

**Annick Batard**  
**I.U.T. Villetaneuse (Université Paris XIII)**

## **L'éviction des comparses dans l'univers vidéoludique : définitive ou temporaire ?**

« Toujours la même chose ! Moi, je suis le faire-valoir ! Le comparse ! Je n'ai pas la voix au chapitre » se plaint Obélix avec auto-dérision dans *Astérix et Cléopâtre* en 1965<sup>1</sup>. Pourtant, Obélix le comparse, le personnage second après Astérix le héros, fait même l'objet du titre d'un opus de la série : *Obélix et Compagnie* <sup>2</sup>. C'est dire si le fait d'être le comparse n'est pas rien et ne cantonne pas le personnage au rôle de faire-valoir. Même si la définition du dictionnaire usuel indique qu'étymologiquement le comparse est un « personnage muet » dont « le rôle est insignifiant »<sup>3</sup>, nous prendrons plutôt l'acception de comparse comme celle de personnage second, d'acolyte ou encore de compagnon du héros (ou de l'héroïne), ce dernier étant le personnage principal.

Cette introduction permet de renvoyer à un numéro précédent de *Belphégor* consacré à la bande dessinée et invite à dresser quelques précisions. Nous interrogerons ici la question des comparses ou seconds rôles dans les jeux vidéo ou cédéroms, c'est-à-dire dans l'univers multimédia. Nos propos, organisés en deux grandes parties, examineront d'abord la question des jeux vidéo et cédéroms comme nouveaux produits culturels multimédias et comment le récit s'intègre dans ces derniers. Puis nos questions s'intéresseront directement aux personnages multimédias et en particulier aux comparses.

### **1 - De nouveaux produits culturels : cédéroms et jeux vidéo légitimés par la presse écrite**

#### **1.1 - Les cédéroms et les jeux vidéo comme récits multimédias légitimés par la critique journalistique**

Les jeux vidéo et les cédéroms appartiennent-ils à la paralittérature ?

Cette dernière est déjà considérée pour certains comme un « mauvais genre », sorte de sous littérature, alors examiner les jeux vidéo et les cédéroms dans ce même univers friserait peut-être le crime de « lèse littérature ». Pourtant, la paralittérature et les récits médiatiques de grande consommation intéressent un certain nombre de chercheurs depuis déjà quelques années. Marc Lits rappelle que « l'association des chercheurs en littérature populaire et culture médiatique (LPCM) avait déjà abordé la question des supports, en estimant que ceux-ci jouaient un rôle déterminant dans la constitution de l'objet (depuis les fascicules diffusés massivement à la fin du XIXe siècle jusqu'au rôle de la télévision dans la culture de masse du XXIe siècle.<sup>4</sup> C'est dans cette même perspective ainsi que celle de la théorie des industries culturelles, que nous situons nos propos, envisageant les jeux vidéo et les cédéroms comme de nouveaux produits culturels multimédias.

Daniel Couégnas interroge cette notion de paralittérature et propose des indicateurs

pour pouvoir classer certains types de production dans ce genre spécifique<sup>5</sup>. Pourquoi ne pas étendre cette acception des récits médiatiques aux cédéroms et aux jeux vidéo ? Il convient toutefois de prendre quelques précautions, dans la mesure où, même si cédéroms et jeux vidéo font appel au récit, ce n'est pas systématique et cela diffère, notamment du point de vue de l'interactivité, du récit traditionnel. Notre approche du récit est plutôt celle, « extensive », adoptée par Marc Lits et Philippe Marion<sup>6</sup>, mais le récit interactif introduit une dimension « technique » au récit traditionnel. En effet, si les cédéroms « se rapprochent de l'industrie du livre : ce sont des produits édités, clos, finis, vendus à l'unité dans les mêmes lieux de distribution d'ailleurs, comme l'indique Françoise Seguy<sup>7</sup>, ils font appel à un dispositif informatique particulier, différent de la lecture d'un livre édité sur papier.

Dès l'hiver 1994-1995, une critique journalistique, pour partie inspirée de la critique littéraire et artistique traditionnelle, consacrée cette fois aux cédéroms et aux jeux vidéo se met en place au sein de la presse généraliste grand public, comme nous l'avons montré dans notre thèse<sup>8</sup>. Cette critique, même si elle n'est pas la seule instance, contribue au processus de légitimation des cédéroms et des jeux vidéo auprès du grand public. Elle examine alors beaucoup de cédéroms ou de jeux vidéo et aborde des titres plus orientés sur la culture, les questions ludo-éducatives, la société ou des sujets pratiques de tous ordres. Cette critique journalistique contribue ainsi à faire connaître et populariser des personnages ou héros adaptés ou inventés sur des supports multimédias. Les cédéroms et les jeux vidéo devenant progressivement plus légitimes dans la sphère culturelle, peuvent être, non pas qualifiés de paralittérature, puisqu'ils ne relèvent pas de l'ordre du livre *stricto sensu*, mais tout de même de nouveaux produits culturels - ou para-culturels - multimédias.

