

# Cinéma et jeux vidéo : trente ans de liaisons

Alexis Blanchet, université de Paris X, Nanterre, et chercheur associé à la Bibliothèque nationale de France

*Entre concurrence et connivence, le cinéma peut-il (encore) être considéré comme un modèle pour les jeux vidéo ?*

Pour mesurer le poids du jeu vidéo dans les domaines économique et culturel, la presse, les industriels du secteur vidéoludique et parfois même les pouvoirs publics font un appel récurrent à l'observation suivante : le jeu vidéo est une industrie dont le chiffre d'affaires aurait aujourd'hui largement dépassé au niveau mondial celui du cinéma en salle<sup>1</sup>. Cette considération, éminemment symbolique, tend à penser les deux secteurs comme en concurrence économique et culturelle, tout en induisant un lien de filiation entre cinéma et jeu vidéo.

La presse est souvent le lieu où s'illustre le mieux cette tentation généalogiste par un rapprochement intuitif et une supposée compétition économique entre cinéma et jeu vidéo : « *L'industrie des jeux vidéo ressemble à Hollywood dans les années 1920, encore à la traîne derrière la radio, mais sur le point de devenir le 7<sup>e</sup> art. L'année dernière, aux États-Unis, les jeux ont rapporté huit milliards de dollars, presque autant que le cinéma (neuf milliards). La frontière entre les deux médias devient de plus en plus poreuse*<sup>2</sup>. ».

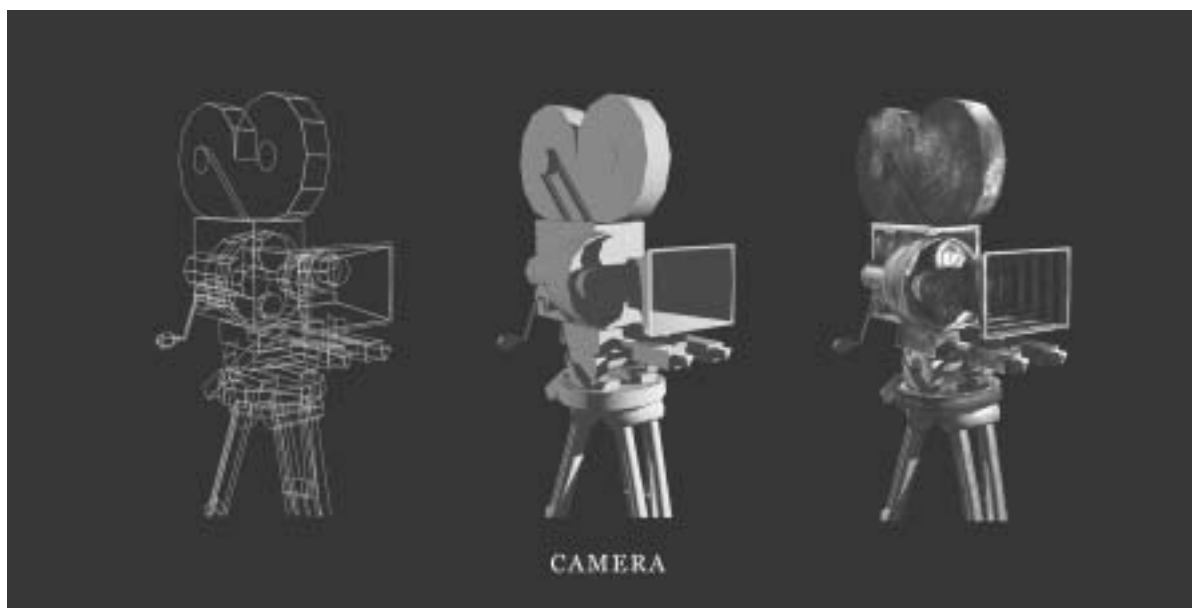
Les ressemblances et les similitudes entre les deux secteurs sont nombreuses, mais elles s'avèrent en effet particulièrement pertinentes lorsqu'il s'agit de comparer le secteur du jeu vidéo à un modèle cinématographique économique et culturel particulier : le cinéma hollywoodien. On peut dès lors observer deux industries culturelles d'exportation qui participent à une culture globalisée, présentent des modèles économiques proches – par exemple par leur organisation en studios et la concentration de la production autour de quelques majors –, et donnent un rôle essentiel, dans leur développement, à l'évolution des techniques<sup>3</sup>.

