BOURGEOIS Jérôme

Mémoire

Master Arts Visuels option Multimédia
Université de Strasbourg

Interactivité et créativité dans le jeu vidéo

-Le joueur au masque de démiurge-

Rédigé sous la direction de Mr. Michel Demange, Mr. Christian Klein, Mr Étienne Jaxel Truer, Mr. Christophe Scherrer.

UNIVERSITÉ DE STRASBOURG

1er septembre 2011

SOMMAIRE

Recherche

- Introduction • 4
- Qu'est-ce qu'un démiurge? • • • • • • • • • • • • • • 5
  - Le démiurge selon Platon • • • • • • • • • • • • • • 5
  - Mythologie sumérienne • • • • • • • • • • • • • • 10
  - Mythologie nordique • • • • • • • • • • • • • • • • 13
- Les hommes et leurs dieux: *imago dei* • • • • • 15
- *God Game* • 20
  - Une introduction au *God Game* • • • • • • • • 20
  - *SimEarth* • 21
  - *Populous* • 22
  - *Black & White* • • • • • • • • • • • • • • • • • • • 24
  - *Doshin the Giant* • • • • • • • • • • • • • • • • • 25
  - *From Dust* • 26
  - *Pocket God* • 27
  - *Doodle God* • 27
- Joueur et démiurge • • • • • • • • • • • • • • • • • • 29
  - Le joueur, démiurge ou pas? • • • • • • • • • • 29
  - Les dieux attentifs aux humains • • • • • • • • 33
- Créer dans le jeu vidéo • • • • • • • • • • • • • • • 37
- Conclusion • 43
- Bibliographie • 45

Projet pratique

Page 48

Introduction

Le jeu vidéo est un loisir qui nécessite un minimum d'implication de la part du joueur car la notion d'interactivité y est centrale. L'utilisateur est actif dans le jeu et de ses actions dépend sa réussite.

À mesure que la technologie a progressée, les univers virtuels sont devenus plus détaillés, plus complexes, et de nouveaux mécanismes de jeu en rapport avec la modification de ces mondes virtuels ont vus le jour. Désormais de nombreux jeux permettent de prendre une part active dans la formation des environnements qu'ils proposent. Le joueur n'est plus uniquement un utilisateur, il est aussi un créateur d'espaces virtuels.

Dans la langue française, la divinité qui donne sa forme à l'univers est nommée le démiurge. Nous nous proposons ici d'analyser ce phénomène qui place le joueur dans la position d'un démiurge. La question centrale que nous nous poserons sera la suivante: sous quelles conditions et par quels moyens l'utilisateur d'une oeuvre vidéo-ludique devient créateur? Autrement dit, qu'est-ce qui caractérise une activité démiurgique? Quels traits sont communs au joueur et au démiurge? Ques sont les outils mis à disposition du joueur qui vont lui permettre de façonner les environnements virtuels à sa guise et quelles sont leurs limites?

Pour répondre à cette problématique, nous devrons en premier lieu nous interroger sur ce qu'est la nature d'un démiurge. Ce sera l'objet de la première partie qui portera sur l'étude de l'Intelligence créatrice que définit Platon dans son dialogue *Le Timée*. Nous élargirons ensuite notre champs de recherche aux mythes cosmogoniques mettant en scène un ou plusieurs dieux créateurs, plus particulièrement ceux issus des mythologies mésopotamienne et germano-scandinave. Suivra ensuite une partie sur le concept d'*imago dei* dans laquelle nous verrons que l'homme tend à imiter le divin, et aspire à une existence divine. Cela nous amènera à une analyse des jeux vidéo appartenant au genre du *God Game*, qui répond justement à cette ambition en proposant au joueur de devenir l'espace d'un instant le dieu d'un monde virtuel. Nous pourrons ensuite poursuivre sur les similitudes que l'on peut relever entre le joueur et le démiurge, avant de terminer notre étude par un tour d'horizon des outils mis à disposition du joueur pour lui permettre de personnaliser les environnement virtuels.

Qu'est-ce qu'un démiurge?

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Bien que le terme de démiurge renvoie aujourd'hui à toute divinité créatrice du monde, nous nous bornerons dans cette étude à la définition qu'en fit Platon dans son dialogue Le Timée. Ainsi, nous n'aborderons pas le cas des divinités toute-puissante que l'on peut trouver dans les croyances chrétiennes, juives ou encore l'islam. Dans ces religions, Dieu y est décrit comme un créateur qui génère le monde ex nihilo. Or dans notre étude, nous nous penchons non pas sur les développeurs de jeux vidéo eux-mêmes, mais sur les utilisateurs et la possibilité qu'ils ont de modifier un univers préexistant. Voilà pourquoi cette étude ne s'intéressera qu'au cas des démiurges, ces dieux créateurs aux pouvoirs limités.

Le démiurge selon Platon

Pour aborder la notion du démiurge, il nous faut remonter à l'Antiquité, et plus précisément à la philosophie platonicienne. C'est dans le dialogue *Le Timée* que Platon est le premier à définir et à étudier, dans un cadre philosophique, le rôle du démiurge dans la formation de l'univers.

Si l'on suit sa cosmogonie, son démiurge aurait créé le monde selon un modèle intelligible et parfait:

« Il est une autre question qu'il faut examiner à propos de l'univers, à savoir d'après lequel des deux modèles son architecte l'a construit, d'après le modèle immuable et toujours le même, ou d'après celui qui est né. Or, si ce monde est beau et son auteur excellent, il est évident qu'il a eu les yeux sur le modèle éternel ; s'ils sont au contraire ce qu'il n'est même pas permis de dire, c'est sur le modèle qui est né. Il est donc clair pour tout le monde qu'il a eu les yeux sur le modèle éternel. Car le monde est la plus belle des choses qui sont nées, et son auteur la meilleure des causes. Donc, si le monde a été produit de cette manière, il a été formé sur le modèle de ce qui est compris par le raisonnement et l'intelligence et qui est toujours identique à soi-même.»[1]

Avant même d'aborder la conception du monde, Timée pose d'emblée plusieurs observations qu'il considère comme des vérités indiscutables. Et la première est que le monde est une œuvre belle, la meilleure de toutes choses

1 Platon, *Le Timée*, traduction de Luc Brisson, Paris: Flammarion, 1992, passage 29a, page 116-117.

Le démiurge en plein acte de création.
BOWSER Jonathon Earl, *Genesis*, huile sur toile.

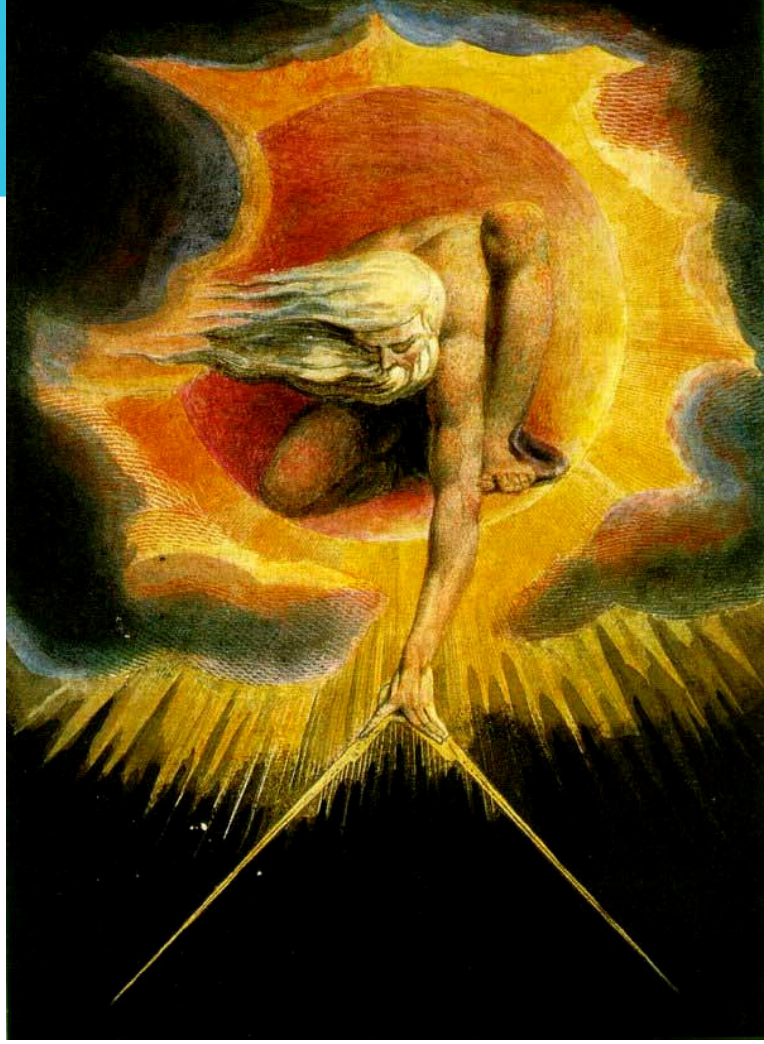
créées. Cela découle du fait qu'il se base sur un modèle intelligible, immuable et parfait et que son auteur, qui a eu sous les yeux ce modèle, est également un être de bonté:

« Disons donc pour quelle cause celui qui a formé le devenir et l'univers l'a formé. Il était bon, et, chez celui qui est bon, il ne naît jamais d'envie pour quoi que ce soit. » [2]

On a donc un modèle de création qui se veut optimiste. Là où la conception du monde par Timée/Platon se révèle surprenante, c'est dans l'ordre que s'effectue la création. En effet, dans la plupart des mythes originels, la matière, chaos primordial, préexiste, et de là s'extirpe le premier être-vivant. On peut considérer que cet être primordial a toujours été en gestation dans le chaos originel, et que sa naissance correspond à sa prise de conscience de lui-même. Le corps précèderait donc la conscience. Le démiurge de Platon en revanche procède à contre-pied en s'occupant de l'esprit avant le corps. Ainsi, il place d'abord l'intelligence dans l'âme, puis l'âme dans le corps.

« Mais le dieu a fait l'âme avant le corps et supérieure au corps en âge et en vertu, parce qu'elle était destinée à dominer et à commander, et le corps à obéir. »[3]

Cela ne signifie pas pour autant que l'âme fut la première chose existante en dehors du démiurge et du modèle idéal (et donc du monde des idées). Le dialogue précise bien à plusieurs reprises qu'il existait un chaos primordial, une matéria prima dans le monde des formes. Le démiurge du Timée ne tire pas l'univers du néant, il agit sur le matériau qui préexiste à son intervention. C'est pourquoi Timée emploie dans son explication le terme *demiourgos*, c'est-à-dire artisan, cette profession se caractérisant par l'utilisation de matériaux existants pour produire des objets. Platon pose donc l'existence d'une matière originelle, la materia prima dont le démiurge se serait servi pour façonner le monde. Ce matériau a ses lois propres, des lois purement mécaniques qui relèvent de la Nécessité (car elles ne peuvent être autrement qu'elles ne sont). Il est écrit que le démiurge fait du sensible un tout ordonné en utilisant la persuasion:



Le grand Architecte à l'aube de la Création.
BLAKE William, *Ancient of Days*, 1794, aquarelle et gravure, 23,3 x 16,8 cm, British Museum.

« Dans ce que nous avons dit jusqu'ici, sauf quelques détails, il n'a été question que des opérations de l'intelligence. Il faut ajouter à notre exposition ce qui naît par l'action de la nécessité ; car la génération de ce monde est le résultat de l'action combinée de la nécessité et de l'intelligence. Toutefois l'intelligence a

2 *ibid.* passage 29c page 118.
3 *idid.* passage 34d page 124.

pris le dessus sur la nécessité en lui persuadant de diriger au bien la plupart des choses qui naissent. C'est ainsi et sur ce principe que cet univers fut façonné dès le commencement par la nécessité cédant à la persuasion de la sagesse. »[4]

Le démiurge, faisant fléchir par l'intelligence la Nécessité, c'est-à-dire les lois régissant la matière primordial, va pouvoir tirer de celle-ci les premiers éléments: feu et terre, eau et air. Mais le terme élément est ici abusif, car Platon ne les définit pas ainsi, ni même comme des qualités du monde. Le feu, l'eau, la terre et l'air ne sont pas figés, ils ne sont pas causes ni même matières. Ce sont plutôt des manifestations en constant changement, se transformant perpétuellement l'un en l'autre, se mélangeant les uns aux autres sans jamais devenir des formes fixes. Du fait de leur nature changeante, Platon ne peut les considérer comme des éléments, mais plutôt comme des paraîtres. Ainsi le feu serait une manifestation de ce qui apparaît enflammé, et nous lui donnons le nom de feu au moment où cet élément paraît enflammé, sachant toutefois que c'est un état éphémère. En dépit de leur caractéristique versatile, Platon pose le feu, la terre, l'eau et l'air comme la base des corps, et toute chose est tirée de ces éléments par l'action du démiurge.
Ayant donc façonné l'âme et le corps du monde, il poursuit son œuvre en conférant aux âmes des corps, car l'âme étant pure et parfaite, c'est elle qui contient les corps et qui les soumet. Si les corps étaient venus avant l'âme alors ces dernières ne pourraient être parfaites ni semblables à leur modèle intelligible. Cependant le monde, quoiqu'étant une image de ce modèle, ne peut en atteindre la perfection car comme nous venons de le voir, il est investit par la Nécessité. Les éléments suivent des lois mécaniques contre lesquelles le démiurge ne peut aller, et qui relèvent de ce que le philosophe nomme la Nécessité. C'est ici que Platon pose la première limite de sa cosmogonie. Si les âmes sont immortelles, ce n'est pas le cas des corps dont la destruction participe au processus de régénération du monde, et ceci parce que la Nécessité l'exige.

Une fois que le démiurge eut façonné l'âme et le corps du monde, il se mit en tâche de créer le vivant. Platon distingue alors quatre catégories d'êtres-vivants: l'espèce divine des astres, l'espèce ailée, l'espèce aquatique et l'espèce terrestre. Mais dans le discours, nous apprenons que seuls les astres furent créés par le démiurge, qui confia la genèse des autres être-vivants aux astres divins:

« *Maintenant, écoutez ce que j'ai à vous dire et à vous montrer. Il reste encore à naître trois races mortelles. Si elles ne naissent pas, le ciel sera inachevé, car il ne contiendra pas en lui toutes les espèces d'animaux, et il faut qu'il les contienne pour être suffisamment parfait. Si je leur donnais moi-même la naissance et la vie, elles seraient égales aux dieux. Afin donc qu'elles soient mortelles et que cet univers soit réellement complet, appliquez-vous, selon votre nature, à former ces animaux, en imitant l'action de ma puissance lors de votre naissance. Et comme il convient qu'il y ait en eux quelque chose qui porte le même nom que les immortels,*

4 *ibid*. passage 48a, page 145.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

quelque chose qu'on appelle divin et qui commande à ceux d'entre eux qui sont disposés à suivre toujours la justice et vous-mêmes, je vous en donnerai moi-même la semence et le principe. Pour le reste, c'est à vous de fabriquer, en tissant ensemble le mortel et l'immortel, des animaux auxquels vous donnerez la naissance, que vous ferez croître en leur donnant de la nourriture et que vous recevrez de nouveau, quand ils mourront. »[5]

Nous voyons donc que la formation du vivant n'est pas uniquement le fait du démiurge, mais que les astres divins y ont aussi leur part à jouer. Il est intéressant de voir que les êtres créés peuvent se rendre démiurge à leur tour. Dans le discours, nous apprenons que le démiurge a façonné l'âme des êtres-vivants avec ce qui restait de matière, ce qui justifie l'immortalité de l'âme humaine. Toutefois ce reste était impur, et par conséquent l'infériorité des hommes par rapport aux astres se trouvait justifiée. Ces derniers se sont vus également confiés la tâche de créer les corps de ces êtres-vivants, et de leur dicter les lois de la Nécessité. Il y a d'ailleurs une forte relation entre les astres et les hommes. Les humains (les hommes) doivent vivre dans la rectitude pour retourner à leurs créateurs, sinon leurs âmes sont incarnées dans les femmes après leur mort, puis dans les animaux. Et comme leurs corps sont faits à partir des éléments du monde, ils y retournent également après leur trépas. La terre conçue par le démiurge se suffit donc à elle-même:

« *Car rien n'en sortait et rien n'y entrait de nulle part, puisqu'il n'y avait rien en dehors de lui. L'art de son auteur l'a fait tel qu'il se nourrit de sa propre perte et que c'est en lui-même et par lui-même que se produisent toutes ses affections et ses actions. Celui qui l'a composé a pensé qu'il serait meilleur, s'il se suffisait à lui-même, que s'il avait besoin d'autre chose.* »[6]

Ainsi le monde étant organisé suivant le modèle intelligible parfait, et se suffisant à lui-même, le démiurge a fini sa tâche et ne s'implique plus dans la gestion du monde. En ce sens il se distingue de la conception occidentale de Dieu qui lui continue à observer le monde et à l'influencer, mais aussi de beaucoup de mythologies dans lesquels les dieux installent leur résidence au centre du monde nouvellement créé pour y régner en maîtres.

« *Après avoir réglé tout cela, le dieu reprit le cours de son existence habituelle. Tandis qu'il gardait le repos, ses enfants, qui avaient saisi l'organisation que projetait leur père, s'y conformèrent. Ils prirent le principe immortel de l'animal mortel, et, à l'imitation de l'artisan de leur être, ils*

5 *ibid.* passage 41b-41c, page 134.

