



De Super Mario à Arcane : Une plongée dans l'évolution des adaptations de jeux vidéo en séries

Thomas da Fonseca

► To cite this version:

Thomas da Fonseca. De Super Mario à Arcane : Une plongée dans l'évolution des adaptations de jeux vidéo en séries. Transcr(é)ation, 2023, 3 (1), pp.1-19. <10.5206/tc.v3i1.16476>. <hal-04904021>

HAL Id: hal-04904021

<https://hal.science/hal-04904021v1>

Submitted on 21 Jan 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-SA 4.0 - Attribution - ShareAlike - International License

De *Super Mario* à *Arcane* : Une plongée dans l'évolution des adaptations de jeux vidéo en séries

THOMAS DA FONSECA

Université Paul-Valéry, Montpellier

RÉSUMÉ

Les séries et les jeux vidéo sont deux médias s'exprimant au travers de grammaires bien spécifiques. Ces deux formes d'expressions tirent leurs mises en scène du cinéma et s'en différencie par un découpage narratif propre et un rapport inédit aux éléments fictionnels. Mais alors que la promiscuité entre les mondes des séries et des jeux vidéo s'intensifie, des exemples récents tels que la série Arcane (Christian Linke, Alex Yee, 2021) ont démontré le potentiel de transposer habilement des univers vidéoludiques complexes en récits sériels captivants. Ces adaptations reflètent l'évolution des industries du cinéma, des séries et des jeux vidéo, ainsi que leur influence grandissante sur la culture contemporaine. De la première adaptation ratée de Super Mario Bros (Rocky Morton, Annabel Jankel, 1993), aux brillantes réalisations des années 2020, un travail de reconnaissance et de compréhension de ces différents médias a été fait, donnant naissance à des œuvres riches aux points de connexion habiles, entre jeux et vidéo. Voyons quels sont alors les éléments qui permettent d'assurer une adaptation de jeu vidéo en série qui convainc spectateurs, critiques et joueurs.

Mots clés : jeux vidéo · séries télévisées · transmédiatité · sociologie des médias · culture

Introduction

En septembre 2009, les serveurs de Riot Games ouvraient leurs portes virtuelles et le monde du jeu vidéo en ligne découvrait *League of Legends* (Riot Games, 2009). Onze ans plus tard, la série *Arcane*¹, adaptation sérielle de l'univers du jeu, sort sur Netflix. Elle devient instantanément un succès mondial, saluée par la critique, les spectateurs ainsi que les experts du domaine, raflant de nombreuses récompenses lors de cérémonies prestigieuses dont l'Emmy Award 2022 du meilleur programme d'animation et l'Annie Award 2022 de la meilleure série télévisée animée. De *The Witcher*² à *The Last of us*³, en passant par *Edgerunners*⁴ ou encore *The Cuphead Show*⁵, l'adaptation de jeux vidéo en séries n'est pas qu'un effet de mode. C'est un signe probant de l'accoutumance du monde audiovisuel à la culture vidéo-ludique, à ses codes et son langage fictionnel. Le chemin de la reconnaissance a été long pour les œuvres vidéoludiques, mais la volonté grandissante d'adapter toujours plus de jeux en films ou séries depuis quelques années est bien le signe d'une évolution du rapport entre jeux vidéo et fictions sérielles ou cinématographiques. On s'intéressera ici à l'effervescence autour des séries adaptées de jeux vidéo, mais on ne peut approfondir le sujet sans faire un tour d'horizon des précédentes tentatives de portage auxquelles on a eu droit avant d'en arriver aux productions captivantes des années 2020. Aussi, on tente d'éclaircir quelles étapes ont mené à ces formes de transcréations ? Depuis les prémices de ces adaptations faites au cinéma, le rapport entre les mondes audiovisuels et vidéoludiques s'est jalonné d'échecs et de réussites ayant chaque fois poussé ces deux industries à tirer le meilleur l'une de l'autre. Les jeux vidéo possèdent une grammaire et des narrations denses, qu'il faut savoir appréhender pour les retranscrire au mieux, et c'est progressivement que cet apprentissage s'est fait. Ce qui semble acquis pour les acteurs majeurs de la production de séries contemporains l'est grâce aux expériences filmiques passées.

Des premières transcréations au record mondial de recettes : 20 ans d'adaptations de jeux vidéo en séries

Il faut remonter aux années 1990 pour trouver le début de ce cheminement. Les réussites les plus récentes se sont construites à partir de tentatives plus ou

¹ Christian Linke, Alex Yee, *Arcane*, États-Unis, France, Netflix, 1 saison, 9 épisodes, 2021–.

² Lauren Schmidt Hissrich, *The Witcher*, États-Unis, Netflix, 3 saisons, 21 épisodes, 2019–.

³ Neil Druckmann, Craig Mazin, *The Last of Us*, États-Unis, HBO, 1 saison, 9 épisodes, 2023–.

⁴ Hiroyuki Imaishi, *Cyberpunk : Edgerunners*, Japon, Pologne, Netflix, 1 saison, 10 épisodes, 2022.

⁵ Jared Moldenhauer, Chad Moldenhauer, *The Cuphead Show!*, États-Unis, Canada, Netflix, 3 saisons, 36 épisodes, 2022–.

moins fructueuses, qui ont commencé au cinéma. En avril 2023 est sorti le film d'animation *Super Mario Bros. Le film*⁶, succès au box-office mondial avec plus d'un milliard de dollars de recettes, un record inégalé à ce jour pour un film tiré d'un jeu. Mais le succès du film est inversement proportionnel à celui de son homonyme sorti trente ans plus tôt. En 1993, le premier film *Super Mario Bros.*⁷, avec Bob Hoskins et John Leguizamo dans les rôles de Mario et Luigi, les frères plombiers, a marqué l'histoire du septième art en tant qu'exemple éloquent d'une œuvre ayant, au mieux, offert au public le plaisir coupable de voir le film dans le but de le critiquer. Le plus gros problème du film se trouve dans l'adaptation, c'est-à-dire la transformation qui a été faite depuis le jeu de Nintendo vers l'écran de cinéma. Le jeu de base est en deux dimensions de type « jeu de plateformes », dans lequel le joueur avance dans un royaume fictif et coloré en faisant sauter et courir son personnage. Le but est de franchir différents niveaux aux paysages variés afin de libérer une princesse captive. Le film, quant à lui, raconte l'histoire de deux frères plombiers qui partent sauver une archéologue, qui a découvert un monde *cyberpunk* futuriste dans une autre dimension. Ce territoire, peuplé de dinosaures anthropomorphisés et d'autres créatures, est sous le joug de Koopa qui a capturé la jeune femme et veut dominer ce monde. Le film a vécu un développement difficile, changeant plusieurs fois de réalisateurs, de scénario, peinant à trouver ses acteurs et dépassant son budget. Le résultat est une fiction d'action classique ne prenant du jeu vidéo que des noms de personnages, délaissant le reste. Le but n'était pas de faire un portage de la licence vers un autre média, mais de produire un film qui pouvait attirer les joueurs fans et les curieux, grâce au nom de Mario. À l'instar du film *Les Tortues Ninja*⁸ qui a été un succès commercial, on peut y voir une tentative de créer un produit dérivé audiovisuel davantage qu'une réelle adaptation⁹. C'est là le défi difficile : transformer une œuvre avec une grammaire particulière à un autre support ou média, qui en possède une autre.