Au-delà des questions économiques et techniques, l'on peut relever que cinéma et jeu vidéo partagent, selon les

termes d'Olivier Séguret un même « *sort social et historique* » qui voit « *des pratiques à l'origine très populaires* » gagner progressivement leurs galons de légitimité, « *des objets disgraciés devenus nobles*<sup>4</sup> ». Ainsi, la critique de cinéma, dans les colonnes de *Libération* ou, il y a quelques années, dans les pages des *Cahiers du cinéma*, se penche à l'occasion sur l'objet jeu vidéo.

Notre démarche vise ici à « topographier », par un rappel historique et une analyse de quelques stratégies mises en œuvres dans chacun des secteurs, mais aussi par un état des lieux de la production cinématographique et de l'édition vidéoludique, les synergies autant concurrentielles que collaboratives qui, au regard de l'intermédialité, structurent les relations de deux médias dans leurs dynamiques d'émergence et d'autonomisation pour le jeu vidéo, et de remédiation pour le cinéma<sup>5</sup>. Le modèle, proposé par Stephen Kline, des trois circuits interdépendants – circuits culturel, technologique et marchand – par lesquels se constitue l'industrie vidéoludique, permet de donner un cadre aux relations et échanges qui se nouent entre les deux médias. Chaque circuit est composé d'acteurs du secteur (ingénieur, concepteur de jeu vidéo, joueurs, journaliste...), d'activités autour du jeu (recherche développement, édition, publicité, critique...) et d'objectifs particuliers (rassembler, vendre, divertir, jouer...). Nous nous servirons donc ici de ce modèle pour présenter les rapports entre cinéma et jeu vidéo.

Circuits marchands : stratégies de conquête et de reconquête  
D'un point de vue historique, le secteur du jeu vidéo se constitue aux États-Unis au début des années soixante-dix



Peter Jackson's King Kong: The Official Game of the Movie © Ubisoft

Alexis Blanchet

Cinéma et jeux vidéo :  
trente ans de liaisons

à une époque où le cinéma hollywoodien connaît la fin d'une longue période de déclin et de perte d'influence culturelle face à la concurrence de la télévision depuis les années cinquante mais aussi à l'émergence de la contre-culture à la fin des années soixante. Alors qu'Hollywood se restructure à peine, pour connaître une renaissance au cours des années soixante-dix, dans une réorganisation dénommée New Hollywood, le jeu vidéo s'affirme comme un loisir de masse pour la jeunesse américaine et les jeunes du monde : le tout début des années soixante-dix est à la fois le point culminant de la crise hollywoodienne et 1972 l'année de création d'Atari, première major du secteur vidéoludique à l'origine de la borne d'arcade *Pong*, premier succès commercial d'envergure pour un jeu vidéo. Cela laisse à penser que le New Hollywood a tiré des leçons des années passées et pris en compte très tôt la concurrence hypothétique puis avérée du jeu vidéo en tentant de l'intégrer à sa restructuration. Cette intégration du jeu vidéo au secteur cinématographique se réalise dans un mouvement général de fusion et de concentration des industries culturelles aux États-Unis dès les années soixante. Ainsi, les liens financiers et la collaboration entre secteurs cinématographiques et vidéoludiques se nouent très rapidement dans l'histoire encore récente du jeu vidéo : dès 1976, une major du cinéma hollywoodien, la Warner Bros., rachète à Nolan Bushnell, par l'intermédiaire du conglomérat Warner Communications, la société Atari pour une somme considérable pour l'époque estimée entre vingt-huit et trente-cinq millions de dollars<sup>6</sup>. Quatre années plus tard, Atari représente près de 30 % du chiffre d'affaire de Warner Communications<sup>7</sup>.

