.

Behler, Ernst. « Le premier romantisme crise des Lumières. » *Revue Germanique Internationale* 3 (1995) : 11-29.

Bercegol, Fabienne. « Chateaubriand ou la conversion au Progrès. » *Romantisme* 30.108 (2000) : 23-51.

Berlin, Isaiah. *The Roots of Romanticism*. Princeton University Press, 2013.

Boulanger, C., Lançon, C. « L'Empathie : réflexions sur un concept. » *Annales médico psychologiques*, 164 (2006), p.497-505.

Bowra, Cecil Maurice. *The Romantic Imagination*. Harvard University Press, 2013.

Buie, Dan H. « Empathy : its nature and limitations. » *Journal of the American Psychoanalytic Association*, 29, (1981), 281-307.

Chilla, Tobias. « La protection de la nature en Allemagne – une nature allemande ? » *Revue Géographique de l'Est*, vol. n°47 / 1,1, Association des Géographes de l'Est, janvier 2007. [journals.openedition.org, http://journals.openedition.org/rge/803](http://journals.openedition.org/rge/803).

Damrosch, David. *What Is World literature?* Vol. 5. Princeton University Press, 2018.

Fiedler, Leslie. *Freaks: Myths and Images of the Secret Self*. New York : Simon and Schuster, 1978.

Gauthier, François. « L'éthique romantique et l'esprit du consumérisme. » *Revue du MAUSS* 2 (2014) : 53-67.

Gemeaux, Christine de. « Pensée de la rupture, pensée de la médiation. Mémoire et progrès du premier romantisme à l'époque contemporaine. » *Germanica* 33 (2003) : 1-13 (pdf). doi : 10.4000/germanica.1830.

Greenson, Ralph, R. « Empathy and its vicissitudes. » *International Journal of Psycho-Analysis* 41 (1960) : 418-424.

Grévin, Benoît. « De l'usage du médiévalisme (et des études sur le médiévalisme...) en Histoire médiévale », Ménéstrel, publié le 25 mars 2015. <http://www.menestrel.fr/?-medievalisme-et-des-etudes-sur-le-medievalisme->.

Gusdorf, George. « Les sciences humaines et la pensée occidentale. Tome IX : Fondements du savoir romantique. » *Les Classiques des Sciences Sociales*. Les sciences humaines et la pensée occidentale. Tome IX : Fondements du savoir romantique, 1982. Consulté le 10/07/2020 : http://classiques.uqac.ca/contemporains/gusdorf_georges/sc_hum_pensee_occ_t_IX/sc_hum_pen_see_occ_t_IX_intro.html

Hinrichs, Nina. « Das Eismeer–Caspar David Friedrich and the North. » *Nordlit* (2008) : 131-160.

Hodkinson, James. « Genius beyond gender : Novalis, women and the art of shapeshifting », *The Modern Language Review* (2001): 103-115.

Jackson, Rosemary. *Fantasy*. Routledge, 2013.

James, Stuart. « Casper David Friedrich », *Reference Reviews*, Vol. 16 No. 4 (2002), 33-33. <https://doi.org/10.1108/rr.2002.16.4.33.205>

Jankélévitch, Vladimir. *L'irréversible et la nostalgie*. Flammarion, Paris, coll. « Champs essais », 2011 (1^{ère} Édition : 1974).

Kuzniar, Alice. « Hearing Woman's Voices in Heinrich von Ofterdingen ». *Publications of the Modern Language Association of America* (1992) : 1196-1207.

Larue, Anne. « Le médiévalisme entre hypnose numérique et conservatisme rétro. » *Itinéraires. Littérature, Textes, Cultures*, 2010-3 (2010) : 87-96.

Le Scanff, Yvon. *Le paysage romantique et l'expérience du sublime*. Editions Champ Vallon, 2016.

Lovito, Giuseppe, « La fiction narrative comme une « nouvelle frontière » de la recherche théorique selon Umberto Eco. » sur *La Théorie Aujourd'hui*. Colloque proposé par le CIELAM de l'Université d'Aix-Marseille, Septembre 2014.

Löwy, Michael et Robert Sayre. *Romanticism Against the Tide of Modernity*. Duke University Press, 2002.

Marx, Jean. *La Légende Arthurienne et le Graal*. Slatkine, 1996.

Mathews, Richard. *Fantasy : The Liberation of Imagination*. Routledge, 2016.

McElroy, Bernard et Cara Delay. *Fiction of the Modern Grotesque*. Springer, 1989.