Jusqu'aux années 2000, cinq autres films adaptés de jeux vidéo sortirent, dont *Street Fighter*¹⁰ avec Jean-Claude Van Damme et *Mortal Kombat*¹¹ avec Christophe Lambert. Ces films, offrant un divertissement notamment grâce aux scènes de combats, auront un succès commercial et seront rentables, bien que peu plébiscités par la critique. Ils sont basés sur des jeux dont le récit tient en quelques

⁶ Aaron Horvath, Michael Jelenic, *Super Mario Bros. Le film*, États-Unis, Japon, Illumination Entertainment, Nintendo, 2023.

⁷ Rocky Morton, Annabel Jankel, *Super Mario Bros.*, États-Unis, Hollywood Pictures, 1993.

⁸ Steve Barron, *Les Tortues Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles)*, États-Unis, 888 Productions, 1990.

⁹ Blanchet, Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, France : PIX N LOVE Édition, 2010, chapitre 6.

¹⁰ Steven E. de Souza, *Street Fighter, L'Ultime Combat*, États-Unis, Japon, Universal Pictures, 1994.

¹¹ Paul W. S. Anderson, *Mortal Kombat*, États-Unis, New Line Cinema, 1995.

lignes, qui viennent justifier la nature de ces jeux de versus. Ces jeux sont des enchaînements d'affrontements et les personnages y sont plus reconnaissables et différenciés que réellement approfondis, seules quelques lignes de dialogues leurs étant dédiées. Les films sont à leur image : linéaires et propices à des duels à la chaîne, les scénarios ressemblent à ceux des histoires classiques de films d'action.

Le *lore*, un territoire d'adaptation

Avant d'aller plus loin, il est indispensable de définir ce qu'est un « *lore* ». Le mot *lore* est une abréviation de l'anglais folklore, désignant ce qui appartient à une tradition, un mythe, une histoire, des coutumes ou un univers. Ce terme est souvent utilisé dans le domaine du jeu vidéo, mais peut aussi s'utiliser pour tout monde de fiction, littéraire, sériel, filmique, *etc.* Le *lore* est l'ensemble des éléments constitutifs d'une diégèse – éléments géographiques, historiques, objets, actions, personnages, tout ce qui construit le monde dans lequel se passe la narration et participe à son esthétique, sans que ceux-ci soient indispensables¹². Dans le cadre d'un jeu vidéo, le *lore* y est disséminé, une part est apportée au joueur au fil de son aventure, une autre part est à sa disposition s'il choisit de s'y intéresser. Le joueur est alors un « joueur modèle » sorte de « lecteur modèle¹³ » en cela qu'il pratique l'univers qui lui est proposé et l'enrichit par lui-même au gré de sa partie, s'y adapte. Une fiction audiovisuelle, en comparaison, fournit tout son *lore* par ce qui est mis en image, en dialogue et en son. Ce *lore* est sélectionné en amont de l'expérience du spectateur. Plus un *lore* est riche et étendu, que ce soit au-delà du *medium* vidéoludique grâce à des adaptations, ou bien en profondeur dans un même jeu, en évoquant des éléments qui ne sont pas présentés réellement (la cosmogonie du monde dans les jeux de la saga *Elder Scroll* [Bethesda Softworks, 1994] y est narrée dans des livres ou par des personnages dans le jeu), plus il est aisé de fabriquer de nouveaux contenus fictionnels autour de ce support. En poussant l'idée à son extrême opposé, un jeu sans *lore* comme *Le Démineur* ou *Le Solitaire*, disponible sur tous les ordinateurs et dépourvu d'histoire, n'est pas propice à être adapté.

Le *lore* est le « noyau narratif¹⁴ » d'un jeu vidéo, c'est ce qui lui permet d'apporter un univers plus ou moins profond et explorable à son joueur. Le *lore* choisi dans la fiction n'a pas à être explicite par rapport au jeu mais en corrélation avec celui-ci pour se rattacher à l'univers du jeu sans faire de faux pas. Il s'agit

¹² Trembley, Kaitlin, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, Floride : CRC Press, 2023, p. 30.

¹³ Eco Umberto, *Lector in fabula, Le rôle du lecteur*, Paris : Le livre de poche, coll. « Biblio essais », 1989, p. 71-74.

¹⁴ Doležel, Lubomir, *Heterocosmica - Fiction and Possible Worlds* [1998], Baltimore, MD : The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax: Re-Visions of Culture and Society », 2010, p. 170-173.

alors de respecter les caractéristiques de cet univers et de ses héros, le « monde possible » (Eco, 1989, p. 226) de ladite fiction que l'on peut définir comme ce que le public intègre et peut accepter de règles intradiégétiques à l'univers dépeint. Se détacher de celui-ci de façon cohérente est alors un ajout fictionnel propre à l'adaptation, fruit d'une marge de liberté aux artistes adaptant. Le jeu et son *lore*, de même que tout récit, présentent des « espaces blancs » (*Idem.*) dans lesquels le spectateur peut venir glisser ses interprétations ou compréhensions du jeu. C'est en partie dans ces espaces que se trouve la part de liberté pour les adaptations, mais il faut que ces espaces soient explicitement vierges pour ne pas faire de contre-sens avec le *lore* déjà mis en place. Ainsi, plus le *lore* est vaste, plus il laissera d'espaces à combler. Plus il est dense, plus il apportera de repères pour lier l'adaptation à son support d'origine. Le jeu vidéo est un genre de « texte ouvert » (*Ibid.*, pp. 31-32) qui invite le joueur à le découvrir par lui-même car le jeu vidéo est un média « froid¹⁵ » par nature, pousse le joueur à s'y plonger. Une fiction audiovisuelle est, en comparaison, bien plus « fermée » : elle propose une quantité définie d'éléments narratifs, les fictions des médias audiovisuels étant « chaudes » et invitant le spectateur à la passivité et limitant ses interprétations.

Dans les jeux *Street Fighter* (Capcom, 1987) ou *Mortal Kombat* (NetherRealm Studios, 1992), le *lore* est très faible. Le monde y est décrit en quelques mots ou images selon les niveaux ; l'histoire est linéaire. Les personnages, bien que nombreux, se résument à un aspect, un lieu d'origine, et un style de combat. Dans les années 1990, on est au début de la démocratisation des jeux vidéo et ces licences n'ont que peu d'*opus* : les films n'ont alors qu'un *lore* très minime pour constituer une histoire. Le film classique d'action incarné par des acteurs renommés de l'époque est alors logiquement préconisé pour un portage au cinéma.