Les deux secteurs s'entendent aussi depuis le milieu des années soixante-dix pour la production d'objets filmiques et vidéoludiques comme les jeux adaptés ou inspirés de films ou de personnages de cinéma, le placement de produits vidéoludiques dans des films ou, depuis le début des années quatre-vingt-dix, les films adaptés de jeux vidéo. Le travail de recension que nous menons depuis l'été 2005 montre qu'une vingtaine de longs-métrages basés sur des succès du jeu vidéo ont été produits depuis le film *Super Mario Bros.* d'Annabel Jankel et Rocky Morton (1993). De nombreux autres projets d'adaptation

cinématographique sont actuellement en cours. Du côté des films ayant donné lieu à un ou plusieurs jeux vidéo, nous avons recensé plus de 360 films produits depuis 1975, dont la majeure partie (92 %) sont des productions ou des co-productions hollywoodiennes. Nous relevons tout de même que la production indienne de films tournés à Mumbai (Bollywood), la première industrie cinématographique au monde en nombre de films produits chaque année, donne lieu depuis 2005 à une production d'adaptations vidéoludiques pour téléphones mobiles en constante progression : trois adaptations en 2005, une vingtaine en 2006 et déjà près d'une trentaine au printemps 2007.

### Circuit culturel : un imaginaire vidéoludique ayant pour source le cinéma spectaculaire

Plusieurs facteurs expliquent ce rapprochement très rapide dans leur histoire commune du jeu vidéo et du cinéma hollywoodien. Rappelons tout d'abord qu'à la croisée de l'électronique, de l'informatique, de l'image numérique et de l'intelligence artificielle, les premiers créateurs de jeux vidéo, tous jeunes, baignent dans un contexte culturel où règnent la contre-culture, la science-fiction, le jeu de rôle mâtiné d'*heroic fantasy* et le cinéma populaire. Ces premiers artisans du jeu vidéo se façonnent donc des imaginaires où Tolkien côtoie *La Guerre des étoiles*, où le *comic's underground* d'un Vaughn Bodé et d'un Robert Crumb avoisinent le cinéma d'horreur de Georges A. Romero. Dans son ouvrage consacré à quelques créateurs emblématiques de l'industrie du jeu vidéo, Daniel Ichbiah relève qu'aux côtés d'écrivains comme Lovecraft, Tolkien, Philip K. Dick ou Asimov, « quelques films semblent avoir particulièrement marqué les auteurs : *Blade Runner*, *Aliens*, *Excalibur* et surtout *La Guerre des étoiles*, une œuvre qui aurait représenté un tournant pour de nombreux créatifs. En matière de dessin animé, *Robyn Miller* (*Myst*), *Richard Garriott*<sup>8</sup> (*Ultima*) et d'autres insistent pour rendre hommage à *Walt Disney*, qui a eu le mérite en son temps de créer un genre nouveau<sup>9</sup>. ».

Les premiers créateurs de jeux vidéo, comme le jeune public de joueurs auxquels ils s'adressent, sont donc pétris de réfé-

rences cinématographiques et possèdent un imaginaire façonné en grande partie par le cinéma spectaculaire hollywoodien. Par ailleurs, le cinéma hollywoodien, dans sa stratégie de reconquête du public jeune des années soixante-dix, affirme d'autant plus son statut symbolique de divertissement populaire et spectaculaire, fournisseur reconnu d'émotion et de rêve à l'échelle mondiale, en revigorant les genres du cinéma classique hollywoodien que sont le film d'épouvante (*Jaws*, 1975), le film de science-fiction (*Star Wars*, 1977) ou le film d'aventure (*Les Aventuriers de l'Arche perdue*, 1981).