## 1.2 - Para-culturel et fiction

Littérature, paralittérature, produits culturels et produits para-culturels, même s'ils s'opposent parfois, ne le font pas, en revanche, dans le domaine du recours à la fiction. Mais qu'est-ce au fond que la fiction? *Emma* est une oeuvre où l'auteur [Jane Austen] raconte une histoire dont les personnages, les lieux et les événements sont presque tous de son invention. « J'appellerai 'fiction' toute oeuvre du même type », indique Margaret Macdonald<sup>9</sup>.

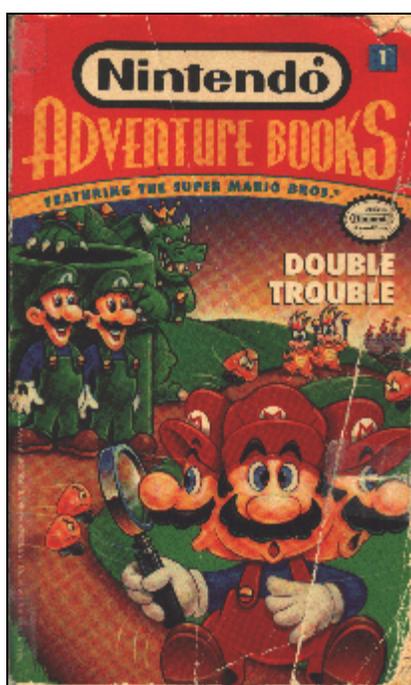
Suivre cette indication « d'invention d'une histoire et de personnages » et examiner les critiques journalistiques de cédéroms, permet justement de constater qu'il est question de « fiction interactive » dans l'univers vidéoludique. Lisons ce qu'écrit Gérard Pangon dans *Télérama* : « C'est à nous de cliquer au bon endroit pour avancer dans l'histoire de Paul, gamin de 12 ans pris dans les tourmentes du débarquement de juin 1944, à nous, parfois de prendre sa place quand la souris sur l'écran, se confond avec lui. L'une des inventions de cette première fiction interactive est là, justement, dans la relation qu'elle crée avec le lecteur-utilisateur. » (*Opération Teddy Bear, la première BD interactive* [édité chez Index plus/Flammarion] - G.P [Gérard Pangon] - *Télérama* - 06/11/1996)

Nous verrons ci-après que la question du récit de fiction ne concerne pas directement tous les titres de cédéroms ou /et de jeux vidéo, mais aussi combien est important ce terme d'interactivité, ainsi que ce qu'il recouvre.

### 1.3 - Personnages et comparses

« Quel auteur pourra jamais dire comment et pourquoi un personnage est né dans son imagination ? » s'interroge déjà Luigi Pirandello<sup>10</sup>. Difficile question qui interroge le processus de création et l'imaginaire des auteurs, à laquelle Sylvie Germain tente de répondre : « Tous les personnages sont des dormeurs clandestins nourris de nos rêves et de nos pensées, eux-mêmes pétris dans le limon des mythes et des fables, dans l'épaisse rumeur du temps qui brasse les clameurs de l'Histoire et une myriade de voix singulières, plus ou moins confuses. Des dormeurs embués de nuit, pénétrés de chant lointains et de murmures, et tressaillant d'un désir de jour, de chant audible, de langage intelligible. »<sup>11</sup> Ce que Sylvie Germain souligne ainsi de manière poétique, c'est la part prise par une multiplicité d'éléments liés à la culture, à l'histoire, qui viennent nourrir l'imagination de l'auteur. Ce dernier crée des personnages qui semblent animés d'une sorte de vie propre, nourrie par les vieux mythes de la littérature (*le Golem*, *Pinocchio*, *Frankenstein*, la poupée Cornélia des *Contes d'Hoffman*, voire les *Six personnages en quête d'auteur* de Pirandello<sup>12</sup>...). En est-il de même avec les personnages multimédias ? Oui, les personnages multimédias sont bien le fruit de l'imagination humaine, même si la production des cédéroms et des jeux vidéo résulte souvent d'une collaboration plutôt que d'un auteur unique.

« Les personnages jouent un rôle ; les êtres humains vivent leur vie. Un personnage, comme tout autre élément purement fictionnel, se réduit à son rôle dans le récit. »<sup>13</sup> Dans l'univers vidéoludique, le personnage relève bien de la fiction, mais la question du récit est parfois plus problématique. En effet, certains titres offrent des récits multimédias, mais d'autres proposent autres choses comme des jeux d'adresse ou de tir, avec éventuellement un personnage qui représente le joueur ou encore des exercices d'accompagnement scolaire conduits par une mascotte.