Quant à l'exemple de Mario, le premier film sort quand il n'existe que peu de jeux à l'effigie du personnage moustachu. Il était alors impossible de fabriquer une aventure qui soit adéquate au jeu, quand celui-ci ne développe quasiment aucun *lore*, si ce n'est à travers une forte direction artistique. La marge de liberté est petite et les éléments à retranscrire peu nombreux. Trente ans et plus de 200 jeux plus tard, le film Mario de 2023 a suffisamment de *lore* à sa disposition pour mettre en scène une histoire inédite. Il est à la fois rempli d'éléments liés aux jeux, propose des scènes reprenant la scénographie de ceux-ci (avec des passages vus de côté où Mario saute sur des plateformes intégrées à son environnement ou bien des séquences de courses en karting) tout en modifiant le modèle type de l'histoire (Mario demande l'aide de la princesse Peach pour libérer son frère et contribue à

¹⁵ McLuhan, Marshall, *Pour comprendre les médias : Les prolongements technologiques de l'homme* [1964], Paris : Seuil, coll. « Points », 1977, pp. 41-42.

sauver le royaume), dans un univers riche de références qui plaît tant aux connaisseurs qu'aux non-initiés.

Cinéma et jeux vidéo, entre concurrence et coopération

Depuis sa création, l'industrie vidéoludique n'a cessé d'augmenter ses profits¹⁶, à tel point qu'elle a surpassé celle du cinéma depuis des années. Il est logique que les géants de l'industrie cinématographique veuillent accaparer une part du marché des joueurs en les attirant en salles, les deux médias partageant un public commun. Plus qu'une compétition, c'est un jeu d'influence qui s'opère entre les deux industries qui, tant dans le fond que dans la forme, s'influencent mutuellement (Blanchet, 2012). L'adaptation de jeux de combats ayant fonctionné correctement à l'aube de l'an 2000, la décennie suivante a vu une recette identique se mettre en place. Dans l'imaginaire collectif de cette époque, que l'on peut déceler dans les publicités notamment, les jeux vidéo s'adressent à un jeune public, ils sont souvent violents et n'offrent qu'une expérience de divertissement. C'est pourquoi les adaptations produites durant ces années choisissent des jeux d'aventure, de tir, d'horreur ou un mélange des trois, afin de produire des films d'aventure riches en suspens et en scènes d'action. De *Lara Croft: Tomb Raider*¹⁷ et sa suite deux ans plus tard, aux premiers films de la saga *Resident Evil*¹⁸, *Doom*¹⁹, *Silent Hill*²⁰, *Hitman*²¹ ou encore *Max Payne*²², les films tirés de jeux vidéo brillaient par l'adrénaline et le frisson qu'ils apportaient aux férus d'action, ne convaincant que rarement les critiques cinéma et les joueurs, et sans faire grand bruit dans le box-office international.

L'année 2010 a constitué un tournant. Les jeux vidéo se sont démocratisés ; les jeux en ligne massivement multijoueurs comme *World Of Warcraft* (Blizzard

¹⁶ Selon l'Agence Française pour le Jeu Vidéo citant Newzoo (entreprise spécialiste dans l'analyse du secteur du jeu vidéo), les revenus mondiaux de l'industrie du jeu vidéo étaient de 6 milliards de dollars en 1990, 20 milliards en 2000, 60 milliards en 2010 et 170 milliards en 2020. L'année 2022 signe la fin de cette progression avec une baisse de 4,3% par rapport à 2021 (soit 184 milliards). Voir Forsans, Emmanuel, *Bilan 2022 : le marché du jeu vidéo fait à nouveau la preuve de sa solidité dans un contexte économique incertain*, publié le 23 mars 2023, <https://www.afjv.com/news/11121-bilan-2022-marche-jeu-video-chiffres> (consulté le 14 août 2023).

¹⁷ Simon West, *Lara Croft: Tomb Raider*, États-Unis, Royaume-Uni, Japon, Allemagne, Paramount Pictures, 2001.

¹⁸ Paul W.S. Anderson, *Resident Evil*, États-Unis, France, Allemagne, Royaume-Uni, New Legacy, 2002.

¹⁹ Andrzej Bartkowiak, *Doom*, États-Unis, Allemagne, Tchéquie, Royaume-Uni, John Wells Productions et Di Bonaventura Pictures, 2005.

²⁰ Christophe Gans, *Silent Hill*, Canada, France, Davis-Film, 2006.

²¹ Xavier Gens, *Hitman*, France, États-Unis, EuropaCorp, 2007.

²² John Moore, *Max Payne*, Canada, États-Unis, 20th Century Fox, 2008.

Entertainment, 1994) et *League of Legends* ont le vent en poupe. La Wii, la Playstation 3 ou la Xbox 360 se sont invitées dans les foyers et le jeu vidéo est même devenu compétitif. La décennie qui suit verra les premiers championnats du monde de *League of Legends* s'organiser, les technologies de réalité virtuelle poussées par Valve ou Sony, les jeux mobiles s'immiscer dans le quotidien avec des licences fédératrices comme *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009) ou *Doodle Jump* (Lima Sky, 2009). Le réalisateur et scénariste de jeux vidéo, Edgar Wright, fan de pop culture et fort de sa notoriété obtenue grâce à *Shaun of the Dead*²³ et à *Hot fuzz*²⁴, décide d'adapter un comics créé par Bryan Lee O'Malley. Cette entreprise aura un impact décisif pour l'avenir des adaptations de jeux vidéo en fictions : *Scott Pilgrim vs. The World*²⁵. Salué par la critique à sa sortie²⁶, le film n'obtient qu'un succès modéré en salles mais sera, le temps passant, reconnu comme un classique du genre et sera rétrospectivement plébiscité par toute une communauté de fans. Une adaptation en série animée de ce film, reprenant l'esthétique du comics, le casting du film au doublage et réalisée à nouveau par Edgar Wright, a été annoncée par Netflix plus de dix ans après sa sortie. Cette œuvre montre que l'on peut faire un film rendant hommage au jeu vidéo sans simplement le transposer sur pellicule. En usant d'éléments visuels et sonores, qui n'ont pas besoin de venir d'un jeu clairement identifié, l'œuvre suggère les références et fait participer le spectateur. D'autres films présentant le monde du jeu vidéo ont suivi, tels *Pixels*²⁷, *Ready Player One*²⁸ ou encore *Free Guy*²⁹. Ils jouent alors sur la nostalgie ou l'affection du public à ces univers bien connus, en distillant des personnages, objets et autres gimmicks oraux venant de licences précises. Sans pour autant être le premier film à jouer cette carte, *Scott Pilgrim vs. The World* a fait souffler un vent nouveau sur la mise en scène des codes vidéoludiques au cinéma.

Cette pratique ambivalente qui consiste à glisser des éléments de références vidéoludiques dans un film est ce que l'on appelle communément, en le connotant péjorativement, du « *fan service* », ou bien un « *easter egg*³⁰ », quand cela est apprécié par le public de joueurs connaisseurs qui se félicite d'avoir identifié la référence.

²³ Edgar Wright, *Shaun of the Dead*, Royaume-Uni, France, Studiocanal, 2004.