6 *ibid.* passage 33c-33d, page 122.

Dieu créant les astres.
MICHEL-ANGE, *La créations des cieux*, détail, 1508-1512, chapelle Sixtine, Rome

empruntèrent au monde des parcelles de feu, de terre, d'eau et d'air, qui devaient lui être rendues un jour, les unirent ensemble, non par des liens indissolubles, comme ceux dont eux-mêmes étaient liés, mais par une multitude de chevilles invisibles à cause de leur petitesse, et, en les assemblant ainsi, ils composèrent de tous ces éléments un corps unique pour chaque individu, et dans ce corps, sujet au flux et au reflux, ils enchaînèrent les cercles de l'âme immortelle; »[7]

Pour faire la synthèse de la création du monde platonicien, nous allons maintenant en dégager les points les plus intéressants.

Nous avons vu au travers de notre étude du Timée que l'univers se compose à son origine d'un matériau primordial que le démiurge, lui aussi préexistant à toute chose, organise selon un plan immuable et parfait situé dans le monde des idées. Cela sous-tend plusieurs choses. Le démiurge n'est pas un créateur pur, il n'invente pas le monde mais l'organise en utilisant de la matière déjà en germe dans le chaos primordial. De plus il fait cela en suivant un schéma préétablit et qui n'est pas de son invention. Et bien que ce plan soit à la base parfait, il ne peut pas le reproduire avec exactitude car la matière est soumise aux lois de la Nécessité. Il ne fait d'ailleurs pas partie de ce monde, il est toujours extérieur à celui-ci, et par conséquent n'est pas soumis à ces lois. Et lorsque sa création est achevée, il n'en profite pas et la laisse suivre son chemin. Le démiurge est dépeint à la fois comme un être bon, parfait et tout-puissant par Platon, mais également comme un ouvrier qui est limité par la matière qui l'utilise. Toutefois cette perfection à laquelle ne peut aboutir le démiurge en créant le monde, le monde physique, se retrouve dans l'âme qui investit les corps.

Il y a dans la philosophie de Platon une supériorité de l'âme sur le corps qui se traduit par l'ordre dans lequel le démiurge les conçoit, mais aussi dans le fait qu'il ordonne aux âmes de soumettre les corps. De plus, l'âme est ce qui a le plus de part divine, et en conséquence elle est rendue immortelle dans le dialogue. Ce faisant, Platon relativise le rôle de la mort dans son système. Il n'en fait pas une fatalité, quelque chose de terrible et mauvais, mais insiste sur le fait que la destruction participe à la régénération du monde. Ce qui en est tirer doit y revenir un jour ou l'autre, et en utilisant le concept d'immortalité de l'âme, il fait de la mort un principe beaucoup moins terrifiant.

L'âme est ce qui contient la part de divin, la création du démiurge est à son image, mais plus limitée. Ainsi, les créatures naissant de la main de cet ouvrier sont à son tour doté de la capacité à soumettre les éléments du monde, mais à leur échelle. Les astres (les dieux ou principes divins dans l'exposé) ne peuvent créer un démiurge, mais ils ont pour tâche de créer les êtres-vivants. Les humains à leur tour héritent de cette capacité et se servent des éléments pour bâtir leur civilisation, et pour procréer. En résumé, puisqu'il y a une part de divin en chaque être intelligent, il y a une part de démiurge.

Cet exposé de la cosmogonie platonicienne nous sera utile pour la suite de notre recherche, et nous allons maintenant la compléter par l'étude des récits cosmogoniques de deux civilisations différentes. Ce champ de recherche est toutefois très large, car beaucoup de civilisations humaines se sont intéressées à l'origine du monde. Les populations avaient

7 *ibid.* passage 43a, page 136-137

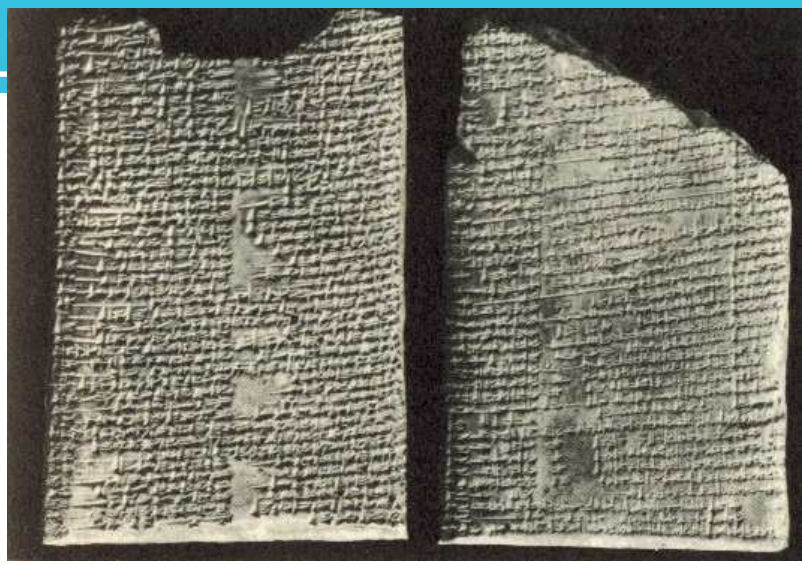
SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

leur propre version, leur propre dieu créateur. Il existe bien, comme nous le verrons, des motifs mythiques qui se répètent, comme celui du déluge qui se retrouve dans presque toutes les croyances humaines. Mais nous estimons que relater tout ces mythes et établir toutes les correspondances serait une tâche trop ambitieuse, qui risquerait de surcroît de perdre le lecteur. Par ailleurs, ce n'est pas le sujet de notre étude, qui s'intéresse en priorité à la figure du démiurge. Aussi nous sommes nous limiter ici aux mythologies de deux civilisations seulement dont le récit cosmogonique partage des points communs avec la version platonicienne. C'est-à-dire aux mythes qui introduisent une figure démiurgique dont les capacités sont limitées, qui ne créent pas mais organisent le monde.

Mythologie sumérienne

Parmi tous les écrits concernant les institutions et les conceptions religieuses, les plus anciens sont conservés dans les textes sumériens dont l'original remonte au troisième millénaire avant notre ère. Ils reflètent des croyances cependant bien plus anciennes qui, comme le souligne Mircea Eliade dans le premier volume d'*Histoire des croyances et des idées religieuses*, sont déjà à cette époque en proie aux remaniements. L'histoire de la civilisation sumérienne est en effet jalonnée par les conquêtes et les invasions barbares, et vers le milieu du troisième millénaire, les akkadiens imposent leur suprématie aux cités sumériennes. Dans le domaine religieux, une synthèse suméro-akkadienne s'opère, les anciennes structures mythiques sumérienne sont enrichies et reprises par les akkadiens.

Cette synthèse se trouve relatée dans le grand poème babylonien nommé *Enuma Elish*, qui tire son nom de ses premiers vers: «Lorsqu'en haut les cieux», ou *e-nu-ma e-liš* en akkadien. Gravée sur sept tablettes d'argile, on



Deux des sept tablettes constituant l'*Enuma Elish.*

estime sa date de rédaction au XIIème siècle avant notre ère. Ce texte raconte la naissance du monde ainsi que la création de l'humanité, et surtout l'ascension du dieu parmi les dieux, Marduk. Nous nous baserons sur l'*Enuma Elish* pour conduire notre étude de la cosmogonie mésopotamienne, en insistant surtout sur le personnage de Marduk, puisqu'il y tient le rôle de démiurge.

Cependant il convient de souligner que l'*Enuma Elish* n'est qu'une version parmi d'autres de la mythologie mésopotamienne. Comme il a été dit plus haut, la base mythique provenant des croyances sumériennes a été considérablement remaniée à travers les siècles. Les noms des dieux sont différents en fonction des langues, certains faits ne sont pas les mêmes , l'ascension même de Marduk est d'origine akkadienne et remplace la suprématie de la triade primordiale -Anu, En-lil, Éa-. Marduk perdra d'ailleurs sa place à son tour au profit du dieu solaire Shamash bien plus tard.

Alors en sachant que l'*Enuma Elish* n'est pas la forme la plus ancienne connue de la mythologie mésopotamienne et qu'il est le fruit de remaniements de récits plus anciens, qu'est-ce qui a conduit à choisir ce poème comme base de notre recherche? Il faut savoir qu'il n'existe pas de compilation des mythes mésopotamiens avant l'*Enuma Elish*, et ce que nous savons actuellement de leur version antérieur provient du croisement, de l'interprétation de sources différentes,

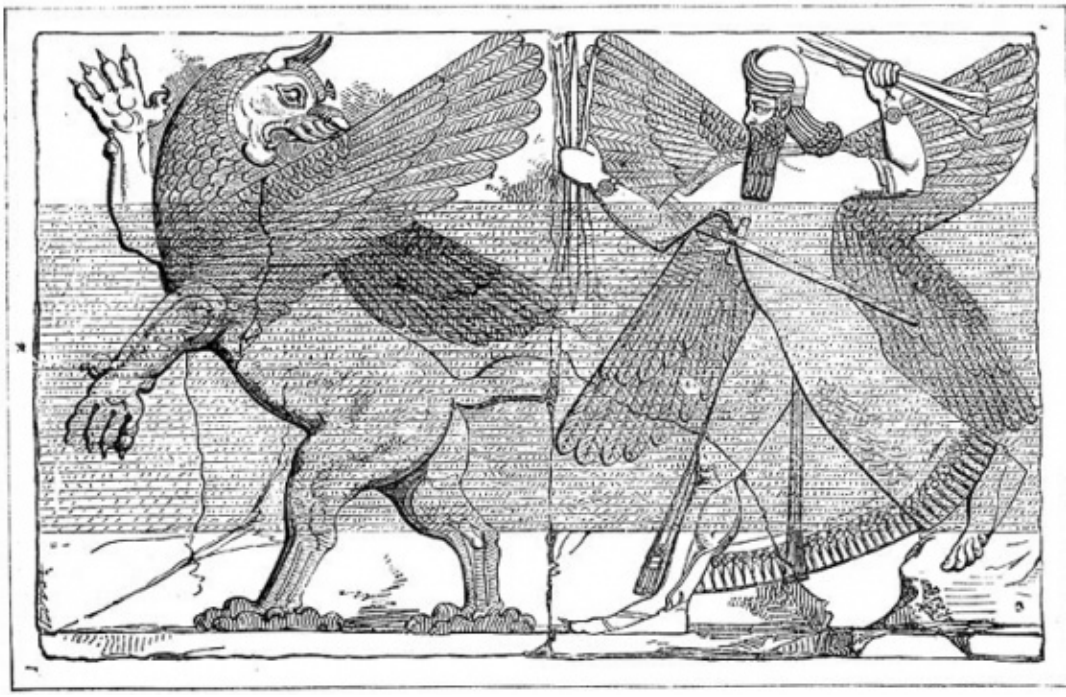
et souvent fragmentaires. L'*Enuma Elish* a cet avantage de réunir les croyances mésopotamiennes d'un temps donné en un seul texte. Il faut cependant préciser que les sept tablettes originales sont elles aussi incomplètes, des passages entiers disparurent avec le temps (notamment une grande partie de la cinquième tablette). Toutefois la découverte de nouvelles sources et de duplicata ont permis de remplir certains manques et de comprendre la majeur partie du récit. Il permet donc une approche rapide et assez complète des mythes mésopotamiens, ce qui convient à notre étude.

« *Lorsqu'en haut les cieux n'étaient pas nommés, Qu'en bas, la terre n'avait pas de nom* »[8] existait un chaos primordial composé d'Apsû, principe masculin imagé par un océan d'eaux douces, et de Tiamat, principe féminin et représentée par les eaux salées. Ces deux entités s'unirent pour enfanter Lakhmu et Lakhamu, puis Anshar et Kishar, ce dernier couple engendrant à son tour les trois divinités Anu, En-lil et Éa.

En ce temps, le monde n'est toujours pas formé, et les dieux vivent au sein de Tiamat. Mais qu'ils sont bruyants, ces enfants, et cela irrite fortement Apsû! Il ourdit avec son conseiller Mummu un plan pour assassiner sa descendance. Le récit original est incomplet ici, et en fonction des versions, soit Tiamat se révolte contre cette décision et prévient ses enfants, soit Éa, doté de l'omniscience, apprend le plan de son père. Toujours est-il qu'Éa prend sur lui de contrer Apsû. Il l'endort, l'enchaîne et le tue avant de prendre sa place. Il engendre avec son épouse Damkina le dieu Marduk dont le texte exalte la sagesse, la majesté et la toute-puissance.

Anu s'attaque ensuite à Tiamat, et fait surgir les quatre vents pour troubler la déesse. Mais celle-ci refuse de se laisser faire et lève une armée de monstres et de démons, et exalte Kingu, le dieu qui commandera ses troupes pour elle. Tiamat lui attache les tablettes des Destins et lui accorde le pouvoir suprême. Tout cela décourage les dieux du côté d'Anu sauf Marduk qui accepte de mener le combat à la condition d'être nommé dieu suprême, titre qu'il gardera aussi après la guerre en cas de victoire. Ses alliés le lui accordent aussitôt, et la bataille éclate. La guerre se décidera dans un duel opposant Tiamat à Marduk.

Alors que Tiamat s'élance



Le combat entre Marduk et Tiamat, bas-relief assyrien.

8 KING Léonard William, *The Seven Tablets of Creation*

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Marduk tuant Kingu, bas-relief assyrien.

avec l'idée d'avaler son adversaire, celui-ci projette les vents furieux d'Anu qui dilatent le corps de Tiamat. Il décoche une flèche dans sa gueule béante qui déchire les entrailles et perce le cœur de son aïeule. Tiamat ainsi maîtrisée, Marduk poursuit l'armée de Kingu en déroute. Il enchaîne tout le monde et ravit à Kingu les tablettes des Destins qu'il s'attache à la poitrine. Puis Marduk retourne s'occuper de Tiamat. Il lui ôte la vie et tranche son corps en deux pour créer le monde. La partie supérieure servira à établir le ciel, les astres et leur course, tandis que de la partie inférieure sera formée la terre, les montagnes et les plaines ainsi que les eaux. Les yeux de Tiamat seront la source du Tigre et de l'Euphrate.

Cette genèse du monde se trouve écrite dans la cinquième tablette malheureusement fragmentaire, néanmoins les parties dont nous disposons nous apprennent que Marduk est le créateur de notre monde, mais aussi de l'humanité. Après la guerre, les dieux serviteurs de Tiamat doivent être châtiés, et Éa suggère qu'un seul soit sacrifié. Le favori de Tiamat, Kingu, se retrouve désigné par tous. On lui tranche les veines et de son sang naît l'humanité dont le destin sera de servir les dieux vainqueurs. Éa joue également un rôle dans la création de l'homme. Marduk lui demande d'en fabriquer le corps, ce qu'Éa fait en se servant d'argile, et c'est le sang de Kingu qui les anime de la vie. Ainsi dès leur naissance, les hommes sont condamnés car ils portent en eux le sang du traître Kingu. Ils mènent une vie de servitude envers les dieux, sans espoir de rédemption ni l'espérance d'une vie post-mortem en reconnaissance de leurs efforts. Mais la participation d'Éa à leur création leur octroie toutefois une part divine.

On voit que la genèse mésopotamienne est empreinte d'un pessimisme tragique. L'acte de création est toujours le fruit d'un acte de barbarie, et c'est le cadavre du vaincu qui sert de base à la création: d'abord celui d'Apsû, dont Éa se sert pour établir la demeure des dieux, puis celui de Tiamat pour la genèse du monde, et enfin le sang de Kingu pour donner naissance aux hommes. A partir de là, les interprétations sont nombreuses. Rappelons que le chaos primordial est symbolisé au départ par le couple Apsû-Tiamat, dès lors leur meurtre peut traduire une volonté d'organiser le monde. Le chaos est aussi substance inerte, inchangée, et les meurtres successifs sont alors la mise en mouvement de l'univers, sa mise en marche en quelque sorte.

Enfin si l'on dépersonnalise ce couple primordial, si on leur ôte leur identité, on peut alors considérer qu'ils sont la représentation des éléments à l'aube des temps, à une époque où ils ne sont pas encore différenciés, séparés. Dès lors, les premiers dieux naissent spontanément et sont les conquérants des éléments. Chaque meurtre devient une victoire sur la matière, et celui opéré par Marduk constitue l'aboutissement de ces conquêtes et permet la création d'un nouvel ordre universel en utilisant lesdits éléments. Notons aussi que la création repose sur le duo Éa-Marduk, donc sur la même lignée. Marduk, en devenant le créateur du monde, poursuit d'une certaine façon l'œuvre qu'entama son père en établissant la demeure des dieux avec le corps d'Apsû. Et au final, la naissance de l'humanité est l'œuvre des efforts conjugués des deux dieux.

Mythologie Nordique

La mythologie nordique nous est connue par le biais de différents textes, notamment l'*Edda poétique*, un ensemble de poèmes rédigés en langue nordique au cours du XIIIème siècle, et l'*Edda de Snorri* rédigé entre 1220 et 1240 par l'islandais Snorri Sturluson. Comme la plupart des autres compilations de récits mythiques, les poèmes et chants contenues dans les deux *Edda* sont de source bien plus ancienne et de transmission orale, et évidemment, anonymes pour la plupart. Néanmoins, comme ces deux textes exploitent les mêmes sources, les récits qui y sont fait de la cosmogonie nordique sont très proches. Cette cosmogonie se trouve relaté d'une part dans le premier poème de l'*Edda*, la *Volüspa* ou « Prédiction de la voyante », qui regroupe à la fois le récit de la genèse du monde et sa future chute au cours du Ragnarök, et d'autre part dans le *Gylfaginning*, « La fascination de Gylfi », première partie de l'*Edda de Snorri*. La *Gylfaginning* reprend d'ailleurs une vingtaine de vers du poème qui est aussi retranscrit dans la *Volüspa*.