Nichols, Ruth. « Fantasy and Escapism. » *Canadian Children's Literature / Littérature Canadienne Pour La Jeunesse*, vol. 0, n°4, août 2008.

Onorato, Richard J. *The Character of the Poet: Wordsworth in The Prelude*. Princeton University Press, 2015.

Perschon, Mike. « Finding Nemo : Verne's antihero as original steampunk. » *Jules Verne Studies* 2 (2010) : 179-194.

Porter, Michael E., Scott Stern et Michael Green. *Social Progress Index 2014*. Washington, DC: Social Progress Imperative, 2014.

Rutherford, Sarah. *Capability Brown: And His Landscape Gardens*. Pavilion Books, 2016.

Selling, Kim L. « Nature, Reason and the Legacy of Romanticism : Constructing Genre Fantasy ». Thèse. University of Sydney, 2005.

Steimberg, Alejo G. « L'imagination délivrée : Coleridge et l'idée de l'œuvre littéraire comme 'surnature'. » Séminaire d'Histoire et Idées : *La Révolution romantique*. Universidad de Extremadura. 2004.

Tuan, Yi-Fu. *Escapism*. JHU Press, 2000.

Vallery-Radot, Irénée. *Bernard de Fontaines : Abbé de Clairvaux*. Fleurus, 2014.

Wat, Pierre. « La tragédie du paysage. Mort et résurgences de la peinture d'histoire. » *Romantisme* 3, 2015 : 5-18.

Weiskel, Thomas. *The Romantic Sublime: Studies in the Structure and Psychology of Transcendence*. JHU Press, 2019.

Wolfe, Gary K. *Critical Terms for Science Fiction and Fantasy: A Glossary and Guide to Scholarship*. Greenwood Pub Group, 1986.

Wordsworth, William, et Samuel Taylor Coleridge. *Lyrical Ballads and Other Poems*. Wordsworth Editions, 2003.

Dictionnaires et ressources en ligne

Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. CNRS. <https://www.cnrtl.fr/>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

Guild Wars 2. ArenaNet. <https://www.guildwars2.com/fr/the-game/>. <https://www.cnrtl.fr/>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

Guild Wars 2 Wiki. <https://wiki-fr.guildwars2.com/wiki/Accueil>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

gw2efficiency. <https://gw2efficiency.com/>. <https://gw2efficiency.com/account/player-statistics>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

Online Etymology Dictionary. <https://www.etymonline.com/>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

WikiArt – Encyclopédie des arts visuels. <https://www.wikiart.org/fr>. Consulté le 1^{er} septembre 2020.

***Guild Wars 2* : Héritage romantique et innovation esthétique**

Ce mémoire se propose d'étudier l'héritage romantique dans les thèmes et l'esthétique du jeu vidéo *Guild Wars 2*, développé par ArenaNet et sorti en 2012. Cette étude se base sur l'intégralité du contenu de *Guild Wars 2* et met en évidence les nombreuses facettes du mouvement romantique évoquées par les esthétiques sublimes et grotesques inhérentes à la *fantasy* du jeu qui conduisent à un ré-enchantement du monde ainsi que les thématiques principalement liées à l'exploration, l'aventure et la conduite d'un code d'honneur dans une quête du bien dont le but est de faire du monde de *Guild Wars 2* un monde pérenne. Loin de se vendre uniquement comme une simple œuvre à l'essence romantique, le jeu propose une esthétique et un discours romantiques renouvelés en accord avec les préoccupations et enjeux du XXI^e siècle.

Mots clés : *Guild Wars 2*, romantisme, *fantasy*, sublime, grotesque, nature, escapisme, imagination, expérience, émotions

***Guild Wars 2*: Romantic legacy and aesthetic innovation**

This paper focuses on the romantic legacy in the themes and aesthetics of the video game *Guild Wars 2*, developed by ArenaNet and released in 2012. This study is based on the entire content of *Guild Wars 2* and highlights the many facets of the romantic movement evoked by the sublime and grotesque aesthetics inherent in the game's *fantasy* that lead to a re-enchantment of the world, as well as the themes mainly related to exploration, adventure, and the conduct of a code of honor in a quest for good, with the aim of making the world of *Guild Wars 2* a perennial world. Far from selling itself only as a simple work with a romantic essence, the game offers a renewed romantic aesthetic and discourse in line with the concerns and issues of the 21st century.

Keywords: *Guild Wars 2*, romanticism, *fantasy*, sublime, grotesque, nature, escapism, imagination, experience, emotions