²⁴ Edgar Wright, *Hot Fuzz*, Royaume-Uni, France, Studiocanal, 2007.

²⁵ Edgar Wright, *Scott Pilgrim vs. The World*, Canada, États-Unis, Royaume-Uni, Japon, Universal Pictures, 2010.

²⁶ En faisant une moyenne des notes des critiques et publics du film recensées entre sa sortie et nos jours, le film obtient 3,6/5 sur Allociné, 3,8/5 sur Rotten Tomatoes et 3,5/5 sur Sens Critique.

²⁷ Chris Columbus, *Pixels*, États-Unis, Chine, Colombia Pictures, 2015.

²⁸ Steven Spielberg, *Ready Player One*, États-Unis, Amblin Partners, 2018.

²⁹ Shawn Levy, *Free Guy*, États-Unis, 20th Century Fox, 2021.

³⁰ Un *Easter egg* (« un œuf de Pâques ») est, en information ou dans les jeux vidéo, une fonction cachée au sein d'un programme (animation, jeu, message).

Les adaptations de jeux vidéo ont cela de particulier que le spectateur entretient déjà un lien affectif avec l'histoire et les protagonistes. Le joueur a écumé le monde présenté sous forme de film, le connaît et attend que ce film valorise son savoir et son expérience aussi bien que son investissement émotionnel. Une adaptation a ainsi pour mission d'être à la hauteur de ce qu'a fourni le jeu en termes de sensations et d'émotions. C'était là le souci des films du début des années 2000 : ils n'apparaissaient pas comme une plus-value par rapport aux jeux auxquels ils ne s'identifiaient que par des allusions et un lointain lien générique.

C'est l'écueil que les films sortis après *Scott Pilgrim* ont su sans doute éviter. Une adaptation de jeu vidéo se doit de reprendre des éléments divers du jeu et de les intégrer autant à la narration qu'aux effets visuels, pour faire preuve de reconnaissance, sorte d'intertextualité entre le jeu et le film qui lie ceux-ci de façon cohérente et réciproque³¹. Le joueur doit pouvoir retrouver le jeu dans le film. C'est dans cette démarche d'hommage explicite que des films comme *Prince of Persia : Les Sables du Temps*³², *Warcraft : Le Commencement*³³ ou *Assassin's Creed*³⁴ ont vu le jour. Le succès critique n'a pas été au rendez-vous et les recettes n'ont pas couvert les coûts très élevés de ces productions. On reproche notamment à ces films d'abuser des jeux de références et d'apparaître comme des « copiés-collés filmiques » de la direction artistique, des costumes et des personnages de ces jeux, ne proposant que du *fan service* sans profiter des espaces blancs de leurs *lores* respectifs. En outre, un souci de transposition de durée de l'histoire s'ajoute à cela. Il est difficile d'adapter une saga de plusieurs épisodes en un seul film. Il faudra attendre plusieurs années pour parvenir à voir des films comme *Détective Pikachu*³⁵ ou *Sonic the Hedgehog*³⁶, programmes familiaux et divertissants qui apportent tout de même une dose appréciée d'*easter eggs* aux spectateurs connaissant les jeux. Ils rapporteront tous deux des centaines de millions de dollars de recettes et auront des notes critiques majoritairement positives. Ces films reprennent la structure du *lore* des jeux originaux, personnages, *gimmicks* vidéoludiques, environnements, tout en narrant une histoire inédite.

³¹ Benassi, Stéphane, *Les Émotions imaginaires : Une esthétique des séries télé*, Paris : Classiques Garnier, coll. « Perspectives comparatistes », 2020, pp. 245-248.

³² Mike Newel, *Prince of Persia, Les Sables du Temps*, États-Unis, Walt Disney Pictures, Jerry Bruckheimer Films, 2010.

³³ Duncan Jones, *Warcraft : Le Commencement*, États-Unis, Blizzard Entertainment, Legendary Pictures, Universal Pictures, 2016.

³⁴ Justin Kurzel, *Assassin's Creed*, États-Unis, France, New Regency, Ubisoft Motion Pictures, 2016.

³⁵ Rob Letterman, *Pokémon : Détective Pikachu*, États-Unis, Japon, Legendary Pictures, Pokemon Company, 2019.

³⁶ Jeff Fowler, *Sonic, le film*, États-Unis, Canada, Japon, Original Film, Blur Studio, 2020.

Légitimation d'une industrie de grands spectacles

Pendant ce temps, l'industrie du jeu vidéo a poursuivi sa croissance, augmentant ses ventes de consoles et de jeux. Elle s'est adaptée aux nouvelles formes de consommation en se dématérialisant et migrant vers les smartphones, induisant une *gamification* latente du quotidien. Depuis 2014, aux États-Unis, avec *The Game Awards*, et 2019, en France, avec les *Pégases*, les arts et métiers du jeu vidéo, les personnes qui travaillent à leurs créations en tout domaine, et les jeux eux-mêmes, sont récompensés dans des cérémonies semblables aux *Oscars* ou aux *Césars*. La culture vidéoludique a su s'imposer dans le monde culturel, notamment en allant puiser dans les autres arts (littérature, cinéma ou peinture), et en faisant preuve d'audace artistique et scénaristique. Les jeux vidéo sont désormais pratiqués par tous, sans différence d'âge ou de genre³⁷. Les questions d'accessibilités sont aussi mises en avant dans l'industrie depuis plusieurs années³⁸. Les catégories et formes de narrations dans les jeux se sont complexifiées et ont évolué pour arriver à des fresques audiovisuelles se rapprochant toujours plus du 7^e art dans la mise en scène de leurs moments les plus émouvants. Cet effet est notamment atteint par l'ajout de cinématiques ou de phases au cours desquelles le joueur joue de façon plus partielle, en n'actionnant que certains boutons à certains moments³⁹. Des comédiens célèbres sont aussi engagés pour prêter leurs voix, visages, ou jeu d'acteur aux personnages via la capture de mouvements. On peut retrouver Keanu Reeves ou « Johnny Silverhand » dans *Cyberpunk 2077* (CD Projekt, 2020), Norman Reedus ou « Sam Porter Bridges » dans *Death Stranding* (Sony Interactive Entertainment, 2019) ou encore Christopher Judge sous les traits de « Kratos » dans *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2005). On améliore toujours davantage les graphismes pour toucher au photoréalisme, les scénarios sont approfondis pour lier le joueur aux protagonistes durant les dizaines d'heures qu'ils passent ensemble à la manière des séries⁴⁰. En somme,

³⁷ Selon l'EJV (Essentiel du Jeu Vidéo) 2023 publié par le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir), 7 français sur 10 jouent au moins occasionnellement, 88% ont 18 ans et plus, 41% des 65 ans et plus y jouent et la parité homme/femme est respectée. Source : étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le Jeu Vidéo », réalisée sur Internet du 24 août au 15 septembre 2022, auprès d'un échantillon de 4 001 internautes de 10 ans et plus : https://www.sell.fr/sites/default/files/essentiel-jeu-video/lessentiel_du_jeu_video_nov_22_0.pdf (consulté le 30 juillet 2023).