Mario

La mascotte est un petit animal, personnage ou objet censé porter chance (ou représenter une marque). Si (presque) tout le monde connaît les mascottes de Mario ou de Sonic, voire Lara Croft, lisons ces précisions : « A l'aube du jeu et de son développement industriel au Japon, les choses étaient claires, Nintendo et Sega étaient les seuls sumos en place et chacun pouvait s'afficher sous les couleurs d'une mascotte hyperpopulaire : le plombier italo-rondouillard Mario pour le premier et le hérisson punk mauve Sonic pour le second. Lorsque Sony et sa PS one débarquent dans ce pré carré en 1994, c'est sans mascotte. [...] En fait, la première vraie mascotte de la Playstation, ce fut Lara Croft, mais elle n'est pas restée une exclusivité Sony et, surtout, n'a pas passé l'épreuve du temps : trop humaine sans doute. ("Mascottes en décote" - "Moi jeux" - Olivier Séguret - *Libération* - 26/11/2004)

Les personnages de l'univers multimédia ont-ils des caractéristiques spécifiques ? Disons qu'ils suivent grosso modo le schéma des personnages de la paralittérature. Si les personnages de la littérature ont des caractères complexes, reposant sur la psychologie, les chercheurs ont montré que les personnages de la paralittérature sont plus simples. Ainsi, Daniel Couégnas souligne-t-il : « Stéréotypés, les personnages paralittéraires n'émeuvent pas par la subtilité avec laquelle ils imiteraient les méandres de la psychologie individuelle, mais bien plutôt par leur capacité à incarner un tant soit peu quelques idées, quelques positions idéologiques susceptibles de répondre même grossièrement aux interrogations et aux hantises du lecteur »<sup>14</sup>. Il semble bien, comme nous essayerons de le montrer au fil de nos propos, que les personnages multimédias suivent ces caractéristiques de stéréotypes et de simplifications.

C'est donc de personnages qu'il sera question ici, mais de personnages secondaires, de comparses. En effet, il convient de distinguer personnages et héros. Tous les personnages d'un récit ne sont pas des héros. Venons maintenant à la question proprement dite de savoir s'il se dégage des personnages secondaires dans l'univers multimédias et lesquels ?

## **2 - De nombreux personnages multimédias : entre récits multimédiatiques et univers persistants**

L'examen des personnages qui ressortent des cédéroms et des jeux vidéo ainsi que de la lecture des critiques journalistiques, montrent une abondance de héros ou d'héroïnes, mais guère de comparses. L'univers vidéoludique voit l'entrée de nouveaux personnages dans l'imaginaire collectif, parfois adaptés de médias plus anciens (livres, cinéma, télévision : Le petit Prince, Harry Potter...) parfois créés directement comme personnages de supports électroniques édités (Adi et Adibou, les héros de l'accompagnement scolaire, Mario, Lara Croft l'héroïne de Tomb Raider, la série de « L'Oncle Ernest »...), parfois de familles voire de villes entières (Sim City, Les Sims 1 et 2...). Pourtant, ce même examen conduit à constater la quasi disparition des comparses. Qu'en est-il vraiment ? Examinons ces différents points de manière plus précise.

### **2.1 - Des personnages adaptés d'autres médias : Astérix, Oui-Oui, Harry Potter....**

N'y a-t-il pas, comme lorsqu'un nouveau produit culturel s'introduit dans les usages sociaux, une reprise de personnages existant préalablement ? Si, bien sûr. Ainsi, n'est-il pas nouveau de voir des personnages de récits adaptés sur d'autres supports. Les livres prêtent très souvent leurs héros à l'écran du cinématographe. Il en est de même pour les cédéroms ou autres supports vidéoludiques.

D'ailleurs, suivant en cela les caractéristiques des industries culturelles, favorisant la reprise de titres en collection, les journalistes remarquent : « Pour séduire les accros du joystick, les éditeurs de logiciels de loisirs tablent plus sur les héros qui ont fait leurs preuves que sur de nouveaux concepts » ("Jeux vidéo, de la suite dans les idées" - Guillaume Fraissard - *Le Monde* - 22/12/2004)

Dans l'adaptation de ces personnages en jeu vidéo, la priorité est surtout donnée au héros ou au personnage unique ou bien, à l'opposé, à des familles ou villes entières,

mettant en scène une multitude de rôles et non plus alors aux seuls comparses ou acolytes du héros. « Chaque participant choisit d'incarner un personnage (les filles préféreront peut-être Bonemine ou la toujours sexy Falbala, les garçons choisiront d'être Astérix ou Obélix, mais aussi pourquoi pas Agecanonix ou Goudurix, neveu chic et branché du chef lui-même. » ("On aurait dit que j'étais Astérix..." - R.P.L. [Roger-Pierre Lagrange ] - *Libération* - 13/10/1995)

Les cédéroms ou les jeux vidéo adaptent souvent des personnages préalablement connus des enfants, à travers livres, bandes dessinées ou encore jouets. Voyons deux exemples : « Tous les enfants connaissent Oui-Oui. Y compris les plus petits (3-6 ans) à qui est destiné ce titre qui les entraînera dans l'univers magiques des jouets. » (« OK-OK » in « Micro-Boutique » - Jean-Michel Maire - *France-Soir* - 13/11/1997)