Les premiers jeux vidéo s'inspirent de genres cinématographiques ancrés dans l'imaginaire des joueurs et y activent le souvenir d'univers et de conventions, la reconnaissance de répertoires d'action pour l'adoption d'une posture ludique. Cette acculturation est d'autant plus importante qu'à l'époque les limitations techniques des premières machines offrent des capacités graphiques rudimentaires obligeant le joueur à un effort d'imagination face à des graphismes minimalistes, peu figuratifs voire parfois très abstraits. Les genres cinématographiques et leur puissance d'évocation sont donc des lieux idéaux de médiation entre les jeux et les joueurs des premiers temps : science-fiction (*Asteroids*, *Assault*), film de guerre (*Battlezone*, *Canyon Bomber*), western (*Outlaw*), aventure (*Adventure*, *Pitfall*), épouvante (*Frankenstein's Monster*, *Ghost Manor*). Les producteurs de jeux vidéo, qu'ils soient d'ailleurs américains ou japonais, s'assurent ainsi une audience internationale. Le jeu vidéo emprunte par conséquent ses premières appellations génériques au cinéma : les jeux d'« Action et Aventure » ont pour modèle les genres cinématographiques éponymes.

Par un effet de symétrie, Hollywood produit au tout début des années 1980 des films qui commentent la pratique du jeu vidéo et parlent à la jeunesse de son loisir favori : des comédies adolescentes se déroulant dans des salles d'arcade (*Joy Sticks*, de Greydon Clark, 1983 ; *Cloak & Dagger*, de Richard Franklin, 1984), des thrillers (*War Games*, de John Badham, 1983), des films de science-fiction (*Tron*, de Steven Lisberger, 1982 ; *Last Starfighter*, de Nick Castle, Jr, 1984). Ces quelques exemples sont d'ailleurs tous adaptés en borne d'arcade et en titres pour

consoles domestiques Atari 2600. Ici aussi, les stratégies collaboratives mises en œuvre par les deux industries culturelles, entraîne une symbiose commerciale et créative qui amène à un certain mélange des médias et des genres.

### Circuit technologique : circulation des personnes, des techniques et des savoirs

À ces relations anciennes et soutenues s'ajoutent désormais des échanges réguliers de personnels. Depuis de nombreuses années, les studios de jeu vidéo s'adjoignent la participation de stars de cinéma, aujourd'hui numérisées et modélisées par la technique de Motion Capture, emploient des acteurs de cinéma pour le doublage, des scénaristes, des réalisateurs ou encore de compositeurs, alors que les studios de cinéma commencent tout juste à engager des compositeurs<sup>10</sup> venus du jeu vidéo<sup>11</sup>.

Le secteur du jeu vidéo est caractérisé depuis ses débuts par l'importance donnée à l'innovation technologique : d'un marché du jouet électronique dans les années 1970 animé par des compagnies comme Hasbro ou Mattel, au marché de l'électronique grand public dominé jusqu'à récemment par Sony, le jeu vidéo a très souvent été à la pointe des innovations en termes d'images numériques, d'intelligence artificielle et d'interfaces. Cette innovation technologique s'est parfois faite en collaboration avec des acteurs majeurs de l'industrie cinématographique. Ainsi, au début des années quatre-vingt-dix, Nintendo conclut, par l'intermédiaire de sa filiale américaine, un accord avec Jim Clarke, le fondateur de Silicon Graphics, une entreprise californienne commercialisant les stations de calcul capables de produire les effets spéciaux numériques spectaculaires dont Hollywood use dans ses *blockbusters* comme *Abyss*, *Terminator II* ou *Jurassic Park*. À une époque où l'industrie cinématographique valorise ses techniques de production et met en lumière ce qui concourt à produire le spectacle cinématographique, Silicon Graphics incarne l'excellence et le renouveau du spectaculaire hollywoodien et la qualité époustouflante d'images se confondant avec d'authentiques prises de vue réelles. L'accord conclu en 1993 entre la firme de Kyoto et l'entreprise high-tech américaine vise à intégrer à la future console de salon de Nintendo un processeur

Alexis Blanchet

Cinéma et jeux vidéo :  
trente ans de liaisons

graphique conçu avec le savoir-faire de Silicon Graphics. Le circuit marchand prend bien évidemment le relais de ce partenariat technologique en axant la campagne de lancement de cette nouvelle console de jeu sur la mise à disposition du grand public du meilleur de la technologie hollywoodienne au service du jeu : dans le sillon du succès de *Jurassic Park*, les premières images présentées à la presse à l'été 1993 seront celles de dinosaures numériques générées en trois dimensions par le *hardware*<sup>12</sup>.