³⁸ Les *Game Awards* proposent une catégorie « *Innovation in accessibility* » qui met en avant les jeux proposant des ajouts pour permettre à de plus larges audiences de jouer.

³⁹ Ce que l'on appelle les Quick Time Event (QTE), un élément de gameplay de type action contextuelle, intervenant durant une scène cinématique où l'on suggère au joueur de faire une action dans un temps imparti.

⁴⁰ Esquenazi, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2017, pp. 33-50.

productions culturelles et société se sont nourries mutuellement dans un « trajet anthropologique⁴¹ » où l'offre s'est adaptée et satisfait une demande grandissante de jeux à l'allure cinématographique. L'industrie met en avant ces jeux qui sont plébiscités par le public qui en fait progressivement une norme pour les grandes franchises du jeu-vidéo.

Il est important de noter que les jeux « triple A⁴² » racontent des histoires toujours plus longues, avec plus de personnages, dans des environnements plus vastes et riches. Ils adoptent une narration souvent chapitrée par des niveaux, des régions à explorer, ou des *boss* à vaincre, et un système d'avancement du personnage. Certains jeux mettent l'accent sur la narration, reléguant le *gameplay*⁴³ au second plan et proposant ainsi des histoires interactives, chapitrées ou découpées en épisodes. Les jeux produits par *Telltale Games*, *Detroit Become Human* (Quantic Dream, 2018) ou encore *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), à la source de films interactifs, en sont un exemple. Des jeux comme *The Elden Ring* (FromSoftware, 2022) ou *Zelda Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) laissent la part belle à l'exploration libre de leur monde par le joueur. Celui-ci est alors guidé pendant des moments précis, livré à des scènes spectaculaires ou à des interactions riches de sens, afin de délimiter l'épopée dont il est le héros. Ils mettent en avant la manière de vivre et de jouer leur aventure, manette en main, en proposant un moment riche de technicité ludique, dans des visuels et un cadre artistique. Un certain équilibre peut se trouver dans *God of War*, *The last of us* (Naughty Dog, 2013), *The Witcher* (CD Projekt, 2007), qui guident le joueur dans une narration mise au premier plan, multiple et surprenante, soutenue par un *gameplay* alternant affrontements et explorations. Ce sont là de longues aventures, approfondissant autant les personnages que leurs quêtes, permettant de déployer un monde complexe, des interactions percutantes et reprenant les codes narratifs du cinéma, mais avec une découpe nivelée pour plus de sensations d'avancée et de progression, ressemblant alors au découpage en épisodes et saisons des séries. À la manière de ces dernières, les jeux vidéo possèdent une « formule » (Esquenazi, 2017, p. 29) c'est-à-dire leur *gameplay*. Les jeux d'aventure sont les plus propices aux adaptations, notamment sérielles. Le cinéma adaptait les jeux d'action linéaires en films d'action très classiques, là où les séries adaptent les jeux

⁴¹ Durand, Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris : Dunod, coll. « Psychologie et Sciences humaines », 2016, p. 23.

⁴² Dans l'industrie du jeu vidéo, AAA ou « triple A », est un terme utilisé pour classer les jeux vidéo dotés des budgets de développement et de promotion les plus élevés.

⁴³ Le *gameplay* regroupe les caractéristiques d'un jeu vidéo (intrigue et façon dont on y joue) par opposition aux effets visuels et sonores.

d'aventures à la narration longue, aux personnages attachants et à la mise en scène déjà cinématographique, en tirant partie de leur durée plus longue.

Les séries, du « petit écran » à Internet

À l'instar des jeux vidéo, les séries ont connu une évolution majeure entre leurs premières occurrences, dans les années 1950, et l'époque actuelle. Le XXI^e siècle a vu se développer le « troisième âge d'or » de la télévision et des séries. Le premier a eu lieu grâce à des avancées techniques qui ont permis l'émergence des premières séries enregistrées en studio, des années 1950 à 1960, le second est arrivé dans les années 1990 grâce au développement de la « *quality television*⁴⁴ » et l'apparition de séries plus complexes, à la réalisation empruntant aux codes et techniques cinématographiques. Les principaux éléments caractéristiques de la *quality television* sont : une narration multiple non linéaire, aboutissant à une « télévision complexe⁴⁵ », et axée sur différents arcs et sous-arcs simultanément ; la présence des personnages moins manichéens, plus nuancés et sombres ; des sujets sociaux dépeignant la réalité ; une augmentation de la qualité de réalisation et de mise en scène ; une prise de risques dans la tentative de renouveler le genre. Le troisième âge d'or est défini par la démocratisation des séries de qualité chez le grand public et l'augmentation de leur nombre. Des séries comme *The Wire*⁴⁶, *Breaking Bad*⁴⁷ ou encore *Game of Thrones*⁴⁸ en sont de parfaits exemples.

C'est à cette même période, au tournant des années 2010, qu'un autre acteur majeur de l'évolution des séries a émergé : Netflix. En 2013, Netflix a produit sa première série, *House of Cards*⁴⁹, et continue jusqu'à nos jours. La firme a grandement influencé le rapport du grand public aux séries et modifié les manières de les consommer⁵⁰. L'un des points forts de la plateforme contre la télévision est le simple fait que l'on peut regarder ce que l'on veut en toute autonomie, révolutionnant alors notre rapport à la télévision comme source de séries à narration longue⁵¹. C'est tout naturellement que Netflix, avant ses consœurs, a

⁴⁴ Thompson, Robert J., *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, New York : Syracuse University Press, coll. « Television and Popular Culture », 1998.

⁴⁵ Mittell, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York : New York University Press, coll. « Media Matters », 2015.

⁴⁶ David Simon, Ed Burns, *Sur écoute (The Wire)*, États-Unis, HBO, 5 saisons, 60 épisodes, 2002–2008.

⁴⁷ Vince Gilligan, *Breaking Bad*, États-Unis, AMC, 5 saisons, 62 épisodes, 2008–2013.

⁴⁸ David Benioff, D. B. Weiss, George R. R. Martin, *Game of Thrones*, États-Unis, HBO, 8 saisons, 73 épisodes, 2011–2019.

⁴⁹ Beau Willimon, *House of Cards*, États-Unis, Netflix, 6 saisons, 73 épisodes, 2013–2018.

⁵⁰ Clément Combes, « 'Du rendez-vous télé' au binge watching : typologie des pratiques de visionnage de séries télé à l'ère numérique », *Études de communication*, n°44, 2015, pp. 97-114.

⁵¹ Jenner, Mareike, *Netflix and the Re-Invention of Television*, Londres : Palgrave Macmillan, 2018.

décidé de faire le pas vers le monde vidéoludique. Il apparaît que l'entreprise est la plus grande source de séries adaptées de jeux vidéo, en produisant plus de la moitié des adaptations faites ou d'ores et déjà annoncées.