« On peut désormais jouer avec une poupée Barbie virtuelle. Ce CD-Rom [Fun Soft/Mattel Média] permet de choisir un décor, des accessoires, de contrôler les mouvements et les paroles des personnages, d'ajouter de la musique, des sons et des effets spéciaux. Une fois qu'on a confectionné sa propre histoire, on la sauvegarde pour obtenir un petit film, que l'on peut aussi imprimer, comme une BD. » (« Sortie : Barbie scénariste » - *Le Monde* - 23-24/03/1997)



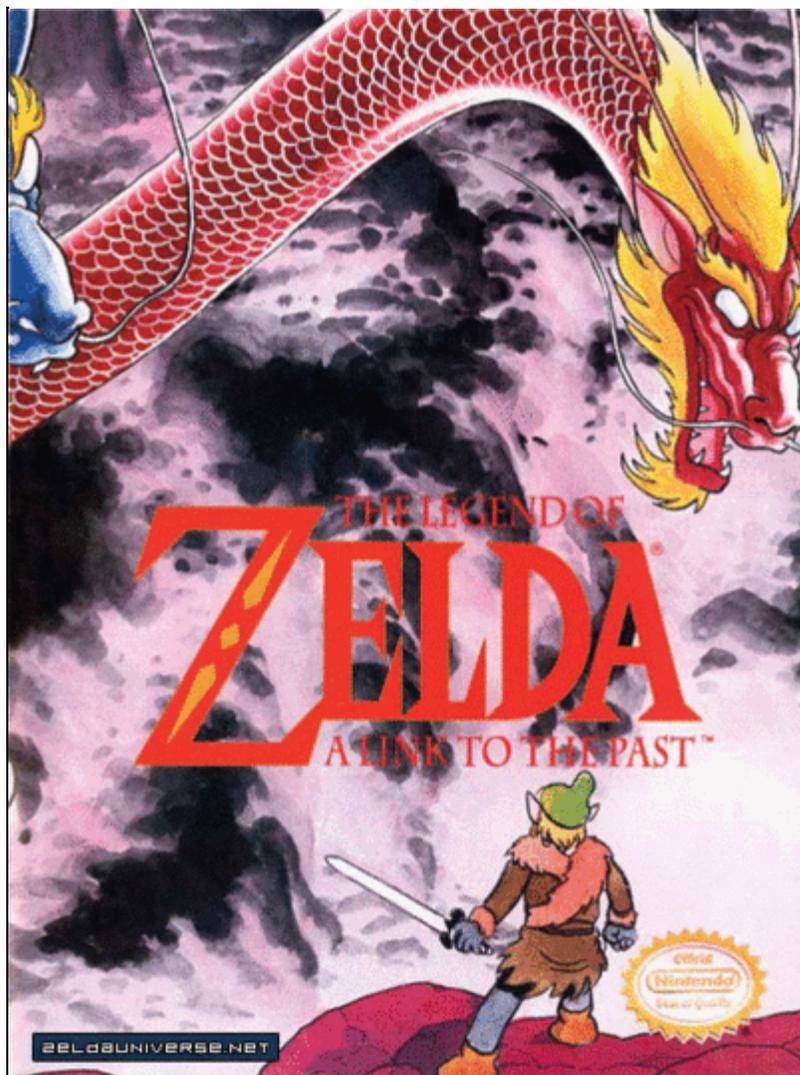
Lara Croft

Cela pose d'ailleurs la question de la transmédiation. Quels sont les effets du changement de support médiatique ? Pourquoi certains personnages au succès public incontestable sont-ils adaptables sur différents médias (Harry Potter se décline très bien en films, jeux vidéo... tandis que Mario reste plutôt dans son univers de jeu vidéo) ?

Nous pourrions proposer l'hypothèse suivante : Harry Potter est d'abord le personnage d'un livre, entouré de compagnons d'aventure. Super Mario n'a pas vraiment de caractère, il n'est que la mascotte d'un jeu vidéo. Pourtant, cela n'est pas forcément la seule raison qui explique son inadaptation au cinéma, dans la mesure où Barbie est une poupée, qui, elle se prête à la scénarisation et à l'adaptation sur différents autres supports livres ou cédéroms. Cela pose la question de l'identification du joueur au personnage.

## 2.2 - De nouveaux personnages : Mario, Zelda, Lara Croft, Adi, Rayman...

Passons maintenant au cœur de notre hypothèse. Ne serait-ce pas « l'interactivité » qui vient remplacer les comparses dans les jeux vidéo et/ou les



Zelda

cédéroms ? Depuis leurs débuts dans les années soixante aux Etats-Unis, de nombreux nouveaux personnages vidéoludiques se sont introduits dans l'imaginaire collectif. En posant la question de la notoriété spontanée des personnages à des étudiants de première ou deuxième année d'études universitaires<sup>15</sup>, le classement met à l'honneur Mario et Zelda, sans oublier Lara Croft.