Enfin, l'arrivée du support de stockage DVD a orienté les dernières plates-formes de jeu comme la Playstation 2 ou la X-Box vers des applications davantage multimédia : la console de jeu devient un lieu de convergence des pratiques du jeu vidéo et du visionnage de supports vidéographiques à domicile<sup>13</sup>. La commercialisation de la Playstation 2 au Japon a aidé à l'envolée des ventes de DVD-Vidéo dans l'Archipel alors que l'actuelle Playstation 3 tente d'imposer un nouveau support vidéographique, le Blue-Ray<sup>14</sup>.

## Cinéma et jeu vidéo : au cœur d'une lutte symbolique

Ce rappel historique pourrait être complété par de nombreux autres épisodes emblématiques des relations entre les deux médias comme la constitution au début des années 1980 de Lucas Arts, le studio de jeu vidéo de Georges Lucas, les contrats d'exclusivité de Sega sur des films de cinéma pour la conquête du marché américain (Disney, Moonwalker), la politique de développement de l'éditeur anglais Ocean exclusivement axée sur les licences cinématographiques ou encore les développements des éditeurs japonais Capcom et Konami sur les licences Disney et Warner Bros. dans les années quatre-vingt-dix. Aujourd'hui, l'exploitation des franchises cinématographiques du leader mondial de l'édition vidéoludique Electronics Arts (*Harry Potter*, *James Bond*, *Da Vinci Code*...) ou d'Activision (films *Pixar*, *James Bond*...) avec les grands studios hollywoodiens perpétuent cette tradition occidentale d'échanges économiques et stratégiques, techniques et esthétiques entre les deux secteurs.

Nous insistons sur le fait que le rapport du jeu vidéo au cinéma caractérise la production vidéoludique occidentale. La production japonaise se caractérise davantage par une

filiation avec le domaine du manga et de l'animé, la bande dessinée et l'animation japonaise. Il nous apparaît cependant qu'au-delà des rapports de concurrence et de collaboration qui caractérisent les échanges entre cinéma et jeu vidéo se joue une lutte symbolique sur le statut que possède le cinéma et auquel prétend le jeu vidéo. En effet, si le jeu vidéo a déjà affirmé au monde son excellence dans les circuits marchand et technologique, son statut culturel reste encore l'objet de débat et sa mutation en industrie culturelle est peut-être engagée, mais pas totalement aboutie.

Les créateurs occidentaux de jeu vidéo manifestent de longue date leur volonté de s'affirmer comme auteurs et d'élever le jeu vidéo au rang de divertissement culturel, voire de discipline artistique au même titre que le cinéma<sup>15</sup>. Cette démarche semble devoir se faire à bonne distance du cinéma, à la fois en incorporant à la syntaxe même du jeu des « petits bouts » de cinéma, les séquences cinématiques, en tentant de s'accommoder de la double nature industrielle et créative du secteur, mais aussi en se forgeant ses propres références thématiques et culturelles, en se réappropriant des genres cinématographiques (les cas emblématiques du *shoot'em up* et du *survival horror*), en affirmant sans cesse la prééminence de l'interactivité dans son système de valeur face à une posture spectatorielle jugée trop passive.

Le jeu vidéo cherche ainsi une proximité, mais en gardant quelques distances avec son aîné : il s'affirme comme média en émergence tout en allant chercher parfois dans le cinéma un mode de médiation avec le joueur, un ancrage culturel et artistique, et parfois une ontologie de l'image cinématographique que la nature numérique de l'image de synthèse lui interdit.