Les séries adaptées de jeux vidéo que l'on souhaite examiner ici sont des séries créées après 2017, par les plateformes de streaming que sont Netflix, Prime Vidéo et Paramount+. Ce sont les trois principaux producteurs de ce type de séries, et 2017 est choisi car c'est l'année de sortie de la série *Castlevania*⁵², adaptation par Netflix de la saga éponyme. Bien avant cela, dès 1997, le dessin animé *Pokémon*⁵³ est diffusé à travers le monde. Il peut être considéré comme la première adaptation de jeu vidéo en série, mais il s'inscrit plutôt dans la logique des produits dérivés. Il en va de même pour les différents dessins animés adaptés des jeux *Sonic* (Sega, 1991). Quelques autres adaptations diverses ont existé avant 2017, pour des licences de jeux connues seulement de façon nationale, comme *Wakfu* (Ankama Games, 2012) des studios français Ankama, ou diffusées sous forme d'OAV⁵⁴.

Ouvrir la marche vers une nouvelle génération d'adaptations

Netflix, qui s'impose peu à peu comme le leader du marché des plateformes de streaming et produit déjà un grand nombre de séries, décide en 2017 de se lancer dans les adaptations de jeux vidéo en séries. *Castlevania* est la première fiction adaptée d'un jeu vidéo de cette nouvelle génération d'adaptations. Les jeux de cette saga sont des « *Metroïdvania* », mêlant exploration et recherche d'outils ou de compétences qui permettent de débloquer de nouvelles zones. Ce sont les licences *Castlevania* (Konami, 1986) et *Metroid* (Nintendo, 1986) qui ont popularisé ce genre de jeu. Le *lore* de ces jeux est assez limité, il n'y a pas beaucoup de personnages mais un bestiaire fourni et de nombreux *boss* à vaincre dans des combats d'adresse, le tout en deux dimensions. Ce sont des jeux souvent peu réalistes, avec un univers relevant de la *Fantasy* et un récit linéaire : le protagoniste doit vaincre plusieurs adversaires de plus en plus redoutables jusqu'à l'affrontement final avec le *boss* qui clôt sa quête. Une sensation de progression règne dans ces jeux, les premiers adversaires faciles à battre laissent rapidement place à des monstres invincibles, que l'on apprend à surpasser en gagnant de l'expérience, des objets ou des armes. *Castlevania* nous plonge dans une chasse aux vampires et démons dans des manoirs remplis de créatures horribles que le

⁵² Warren Ellis, *Castlevania*, États-Unis, Netflix, 4 saisons, 32 épisodes, 2017–2021.

⁵³ Satoshi Tajiri, *Pokémon*, Japon, TV Tokyo, 1245 épisodes, 1997–.

⁵⁴ Les « *Original Animation Videos* » sont des productions faites directement pour la vente, sans être distribuées par des plateformes ou médias tiers.

joueur doit éliminer avant de tuer Dracula ou un de ses semblables. La saga compte plus d'une vingtaine de jeux depuis sa création en 1986.

L'adaptation de ces jeux en série durera 4 saisons et 32 épisodes avant de s'achever en 2021, et aura été une victoire pour Netflix qui a su commencer cette démarche d'adaptations avec une valeur sûre. C'est tout naturellement que cette saga a été adaptée en série d'animation, permettant une plus grande liberté visuelle, autant dans les possibilités de mouvements de ses personnages que dans les effusions de sang et la violence picturale. Les épisodes sont courts (une vingtaine de minutes), les personnages sont peu nombreux et haut en couleurs. Les principaux sont tirés directement des jeux. On retrouve des lieux et objets emblématiques, sans tomber dans le *fan service*, car le *lore* et les figures mythiques qui gravitent autour des vampires et des démons sont bien assez nombreux pour ne pas avoir à se nourrir uniquement des œuvres vidéoludiques. De plus, le vaste bestiaire et la direction artistique des jeux bornent facilement le *lore* de cet univers, et les histoires simples des jeux reposant sur un imaginaire reconnaissable laisse la part belle à une adaptation libre. Que ce soit par des visuels, des ambiances musicales tirées des jeux, des scènes de combats mémorables et cadencées rappelant les passages les plus difficiles de certains combats de *boss*, la série *Castlevania* est une adaptation qui rencontre un succès certain. La formule des jeux est retranscrite en respectant le matériau de base, en proposant une narration claire et directive entrecoupée de spectacles sanguinolents, sans trahir l'œuvre originale.

Après le succès de leur première adaptation de jeu vidéo en série, Netflix décide, deux ans plus tard, d'adapter une œuvre au *lore* plus fourni, incitant à une narration plus complexe, axée sur plusieurs temporalités et contenant davantage de personnages, et tirée d'un jeu de type jeu de rôle et d'aventure. Le jeu en question possède un avantage supplémentaire quant à la richesse de son *lore* : il est déjà adapté d'une série de romans d'Andrzej Sapkowski sortie entre 1986 et 2013. Il s'agit de *The Witcher* (en français : *Le Sorcelleur*). Les jeux sur lesquels sont basés la série sont plus connus que les romans et reconnus comme étant parmi les meilleurs jeux de rôle d'aventure sur consoles. C'est ce public de joueurs, plus enclin à consommer des séries sur des plateformes de streaming, qui est visé. Mais les joueurs ne connaissent pas tous le *lore* complet présent dans les livres, ni même les jeux, ce qui laisse une part à découvrir. Cela promet une narration et une histoire qui ravit les fans grâce à des *easter eggs*, comme des scènes qui reprennent plans par plans des cinématiques du jeu, des objets ou des lieux, tout en proposant des histoires sorties des livres et jeux, retraçant des parties parfois moins connues du *lore*. En réutilisant des marqueurs visuellement reconnaissables du jeu ainsi que des marqueurs narratifs des livres, la série peut à la fois combler les attentes des joueurs, des lecteurs, et des spectateurs amateurs d'univers fantastiques. Le jeu,

dans son *gameplay*, est moins frénétique que *Castlevania* : il est davantage porté sur la narration et les nombreuses quêtes. Les combats se font de façon plus lente, réfléchie et stratégique. Il n'y a pas besoin de retranscrire une rapidité à l'écran, mais plutôt une forme de fantaisie héroïque dans des affrontements mêlant combats musclés à l'épée et pouvoirs magiques. Tout cela ponctue une fiction multiple, le jeu mettant en avant une histoire pleine de rebondissements et des quêtes secondaires riches qui viennent doubler la durée de vie du jeu. L'adaptation est réalisée avec de vrais acteurs en costumes médiévaux, rappelant facilement *Game of Thrones* qui met en image ce même mélange de genres. Le dernier jeu datant de 2015, il ne repose pas sur le photoréalisme des jeux sortis sur les consoles de dernière génération – son esthétique est réaliste, ce qui valorise le choix de l'adaptation avec de vraies personnes et la présence de monstres en images de synthèse pour le bestiaire mis en scène. Des libertés d'adaptations ont été opérées quant au casting et certains personnages ne sont pas identiques à leurs équivalents virtuels, mais la direction artistique du projet vidéoludique est respectée. L'adaptation reste fidèle au *lore* du jeu tout en jouant des nombreux espaces de liberté narratifs offerts par ses deux supports précédents.