Sans nous cantonner à l'étude de ces trois seuls personnages, il convient de distinguer trois types de personnages multimédias : ceux qui évoluent dans un récit médiatique multimédia avec scénario, ceux qui accompagnent un titre comportant des exercices ludo-éducatifs, et enfin ceux d'un

univers persistant ludique sans scénario. Nous les examinons dans l'ordre que nous venons de donner, mais sans hiérarchie particulière.

*1 - De nombreux cédéroms ou jeux vidéo offrent un récit et proposent d'incarner un personnage « principal » .*

Cette catégorie, importante, peut être qualifiée de fiction interactive. En effet, les titres édités sont soutenus par une histoire qui déroule un scénario ou une intrigue, même si le schéma n'est pas linéaire comme dans un livre, et s'il existe une part d'interactivité. Ces cédéroms peuvent être des jeux culturels qui connaissent durant une époque (1995-2001 environ) un grand succès critique et populaire comme le cédérom Versailles, complot à la cour du roi-Soleil édité par Cryo (qui a cessé son activité depuis lors) et la RMN (Réunion des Musées nationaux). « Naturellement pour y réussir, il vous faudra comprendre le Versailles de l'époque et tous ses codes en incarnant Lalande, un garçon de la chambre. » ("Le château de Versailles sur CD-ROM !" - Laure Pele - *Le Parisien* - 28/10/1996).

La littérature peut inspirer des histoires multimédias, avec un personnage revu et corrigé pour le jeu : « Vous incarnez Marcellus Faust, vieux Black sans mémoire » ("Faust, les sept jeux de l'âme" - Benjamin Guez - *Le Point* - 10/12/1999)

Notons aussi le verbe « incarner » employé par les deux journalistes. Robert Abirached, en étudiant la crise du personnage de théâtre, explique que trois termes communément employés pour définir la prise en charge du personnage par un acteur sont : « incarner, jouer, interpréter »<sup>16</sup> Mais, les spécificités du supports multimédia font qu'il s'agit plutôt d'une incarnation virtuelle, dans la mesure où le joueur ne devient pas chair, mais se glisse sous le masque du personnage, appelé souvent avatar<sup>17</sup>, dans l'univers vidéoludique.

Le terme jouer est parfois aussi employé en parlant de jeux vidéo (cf. notre exemple sur Barbie), tandis que celui d'interpréter ne l'est jamais. Ajoutons que ce terme d'incarner pourrait permettre de penser à « une figure de style intéressante : le lecteur-héros-maître d'oeuvre-de-la fabulae et c'est ici la parenté Nintendo qui s'impose.<sup>18</sup> » Mais, comme le souligne aussitôt après l'auteur de l'article, « d'aucuns y voient une transformation du lecteur à la fois en héros et en constructeur du récit, mais ce n'est là qu'une illusion car le lecteur n'invente rien et il n'est pas plus héros ici qu'ailleurs<sup>19</sup> ». Si l'accent est mis sur l'interactivité du lecteur, il ne faut pas oublier que celle-ci ne se déroule que dans une arborescence prévue par les auteurs et producteurs du titre.

Les cédéroms destinés aux enfants connaissent un grand succès. Voyons un exemple de critique publiée dans *Télérama*, pour constater que le titre est apprécié et qu'il est comparé à un « album », qu'il suit la sérialité (3<sup>e</sup> opus) comme d'autres genres de récits para-culturels ou médiatiques, et enfin qu'il a pourtant des caractéristiques propres (une écriture multimédia, de l'interactivité...) : « L'oncle Ernest a laissé dans son grenier un étrange album de voyage.[...] *Des albums aussi azimutésque* celui-là, on en redemande ! » ("Le Fabuleux Voyage de l'oncle Ernest" » in « 400 cadeaux » - *Télérama* - 24/11/1999) et un an après : « *Ce troisième opus de l'oncle ami des gamins* invite à découvrir le secret d'une île où ont vécu pirates et indiens. [...] Bref, un excellent programme qui montre que *l'écriture multimédia*, bien pensée, peut ouvrir la voie à l'imaginaire et à la découverte. » ("L'île mystérieuse de l'oncle Ernest" in « Spécial cadeaux » - *Télérama* - 29/11/2000)

Les aventures de Lara Croft ou de l'Oncle Ernest insistent donc sur le principal protagoniste au détriment des comparses, même si le héros peut rencontrer d'autres personnages au cours de ses aventures. Bien sûr, Lara Croft<sup>20</sup> est plus connue que l'Oncle Ernest et fait l'objet d'une adaptation cinématographique, mais nous voulions par ces exemples, insister sur la multiplicité des héros et/ou héroïnes créés dans les fictions multimédias à l'inverse des comparses plus ou moins absents jusqu'alors.