## Bibliographie

Ichbiah (Daniel), *Bâtisseurs de rêves* (enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo), Paris : F1rst, coll. « F1rst Documents », 1997, 430 p.

Kent (Steve L.), *The Ultimate History of Video Games : from Pong to Pokémon and beyond*, Roseville (CA) : Prima Publication, 2001, 608 p.

Cinéma et jeux vidéo :  
trente ans de liaisons

Alexis Blanchet

King (Lucien), *Game on : the history and culture of video-games*, New York : Universe Pub./St. Martin's Press, 2002, 143 p.

Poole (Steven), *Trigger Happy : The Inner Life of Video Games*, Londres : Fourth Estate, 2000, 256 p.

## Notes

1. Nous utilisons ici le conditionnel car il est évidemment bien difficile d'évaluer le poids économique réel du cinéma dont le chiffre d'affaires concerne tout autant l'exploitation des films en salle (qui n'assure plus aujourd'hui seule la rentabilité de la production), les exploitations successives sur supports vidéographiques, en *Video on Demand* ou en télédiffusion, les parrainages commerciaux, la cession de droits d'exploitation en produits dérivés comme les livres, les jouets et même... le jeu vidéo.
2. Grallet (Guillaume), Stehli (Jean-Sébastien), « Nous allons tous craquer », *L'Express*, 24 novembre 2005.
3. On pourra relever aussi des similitudes entre le cinéma des premiers temps et le jeu vidéo tous deux guidés un temps par des logiques d'obsolescence.
4. Séguret (Olivier), « Jeu vidéo et cinéma, même combat », *Libération*, mercredi 4 février 2004.
5. Selon les catégories de l'hybridation entre médias proposées par Bolter (J. David) et Grusin (Richard), *Remediation : understanding new media*, Cambridge (MA) : MIT Press, 1999.
6. Ce rachat suit celui de Sega en 1971 par Gulf & Western Industries, Inc. conglomérat qui, dans une stratégie de diversification de ses acti-

ités dans le secteur de la communication, a fait l'acquisition de Paramount Pictures en 1966.

7. Kline (Stephen) et al., *Digital play : the interaction of technology, culture and marketing*, Montréal/Londres : Mc Gill-Queen's University Press, 2003, p. 97.

8. Robyn Miller et Richard Garriott sont les créateurs de deux grands succès du jeu vidéo pour PC de la fin des années 1980.

9. Ichbiah (Daniel), *Bâtisseurs de rêves. Enquête sur le nouvel Eldorado des jeux vidéo*, First Documents, Paris, 1997, p. 370.

10. Citons par exemple les doubles numériques de Pierce Brosnan et Sean Connery pour la licence *James Bond*, de Jean Reno dans *Onimusha 3*, les voix de Michael Madsen et Gary Oldman pour les doublages originaux de *True Crime : Streets of L.A.*, ou encore les services de Florent Emilio Siri pour la mise en scène des séquences cinématiques de *Splinter Cell Pandora Tomorrow*.

11. Michael Giacchino compositeur des bandes originales de *Medal of Honor*, *Call of Duty* appelé pour celles des films *Les Indestructibles* et *M : I 3*.

12. « Exclusif : la nouvelle console 64 bits de Nintendo », *Player One*, n° 34, septembre 1993, p. 29.

13. Dans leurs orientations éditoriales, certaines éditions de jeux vidéo reprennent même les cadres éditoriaux employés par l'édition de films de cinéma sur support DVD ; les éditions de *Silent Hill 2*, *Final Fantasy X* ou *Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty* proposent ainsi des « bonus » tels que le *making of* de la production du jeu.

14. Voir le communiqué de presse en date du 18 juin 2007 de la franchise américaine de vidéoclubs *Blockbuster*, « Blockbuster to Expand Blue-Ray to 1,700 Stores ».

15. Voir à ce propos Crawford (Chris), *The art of computer game design*, Berkeley (CA), Osborne/McGraw-Hill, 1984 et Ichbiah (Daniel), *op. cit.*