On trouve à l'origine de toute chose un vide béant, le Ginnungagap, bordé au nord par Niflheim, monde du froid et de la glace, du brouillard et de l'obscurité, et au sud par Muspellheim, domaine du feu et des flammes, de la chaleur et de la lumière. Dans ce Muspellheim vit un géant de feu, Surt, qui en garde la frontière. Las de son rôle, il se met à jouer avec son épée enflammée et projette du feu dans Ginnunagap. Sous la chaleur, la glace de Niflheim fond et s'écoule peu à peu dans le gouffre, et forme une accumulation de matière d'où naîtra de lui-même le premier géant de givre, Ymir. En même temps apparaît la vache Audhumbla dont le lait sera la nourriture d'Ymir. Plus tard, alors que le géant dort tranquillement, une autre flamme de Surt atterrit près de lui et le fait transpirer. De la sueur de ses aisselles apparut un couple de géant, et un autre fils sortit de ses pieds. C'est ainsi que la famille des géants de givre fut créée. Le premier dieu, quant à lui, provient de l'action d'Audhumbla. Pour se nourrir, la vache léchait des pierres recouvertes de givre salée. Le premier soir, des cheveux en sortir, le second une tête, et au troisième jour un homme entier était découvert. Cet homme était le dieu Buri, le premier de sa race. On voit dans ce motif mythique que la divinité était en gestation dans la matière, comme c'est le cas pour d'autres mythologies, et c'est une action spécifique qui l'anime. Dans la suite du mythe, Buri engendre un

ABILDGAARD Nicolai, *Ymir têtant la vache Audhumbla*, 1790, huile sur toile, musée de Copenhague.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

fils dans des conditions mystérieuses, Burr ou Borr, qui à son tour donna naissance à des fils en s'accouplant à la géante de givre Bestla.

Ces fils étaient Odin, Vili et Vé, parés de toutes les qualités. Sans raison explicite, ils abattirent le géant Ymir et utilisèrent son corps pour fonder Midgard, le monde des hommes. Sa chair servit à façonner les terres, ses os s'érigèrent en montagnes, son crâne devient le ciel et son sang, la mer. La race des géants fut noyée dans le sang d'Ymir, hormis Bergelmir et sa femme qui se réfugièrent en Jötunheim, territoire bordant Midgard mais qu'Odin entoura de remparts fait des sourcils d'Ymir. La triade de démiurges créa également les astres à l'aide des flammes du Muspellheim, et leur donnèrent leur course dans le ciel, fixant ainsi le temps sur terre.

Odin, Vili et Vé créant le monde à partir du corps d'Ymir.
FROELICH Lorenz (1820-1908), *La création du monde*, illustration.

On retrouve, à l'instar de la mythologie mésopotamienne, l'idée d'une création à partir d'un meurtre, du sacrifice d'une entité préexistante aux dieux et plus proches de l'état primordial qu'eux-mêmes. Mais le point intéressant du mythe cosmogonique nordique est qu'il met en scène non pas un seul créateur, mais trois simultanément, une sorte de trinité. On a vu que la Mésopotamie était l'œuvre de deux dieux de la même lignée, Éa et Marduk, mais c'était une création en deux temps. Le cas de la mythologie nordique est donc intéressant par son aspect collaboratif entre plusieurs dieux qui sont, à ce point du récit, égaux. Et cela ne s'arrête pas au monde, la création de l'humanité procède du même motif collaboratif.

Après avoir formé le monde, Odin, Vili et Vé, regagnant le domaine d'Asgard situé au centre de l'univers, trouvèrent en Midgard deux jeunes pousses. L'une était celle d'un frêne, et l'autre d'un sarment de vigne. Ces pousses allaient devenir le premier couple humain, Askr et Embla, l'homme et la femme. Dans les Edda, il est dit qu'Odin leur donna l'esprit, Vili le sens et Vé le sang. Œuvre combinée des trois dieux, c'est de ce couple que naîtra l'humanité.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Des dieux et des hommes: *Imago Dei*

Le concept de l'homme à l'image de dieu a été amplement discuté au travers de la tradition chrétienne. Dans le premier livre de la Genèse, il est écrit:

« 1.26: Puis Dieu dit: Faisons l'homme à notre image, selon notre ressemblance, et qu'il domine sur les poissons de la mer, sur les oiseaux du ciel, sur le bétail, sur toute la terre, et sur tous les reptiles qui rampent sur la terre.
1.27: Dieu créa l'homme à son image, il le créa à l'image de Dieu, il créa l'homme et la femme. »[9]

Les interprétations de ces deux versets ont été nombreuses et variées. Le champ de la philosophie se l'est également approprié, notamment Descartes à la fin de sa *Troisième Méditation*:

« Et certes on ne doit pas trouver étrange que Dieu, en me créant, ait mis en moi cette idée pour être comme la marque de l'ouvrier empreinte sur son ouvrage; et il n'est pas aussi nécessaire que cette marque soit quelque chose de différent de ce même ouvrage. Mais, de cela seul que Dieu m'a créé, il est fort croyable qu'il m'a en quelque façon produit à son image et semblance (ad imaginem et similitudinem), et que je conçois (percipi) cette ressemblance dans laquelle l'idée de Dieu se trouve contenue (in qua Dei idea continetur)
par la même faculté par laquelle je me conçois moi-même (ipse a percipior); c'est-à-dire que, lorsque je fais réflexion sur moi (mentis aciem), non seulement je connais que je suis une chose imparfaite, incomplète, et dépendante d'autrui, qui tend et qui aspire sans cesse à quelque chose de meilleur et de plus grand que je ne suis (ad majora sive meliora indefinite aspirantem), mais je connais aussi, en même temps, que celui duquel je dépends, possède en soi toutes ces grandes choses auxquelles j'aspire, et dont je trouve en moi les idées, non pas indéfiniment et seulement en puissance, mais qu'il en jouit en effet, actuellement et infiniment, et ainsi qu'il est Dieu. »[10]

Dans sa réflexion, Descartes lie l'image de Dieu à la faculté de penser humaine. Le fait de penser fait de l'homme un être à l'image de Dieu. Il en découle que de la connaissance de soi découle la connaissance de Dieu, ou pour aller plus loin, que l'homme trouve dans la pensée de Dieu son essence et sa destination. De fait, l'idée de Dieu précède l'idée de soi-même, et la connaissance de l'infini est nécessairement antérieure à celle du fini. La notion d'image et de ressemblance à Dieu se trouve de plus liée intrinsèquement à celle de désir: cette ressemblance est subjectivement vécue comme le désir continu et insatiable de l'infini, cet infini que je ne suis pas mais dont je porte l'idée. L'homme a un désir d'absolu qui le rend intérieurement incomplet et imparfait, et dont la complétude ne peut se passer que par une ouverture à l'infinité divine. La ressemblance

9 *La Bible*, Genèse chapitre 1 verset 26 et 27.

10 DESCARTES René, *Troisième Méditation*, in *Œuvres de Descartes*, publiées par C. Adam et P. Tannery, Paris, Vrin, 1996, tome IX, page 41

du fini à l'infini est perçue comme « aspiration » permanente du fini à « quelque chose de meilleur et de plus grand ». On comprend dès lors que l'humain, à travers sa recherche d'infini, a eu pour fantasme de devenir cet infini qu'il recherche et s'est évertué à imiter la divinité.

Oum-Napishtim protégé du déluge, bas-relief assyrien.

Si nous avons fait un détour par la tradition chrétienne de l'*imago dei* et son étude par Descartes, c'est uniquement pour servir de base à notre réflexion. Au premier abord, les civilisations dont nous avons étudiés les mythes distinguent nettement la race des dieux de celles des hommes. Certes, l'une est à l'origine de l'autre, mais elles évoluent dans deux plans différents et ne sont pas censés se confondre. Pourtant l'homme, créateur du mythe, a cette espérance d'une ascension qui le placerait égal à son dieu. Les prémisses de cette espérance viennent de sa création. Dans la plupart des mythes, l'homme porte la marque de son créateur.

On voit ainsi dans la mythologie sumérienne que l'homme est fait d'une part démoniaque héritée du sang de Kingu, mais aussi d'une part divine, car c'est Éa qui a modelé son corps dans l'argile, tandis que Marduk lui a donné le souffle de vie. Ce faisant, bien que le mythe de l'humanité mésopotamien insiste sur le caractère limité de la vie humaine, sur sa finitude, et décrive cette race comme celle de serviteurs et rien d'autre, nous pouvons aussi constater qu'une part divine et créatrice s'en dégage. Cela se manifeste, comme dans d'autres cultures, notamment par la recréation d'une humanité après un déluge par un nouveau couple primordial. Dans la mythologie akkadienne, c'est le rôle dévolu à Oum-Napisthim et son épouse. En-lil, excédé par le bruit provoqué par les hommes, décide de mettre fin à cette race. Il envoie plusieurs fléaux puis, en dernier recours, un déluge. Éa joue ici le rôle de protecteur à la manière de Prométhée, et prévient Oum-Napisthim du plan d'En-lil. Il lui ordonne de fabriquer une arche et de s'y réfugier avec sa femme le temps que durera le déluge.

Au bout de sept jours, les eaux se retirent et le couple découvre un monde dévasté par les eaux. Après avoir abordé au sommet du mont Nizir, Oum-Napishtim offre un sacrifice aux dieux pour les apaiser. Ceux-ci, découvrant que l'humanité a survécu en dépit de la catastrophe, offre à ce couple l'immortalité. On relève dans ce mythe du déluge que d'une part, le couple mésopotamien acquiert par son acte un statut presque divin, mais aussi qu'ils sont par la suite l'origine de la nouvelle humanité. Peut-être pourrait-on pousser l'interprétation plus loin en disant que c'est justement parce qu'ils deviennent les procréateurs de la race humaine qu'ils doivent être divinisés, ou en tout cas être mis à part du commun des mortels.

Ce couple est celui qui s'est le plus rapproché des dieux, et il devient de la sorte un modèle d'espérance qui sera repris dans l'épopée de Gilgamesh. Ce roi d'Ourouk, ayant vu son meilleur ami mourir en souffrances, se lance dans une quête de l'immortalité, espérant échapper à son destin funeste. Au cours de ses aventures, il finit par rencontrer le couple d'immortels, Oum-Napishtim et son épouse, qui vont lui indiquer où trouver une plante qui l'aidera à parvenir à la vie éternelle. Mais sur le voyage du retour, la plante est avalée par un serpent et Gilgamesh rentre sur un échec, se résignant au destin qui l'attend. Peut-être cette épopée était-elle une leçon,

celle que l'homme ne peut être égal aux dieux, quels que soient les moyens qu'il emploie. Mais la réussite ou l'échec de Gilgamesh n'ont pas d'importance, car nous pouvons identifier au travers de ce mythe une volonté de se rapprocher du divin.

Le concept d'homme divinisé se retrouve plus tard dans l'évhémérisme. Au IVème siècle avant notre ère, un mythographe grec du nom d'Évhémère fut l'auteur du roman *L'Histoire sacrée*, dans lequel il présente sa théorie selon laquelle les figures mythiques connues alors étaient à l'origine des êtres humains, de chair et de sang. Dès lors, leur divinisation peut être la résultante de plusieurs choses. L'auteur évoque par exemple la possibilité que ces personnages illustres, surpassant en force, en habileté, en intelligence leurs contemporains, se soient octroyés le titre de divinités ou bien auraient laissé penser que leurs capacités étaient d'une origine divine . La méthode évhémériste se base donc sur un échange et non sur une désintégration de la structure mythique des personnalités divines. Les dieux y sont assimilés à des hommes et ceux-ci, plus que des *imago dei*, deviennent *dei*. Il se peut aussi qu'ils furent divinisés après leur mort, le récit de leurs exploits grossissant à mesure qu'on se le transmettait. Si l'on suit ce concept, l'être humain, par ses actions, peut s'attribuer ou se voir attribuer par ses pairs le rang de divinité.

La créature de Frankenstein interprétée par Boris Karloff.
WHALE James, *Frankenstein*, 1931

Ce fantasme de la divinisation, de l'homme aux pouvoirs divins, a trouvé son chemin dans de nombreux récits et sur des supports variés. La création de l'homme a ainsi fait le sujet du roman gothique *Frankenstein ou Le Prométhée moderne* sous la plume de la jeune écrivaine Mary Shelley en 1818. Ce récit raconte l'histoire de Viktor Frankenstein et de la créature qu'il a fabriquée de toute pièce en rassemblant des morceaux de cadavres humains avant de lui donner la vie. Mary Shelley y explore par le biais de ses personnages la relation haine/amour qu'entretiennent la créature et son créateur. Frankenstein, savant capable d'animer l'inanimé, se rapporte du coup aux dieux mythiques qui composent le corps des hommes avant de leur insuffler la vie.

Côté cinéma, le film *Dark City* réalisé par Alex Proyas et sorti en 1998, reprend certains thèmes des mythes cosmogoniques tels que la naissance dans le chaos du démiurge, la créature surpassant ses prédécesseurs et la réorganisation

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

du monde sans passer par une création *ex nihilo*. Le personnage principal, John Murdock, se réveille dans une salle de bain. Amnésique, il découvre rapidement qu'il est soupçonné du meurtre de nombreuse jeune femme dans des sacrifices rituels, et est pourchassé un policer ainsi que par un groupe mystérieux connu sous le nom d'«Étrangers» qui disposent de pouvoir psychokinétiques. Au fil de sa quête identitaire, Murdock apprend que les «Étrangers» sont des extraterrestres manipulant le monde et la personnalité des humains en leur implantant de faux souvenirs. On peut oser un rapprochement entre ces capacités psychiques et les pouvoirs des dieux mythiques. Murdock se découvre également des compétences en psychokinésie qu'il va utiliser pour combattre et vaincre le groupe des «Étrangers». On retrouve dans cette bataille le motif de la descendance qui se rebelle contre ses pères et, usant de ses pouvoirs plus puissants que la précédente génération, finit par les abattre et les remplacer à la tête du cosmos qu'il va réorganiser. C'est ce que fait Murdock après sa victoire, il défait le système que les «Étrangers» ont mis en place et reforme le monde d'après ses souvenirs.

John Murdock, le démiurge de *Dark City*.
PROYAS Alex, *Dark City*, 1998

Le pouvoir de reformer le monde et de jouer avec le destin des hommes, c'est justement ce que peut proposer le jeu vidéo. Toutefois étant un loisir interactif, la sensation, l'illusion plutôt d'incarner un dieu serait bien plus grande car le joueur ne serait pas spectateur mais acteur. Même si tout cela reste dans un cadre virtuel, on lui donnerait l'occasion de s'essayer à ces pouvoirs, de se prendre pour dieu. Quelques développeurs de jeux vidéo ont donc saisi cette opportunité et ont proposés des jeux en mettant en avant le rôle divin du joueur. En 2008, la société Electronic Arts dévoilait la bande-annonce de sa simulation de vie, *Spore*, dans lequel le joueur est impliqué dans l'évolution d'une espèce de l'état de cellule à sa conquête de l'univers. Cette vidéo se terminait sur ces mots:

« *Mais ce dont elles [les créatures du joueur] ne se sont jamais rendu compte, c'est qu'en chemin… Des plus petits microbes aux capitaines des vaisseaux spatiaux… Quelqu'un les guidait à chaque étape. Et ce quelqu'un, c'est vous.*»[11]

Et de conclure sur un zoom arrière montrant la galaxie toute entière, sous-entendant que le joueur incarne une entité supérieure. De la même manière, la notice du jeu *Populous* (qui sera décrit plus loin) commençait par cette phrase

11 ELECTRONIC ARTS, «Spore E3 2008 Trailer», in YouTube, in http://www.youtube.com/watch?v=jVH9Q8M8eaQ, consulté le 21 août 2011.

très explicite:

«*Vous êtes un être suprême…* »[12]

Les médias liés au jeu vidéo se font également les porteurs de ce fantasme. Sur le site spécialisé www.Gameblog.fr, le rédacteur du test de *From Dust* titre ainsi l'un de ses paragraphes «*Être un dieu à la manette*»[13] . Sur le site www.xboxygen.com, le titre du test est tout autant évocateur: « *From Dust, Devenez Dieu* »[14]. Avant même qu'il ait pu essayer le jeu, l'imagination du joueur est sollicitée, on fait appel à cette part qui en lui a ce besoin d'absolu, ce désir de se prendre pour un dieu.

Ces jeux qui mettent en avant le sentiment de toute-puissance divine sont une catégorie à part dans le monde vidéo-ludique, connue sous le nom de *God Game*. C'est maintenant le sujet que nous allons aborder.

12 BULLFROG Productions, «*Populous, Mode d'emploi*», 1989, page 3
13 RaHan (pseudonyme) pour GAMEBLOG, «From Dust, le test sur XBox Live Arcade», in Gameblog.fr, http://www.gameblog.fr/test_1019_from-dust-xbla, consulté le 21 août 2011
14 Tomchoucrew (pseudonyme) pour XBOXYGEN, «Test-From Dust, devenez Dieu», in Xboxygen.fr, http://www.xboxygen.com/Tests/Tests-Xbox-Live-Arcade/Test-From-Dust, consulté le 21 août 2011

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Deux tribus sur le point de s'affronter dans *Spore*
WRIGHT Will, MAXIS Studio, *Spore*, 2008.