***Arcane*, ou comment parfaire une formule à succès**

Ces deux succès de Netflix auront poussé Paramount+ à produire *Halo*⁵⁵ et Amazon à créer *The Last of Us*, leurs premières séries adaptées de jeux vidéo, confiants du succès potentiel de ces licences de renom. L'image du jeu vidéo, qui devient un produit culturel à part entière, est passée de la culture de niche à un vrai phénomène de société. Une série va ériger les jeux vidéo adaptés au panthéon des œuvres dignes d'une télévision de qualité. En novembre 2021, *Arcane* arrive en ligne et devient rapidement la série adaptée d'un jeu vidéo remportant les meilleurs notes moyennes (critiques et spectateurs) de tous les temps, se permettant même de figurer dans les classements des meilleures séries sur différents sites (comme *Rotten Tomatoes* ou *Allociné*). La série est l'adaptation de l'univers de *Runeterra*, monde dans lequel se passe tous les événements des jeux développés par Riot Games. Le plus connu de leurs jeux est *League of Legends*, sorti en 2009. Il s'agit d'un jeu en ligne dans lequel deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans une arène, en contrôlant des personnages hauts en couleurs. Ces personnages ont un *lore* qui leur est propre et qui est étoffé régulièrement dans le jeu à travers des descriptions présentées sous la forme de petites histoires, toutes liées entre elles par l'histoire construite depuis toutes ces années. Cet univers contient des centaines de protagonistes, d'objets, de lieux, formant une cosmogonie complète déployée jusque sur des univers parallèles. Ce jeu a

⁵⁵ Kyle Killen, Steven Kane, *Halo*, États-Unis, Paramount+, 1 saison, 9 épisodes, 2022–.

également participé à la démocratisation des compétitions E-sportives, grâce à ses championnats mondiaux réunissant des millions de spectateurs et proposant des spectacles dignes du *Superbowl* ou de la coupe du monde de football. D'innombrables produits dérivés ont été commercialisés, et l'univers de *League of Legends* est devenu transmédiatique bien avant sa mise en série, via des cinématiques dignes de court-métrages⁵⁶, des nouvelles littéraires⁵⁷, des bandes-dessinées⁵⁸, des jeux vidéo tiers⁵⁹ ou encore des chansons⁶⁰. Après des années de sollicitation par les fans, l'entreprise s'est lancée dans la fiction longue avec la série *Arcane*, en collaboration avec Netflix.

La qualité théorique de cette série est indéniable. Du point de vue de la fiction sérielle, la série propose neuf épisodes de quarante minutes, découpés en trois arcs de trois épisodes chacun. Ces arcs introduisent des personnages, en font disparaître, développent leurs relations interpersonnelles, avant de proposer un retournement de situation qui laisse place à une ellipse à la fin de chaque arc. Ce montage narratif innovant permet un focus sur un moment critique de la narration de tous ces personnages, avant d'en voir les conséquences à long terme, offrant ainsi une temporalité distordue mais lisible, comme si elle était chapitrée. Les protagonistes prennent part à une lutte des classes entre une ville haute au développement technologique prospère et sa voisine basse, faisant profit de la drogue, de la débauche et de la criminalité. Sans manichéisme, la série nous montre les parties grises de ces villes, tirées directement des régions bien connues du *lore* de *Runeterra*. Les personnages sont soit tirés très directement du jeu, soit adaptés et modifiés, soit créés pour l'occasion. On y revoit ceux que l'on a joués et on découvre leurs vies en dehors du jeu. Les sous-arcs sont nombreux et s'alternent, chacun apportant une pièce à la fresque montrée. Dès la première saison, des pistes sont évoquées quant à de nouvelles régions et de nouveaux personnages que l'on peut voir arriver dans la narration à suivre. Le *lore* déjà cossu du jeu est agrémenté d'ajouts. Les *easters eggs* sont usés avec parcimonie, les libertés prises apportent une plus-value à l'œuvre d'origine. *Arcane* brille également par son animation. Le jeu est coloré, vif, demande de nombreux réflexes et une lecture claire de l'action qui s'y déroule. La série réussit la même entreprise

⁵⁶ *Warriors* | Cinématique de la saison 2020 - *League of Legends* (avec 2WEI et Edda Hayes), États-Unis, Blur Studio, 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=aR-KAldshAE> (consulté le 12 août 2023).

⁵⁷ Reynolds, Anthony, *Ruination, a League of Legends Novel*, Londres : Orbit, 2022..

⁵⁸ Shafer Odin Austin, Vakueva Nina, *League Of Legends: Ashe, Chef de Guerre*, Modène, Panini comics, 2019.

⁵⁹ *Legends of Runeterra*, Riot games, 2020. C'est un jeu de carte en ligne qui reprend des personnages et éléments de *League of Legends* tout en créant du *lore* pour chaque carte via une petite description.

⁶⁰ K/DA, *MORE*, RiotGames, 2020. K/DA est un groupe de musique composé de personnages du jeu doublés par des chanteuses (Madison Beer, (G)I-DLE, Lexie Liu, Jaira Burns, Séraphine).

grâce au studio d'animation français *Fortiche Production*, dont le travail a déjà été révélé par le studio *Illumination* à travers les films *Moi, moche et méchant*⁶¹ et *Super Mario Bros. Le Film*. L'animation très rythmée et chamarrée sert le propos de cette adaptation qui met en scène des séquences d'action évoquant les affrontements du jeu, tout en permettant des moments plus calmes pour développer la narration. Histoires plurielles, animation travaillée, personnages nuancés, critiques sociales : tous les critères de la « télévision de qualité » sont remplis.

La série reprend en outre tous les points positifs de ses prédécesseurs pour constituer une adaptation aboutie de jeu vidéo. Le *lore* de *League of Legends* est très fourni et mis à jour fréquemment et, à l'instar de *The Witcher*, la série s'en nourrit et s'en affranchit à la fois. La mise en scène est rythmée avec justesse pour rendre compte de la rapidité des combats en jeu et de la tension que l'on peut ressentir lors d'un duel, mais prend le temps de narrer une histoire riche en rebondissement qui s'étale sur plusieurs temporalités. Les *easter eggs* sont présents pour les fans les plus assidus qui voudront mettre l'image en pause pour vérifier leur intuition, les joueurs occasionnels seront heureux de voir que leur personnage fétiche est valorisé par une écriture replete, ceux qui n'ont jamais joué au jeu découvriront tout simplement la série. On voit ici que Netflix a su garder le meilleur de ses tentatives précédentes afin de créer une adaptation qui fasse sens par rapport au média de base et à celui d'arrivée, afin de retranscrire le *lore* et les sensations du jeu. La série a gagné de nombreuses récompenses, dont neuf prix aux *Annie Awards 2022* (cérémonie récompensant les œuvres d'animation), quatre récompenses dont celle de la meilleure série d'animation aux *Creative Arts Emmys 2022*, et le prix de la meilleure adaptation aux *Game Awards 2022*, montrant que les mondes du jeu vidéo et de l'audiovisuel ont un bel avenir commun devant eux.