*2 - Les mascottes qui accompagnent les enfants dans les exercices ludo-éducatifs<sup>21</sup> n'ont pas vraiment de comparses, puisqu'elles sont là pour accompagner l'enfant au fil de ses exercices.*

D'ailleurs, ADI (acronyme d'Accompagnement Didactique Intelligent, édité par Coktel, filiale de Vinvendi, donne naissance à Adibou, sorte de petit frère, mais ce dernier n'acquiert pas le statut de comparse puisqu'il devient la mascotte de cédéroms destinés à des enfants plus jeunes. Lisons une critique journalistique : « ADI, un extra-terrestre venu de l'astéroïde M 823, est un excellent professeur qui suit l'enfant dans ses exercices, l'encourage et lui donne des conseils avec

beaucoup de psychologie et d'humour. » ("La gamme ADI" - Benoit Marchon - *La Croix* - 31/01/1997) Nous constatons que la filiation créative d'Adi semble se faire entre Le Petit Prince (la référence à l'astéroïde), Spok (à cause des oreilles pointues d'ADI) et un jeune extra-terrestre conçu pour les besoins de la cause éducative.

Même si ADI et Adibou sont fort présents sur le marché de l'accompagnement scolaire (du fait du poids représenté par Vivendi dans les jeux vidéo français), ils ne sont pas les seuls personnages inventés pour ce faire : citons Rayman [« La star, c'est bien sûr le héros, Rayman » (« Rayman est de retour ! » - Benjamin Guez - *Le Point* - 31/12/1999)], Lapin malin... Chaque éditeur de programmes ludo-éducatifs impose sa mascotte. Voyons une autre critique : « L'un des compagnons favoris des enfants dans cet exercice subtil qui consiste à faire rimer pratiques ludiques et techniques pédagogiques est Lapin malin, la malicieuse mascotte de TLC-Edusoft qui n'a pas son pareil pour rendre captivantes les matières scolaires. ("L'ABC de la lecture" - Alain Simon - *La Voix du nord* - 18/07/2000)



Rayman

Au passage, notons que la mascotte a pour fonction de légitimer le côté « ludique » du titre. Pourquoi faut-il une mascotte agréable aux enfants ? Pour « rendre captivantes les matières scolaires », considérées dans le discours journalistique comme rébarbatives. D'ailleurs, nous pourrions presque, dans la perspective structurale de Propp<sup>22</sup>, envisager la mascotte comme un comparse, dont « le héros » serait les exercices, dans ce type de produit multimédia. Dans le cas présent, la mascotte (ludique) vient en quelque sorte à la « rescousse » (terme que nous empruntons à Philippe Hamon) des exercices (éducatifs). Insistons d'ailleurs sur l'idéologie présente dans les discours d'accompagnement des cédéroms ludo-éduco-culturels, où le ludique serait censé faire apprendre l'enfant tout seul...

*3 - Enfin, la troisième catégorie concerne le ludique uniquement : par exemple, le personnage de Pacman, ou encore celui de Mario, permet de jouer et de gagner des points.*

Nous avons vu précédemment que ce personnage fait office de mascotte et qu'il n'y a pas vraiment d'histoire autour, ou alors un scénario simplifié à l'extrême. De même, certains jeux vidéo mettent-ils en scène des familles, voire des villes entières. C'est d'ailleurs dans ce cas que l'on parle d'univers persistant<sup>23</sup> : les personnages continuent à « vivre », ou plus exactement à agir sans l'intervention du joueur. Pour plus de détails, nous présentons l'exemple des Sims ci-après.

Pour en revenir à notre question de savoir quels sont les comparses qui apparaissent comme caractéristiques des jeux vidéo et/ou des cédéroms, et avoir constaté la quasi éviction des seconds rôles dans le multimédia (du moins, tel qu'il apparaît dans les discours médiatiques), notons que cela pose aussi la question de

savoir quelle est la fonction générique des seconds rôles dans les récits traditionnels. Nous renvoyons alors aux textes de nos collègues dans cette même livraison.

### 2.3 - De la ville à la famille au quotidien : Les Sims...

« Les Sims est devenu un jeu culte. Battage médiatique, gros plan littéraire sur le *Corpus Simsi* de Chloe Delaume, multiples accessoires, réflexions sur le joueur : on en a entendu des tonnes. » écrit Martin Hamelin dans *Le Monde 2* .("Pixels joyeux" - Martin Hamelin - *Le Monde 2* - 18/12/2004) L'hiver 2004-2005 voit la sortie française des Sims 2, deuxième opus des Sims, devenus entre-temps un véritable succès planétaire (plus de 56 millions de jeux vendus). Pourtant Les Sims ne datent pas d'hier. En 1987, Will Wright crée la société Maxis avec un associé. Deux ans après, Maxis édite un jeu de simulation de développement de ville, Sim City, d'ailleurs critiqué favorablement par *Libération* en 1995. Voyons un extrait de la critique : « « Dans l'univers des jeux, les simulateurs de microsystemes (ville, port, tour, fourmilière occupent une place à part. [...] Les logiciels de gestion d'emplacement, d'argent et de flux de population tiennent en haleine - parfois des nuits entières - leurs très nombreux aficionados, qui se sentent devenir démiurge. » ("Le maire se prend pour Dieu le père" - Erik Rémès - *Libération* - 05/05/1995)

En 2000, le jeu Les Sims produit par Maxis, filiale d'Electronic Arts, devient un vrai succès mondial, diversifiant le public habituellement masculin des jeux vidéo en intéressant de (très) jeunes filles. L'écrivain français Chloé Delaume s'empare du sujet et écrit un livre autour de ce thème, *Corpus Simsi*<sup>24</sup>.