Une introduction au genre du *God Game*

Parmi tous les genres de jeux vidéo qui existent aujourd'hui, il en est un qui a pris le parti de donner au joueur l'occasion de se prendre pour un dieu. Faire monter les eaux d'un océan, réduire une montagne à l'état de plaine, aider une civilisation à prospérer, se confronter à une autre divinité, tout cela est l'apanage des *God Game*. Ils sont apparentés aux simulations de vie, c'est-à-dire des jeux qui mettent en scène des créatures ou des êtres humains virtuels qui agissent de manière plus ou moins indépendante au sein d'un monde tout aussi virtuel.

Le joueur se retrouve assimilé à une entité divine, surnaturelle ou de nature non spécifiée dont le rôle sera principalement de s'occuper d'une population constituée de fidèles au dieu-joueur. Les *God Game* placent ainsi au centre de leur mécanique de jeu la relation qu'entretient le joueur avec la civilisation dont il s'occupe. Pour cette raison, un amalgame est souvent fait entre le *God Game* et d'autres genres de jeux s'en rapprochant, tels les jeux de stratégie en temps réel ou les simulations de constructions et de management. Il faut avouer que l'erreur est facile tant ces jeux semblent fonctionner sur des principes similaires et posent des objectifs qui se ressemblent beaucoup, c'est-à-dire faire progresser une civilisation et/ou mettre à bas un adversaire ayant le même statut que le joueur.

Dans une conférence sur le *God Game* donné au cours de la *Game Developers Conférence*[1] de 2008, Ernest W. Adams[2] donnait une liste des éléments traditionnels qui permettent d'identifier ce type de jeu. Le joueur y tient le rôle d'un dieu ou toute entité supérieure dont le pouvoir, généralement appelé Mana, est proportionnel au nombre de ses fidèles. De ce fait, gérer la croissance de la population et exterminer celle de ses opposants est une stratégie qui revient régulièrement dans ces jeux. Le contrôle des êtres humains se fait toutefois de manière indirecte, et c'est là un point à souligner. Dans les jeux de stratégie, le joueur donne des ordres directs aux individus, qui n'attendent d'ailleurs que ça. Il suffit de sélectionner un personnage et de lui dire de se rendre à un point quelconque de la carte pour qu'il le fasse sans discuter. Et une fois sur place, il stagnera en attendant le prochain ordre émanant du joueur.

Ernest W. Adams pendant une conférence à la GDC de 2010.

1 Le Game Developers Conference (GDC) est l'un des plus grands évènements de l'industrie du jeu vidéo réservé aux professionnels. Il se déroule chaque année à San Francisco depuis 1987, durant une semaine du mois de mars. L'évènement propose des sommets, lectures, discussions et tutoriaux menés par des professionnels de l'industrie. En outre, la GDC Expo présente de nouveaux outils de développement, plates-formes et services.

2 Ernest W. Adams est un game designer indépendant et écrivain américain. Il est le fondateur de l'International Game Developers Association, un conférencier régulier à la Game Developers Conference et un chroniqueur régulier pourle site de jeu vidéo Gamasutra. Il est également l'auteur de plusieurs ouvrages consacrés au game design. Il a notamment travaillé sur un projet de God Game en 1999 baptisé Genesis: The Hand of God pour le compte d'Electronic Arts. Mais le projet n'a jamais vu le jour, éclipsé par Black&White, un autre God Game édité par Electronic Arts.

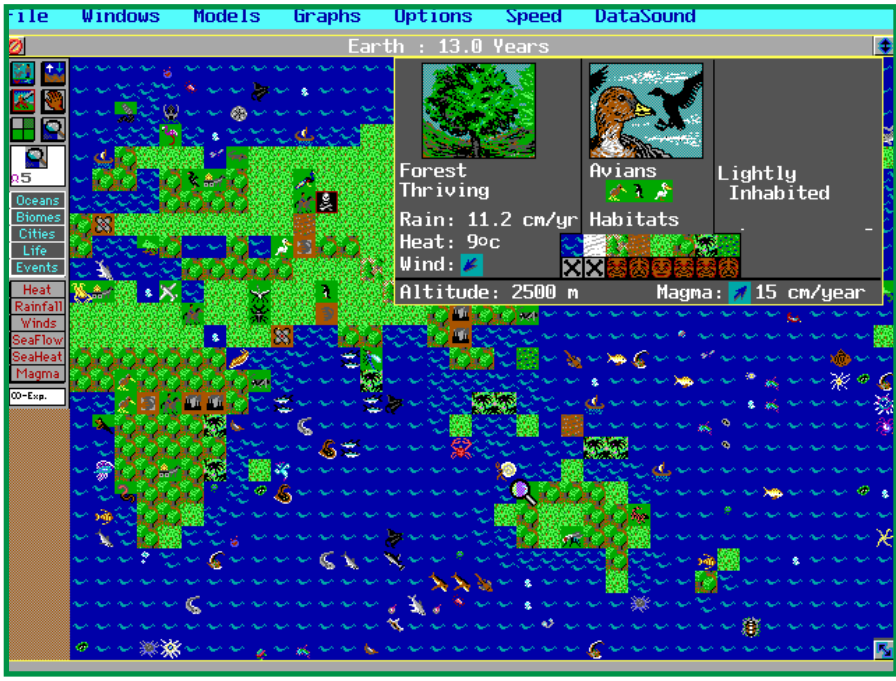
Dans les *God Game*, il est impossible d'agir de cette manière, en premier lieu parce qu'on ne peut sélectionner les individus. Les personnages y sont autonomes et vivent leur petite vie. La seule manière de les faire agir selon son bon vouloir, c'est de les influencer de manière indirecte. Mettons par exemple que votre peuple décide de migrer vers le Nord quand vous voudriez les voir allez à l'Est. Dans ce cas vous devez leur barrer la route en utilisant les éléments du terrain, en creusant une faille infranchissable ou en faisant courir une rivière sur leur route, de manière à ce qu'ils changent de direction. Tout cela puise évidemment dans vos ressources d'énergie, le Mana que nous évoquions plus haut. Le joueur peut donc modifier le paysage, contrôler la météo ou encore provoquer des catastrophes naturelles en utilisant son Mana. Les catastrophes peuvent aussi subvenir par hasard en cours de partie pour mettre le joueur en difficulté. Enfin, le joueur se retrouve souvent en compétition avec une autre divinité qu'il devra mettre à genoux par le biais de ses fidèles. C'est là où les pouvoirs divins révèlent leur double nature, ils peuvent servir à des fins bénéfiques lorsqu'il s'agit d'aider sa communauté, ou maléfiques quand il est question d'envoyer un fléau sur la population de son adversaire…

Bien évidemment, cette description ne s'applique pas uniformément à tous les *God Game*, chacun ayant ses propres particularités et a posé sa touche originale. De fait pour compléter cette présentation, nous allons maintenant faire un tour d'horizon des *God Game* les plus connus. Comme nous l'avons dit plus haut, c'est un genre qui est souvent confondu avec les jeux de stratégie et de simulation, et il s'avère que les jeux qui peuvent vraiment porter le titre de *God Game* sont bien peu nombreux. Ce genre naît en 1989 par le biais de deux titres, *SimEarth* et *Populous*.

SimEarth, ancien mais complet

En 1989 sort *Sim City 1*, imaginé par Will Wright et développé dans les studios Maxis. Ce jeu de gestion dont le concept consiste à créer et à gérer une ville entière connaît un succès retentissant. De fait, Wright décide de pousser le concept encore plus loin et propose l'année suivante *SimEarth*, qui propose cette fois de prendre en main toute la planète.

Bien plus qu'un jeu, il est un véritable laboratoire d'essai. En effet il n'y a pas de but à proprement parler. Le joueur se voit confié une planète dont les composantes et les mécaniques sont similaires à celle de la Terre. L'objectif que suivra le joueur sera d'aider une espèce à acquérir un certain niveau d'intelligence et de la conduire sur



Une capture d'écran du jeu *SimEarth*.
WRIGHT Will, MAXIS Studio, *SimEarth*, 1989

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

le chemin de la civilisation, le modèle d'évolution intellectuel étant similaire à celui du genre humain. Cela peut s'appliquer aux dinosaures, aux mollusques voire même aux trichordates, une espèce aujourd'hui éteinte. Cependant le jeu ne se termine pas lorsque cet "objectif " est atteint, mais continue jusqu'à ce que le soleil devienne une géante rouge et annihile toute vie, soit 10 billions d'années après la création du monde. Dès lors on peut à tout moment remettre les compteurs à zéro en utilisant une catastrophe naturelle quelconque (chute de météore, ère glaciaire, pandémie…) et recréer un nouveau monde. Le jeu a ainsi une durée de vie très conséquente et une partie se joue se plusieurs centaine d'heures.
Les paramètres permettant de réguler la planète sont nombreux et précis à trois décimales près. On peut ainsi faire varier la composition de l'atmosphère, régler la dérive des continents, modifier l'albédo des nuages et du sol, etc. Le joueur est libre de créer son propre monde en utilisant une multitude d'outils. Cependant il est aussi possible de charger un scénario prédéfini avec un objectif à atteindre qui marquera le succès de la partie. Ces scénarios montrent également les possibilités offertes par le jeu. Par exemple, Aquarium est une variante de la planète dans laquelle la vie terrestre ne s'est pas développée, ainsi toute la partie se déroulera dans le milieu aquatique. Il existe aussi des scénarios qui permettent d'investir d'autres planètes, Mars ou Vénus, où le but sera de les terraformer puis de faire en sorte que notre civilisation s'y établisse.

Les possibilités de *SimEarth* sont nombreuses, et les variantes presque illimités. Ce titre est encore aujourd'hui le plus complet qui existe en termes de simulation de vie et d'influence sur la planète. Mais cela a aussi signé son échec commercial, car le jeu est extrêmement compliqué à prendre en main, et ce n'est pas le manuel de plus de 200 pages qui va aider le joueur à se sentir à l'aise dans sa peau de démiurge. De ce fait, le jeu est aujourd'hui tombé dans l'oubli et lorsqu'un parle de la naissance du *God Game*, on se référera plus volontiers à son concurrent de l'époque, *Populous*.

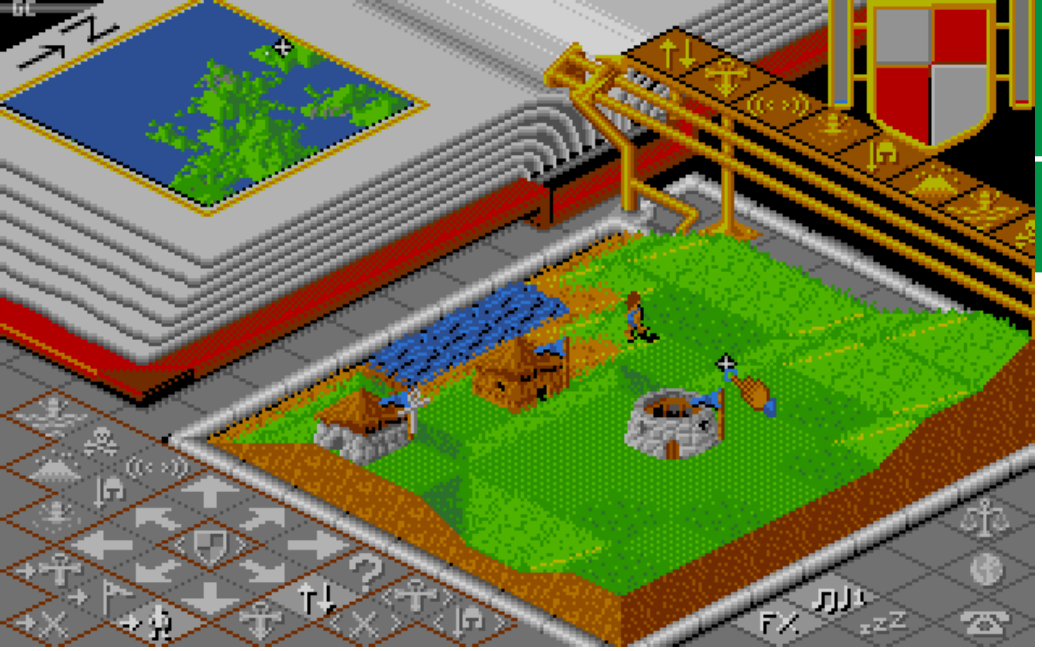
Populous, le premier succès du genre

« *Vous êtes un être suprême… Vous contrôlez les forces élémentaires de la nature. Vous pouvez déclencher des tremblements de terre, des inondations ou des irruptions volcaniques. Vous pouvez transformer des océans en plaines fertiles et des plaines fertiles en un désert rocailleux. Votre pouvoir n'est cependant pas illimité, il croît et décroît en fonction du nombre de partisans de Dieu, dispersés aux quatre coins des mondes de l'univers.* »[3]

C'est ainsi que le titre de Peter Molyneux, développé par la compagnie Bullfrog en 1989, accroche les joueurs dès la première page de la notice du jeu. Le ton est tout de suite donné, le joueur est un dieu puissant mais limité. De quoi mettre l'eau à la bouche et promettre un peu de challenge au cours des parties.

Le joueur-dieu commence avec un petit nombre de partisans (représenté par un seul humain sur l'interface du jeu) qu'il va devoir aider à s'installer en plaçant une croix sur l'aire de jeu, croix qui servira de point de ralliement à tous ses fidèles. La tribu va alors mettre sur pied son premier village, de petites habitations en premier lieu qui évolueront rapidement en château fort. Mais pour cela, le joueur devra les aider en aplanissant le terrain pour eux, sans quoi les villes ne peuvent se développer. Lorsque la cité a atteint un certain niveau de développement, une partie de la population (toujours représentée par un seul humain et désigné sous le terme de «marcheur») migre de son plein gré pour fonder une nouvelle ville ailleurs. Le démiurge devra alors veiller à sa sécurité, par exemple

3 BULLFROG Productions, «*Populous, Mode d'emploi*», 1989, page 3



L'interface de *Populous*, une prouesse grphique pour l'époque.
MOLYNEUX Peter, BULLFROG Studio, *Populous*, 1989

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

en enlevant les obstacles devant lui (toujours en élevant ou aplanissant le terrain), en l'empêchant de se noyer, etc.

Présenté de cette manière, on pourrait croire que le jeu est une boucle infinie ou le joueur regarde sa civilisation s'installer, prospérer puis se répandre ailleurs. Mais cette phase n'est qu'une étape nécessaire pour réaliser le véritable objectif du jeu: vaincre une divinité adverse, gérée par l'ordinateur, qui dispose également de sa propre tribu. *Populous* n'est ni plus ni moins que la mise en scène d'une guerre sainte, l'opposition de deux peuples aux croyances différentes et dans un univers manichéen. Le joueur est gentil, l'adversaire est méchant. C'est d'autant plus flagrant que dans la version Super Nintendo du jeu, le dieu antagoniste est appelé… Satan! Voilà un exemple de cas flagrant où, comme le soulignait Ernest Adams, les religions contemporaines ont investis le *God Game*.

Pour vaincre cet antagoniste, le joueur devra s'attaquer à la base du pouvoir de son adversaire: sa tribu. Et les moyens ne manquent pas. On peut transformer son chef de tribu en paladin qui ira en croisade attaquer les villes, ou alors recourir à ses pouvoirs divins: provoquer un déluge ou un tremblement de terre, lancer une boule de feu ou encore transformer le sol en marais sous les humains de l'adversaire. Toute stratégie est bonne à prendre tant qu'elle mène à la victoire. Mais pour corser la bataille, chaque action pompe l'énergie divine du joueur, la Mana. De plus, les pouvoirs les plus dévastateurs ne peuvent être utilisés qu'un nombre limité de fois, ainsi pas question de lancer des déluges à répétition! Se montrer trop démonstratif avec ses pouvoirs peut ainsi conduire à un échec lorsque la Mana vient à manquer. Fort heureusement, la jauge de Mana se remplit à nouveau plus ou moins rapidement en fonction de la démographie de la tribu dont on a la charge et de son niveau de vie. En définitive, Populous se déroule en deux temps: faire *grandir* sa civilisation, et saper celle de l'adversaire.

Le succès du jeu amènera deux suites les années suivantes, *Populous II* et *Populous: A new beginning*. Le principe du jeu ne change pas, il s'agit toujours de s'occuper d'une population et de vaincre un autre dieu. Les possibilités de jeu sont évidemment plus étoffées, avec notamment de nou-

veaux pouvoirs et un contrôle un peu plus direct sur l'univers. On constate que ces suites ont beaucoup pris le chemin du jeu de stratégie, avec la construction de bâtiments et la gestion des armées par le joueur. Dans le troisième opus, le joueur est même rétrogradé en début de partie au rôle de shaman, qui au fil de ses conquêtes obtiendra le statut de divinité.

Black & White, le successeur

En 2001, l'homme à l'origine de *Populous*, Peter Molyneux, prouve qu'il n'en a pas fini avec les *God Game* en sortant le premier *Black & White*. Reprenant certains principes de son aîné, *Black & White* narre la confrontation de deux divinités et comment ils se servirent des humains pour arriver à leur fin.