Depuis *Arcane* et la valorisation des adaptations de jeux vidéo en séries, de nombreux jeux ont suivi le pas. Netflix propose toujours une majorité de ces adaptations, mais Prime Video, avec la série *The Last Of Us*, lui fait une concurrence de pareille qualité. La série, adaptée d'un jeu d'aventure situé dans un monde postapocalyptique où rodent créatures et humains monstrueux, a trouvé rapidement son public parmi les fans du jeu et les cinéphiles grâce à l'interprétation de ses acteurs et sa mise en scène très soignée. Elle constitue une adaptation réaliste pour un jeu questionnant l'humanité du joueur. Le jeu *Cyberpunk 2077* a lui aussi connu une adaptation par Netflix. L'adaptation *Edgerunner* est une série d'animation *trash*, colorée et effrénée, pour rendre compte d'un jeu qui nous plonge dans un futur cyberpunk décadent. Le joueur se donne

⁶¹ Sergio Pablos, Pierre Coffin, Chris Renaud, *Moi, moche et méchant*, États-Unis, Universal Pictures, Illumination Entertainment, 2010.

à cœur-joie de faire ce qu'il veut dans un monde ouvert offrant une liberté semblable à celle des jeux de la saga *Grand Theft Auto* (Rockstar Games, 1997). Le choix de la série d'animation à l'esthétique japonaise est de bon aloi, permettant une grande rapidité et une fluidité des images, une liberté sur la violence mise en scène, tout en dépeignant l'histoire de personnages noyés dans les méandres d'une ville futuriste et écrasante. Si la plupart des personnages sont inédits, ce seront les armes, lieux et véhicules qui serviront d'*easter eggs*. *Cuphead* (Studio MDHR, 2017), petit jeu d'action en deux dimensions et à l'esthétique ouvertement inspirée des dessins animés des années 1930 et qui laisse le joueur incarner une tasse anthropomorphe devant affronter des monstres de tous genres, est astucieusement adapté en dessin animé humoristique pour enfant. Le scénario du jeu étant très secondaire et l'ambiance amusante, l'adaptation en série de courtes aventures remplies de *gags*, rappelant les niveaux successifs du jeu, est juste et en corrélation avec la formule. D'*Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) à *God of War*, en passant par *Gears of War* (Epic Games, 2006), pléthore d'adaptations de jeux vidéo en séries sont déjà annoncées par les leaders du marché des plateformes de streaming. Avec le succès de la série *The Last Of Us*, la tendance semble se diriger vers des adaptations de jeux d'aventure à la narration travaillées et aux personnages emblématiques, joués par de vrais acteurs. Les séries d'animation resteront un terrain plus fertile pour les jeux aux directions artistiques colorées et au rythme rapide.

Conclusion

Après que les jeux vidéo et les séries ont trouvé place et reconnaissance dans la culture contemporaine, ce sont les adaptations d'œuvres vidéoludiques en séries qui font depuis quelques années leur arrivée, avec un succès et un engouement grandissant. Les deux médias possèdent chacun leurs règles intrinsèques, leurs grammaires et langages. Le jeu vidéo tendant de plus en plus vers une narration sérielle, en multipliant les opus de ses licences phares, chapitrant ses aventures et améliorant les discours qu'ils portent, les personnages qui les transmettent, les *lores* mis en place et l'esthétique toujours plus soignée des images proposées, sont un matériau propice à ce type de transcréations. Les joueurs ayant passé des heures aux côtés de ces protagonistes qu'ils connaissent si bien ont établi un lien sentimental comparable à celui que l'on développe pour les personnages ou les univers d'une série. L'adaptation en série se trouve alors en terrain conquis pour les spectateurs fans, qui attendent une reconnaissance de ce lien déjà établi par la présence d'*easter eggs*. Il ne reste plus alors que la série, en tant que fiction plurielle et avec ses standards de « télévision de qualité », pour que joueurs et grand public soit au rendez-vous de ces œuvres transmédiales.

Bibliographie

Benassi, Stéphane, *Les Émotions imaginaires : Une esthétique des séries télé*, Paris : Classiques Garnier, coll. « Perspectives comparatistes », 2020.

Blanchet, Alexis, *Des Pixels à Hollywood. Cinéma et jeux vidéo, une histoire économique et culturelle*, France : PIX N LOVE Édition, 2010.

Combes, Clément, « 'Du rendez-vous télé' au binge watching : typologie des pratiques de visionnage de séries télé à l'ère numérique », *Études de communication*, n°44, 2015, pp. 97-114.

Doležel, Lubomir, *Heterocosmica - Fiction and Possible Worlds*, Baltimore, MD : The Johns Hopkins University Press, coll. « Parallax: Re-Visions of Culture and Society », 2010.

Durand, Gilbert, *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris : Dunod, coll. « Psychologie et Sciences humaines », 2016.

Eco, Umberto, *Lector in fabula, Le rôle du lecteur* [1979], Paris : Le livre de poche, coll. « Biblio essais », 1989.

Esquenazi, Jean-Pierre, *Éléments pour l'analyse des séries*, Paris : L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2017.

Forsans, Emmanuel, *Bilan 2022 : le marché du jeu vidéo fait à nouveau la preuve de sa solidité dans un contexte économique incertain*, mars 2023, en ligne : <https://www.afjv.com/news/11121-bilan-2022-marche-jeu-video-chiffres> (consulté le 30 juillet 2023).

Jenner, Mareike, *Netflix and the Re-Invention of Television*, Londres : Palgrave Macmillan, 2018.

McLuhan, Marshall, *Pour comprendre les médias : Les Prolongements technologiques de l'homme*, Paris : Seuil, coll. « Points », 1977.

Mittell, Jason, *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York : New York University Press, coll. « Media Matters », 2015.

Thompson, Robert J., *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*, New York : Syracuse University Press, coll. « Television and Popular Culture », 1998.

Trembley, Kaitlin, *Collaborative Worldbuilding for Video Games*, Floride : CRC Press, 2023.

Biobibliographie de l’auteur

Thomas Da Fonseca est actuellement doctorant au sein du LEIRIS (Laboratoire d'Études Interdisciplinaires sur le Réel et les Imaginaires Sociaux) à l'Université Paul-Valéry - Montpellier. Sous la direction de Prof. Martine Xiberras, il se penche sur les réactualisations des mythes modernes dans les fictions sérielles sous un angle mythocritique. Sa thèse, intitulée « L'évolution des mythes à travers les séries télévisées du 21^e siècle : Une analyse mythodologique du mythe du progrès et de la figure mythique de l'homme de science dans la série *Rick et Morty* », se situe dans le domaine de la sociologie de l'imaginaire, des médias et de la culture. Thomas Da Fonseca est également responsable de l'organisation des séminaires de « La chaire en série » depuis 2023, en collaboration avec Vincenzo Susca à l'Université Paul Valéry. Ces événements combinent visionnage et débat sociologique autour de séries télévisées.