En quoi consiste ce jeu ? Lisons ce commentaire de Chloé Delaume - il est vrai parfois peu éclairant, si l'on ne connaît pas préalablement le principe du jeu - : « Les Sims sont une histoire. Un enchevêtrement de fictions minuscules parfaitement assumées. Des fictions singulières, déclinées multitudes. Les Sims sont l'histoire, hachée en minuscule. [...] Le virtuel a enfin les génies qu'il mérite.<sup>25</sup> ». Comme le précédent titre, le jeu consiste à créer des personnages et les voir se colleter au quotidien, mais Les Sims 2 apportent des améliorations en matière de graphisme et de trois dimensions.

Le jeu consiste donc à inventer des personnages : « Les enfants s'amuse comme des fous à faire exister des personnages dans des quartiers pavillonnaires huppés où l'on parle un espéranto onomatopéique, le simlish. » ("La vie rêvée des Sims" - Philippe Gavi - *Le Nouvel Observateur* - 17/03/2005). De même, le droit de vie est-il associé à celui de mort : « les joueurs pratiquent allègrement l'euthanasie : [...] « Il faut bien faire mourir des personnages pour en créer d'autres », édicte Marybelle, timide blondinette de 13 ans ». ("La vie rêvée des Sims" - Philippe Gavi - *Le Nouvel Observateur* - 17/03/2005)

Par rapport aux analyses de Robert Abirached concernant le personnage théâtral mentionnée précédemment, les verbes employés pour caractériser les récits interactifs sont plutôt « incarner » et « faire exister » (ou « faire faire » quelque chose à un personnage).

En somme, il semblerait que dans l'univers du multimédia, le comparse soit remplacé par l'interactivité (le joueur incarne un personnage ou bien un groupe au sens large que ce soit une famille, une ville entière ou une équipe). L'alternative

réside dans l'individuel ou le collectif, et non plus dans la notion de comparses ou d'acolytes qui accompagnent le héros. Lisons un dernier exemple de cette dimension collective : « Votre équipe - car vous n'êtes pas seul - est tout aussi performante. Les membres sont toujours là pour vous aider et n'hésitent pas à prendre des initiatives. Puisque vous êtes le leader du groupe, ils acceptent aussi d'être commandés. Ah ! c'est beau la hiérarchie sans les contestations. » ("Mental de « Vietcong »" - Nathalie Lamoureux - *Le Point* - 08/04/2004)

## Conclusion

Ainsi, les comparses seraient-ils éliminés des nouveaux produits culturels multimédias. Plus de seconds, plus d'acolytes, des individus ou des groupes, et toujours performants, sans faiblesse et sans défaut dans les récits interactifs. Voire ! Un dernier exemple de critique journalistique permet de nuancer nos analyses : « Le raton laveur est de retour : Sly Cooper, qui nous revient en deuxième année après un premier épisode intéressant mais mal maîtrisé. Cette fois la bête est au point : toujours aussi agile mais de surcroît épaulée par deux compères. [...] Mais Sly est aussi un personnage à propos duquel il est tentant de reposer une question qui taraude l'histoire du jeu vidéo depuis ses origines : la mascotte. [...] Au fond, c'est le temps des mascottes qui est passé : le jeu vidéo n'en a plus tellement besoin, et les constructeurs se méfient de leur destin périssable. Raison de plus pour s'adonner à ce Sly, à contretemps peut-être mais en plein progrès. » ("Mascottes en décote" - "Moi jeux" - Olivier Séguret - *Libération* - 26/11/2004)

A l'inverse du journaliste qui conclut sa critique en pensant que le temps des mascottes est révolu dans le jeu vidéo, nous aurions tendance plutôt à nous interroger sur l'arrivée des « deux compères ». De même, un autre indice nous interroge. Les petits catalogues de promotion édités par la FNAC pour ses adhérents proposent récemment à l'achat un logiciel de jeux intitulé « Astérix et Obélix XXL » (produit par Atari<sup>26</sup>) montrant pour moitié le portrait d'Astérix et pour l'autre celui d'Obélix<sup>27</sup>. Peut-être alors notre constat de l'éviction des seconds rôles dans l'univers vidéoludique n'est-il que temporaire et lié à la jeunesse des nouveaux produits culturels multimédias.