Le jeu commence alors que nous sommes invoqués par un couple de priants dont le village a besoin d'un coup de main. C'est la phase de jeu qui permet de voit l'étendue du système de jeu, et de prendre connaissance de notre objectif. Le but est donc de se rendre maître de cinq îles et de vaincre le divin Némésis, antagoniste de l'histoire. Pour cela, le joueur devra se faire respecter par sa civilisation, que ce soit par l'amour ou par la terreur, et convertir les tribus adverses à sa cause. Une nouvelle fois, le respect des humains à l'égard du dieu joueur est le moteur du jeu. Plus ils croient en lui, et plus il a de pouvoir magique à disposition, ce qui lui permettre de lancer des sorts plus efficaces et plus rapidement. Le joueur aura aussi l'occasion d'utiliser des miracles comme faire pleuvoir sur une zone ou envoyer des boules de feu dans le camp adverse.

Les interactions sont très différentes de ce qu'offrait son prédécesseur, Populous, et sont un peu plus directes. Il n'est plus question de jouer avec l'environnement en aplanissant des terrains ou en créant des marais. Dans *Black & White*, le joueur est symbolisé par une

Dans *Black & White*, le joueur dirige la main de Dieu.
MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, *Black & White*, 2001

main qui va lui servir à prendre toute sortes d'objets, les déplacer, voire les lancer. Prendre du bois pour le déposer près d'un village servira par exemple à aider les habitants à construire leurs maisons, et ainsi renforcer la confiance qu'ils vous portent. Lancer un énorme rocher au dessus ou sur votre peuple le plongera dans une terreur respectueuse et accroîtra aussi votre cote auprès des fidèles.

Dans sa quête pour la place de dieu unique, le joueur sera assisté par une créature (un singe, une vache ou un tigre, au choix) dont l'évolution physique et psychique dépendra des actes du démiurge. Physique car si en début de partie elle est d'une taille relativement petite, elle grandira rapidement jusqu'à passer des montagnes en quelques enjambées. Il faut également en prendre soin en cours de partie, la nourrir, la soigner, sans quoi elle dépérit et se retire dans le temple du dieu pour en ressortir quelques temps après en pleine forme. Mais le principal intérêt vient du système d'apprentissage de cette créature. En utilisant différentes laisses, ce familier va apprendre en observant les choses et les actions du joueur pour devenir petit à petit très autonome et devenir une aide précieuse pour le joueur. Ainsi en attachant ce familier au joueur pendant qu'il lance un sort, il va progressivement le maîtriser à son tour et l'utiliser de son

La créature de Black & White est très utile pendant les affrontements.
MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, *Black & White*, 2001

propre chef. En plaçant la laisse autour d'un arbre, la créature va l'observer et apprendre à l'utiliser: le déplacer, le lancer, donner du bois aux villageois voire frapper lesdits villageois avec! Et si elle fait bien les choses, on peut la récompenser par une gratouille au menton, sinon une paire de claques fait l'affaire.

Enfin pour finir sur cette présentation de *Black & White*, il faut également parler de l'alignement moral du dieu incarné par le joueur. En effet, en fonction des actions que l'on réalise en cours de partie, le démiurge pourra être bon ou mauvais. Cette caractéristique influe sur le visuel du jeu, la main du dieu passe d'un blanc lumineux à un rouge agressif, le temple du joueur est infesté de ronces empoisonné s'il est mauvais, la créature est plus terrifiante et la tribu du joueur, plus terrifiée.

Avec le second opus, le jeu a pris un tournant beaucoup plus proche du jeu de stratégie. Le joueur y construit des bâtiments nécessaires pour agrémenter le mode de vie de son peuple de fidèles et pour former une armée qu'il mènera à la bataille contre ses adversaires.

Doshin the Giant, démiurge sur console

Avant *Black & White*, la célèbre compagnie japonaise Nintendo s'était elle aussi essayée au *God Game* en 1999 avec le jeu *Doshin the Giant*. Dans ce titre sorti sur la console Nintendo 64, puis réédité plus tard sur Gamecube, le joueur contrôle un géant jaune à l'air benêt du nom de Doshin. Vivant sur l'île de Barudo, il a pour tâche de satisfaire tout les besoins de la population locale. Cela consistera généralement à aplanir le terrain pour permettre aux villageois de construire leurs maisons, planter des arbres près de leur maison, les protéger de catastrophes naturelles ou encore leur faire faire une petite balade. En retour, le géant reçoit leur amour symbolisé par des cœurs qui lui tournent autour, et plus il

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Le géant Doshin, protecteur des hommes face aux éléments.
Nintendo, *Doshin the Giant*, illustration promotionnelle, 1999

en reçoit, plus il grandira. Mais le monde n'est pas fait que de bonté, ainsi Doshin peut aussi se métamorphoser en son homologue démoniaque, Jashin le géant rouge, et détruire tout sur son passage à coups de boules de feu destructrices!

Là où le titre de Nintendo se démarque des autres jeux du même genre, c'est dans la manière dont le joueur est intégré à l'univers virtuel. Alors que les *God Game* proposent généralement une vue d'ensemble de leur environnement et aucun avatar auquel s'identifier, ici le joueur incarne physiquement Doshin qui se déplace comme un humain colossal à travers les paysages, limitant ainsi son champ de vision. De plus, le géant n'est pas limité par une jauge d'énergie pour utiliser ses pouvoirs, mais par l'alternance jour/nuit. En effet, Doshin fonctionne à l'énergie solaire, chaque matin il s'éveille rempli d'énergie et paré à attaquer une dure journée de labeur. Lorsque la nuit tombe, son pouvoir et décroit et il disparaît dans la mer pour revenir le jour suivant.

From Dust, le dernier-né français

Sorti cet été sur les supports PS3, Xbox360 et PC, *From Dust* est l'œuvre du créateur français Eric Chahi. Le joueur y incarne une divinité appelée «le Souffle», qui est invoquée en début de partie par une tribu humaine ayant oublié son passé et demandant la protection des dieux. L'origine du monde de *From Dust* est imprécise. Le monde et les humains existent déjà à l'arrivée du démiurge, mais on ne sait qui est arrivé avant les autres. Comme la tribu fait appel à une divinité ancestrale, on peut supposer que le Souffle provient d'un temps plus ancien, et qu'il a été le créateur ou au moins l'organisateur de ce monde virtuel. La situation n'en reste pas moins intéressante, car elle est ici totalement inversée par rapport à d'autres jeux ou mythes racontant la création. Ici c'est l'homme qui invoque son dieu, qui lui redonne naissance d'une certaine manière!

Le joueur se retrouve donc avec la mission de protéger cette tribu. La particularité du jeu, c'est que l'adversaire n'est pas une autre divinité, et il n'y a pas de compétition avec une autre population. L'ennemi du joueur, c'est la nature elle-même. La tribu est constamment menacée par les éléments qui se déchaînent: raz-de-marée, éruptions volcaniques, incendies… Le Souffle doit trouver des parades contre toutes ces catastrophes naturelles, pour que les villages de sa tribu ne soient pas anéantis et qu'il perde ses fidèles. Et pour cela, il doit justement utiliser les éléments à son avantage.

Son principal atout est de pouvoir déplacer n'importe quelle matière d'un

Dans *From Dust*, on passe le plus clair de son temps à déplacer de la matière.

CHAHI Eric, Ubisoft, *From Dust*, 2011

endroit à un autre. Un cours d'eau empêche votre tribu de passer? Prenez du sable et utilisez-le pour dévier le cours d'eau à sa source. Une coulée de lave arrive sur votre village? Répandez quelques litres d'eau dessus pour la transformer en pierres et éviter le drame! Ce système démontre que le Souffle partage des caractéristiques communes avec le démiurge de Platon. Les pouvoirs du Souffle sont en effet très limités, car il ne peut créer la matière qu'il souhaite utiliser. Il est obligé de l'extraire d'un point A pour l'utiliser à un point B. Il modèle en quelque sorte l'environnement en déplaçant les éléments qui le composent, mais ne peut le transformer de manière radicale (même si le jeu a des capacités étendues qui en donnent l'illusion). Par exemple il ne pourra pas transformer un paradis tropical en vastes glaciers, car pour cause, le jeu n'introduit pas l'élément de la glace dans son gameplay! Le joueur-démiurge est ici limité à ce qu'ont implantés les développeurs dans l'environnement virtuel.

Pocket God, pas de pitié pour les pygmées

Sorti en décembre 2010, *Pocket God* est une application dédiée au secteur des téléphones portables et tablettes tactiles. C'est un peu le représentant du *God Game* sur ces médias en toutefois plus minimaliste.

Ce titre est d'ailleurs loin de suivre le chemin tracé par ses prédécesseurs. Pour commencer, il n'est pas ici question de protéger ou de faire progresser sa tribu, bien au contraire! Pour prouver que vous êtes leur dieu, vous devrez sacrifier à tour de bras les habitants des îles, les pygmées, en utilisant toutes sortes de pouvoirs et coups tordus. Catapultez-les dans la mer et laissez-les se noyer, faites tomber la foudre sur eux, modifiez la gravité et envoyez-les aux cieux, invoquez un dinosaure pour les dévorer… Jamais une population virtuelle n'aura été autant assimilée à de la chair à canon. Tout ce qui compte finalement, c'est de montrer vos pouvoirs aux petits pygmées terrifiés à travers une série de mini-jeu qui, une fois complétés, vous donne accès à… d'autres pouvoirs destructeurs! Et si les pygmées sont invocables à l'infini, l'utilisation des pouvoirs, lui, dépend du nombre d'âmes que vous aurez récolté. Donc pour lancer des éclairs meurtriers, il faudra d'abord noyer quelques pygmées pour récolter de l'énergie, une spirale sans fin.

Pocket God repose sur le sacrifice des pygmées, et les moyens ne manquent pas.
Bolt Creative, *Pocket God*, 2009.

Sans fin certes, mais très répétitif dans son concept. Ainsi *Pocket God* montre très rapidement ses limites et le joueur a tôt fait de décrocher une fois qu'il aura fait le tour de toutes les méthodes de sacrifice.

Doodle God, la démiurgie minimaliste:

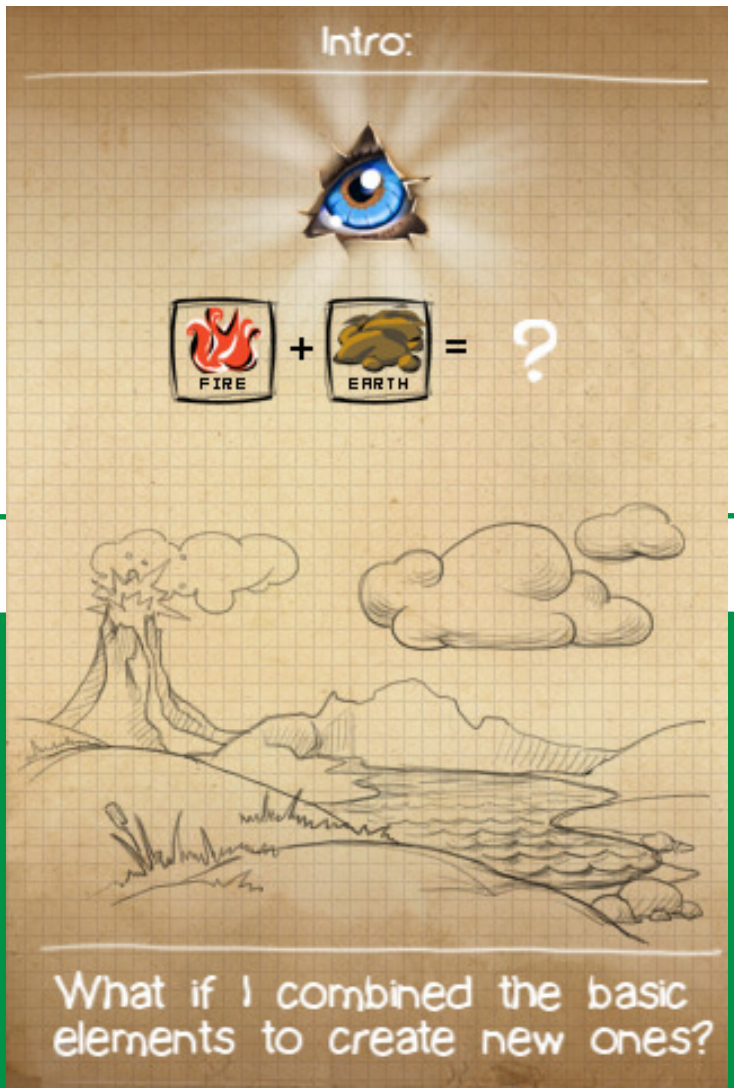
Autre application sortie sur les smartphones et tablettes Apple, *Doodle God* place aussi le

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

joueur dans une position de créateur. Le concept est encore plus simple que les jeux précédemment expliqué, et pourtant les mécaniques du jeu sont innovantes si l'on considère ce qui a été fait sur le genre. L'interface est très minimaliste, pas de paysage, pas de tribu, pas même d'avatar! Tout se résume à des icônes symbolisant des éléments de divers type que le joueur doit combiner les uns aux autres pour en trouver de nouveaux. Dans la première étape, il y a ainsi 114 éléments à trouver parmi diverses catégories: feu, terre, énergie, animaux, technologie… Et par la suite, de nouveaux niveaux sont débloqués qui font grossir ce chiffre à plusieurs centaines d'éléments.

Le système de jeu, simplifié à la seule action de combiner deux éléments, trouve évidemment et rapidement sa limite, d'autant que les mélanges sont prédéfinis. On fait donc rapidement le tour du jeu et de toutes ses possibilités.

Doodle God repose sur la combinaison des éléments. Joybits Ltd., *Doodle God*, 2010.



Avec *Doodle God*, nous clôturons donc cette présentation des *God Game* existants. Comme nous l'avons dit plus haut, ce genre compte finalement bien peu de jeux, et ceux décrits ici en forment pratiquement tout le catalogue. Nous pourrions en citer d'autres qui se situent à la frontière entre le *God Game* et le jeu de stratégie ou de management, tels que Powermonger, Dungeon Keeper ou encore *Spore*, mais cela nous écarterait du sujet de notre étude, et il faudrait par ailleurs en séparer les éléments issus du *God Game* de ceux des autres types de jeu, autrement dit une tâche aussi fastidieuse que dénuée d'intérêt.

Aussi nous poursuivrons par une analyse des liens entre les cosmogonies et les *God Game* que nous avons vus jusqu'ici. Cette analyse se fera en deux temps. En premier lieu nous verrons quel est l'approche des environnements virtuels dans les *God Game*, comment le joueur-démiurge peut interagir avec et quelles sont les correspondances que l'on peut tisser avec les mythes cosmogoniques.

Le joueur, démiurge ou pas?

La question de savoir si le joueur est comparable à un démiurge ou non devrait se poser d'abord sous l'angle de la création du monde. Soit dit autrement, est-ce que le joueur est à l'origine du monde virtuel dans lequel la partie se déroulera?

Sur ce point, nous constatons une particularité commune dans tous les jeux que nous avons vus. Lorsque la partie commence, le joueur-dieu est placé dans un environnement préfabriqué. Ainsi que ce soit *SimEarth*, *Populous*, *Doshin the Giant* ou *From Dust*, le joueur n'est jamais invité à créer l'univers, tout est déjà en place dès son arrivée, humanité comprise. Or dans tous les mythes que nous avons dépeints au cours de cette étude, les dieux ont bel et bien une part dans la création et l'organisation du monde. Le démiurge platonicien extrait les éléments de la matière première et modèle le monde de ses propres mains. Mardouk dépèce son ancêtre Tiamat et utilise les morceaux de son corps pour créer l'univers et il en va de même pour Odin, Vili et Vé qui prennent pour base le corps du géant Ymir. Dans le cadre des *God Game*, il semblerait donc que la partie créatrice du démiurge ne revienne pas au joueur, mais reste l'apanage des *Level Designer*.

On peut donc dire que les joueur-démiurges arrivent en retard, sauf dans deux cas. Ironiquement, l'un des deux seuls jeux permettant au joueur de fabriquer son monde dès le commencement est celui qui ne met en scène aucun univers virtuel. Il s'agit de *Doodle God*, dans lequel le joueur commence avec une poignée d'éléments qu'il doit combiner ensemble pour en découvrir de nouveaux et ainsi enrichir son monde. Mais dans cette application, il n'y a aucune représentation visuelle dudit monde, c'est à l'imagination du joueur de faire le travail. L'autre cas, c'est *SimEarth*, qui dispose d'un système de création très poussé. Les possibilités y sont nombreuses, tant du point de vue de la mise en place des éléments physiques du monde qu'au regard des paramètres que l'on peut y gérer. On peut très bien créer une planète entièrement aquatique, une autre dénuée d'oxygène, une dernière recouverte de déserts et de volcans… Les possibilités sont si vastes qu'on pourrait presque croire qu'elles sont infinies!

Même si le concept de mondes préfabriqués écarte le joueur du rôle de créateur, il y a un point qui est intéressant à relever dans ces univers et qui se recoupe avec beaucoup de mythologie.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Un des atouts de SimEarth: sa variété de choix d'environnements au démarrage du jeu.
WRIGHT Will, MAXIS Studio, *SimEarth*, 1989

Lorsqu'on observe les environnements de *Doshin the Giant*, *Black & White*, *From Dust* ou encore *Pocket God*, on constate que l'aire de jeu se situe invariablement sur une ou des îles. La frontière de ces mondes, c'est l'océan, l'élément eau. Rien de bien étonnant puisque l'on sait que la terre contient environ 70% d'eau, et lorsqu'on regarde un planisphère, la seule frontière aux terres habitables est l'océan. Mais il se trouve que l'eau revient également souvent dans les mythes des premiers temps et se retrouve assimilé au chaos primordial. Chez les mésopotamiens, le couple Tiamat/ Apsû représente respectivement les eaux salées et les eaux douces. Du côté des nordiques, la source de toute vie provient de la glace et le monde, du corps d'un géant de givre dépecé. Dans son Traité d'histoire des religions, Mircea Eliade consacre un chapitre au symbolisme des cosmogonies aquatique.[4] Il relève ainsi que dans beaucoup de cultures, l'eau primordiale préexiste à toute forme de vie. Elle contient en son sein toutes les virtualités de monde à venir, et le germe de toute vie. Rien d'étonnant donc à ce qu'on retrouve la prééminence de l'eau dans les *God Game*.

Ceci dit, cet élément, bien que présent dans les jeux, est souvent pris comme un simple obstacle ou un danger. Ainsi dans *From Dust*, le joueur doit souvent verser du sable au-dessus d'une rivière pour permettre à sa tribu de la traverser. Il est aussi souvent confronté aux terribles tsunamis, qui reviennent également dans *Pocket God*. L'eau a toutefois un autre rôle plus poétique dans *Doshin the Giant*. On a dit que le géant que contrôle le joueur n'est actif que le jour. Chaque matin il émerge de l'océan, et y retourne à la nuit tombée. La mer joue dans ce cas-là le rôle de régénérateur pour Doshin. Bien que cela ne rentre pas dans le cadre des mécaniques du jeu, il convenait de le souligner. Toutefois le jeu qui tire le plus parti d'une conception de l'eau comme matrice est une fois encore *SimEarth*. On y débute la campagne standard dans un monde entièrement sous-marin dans lequel se développent les premières formes de vie: bactéries, algues, crustacés, poissons, etc. Le monde peut même rester sous-marin si le joueur le désire.

Chaque matin, le géant Doshin émerge de l'océan, paré à attaquer une nouvelle journée de labeur.
Nintendo, *Doshin the Giant*, 1999

Puisque nous parlons des environnements virtuels, revenons maintenant sur l'interaction qu'a le joueur sur ceux-ci. Sur ce point en revanche, le statut du joueur se rapproche énormément de celui d'un démiurge. Dans les *God Game*, la transformation de l'environnement revient souvent en temps que mécanique du jeu, une mécanique qui a été mise en place dès les premiers représentants du genre. Ainsi que ce soit dans *SimEarth*, *Populous* ou *From Dust*, en passant par *Doshin the Giant* et *Black & White*, le joueur est invité à modifier les paysages à l'aide de ses pouvoirs. Cela se fait souvent en élevant ou abaissant le terrain, provoquant ainsi des effets comme créer des marais, faire un barrage ou dresser une montagne, voire dévier le cours d'un fleuve. Dans certains cas on peut aussi aller plus loin en arrachant les arbres et en les plantant ailleurs. *Black & White* pousse également le concept en incluant un contrôle de la météorologie qui se révèle efficace lorsqu'on a besoin de faire pleuvoir sur les cultures de sa tribu.

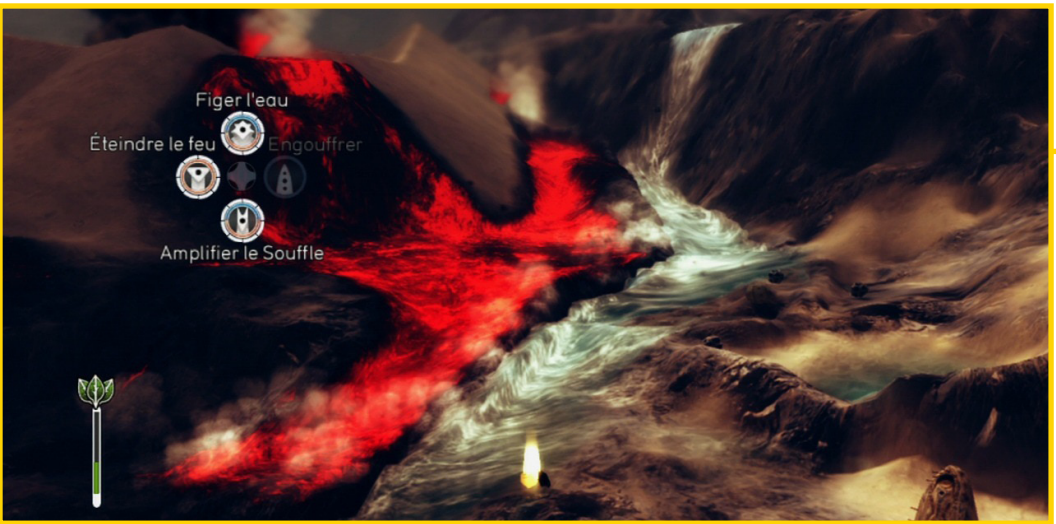
4 Mircea Eliade, Traité d'histoire des religions, pp 165-187, éditions Payot, Paris, 2004

La gestion de la topographie est un élément-clé dans les *God Game* car elle permet de créer un environnement favorable à la population dont on s'occupe. Finalement, même si le joueur ne créé pas le monde à son arrivée, il est capable de le transformer à sa guise en utilisant les éléments disponibles sur place. Ainsi dans *From Dust*, on peut débuter une mission sur une île au relief plat et finir avec des montagnes et volcans de toutes parts. Ce façonnage de l'environnement se retrouve dans les mythes originels que nous avons abordés. Ainsi le démiurge platonicien tire de la matière primordiale les éléments les plus importants et les utilise pour façonner le monde. Les mythes de démembrements divin que l'on retrouve chez les mésopotamiens, les nordiques et dans d'autres cultures, peuvent être interprétés comme étant une démonstration de la maîtrise des dieux sur les puissances élémentaires qui vont leur servir ensuite à créer le monde.

Pour autant cela ne signifie pas que le joueur peut faire tout ce qu'il entend, comme planter une forêt dans le cratère d'un volcan ou faire léviter une île. Tout comme le démiurge de Platon devait se plier aux règles de la Nécessité, c'est-à-dire aux lois qui gouvernent les éléments, le joueur ne peut aller à l'encontre des règles imposées par la physique des jeux. Le comportement, les caractéristiques de chaque matériau et l'utilisation que l'on peut en faire sont déterminées en amont par le code du jeu que le joueur ne peut changer, et de fait il est forcé de s'y soumettre. On constate cependant que même si les univers virtuels permettent toutes les fantaisies imaginables, les *God Game* se placent toujours dans un cadre calqué sur la réalité, peut-être pour ne pas dérouter le joueur. *From Dust* est à ce jour celui qui simule le mieux un environnement réel. La gestion des fluides y est particulièrement soigné, le sable se répand de manière très crédible et s'érode lorsque de l'eau passe dessus, la lave en s'écoulant dans l'océan refroidit et se transforme en roche… Tout y est simulé en prenant exemple sur le monde réel, les interactions entre les éléments sont tout ce qu'il y a de plus réalistes.

Toutes ces manipulations sur l'environnement se trouvent facilité par le point de vue que les *God Game* imposent au joueur. Dans la plupart des cas, le joueur n'incarne pas un personnage défini. De fait, il se trouve distancié par rapport au monde qui lui est proposé. On retrouve cette

Utiliser de l'eau pour contrer une coulée de lave et générer de la roche, voilà le genre de défis que propose *From Dust*
CHAHI Eric, Ubisoft, From Dust, 2011



SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

même caractéristique chez le démiurge platonicien. En effet dans *Le Timée*, Platon parle de l'Intelligence formatrice du monde, mais il ne théorise pas le démiurge lui-même si ce n'est pour dire qu'il est parfait et bon. Mais est-il lui aussi soumis aux règles du monde? Si l'on considère qu'il est immortel et doté de pouvoirs capables d'agir sur toute chose, il paraît logique de penser que le démiurge est une entité extérieure aux lois du cosmos, car en effet comment pourrait-il bâtir un univers parfait si lui-même est limité par celui-ci? De plus, il est capable de copier le monde des idées. Cela signifie qu'il est à la fois extérieur à ce plan supérieur des idées, mais aussi extérieur au monde des sens. Il est un intervalle, un lien entre ces deux plans. Il ne fait partie de la sphère idéale puisqu'il dispose de la capacité d'action tandis que les idées ne sont que des passifs qui sont le modèle parfait de toutes choses, en d'autres termes ces idées ne fabriquent pas les choses. Et il ne peut faire partie du monde matériel car autrement il serait soumis à ses lois et donc ne serait pas parfait.

De la même manière, le joueur est désincarné par rapport à l'univers virtuel dans lequel il évolue, cependant il est capable de voir son objectif et de le réaliser dans ce monde. L'écran devient une fenêtre sur l'univers virtuel, mais le joueur ne s'y projette pas car il conserve son identité propre. L'utilisateur joue donc son propre rôle, cependant on le place comme une entité supérieure: le dieu bon dans *Populous*, la main de dieu dans *Black & White*, le Souffle dans *From Dust*... Seul *Doshin the Giant* constitue l'exception puisque le joueur y incarne le géant jaune.

Comme nous n'incarnons pas un personnage physique et que ce type de jeu nécessite d'avoir une vue d'ensemble de l'environnement, le point de vue est souvent aérien, ce qui renforce l'idée que nous sommes une entité surplombant le monde virtuel. La vue de dessus permet d'avoir une vision globale de la surface de jeu. L'écran ne couvre évidemment pas l'ensemble de cette surface, il s'agira de voir en détail une partie de l'univers virtuel. Toutefois nous disposons toujours d'une carte qui indique de manière symbolique tous les éléments du jeu, et tous les événements qui s'y déroulent. Il peut s'agir de notifier les ressources naturelles, de voir les mouvements de population, de donner l'emplacement des villes ainsi que leur densité, etc. Il suffit de cliquer sur une région de la carte pour qu'elle s'affiche dans la vue principale du jeu, ce qui rend le déplacement au sein de l'univers virtuel quasi instantané. Ainsi le joueur peut observer tout élément ou événement notifié sur la carte et adapter sa stratégie de jeu en conséquence. Cette maîtrise de l'espace confère virtuellement au joueur des caractéristiques divines, l'omniscience et l'ubiquité!

Toutes ces observations ne se concentrent pourtant que sur une partie de ce qu'offrent les *God Game*, c'est-à-dire les interactions avec l'environnement virtuel. Pour la suite de notre étude, nous allons maintenant nous pencher sur ce qui peuple ces environnements, c'est-à-dire les tribus dont le joueur est censé s'occuper. Nous allons donc maintenant

La série Populous propose invariablement un point de vue aérien et éloigné de son environnement.
MOLYNEUX Peter, Bullfrog Productions, *Populous: the beginning*, 1998

analyser le rapport entre le joueur-démiurge et les hommes virtuels…

L'attention des dieux envers les humains

A ce point de notre étude, nous avons vu que les dieux incarnés par le joueur dans les *God Game* entretient une relation très forte avec les populations humaines. De fait, nous allons maintenant voir ce qu'il en est dans les exemples de cosmogonies que nous avons décrites en première partie.

Pour commencer, nous avons vu que le démiurge platonicien ne s'occupe plus de sa création une fois qu'elle a aboutie. Il n'en tire aucun profit, et retourne au repos. Le démiurge ne créé pas lui-même l'humanité, il laisse cette charge aux astres immortels à qui il a confié des pouvoirs similaires aux siens, mais plus faibles. De fait, le démiurge de Platon n'a aucune relation directe avec les hommes. En revanche, c'est lui qui a posé leur destinée, notamment la règle des incarnations de leur âme immortelle. Le démiurge a laissé ses instructions et s'en est donc allé.

Chez les peuples nordiques, la création par la triade Odin-Vili-Vé sert en premier lieu à ériger la demeure des dieux et à mettre les géants à l'écart en Jottunheim. La naissance de l'humanité est purement hasardeuse. Les trois dieux ont trouvés sur leur chemin deux pousses dont ils ont tirés le premier couple humain, Askr et Embla, pour des motifs qui ne sont pas clairement expliqués. On sait toutefois que par la suite, les plus braves guerriers humains joueront un rôle pendant le Ragnarök en qualité de soldats contre les ennemis des dieux, les géants. La mythologie mésopotamienne est en revanche très claire sur la création de l'humanité et son rôle. C'est le dieu Mardouk secondé par Éa qui engendra les humains à l'aide du sang de Kingu, et ce uniquement pour qu'ils soient les serviteurs des dieux. Les hommes devront les honorer, faire des sacrifices pour eux, habiller leurs statues de parures et bijoux… Avec tous ces exemples, on ne peut pas dire de prime abord que les divinités se soucient grandement du sort de l'humanité.

Odin, Vili et Vé donnant naissance au premier couple humain.
ENGELS Robert, *Askr et Embla*, encre, 1919

Dans sa conférence sur les *God Game*, Ernest W. Adams soulignait que les dieux de ces jeux vidéo étaient inspirés par celui des grandes religions monothéistes actuelles (Islam, judaïsme et christianisme), c'est-à-dire un dieu bienveillant envers son peuple et qui peut déchaîner ses foudres contre ceux qui ne croient pas en lui. A la lumière de jeux comme

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

Populous ou *Black & White*, dans lesquels le joueur-dieu est toujours en compétition avec une autre divinité, nous pourrions accepter cette observation, mais la nuancer est beaucoup plus intéressant. Le thème de la divinité venant en aide aux humains existe dans bien d'autres religions que le triptyque christianisme/judaïsme/islam, et on peut en trouver la trace dans des croyances bien plus anciennes. Reprenons la mythologie mésopotamienne par exemple. En-lil avait décidé de détruire l'humanité une bonne fois pour toute, excéder qu'il était par le bruit incessant que provoquaient nos ancêtres mythique. Mais Éa, le dieu qui façonna les corps humains dans la glaise, prévint à plusieurs reprises la destruction des hommes par la ruse. En dernier recours pendant l'épisode du déluge, il alla trouver Oum-napisthim et sa compagne pour leur ordonner de construire une embarcation qui les protègerait durant la tempête provoquée par En-lil. On a là un exemple de dieu soucieux de la survie de l'espèce humaine en la personne d'Éa, et c'est d'autant plus étonnant que dans le contexte mythique mésopotamien, l'homme n'était qu'un simple serviteur!

Du côté des égyptiens, c'est le dieu solaire Rê qui sauve l'humanité, encore que ce mythe est un peu plus subtil dans la mesure où cette destruction était au départ une punition. Rê, dieu vieillissant, suscite le mépris des hommes qui fomentent une rébellion contre lui. Ce dernier étant omniscient, il apprend rapidement le complot qui se trame, et décide sous le coup de la colère de mettre fin à l'espèce. Il ordonne à la déesse Hathor d'exécuter les humains, ce que celle-ci fait sous les traits de la lionne Sekhmet. Les hommes, terrifiés par le carnage, se réfugient dans le désert mais c'est peine perdue car la lionne les traque sans relâche. Devant ce spectacle, Rê prend pitié des hommes encore vivant, mais il sait qu'Hathor ne s'arrêtera qu'une fois sa mission achevée. Il met au point alors une ruse. Il fait préparer des cruches de didi, un liquide de couleur rouge auquel est mêlé de la bière, qu'il renverse dans le désert tandis que la lionne dort. À son réveil, elle croit qu'il s'agit du sang de ses victimes et se met à laper, pour finir rapidement soûle. Oubliant sa mission, Sekhmet reprend sa forme de déesse Hathor et retourne auprès des dieux. C'est par le repentir de Rê que les humains ont survécus à leur extermination.[5]

Statue représentant la lionne Sekhmet, provenant de Karmak, 1m70, Louvre, Paris.

Parmi les personnages mythiques bienfaiteurs de l'humanité les plus connu, citons également Prométhée, qui nous vient de la mythologie grecque. Il partage d'ailleurs beaucoup de points communs avec Éa qui lui aurait probablement servi de modèle. Mais en premier lieu, il convient de souligner que Prométhée n'est pas un dieu. Si ses géniteurs diffèrent en fonction des versions, sa race ne laisse aucun doute: il est un titan. Ceci dit, cela fait tout de même de lui un être supérieur aux humains, qu'il a d'ailleurs créés. Il mêla l'eau à la terre glaise et modela le corps des hommes, auxquels Athéna donna le souffle de vie. On relève un point commun avec Éa, la naissance de l'humanité est l'œuvre combiné de deux êtres supérieurs, et Éa comme Prométhée modèlent dans la terre les corps des hommes qui seront rendus vivants par le second dieu. Le mythe prométhéen est inextricablement lié au sort de l'humanité. Toutes les actions du titan sont au bénéfice des

5 BRAUNSTEIN Florence & Pépin Jean-François, *Les grands mythes fondateurs*, p40.

hommes. Ainsi il apprend d'Athéna les arts et métiers qu'il va à son tour enseigner aux hommes. Mais Zeus se méfie très rapidement de la race des hommes, et désire leur fin. Il commence d'abord par vouloir les affamer en réclamant sur-le-champ la meilleure part de tous les animaux abattus en sacrifice, soit la viande. Prométhée vient en aide aux hommes en mettant au point une ruse. Zeus devra choisir lui-même sa part du sacrifice. Le titan fait deux tas, un contenant la viande enveloppé dans de la peau de bête, et l'autre contenant les eaux et recouvert de graisse. Zeus se laisse tromper et choisit le second paquet, et à partir de ce jour, seule cette part reviendra aux dieux pendant les sacrifices. Le courroux de Zeus éclate, évidemment, et par punition il dérobe le feu aux hommes. Prométhée, soucieux du bien-être de ses créations, défie une seconde fois Zeus en dérobant une étincelle de feu avec l'aide d'Athéna avant de la remettre aux hommes. Zeus n'en reste pas là et trouve un nouveau moyen de se venger des humains. Il fait fabriquer par Héphaïstos une femme, Pandore, qui apportera avec elle le malheur aux hommes. Quant à Prométhée, il est attaché au Caucase, et un aigle vient chaque jour lui dévorer le foie. C'est là que le titan restera jusqu'à ce qu'Héraclès vienne le libérer.[6]

Finalement il semblerait qu'il y ait toujours un dieu pour veiller sur nous. Les *God Game* reprennent beaucoup ce principe, les dieux, donc les joueurs, y sont en relation constante avec les humains. Ils s'occupent d'une civilisation en particulier, aidant leur tribu à triompher de l'adversité. On peut dire que c'est un type de jeu très anthropocentriste en dépit des apparences. L'humain y est le centre de toutes les attentions: les divinités se le partagent, et les forces de la nature se déchaînent contre lui!