D'ailleurs, l'une des fonctions des comparses qui consiste à rendre un peu « l'ambiguïté de la vie<sup>28</sup> » face aux « poses stéréotypées<sup>29</sup> » des personnages principaux, serait peut-être, dans le cas des cédéroms et des jeux vidéo, assurée par l'interactivité, dont il ne faut pourtant pas oublier le dispositif technique informatique qui est derrière et qui crée, non pas de la vie, mais plutôt un « effet de vie<sup>30</sup> ».

Rendez-vous alors pour un prochain épisode !

---

## Notes

<sup>1</sup>  René Goscinny et Albert Uderzo, *Astérix et Cléopâtre*, Dargaud éditions, 1965, p. 8.

- 2  René Goscinny et Albert Uderzo, *Obélix et compagnie*, Dargaud éditions, 1976.
- 3  Dictionnaire *Le Robert*, 1987.
- 4  Marc Lits, "De l'importance du genre en culture médiatique" in *Belphégor*, revue électronique, vol III, n°1, décembre 2003.
- 5  Daniel Couégnas (1992), *Introduction à la paralittérature*, Seuil, collection Poétique, 1992.
- 6  Cf. « Le récit médiatique » dirigée par Marc Lits, *Recherches en Communication*, Université catholique de Louvain, n°7, 1997.
- 7  Françoise Seguy, *Les produits interactifs et multimédias*, Presse Universitaire de Grenoble, 1999, p. 14.
- 8  Annick Batard, *La critique journalistique des cédéroms, entre promotion commerciale et invention d'un genre*, thèse de doctorat effectuée sous la direction de Pierre Moeglin et de Roger Delbarre, soutenue à l'université Paris
- 9  le 7 octobre 2003, dactylographiée et microfichée. ix Margaret Macdonald (1992), "Le langage de la fiction" in Gérard Genette, *Esthétique et poétique*, Seuil, collection Essais-poche, 1992, p. 203. Pour mieux étudier la question de la fiction et des personnages de fiction, nous nous sommes aussi appuyée sur les deux textes suivants de Philippe Hamon : Philippe Hamon, "Pour un statut sémiologique du personnage" in *Poétique du récit*, dir. Gérard Genette et Tzvetan Todorov, Seuil, 1977, pp. 115-180 et Philippe Hamon, *Texte et idéologie*, PUF, collection Quadrige, 1984.
- 10  Luigi Pirandello, *Six personnages en quête d'auteur*, Gallimard, pour la traduction française, collection Folio, 1977, p. 12.
- 11  Sylvie Germain, *Les personnages*, Gallimard, collection L'un et l'autre, 2004, p. 12.
- 12  Luigi Pirandello, op. cit.
- 13  Margaret Macdonald, op. cit., p. 220.
- 14  Daniel Couégnas, op. cit., p. 163.
- 15  Question posée à quatre classes d'étudiants en première et deuxième année d'IUT-Génie informatique à l'université Paris 13 en novembre 2004, visant à interroger les personnages multimédias les plus connus dans l'univers multimédia.

- 16  Robert Abirached, *La crise du personnage dans le théâtre moderne*, Gallimard, coll. « Tel », 1994, p. 68.
- 17  "Avatar : Personnage du jeu manipulé par le joueur et qui le représente dans le jeu" in Stéphane Natkin, *Jeux vidéo et médias du XXI<sup>e</sup> siècle - Quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques ?*, Vuibert, 2004, p. 104.
- 18  Dominique Demers, "Ecrire pour la jeunesse ou comment voler la vedette à Super Mario" in *Belphégor*, vol.1, n°2, juin 2002.
- 19  Ibidem.
- 20  Pour interroger la question de la « starification » de Lara Croft, se reporter au chapitre 4 du livre d'Isabelle Rieusset-Lemarié, *La société des clones à l'ère de la reproductibilité multimédia*, Actes Sud, 1999, pp. 162-185.
- 21  Les cédéroms auxquels nous nous référons sont plus ludo-éducatifs (et critiqués par la presse généraliste à destination des parents) que strictement pédagogiques. Au sujet des cédéroms éducatifs, on se reportera avec profit à l'ouvrage de Pierre Moeglin, *Outils et médias éducatifs - une approche communicationnelle*, Presses Universitaires de Grenoble, 2005.
- 22  Vladimir Propp, *Morphologie du Conte*, Seuil, collection « Point », 1970.
- 23  "Jeux persistants : Jeux dont l'état est préservé et qui continuent à évoluer même en l'absence d'un joueur." in Stéphane Natkin, op. cit., p. 106.
- 24  Chloé Delaume, *Corpus Simsi*, Editions Léo Scheer, 2003.
- 25  Ibidem, p. 107.
- 26  Infograme a repris le nom de la société Atari.
- 27  *Contact* n°396, édité par la FNAC, juillet-août 2004, p. 47.
- 28  Daniel Couégnas, *Fictions, Enigmes, Images*, Presses Universitaires de Limoges, 2001, p. 111.
- 29  Ibidem.
- 30  Philippe Hamon, *Le personnel du roman*, Droz, Genève, 1998.