COSSIERS Jan, Prométhée emportant le feu, vers 1636, huile sur toile, 182 x 113 cm, Musée du Prado, Madrid, Espagne.

La raison en est toute simple, les humains sont dans la plupart des cas la source du pouvoir divin. On l'a vu dans *Populous*, *Black & White* ou *Doshin the Giant*, plus la tribu croit en son dieu, plus il aura de force. Et de fait, il aura plus de chance de réaliser son objectif. On comprend alors que l'humanité est le pilier de la puissance des dieux dans les *God Game*. Cela peut toutefois se faire de deux façons, soit en améliorant les conditions de vie de la tribu, soit en se transformant en dieu colérique qu'il vaut mieux ne pas défier. Ainsi dans *Doshin the Giant*, on peut répondre à tous les caprices des villageois, ce qui donnera au géant de l'énergie sous

6 GRAVES Robert, *Les mythes grecs*, p234-245.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

forme de cœurs et le fera grandir, soit devenir le terrible Jashin qui détruit tout sur son passage mais dont la force est sans équivalent. *Black & White* utilise de la même manière ce concept et on peut y incarner un dieu plein de bonté comme un tyran implacable. Dans le cas de *Pocket God*, la question de la qualité de vie des pygmées ne se pose même pas, car ils ne servent que de sacrifices pour augmenter les pouvoirs du joueur et ainsi lui donner de nouvelles manières plus amusantes pour assassiner les habitants des îles. *From Dust*, pour sa part, va un peu plus loin dans le rapport entre l'homme et le démiurge. Il n'y a qu'un alignement moral possible dans ce jeu, pour réussir il faut obligatoirement coopérer avec sa tribu, car c'est elle qui doit se déplacer de totem en totem pour récupérer les pouvoirs qu'obtiendra le joueur. Il y a une relation de réciprocité plus tangible que dans d'autres titres, car elle est visible. Enfin il y a évidemment des exceptions comme dans *SimEarth* ou la notion d'énergie divine n'existe pas. Dans celui-ci, le joueur dispose de tout les atouts pour faire ce qu'il veut dès le début du jeu, et le but au final est davantage d'expérimenter des mondes différents que de mener des civilisations à l'âge d'or.

Enfin, là ou nous pouvons relever un nouvel écart des *God Game* par rapport aux mythes, c'est dans le concept d'autonomie du monde et des humains. Nous avons vu dans la définition du démiurge platonicien que celui-ci avait formé le monde de manière à ce qu'il soit autonome, et capable de répondre à ses propres besoins. De ce fait, une fois le monde achevé, la tâche du démiurge est terminée et il ne s'en occupe plus, il retourne au repos. À l'inverse, les univers virtuels n'atteignent jamais un état d'autonomie total. Le joueur doit toujours contrôler le monde, sinon celui-ci cesse d'évoluer, voire même de fonctionner. Cela s'applique en fait aux tribus humaines. Même si on peut croire que les tribus vivent leur propre vie car on ne peut pas les manipuler à sa guise ou leur donner des ordres, on s'aperçoit très vite que les humains virtuels ne sont capables de rien sans les manipulations du joueur-démiurge. Dans le cas de *Populous*, *Black & White* ou *From Dust*, l'inaction revient à condamner purement et simplement sa tribu qui ne saura se défendre contre ses adversaires ou contre les dangers de la nature. Cela s'explique par la nature du média qui repose sur l'interactivité. Le jeu vidéo a besoin de donner un rôle au joueur, sinon il perd toute raison d'être. De fait, il est impossible de faire un jeu qui se jouerait seul, cela n'a aucun sens. L'absence d'autonomie du monde est donc une autre différence fondamentale entre le joueur et le démiurge. L'un doit maintenir un contrôle permanent sur le monde qu'il a créé (le joueur), l'autre fait en sorte que le monde acquiert l'autonomie, et il ne s'implique plus dedans une fois le stade de la création passé (le démiurge).

On a donc vu que selon les cas, le joueur partage des traits communs avec les figures démiurgiques telles qu'elles ont été posées dans les mythes originels ou dans la philosophie de Platon. Toutefois, il y aussi des points sur lesquels joueur et démiurges divergent, et l'un de ces points résident dans la liberté de création dont dispose le joueur au sein du *God Game*. En effet, de par son attachement au contrôle indirect, les possibilités de ce type de jeu sont étonnamment limitées. On pourrait penser qu'incarnant un dieu, nos capacités seraient sans mesure, mais il n'en est rien. Les manipulations que nous pouvons y faire sont grossières, comme élever ou aplanir un terrain, apporter des éléments ici où là, etc. En revanche il se trouve que les jeux privilégiant un contrôle direct sur les éléments offrent davantage de libertés de manipulation et par conséquent, de création. C'est ce que nous allons maintenant voir.

Il existe énormément de jeux dont le mécanisme repose essentiellement sur la modification par le joueur de l'environnement. On peut relever plusieurs méthodes pour créer dans le jeu vidéo. La première et la plus répandue consiste à donner au joueur un ensemble d'éléments préconçus dont il pourra se servir en fonction de ses objectifs ou de ses envies. Dans ces jeux la surface du monde est divisée en éléments graphiques carrés, rectangulaires, ou hexagonaux de taille uniforme que l'on appelle communément des tiles.

La taille des *tiles* a évoluée avec les progrès informatiques. Les anciens jeux utilisaient des surfaces de 8*8 pixels, voire 16*16. Aujourd'hui la norme est de 32*32 pixels, sachant que certains jeux proposent des *tiles* plus grands. Les éléments graphiques à disposition du joueur, regroupés sous le nom de *tileset*, vont occuper un certain nombre de tiles. À titre d'exemple, un arbre va souvent occuper un tile, tandis que des bâtiments auront une surface répandue sur plusieurs tiles, formant généralement un espace rectangulaire ou carré.

Cette répartition par *tiles* impose des limites au joueur. Dans certains cas on ne peut pas superposer deux éléments sur un même tile. C'est une condition qui se retrouve souvent dans les jeux de stratégie de type *Warcraft*, *Civilization*, ou dans les jeux de gestion comme *Sim City*. Cela vient du fait que dans ces jeux, chaque objet forme un ensemble complet qui a un rôle précis et dont le design n'est pas personnalisable car il sert à en reconnaître d'un coup d'œil la fonction. Ainsi pour reprendre l'exemple de *Warcraft*, le quartier général sert à créer des unités de bases et à récupérer certaines ressources que ces unités rapportent, en plus de permettre d'acheter des améliorations comme une meilleure défense pour le bâtiment lui-même. C'est le bâtiment de base, celui qui est le premier à être bâti, et le plus important pour la partie. Au bout de plusieurs heures de jeu, le joueur aura l'occasion de construire des dizaines d'autres bâtiments, mais chacun ayant leur design particulier, leur fonction est reconnaissable d'un seul coup d'œil. Donc si ces éléments ne sont pas transformables, c'est parce que leur design sert à identifier leur fonction, et si on ne peut pas les superposer, c'est parce qu'ils forment un tout à eux-seuls.

En revanche lorsque le niveau de détail est plus élevé, c'est-à-dire quand le niveau de personnalisation des objets est accru, il devient possible d'empiler plusieurs éléments sur un même tile. C'est

On voit ici dans Sim City 3000 que l'aire de jeu est divisée en *tiles*
WRIGHT Will, Maxis Studios, *Sim City 3000*, 1999.

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

notamment le cas dans les *Sims*. Pour aménager sa maison on peut utiliser un tile pour plusieurs éléments simultanément. On a au départ le terrain, sur lequel on peut installer un parquet, qui peut lui être recouvert par un tapis sur lequel sera déposé un meuble. On notera cependant que cet agencement se fait selon une hiérarchisation des objets qui va du plus global au plus particulier. Ainsi il n'est pas possible de poser un tapis sur un meuble. De plus il n'est pas question de mélanger les éléments sur un même tile, nous parlons ici de les empiler les uns sur les autres. L'espace de jeu est donc quadrillé dans ces programmes, et limite la fantaisie du joueur qui devra installer ses objets selon un plan ordonné.

Une autre manière de fabriquer des environnements associe le contrôle par le joueur de certains paramètres et la création automatique de l'environnement par la machine. Pour expliquer ce principe, les jeux de stratégies comprennent tous depuis une décennie un générateur de carte. Le maniement en est simple. L'utilisateur se retrouve devant une interface lui demandant d'entrer la valeur de différents paramètres tels que la taille de la carte, le type de ressources naturelles que l'on peut y trouver, leur abondance, la taille des mers, les hectares dédiés aux forêts, etc. Ainsi en plus des cartes préconçues par les développeurs, le joueur peut fabriquer les siennes en étant assisté par l'ordinateur et se lancer dans de nouveaux défis. On a déjà évoqué ce modèle dans notre partie sur les *God Game* avec le jeu *SimEarth*, où le niveau de contrôle des paramètres est d'une rare précision. Il représente toutefois un cas particulier car on peut sans cesse modifier l'environnement étant donné que c'est le but du jeu, alors que les générateurs de carte standard ne permettent pas de modifications après la création de la carte.

Ces dernières années, il s'est développé une méthode de création nommée l'animation procédurale. Celle-ci est appliquée essentiellement pour la création d'avatar, mais il est intéressant de revenir dessus. Tout comme pour les *tileset*, cette technique propose au joueur des éléments prédéfinis qu'il va assembler pour fabriquer son personnage. Mais le point fort de cette technique c'est que l'animation est générée par des algorithmes. De fait il n'est pas nécessaire pour les développeurs de tester chaque combinaisons d'objets et de créer des animations particulières pour chacune d'entre elles. Ils peuvent ainsi proposer aux joueurs une plus large gamme de personnages et en même temps ils ne connaissent pas toutes les associations possibles. La fantaisie du joueur peut ainsi s'exprimer plus librement.

Pour illustrer cette technique, le jeu le plus représentatif est sans doute *Spore*. Il utilise la technique de l'animation procédurale pour permettre à l'utilisateur de donner à sa créature la forme qu'il désire. Cela peut aller du mollusque cyclopéen à au mammifère octopode en passant par l'oiseau à plusieurs paires d'ailes. Les possibilités ne sont évidemment pas infinis, néanmoins elles sont beaucoup plus vastes qu'en utilisant une technique d'animation traditionnelle. En 2008, Electronic Arts avait distribué gratuitement une version démonstrative de

L'éditeur de créature de *Spore* offre beaucoup de choix au joueur pour la création de leur animal.
WRIGHT Will, Maxis Studios, *Spore*, 2008.

l'éditeur de créatures de *Spore* pour promouvoir la sortie du jeu. Celle-ci ne reflétait que 25% des capacités de l'éditeur complet, mais les créations des joueurs avec cette seule version se comptaient déjà par centaines. Il est évident que dans les années à venir, l'animation procédurale va être de plus en plus exploitée, et dans d'autres domaines que la génération d'avatars. Pour preuve, le jeu *From Dust* l'emploie également dans son système de transformation du terrain, ce qui donne un résultat d'un réalisme époustouflant et d'une rare fluidité.

Créer des objets dans *Second Life* devient presque une activité de modeleur 3D expérimenté
Linden Lab, *Second Life*, 2003

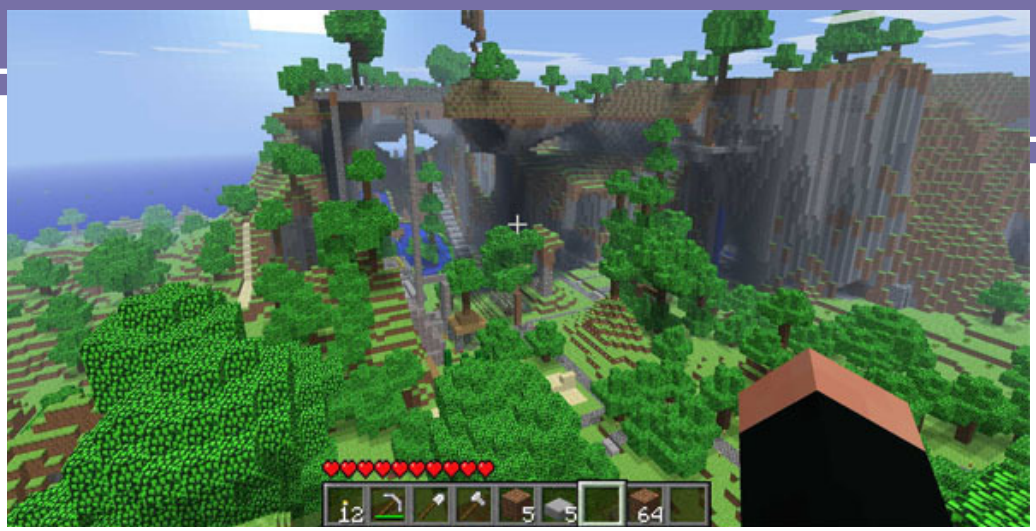
Le cadre de la création d'objet par l'utilisateur a connu une nouvelle dimension avec la simulation en ligne *Second Life*. Dans ce jeu, nous disposons bien sûr d'un ensemble d'objets de base. Cependant les développeurs ont intégrés à leur produit un modeleur 3D qui permet de créer des objets inédits comme on le ferait dans des logiciels spécialisés tels que 3dsMax ou Maya. En phase de construction, le joueur part d'une forme géométrique simple qu'il va pouvoir manipuler et transformer en ce qu'il désire. Outre la modélisation, le logiciel permet évidemment de choisir ses propres textures soit parmi celles proposées dans le jeu, soit celles qu'il aura importées depuis son ordinateur. De plus l'éditeur permet de paramétrer les réactions des objets aux lois physiques. C'est-à-dire qu'on peut aussi joueur avec la gravité, la masse, le coefficient de rebond, etc. La personnalisation a atteint un nouveau stade, le joueur construit lui-même son environnement de A à Z au sein du jeu.

De plus, *Second Life* a connu de nouvelles mises à jour qui permettent désormais d'importer des objets modélisés depuis des logiciels spécialisés, en échange toutefois d'une certaine somme. Cependant ce système pose encore quelques problèmes. En effet la 3D dans *Second Life* ne se fait pas par maillage comme dans les logiciels dédiés à la 3D, mais utilise une image 2D qui sera extrudé et modifiée selon un axe. Cette solution, bien que moins coûteuse en terme de ressources, se confronte aux méthodes 3D standards. Les objets en provenance d'autres logiciels doivent être retravaillés selon la méthode de *Second Life*, ce qui pose des soucis au niveau de l'interactivité. En effet le jeu va former autour de l'objet un collider automatiquement, ce qui fait que le joueur sera confronté à un mur invisible. Ainsi si on essaye de s'asseoir sur une chaise modélisée sur Maya puis importée dans *Second Life*, on se retrouvera en lévitation au-dessus de la chaise. D'autres problèmes liés à la gestion de la physique des objets ont également été mis à jour, et pour le moment la firme Linden Lab ne les a pas encore résolus.

Mais *Second Life* n'a pas été le premier jeu à permettre aux utilisateurs de créer en dehors de son programme. En réalité il existe depuis les années 1980

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

une tendance répandue chez les joueurs les plus chevronnés, celle de la conception de *mod*s, plus connue sous le terme de *modding*. Un *mod* (abréviation de modification) "*est une création d'un joueur modifiant un jeu vidéo, développé dans l'optique d'être gratuitement distribué (mais pouvant être commercialisé par la suite), créé avec ou sans les outils spécifiques fournis par les développeurs du jeu original, visant à modifier de manière significative l'expérience de jeu voulue par le jeu original*.".[7] La pratique du *mod* se place donc dans un cadre créatif, le joueur quitte alors le statut de simple utilisateur pour devenir un artisan du jeu. Sa participation peut se matérialiser sous la forme d'un petit changement dans le jeu (un nouveau design de personnage, un lieu inédit, un scénario créé de toute pièce, etc), mais certains vont jusqu'à changer la nature du jeu lui-même, et dans ce cas on parlera plutôt de *Total Conversion*s. Quelques jeux à succès étaient d'ailleurs à l'origine des *mod*s, comme par exemple *Counter Strike* qui est dérivé de *Quake*.



Minecraft, le paradis des *modders*
PERSSON Markus, Mojang, *Minecraft*, 2009 (en développement)

A l'époque, on aurait pu penser que la pratique du *mod* serait sanctionnée, la technique se rapprochant un peu du piratage et bafouant en parti le droit d'auteur des sociétés de jeux vidéo. Mais il n'en fut rien. Au contraire le *mod* fut accueilli favorablement, et même encouragé par les développeurs. Ainsi en 1993, id Software publie le jeu Doom, dont la particularité est de séparer les composants graphiques du moteur du jeu en vue de faciliter le *modding*. On a vite compris que l'avantage du *mod* était d'amplifier la durée de vie d'un jeu en utilisant la créativité de ses joueurs, et aussi que cette émulation créatrice permettait d'amener de nouveaux joueurs à acheter le jeu.

En 2002, Bioware lance le jeu de rôle *Neverwinter Nights*, dont les mécanismes de jeu sont calqués sur le jeu de rôle sur papier. Le jeu en soi n'innove pas vraiment, et le scénario proposé est loin d'être exceptionnel. Mais la particularité de ce titre est de fournir un outil d'édition puissant et efficace qui permet à chaque joueur de créer ses propres scénarios et de les partager avec d'autres utilisateurs du jeu. Encore aujourd'hui, *Neverwinter Nights* est soutenu par une communauté active qui ne cesse d'enrichir l'expérience de jeu par de nouveaux ajouts. En effet, comme la définition plus haut l'a indiquée, le *mod* est destiné à être partagé. Son utilisation est d'autant plus accessible qu'il s'agira généralement d'installer un fichier dans le dossier du jeu.

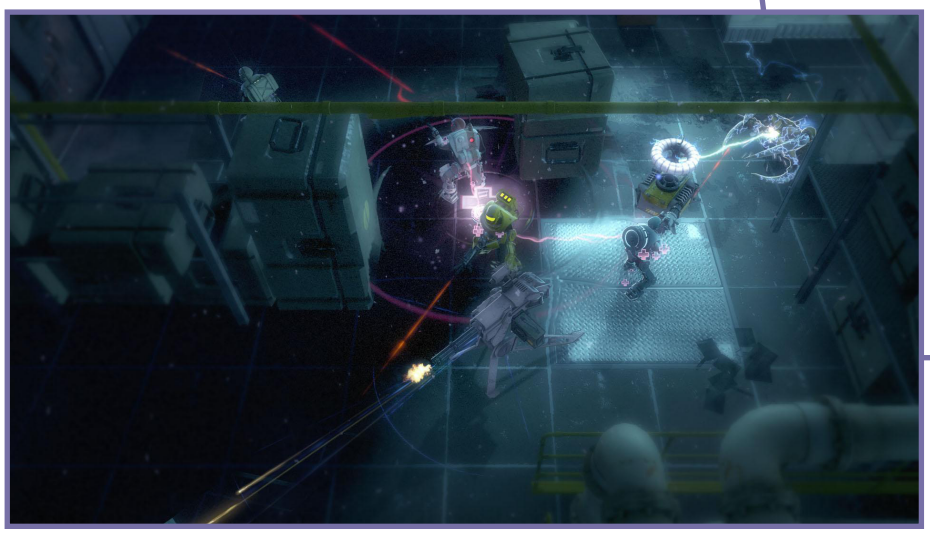
Actuellement le jeu qui tire le plus parti de sa communauté de joueurs est sans conteste *Minecraft*, un *sandbox game* fonctionnant sur le principe de cubes de construction. Tout l'environnement de *Minecraft* est constitué de cubes: cubes d'eau, de sable, de bois, etc. Le joueur peut modifier le monde en ajoutant ou supprimant des cubes ce qui a donné lieu à des créations très originales qui circulent sur Internet. En rassemblant et en combinant plusieurs ressources, le joueur peut aussi fabriquer ses propres objets: pelles, pioches, épée, wagonnet… De plus le jeu a beaucoup

7 Petitprince (pseudonyme) pour Grospixels, «Mods : L'apport des joueurs au jeu vidéo» in grospixels.com, http://www.grospixels.com/site/mods1.php, consulté le 21 août 2011

profité de *mods* créé par le joueur qui enrichissent considérablement l'expérience qu'il procure. On peut ainsi recenser des centaines de pack de textures à appliquer sur les cubes en lieu et place de ceux d'origine, dont un bon nombre ont été intégrés à la version officielle du jeu. Ces *mods* permettent aussi d'ajouter de nouvelles fonctions au jeu tout en restant fidèles à ses règles. De nouvelles recettes sont ainsi disponibles pour créer des objets inédits. Cela permet aussi de créer des environnements spécifiques, comme le *mod* biosphère qui créé des biomes contenus dans des sphères et reliés les uns aux autres par des ponts. Le *mod* Aether, lui, ajoute un monde supérieur à celui de base dans les cieux, qui est accessible via un portail. *Minecraft*, de par sa communauté de plusieurs millions de joueurs et toujours grandissante, est le parfait exemple du jeu qui sollicite le plus la créativité du joueur.

Mais si les *mods* sont faciles d'utilisation, leur création n'est pas à la portée de tous. Si des jeux comme *Neverwinter Nights* permettent de créer des parties personnalisées sans nécessiter beaucoup de connaissances techniques, il en va tout autrement lorsqu'il s'agira de modifier l'interface d'un jeu, créer de nouvelles animations, changer la physique des objets, etc. La quintessence du *mod* est, comme nous l'avons déjà dit plus haut, la modification totale du jeu, ce qui prend alors le nom de *Total Conversion*. C'est l'œuvre de joueurs passionnés dont le but est aussi de créer un jeu original dans le but d'en faire commerce. Dans ce cas, tous les éléments graphiques du jeu d'origine sont remplacés, et dans certains cas, même les mécaniques du jeu changent. Dès lors, c'est surtout le moteur du jeu qui reste utilisé et si celui-ci se retrouve libre de droit, le *Total Conversion* peut être joué sans avoir besoin d'acheter le jeu de base. Ce fut notam-

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION



Ci-contre, une capture d'écran d'*Unreal Tournament 2004* et une autre d'*Alien Swarm*. On constate que les deux n' ont plus grand chose à voir entre eux.
Epic Games, *Unreal Tournament 2004*, 2004.
Valve Corporation, *Alien Swarm*, 2010.

ment le cas de *Team Fortress*, dérivé du jeu *Quake*, ou encore *Alien Swarm* qui reposait à la base sur *Unreal Tournament 2004.*

A la lumière de ce résumé, on comprend que la part créative accordée au joueur dans le domaine du jeu vidéo prend des formes variées. Cela va de la simple organisation du décor en utilisant les objets inclus dans le jeu à la fabrication de jeux complètement indépendants, en passant par la création d'objets originaux et d'ajouts de fonctionnalités via les *mods*. Le joueur est de plus en plus sollicité pour enrichir le jeu vidéo tout en restant dans un contexte de partage. Les communautés de joueurs prennent le relais des développeurs, se font créateurs à leur tour.

Conclusion

Au fil de cette étude, nous avons pu voir que le joueur et le démiurge ont des points communs, mais aussi leurs propres particularités.

Si le joueur est invité dans les *God Game* à façonner l'environnement virtuel en utilisant des matériaux déjà existants, comme c'est le cas pour les démiurges qui auraient façonnés notre monde à partir d'une matière primordiale, il n'intervient pas à l'aube de la création comme c'est le cas des démiurges. Le joueur se connecte dans la plupart des cas à un univers déjà construit et qui est calquée sur notre réalité. Toutefois bien qu'il arrive après la création des mondes virtuels, on lui offre l'opportunité de le modifier à l'aide de plusieurs commandes établies selon des règles de jeu spécifique. Il ne peut pas bouleverser radicalement l'ordre qui a été imposé par le monde et en ce sens, son action est balisée. De la même manière, le démiurge platonicien ne pouvait aller à l'encontre de la Nécessité, c'est-à-dire les lois qui régissent la matière. Il a façonné le monde selon un plan idéal en essayant de contourner ces lois, mais ne pouvait pas s'y soustraire totalement. Démiurge et joueur ont donc des capacités qui sont limitées.

Dans les jeux vidéo, le joueur a également un objectif qu'il doit remplir pour remporter la partie. Toutes les actions qu'il fait tendent vers cet objectif, et ainsi on peut dire qu'à l'instar du démiurge, le joueur agit selon un plan qui lui a été inspiré avant de commencer à façonner le monde. La différence entre les deux se situe aussi dans le résultat. L'oeuvre des démiurges, une fois achevée, est autonome et jamais ils ne reviennent dessus. Le démiurge platonicien disparaît après la formation du monde, les divinités mythiques reprennent leurs intrigues... A l'inverse le joueur ne peut laisser le monde virtuel s'auto-gérer car il sollicite toujours le joueur. Si on laisse l'environnement virtuel à lui-même soit il n'évolue plus, soit il se dégrade et mène à une fin de partie. Le joueur doit toujours agir sur le monde virtuel au moins jusqu'à ce que son objectif soit rempli. Cette relation est réciproque, car la source des pouvoirs du joueur provient de ce monde, lui aussi n'est pas totalement indépendant. L'énergie du joueur est le fruit de la foi ou de la terreur que lui portent les personnages qui peuplent ces jeux. Là encore nous voyons que le joueur s'écarte de la figure du démiurge, qui lui n'a pas besoin des humains pour exercer sa toute-puissance. Toutefois les exemples de dieux venant en aide aux humains sont nombreux, alors le fait que le joueur doivent s'occuper des populations virtuelles ne l'éloigne pas tant que ça du démiurge, mais si dans le cas du joueur c'est la nécessité qui l'oblige.

Le genre du *God Game* donne aux joueurs l'illusion d'être un dieu l'espace d'une partie. Paradoxalement, on remarque qu'à ce rôle correspondent des objectifs précis et des tâches spécifiques qui limitent aussi ce que peut y faire le joueur, ce qu'il peut y créer. Alors faut-il chercher la liberté ailleurs? Les jeux vidéo, évoluant avec le temps, ont répondus aux désirs des joueurs en mettant à disposition des contenus de plus en plus personnalisables, quand bien même cette technique éprouve certaines limites. L'expérience de jeu devient intime, elle reflète la personnalité du joueur qui ne demande qu'à partager cette expérience avec d'autres. L'exemple le plus représentatif aujourd'hui est sans conteste *Minecraft*,

SOMMAIRE
INTRODUCTION
DÉMIURGE
IMAGO DEI
GOD GAME
JOUEUR
CRÉER
CONCLUSION

un jeu bac à sable dans lequel la créativité du joueur s'exprime presque pleinement. Dans cet environnement formé de cubes, plus de 10 millions de joueurs s'amusent à bâtir des maisons, des monuments, des cités entières et bien d'autres choses encore. Certes *Minecraft* impose aussi ses règles, mais la liberté de création y est très grande. La communauté des joueurs a beaucoup participé à en repousser les frontières à l'aide de *mods* qui ont augmentés l'expérience de jeu.

A présent le jeu vidéo doit compter sur les apports de ses utilisateurs qui veulent participer, créer, partager! Et si l'avenir du jeu était celui à l'*image du joueur*?

Bibliographie

Livres:

Qu'est-ce qu'un démiurge?
- Platon, *Timée*, traduction de Luc Brisson, Paris: Flammarion, 1992.
- BRAUNSTEIN Florence & Pépin Jean-François, *Les grands mythes fondateurs*, Paris: Ellipses, 1995.
- ELIADE Mircea, *Histoire des croyances et des idées religieuses: De l'âge de pierre aus mystères d'Eleusis, Tome 1*, Paris: Payot, 1976.
- ELIADE Mircea, *Traité d'histoire des religions*, Paris: Payot, 1994.
- STURLUSON Snorri, traduction de François-Xavier Dillman, *L'Edda, récits de mythologie nordique*, Paris: Gallimard, 1991.

Les hommes et leurs dieux
- *La Bible,* Genève: Société biblique de Genève, 2004.

God Game
- Michi-Hiro Tamaï (pseudonyme), *Rencontre avec Eric Chahi* in IG Magazine n°6, pp150-155, Roubaix: Ankama, 2010
- FALCOZ Thierry, *Le jeu vidéo selon Eric Chahi* in IG Magazine n°8, pp198-201, Roubaix: Ankama, 2010.
- Caporal Casse-Pompons (pseudonyme), *In God we trust* in IG Magazine n°10, pp206-209, Roubaix: Ankama, 2010.

Joueur et démiurge
- Collection «Dossiers Sciences Humaines et Sociales», sous la direction de Mélanie Roustan, *La pratique du jeu vidéo: réalité ou virtualité?*, Paris: L'Harmattan, 2003.
- GRAVES Robert, *Les mythes grecs*, Fayard: Londres, 1967.

Créer dans le jeu vidéo
- FORTIN Tony & MORA Philippe & TREMEL Laurent, *Les jeux vidéo: pratiques, contenus et enjeux sociaux,* Paris: L'Harmattan, 2006.
- NATKIN Stéphane, *Jeux vidéo et médias du XXIème siècle, quels modèles pour les nouveaux loisirs numériques?*, Paris: Vuibert, 2004.

Sites internet:

Qu'est-ce qu'un démiurge?
- BALANSARD Anne, *La démiurgie du Timée*, in agap.mmsh.univ-aix.fr, http://agap.mmsh.univ-aix.fr/04vie/doc/bulletin/2009/6_10_anne_balansard.pdf, consulté le 23 août 2011.
- KING Léonard William, *The Seven Tablets of Creation*, in sacred-texts.com, http://www.sacred-texts.com/ane/stc/index.htm, consulté le 28 août 2011.
- BELLOWS Henry Adams, The Poetic Edda, in sacred-texts, http://www.sacred-texts.com/neu/poe/, consulté le 28 août 2011.

Les hommes et leurs dieux
- DEVILLAIRS Laurence, *L'homme image de Dieu*, Archives de Philosophie 2/2009 (Tome 72), p. 293-315, www.cairn.info/revue-archives-de-philosophie-

2009-2-page-293.htm, consulté le 23 août 2011.
- Wikipédia, évhémérisme, http://fr.wikipedia.org/wiki/%C3%89vh%C3%A9m%C3%A9risme, consulté le 23 août 2011.
- MEURGER Michel, *Evhémère et les monstres, Croyances populaires et interprétation instruite,* in hommes-et-faits.com, http://www.hommes-et-faits.com/lime/MMeurger_Monsters_.htm, consulté le 23 août 2011.

God Game
- ADAMS Ernest Williams, *What's next for God Games?,* in designersnotebook.com, http://www.designersnotebook.com/Lectures/God_Games/god_games.htm, consulté le 23 août 2011.

Les hommes et leurs dieux
- Tomchoucrew (pseudonyme) pour XBOXYGEN, *Test:From Dust, devenez Dieu*, in Xboxygen.fr, http://www.xboxygen.com/Tests/Tests-Xbox-Live-Arcade/Test-From-Dust, consulté le 21 août 2011.
- RaHan (pseudonyme) pour GAMEBLOG, *From Dust, le test sur XBox Live Arcade*, in Gameblog.fr, http://www.gameblog.fr/test_1019_from-dust-xbla, consulté le 21 août 2011.

Créer dans le jeu vidéo
- PetitPrince (pseudonyme), *Mods : L'apport des joueurs au jeu vidéo*, http://www.grospixels.com/site/mods1.php, in grospixels.com, consulté le 23 août 2011.
- BRESLIN Steve, *The History and Theory of Sandbox Gameplay,* in gamasutra.com, http://www.gamasutra.com/view/feature/4081/the_history_and_theory_of_sandbox_.php?print=1, consulté le 23 août 2011.
- THEODORE Steve, *Custom Tools: Environment Artists and Game Editors*, in gamasutra.com, http://www.gamasutra.com/view/feature/3989/custom_tools_environment_artists_.php, consulté le 23 août 2011.

Jeux vidéo:

God Game
- WRIGHT Will, Maxis Studio, *SimEarth*, 1989.
- MOLYNEUX Peter, Bullfrog Studio, *Populous*, 1989.
- MOLYNEUX Peter, Lionhead Studios, *Black & White*, 2001.
- Nintendo, *Doshin the Giant*, 1999.
- CHAHI Eric, Ubisoft, *From Dust*, 2011.
- Bolt Creative, *Pocket God*, 2009.
- Joybits Ltd., *Doodle God*, 2010.

Créer dans le jeu vidéo
- Linden Lab, *Second Life*, 2003.
- WRIGHT Will, Maxis Studios, *Spore*, 2008.
- PERSSON Markus, Mojang, *Minecraft*, 2009 (en développement).

Divers:

Les hommes et leurs dieux
- PROYAS Alex, *Dark City*, Metropolitan Video, 1998.
- SHELLEY Mary*, Frankenstein ou le Prométhée moderne,* 1818.

Démiurge

Le projet présenté ici s'intitule *Démiurge*. Il s'agit d'un jeu vidéo en 3D, mélange entre le *God Game* pour le fond et le *Role Playing Game* pour la forme. Il explore le concept de transformation des environnements virtuels en donnant au joueur le rôle d'un démiurge. Le joueur se retrouve impliqué dans la gestion du monde et doit prendre soin des espèces vivantes qui y vivent. Ce projet donne une grande place aux relations entre le joueur et l'écosystème virtuel, et développe la notion de responsabilité envers le monde que nous habitons.

Démiurge est un jeu permettant d'expérimenter la modification des environnements virtuels. Il permet aux joueurs de remanier différents environnements en agissant directement sur ceux-ci par le biais de pouvoirs liés aux éléments qui composent le monde, mais également en agissant sur les relations qu'entretiennent les espèces entre elles et avec leur biotope. Dans *Démiurge*, il n'y a pas de bons ou de mauvais choix, seulement des alternatives à un monde originel.

Objectifs du projet:

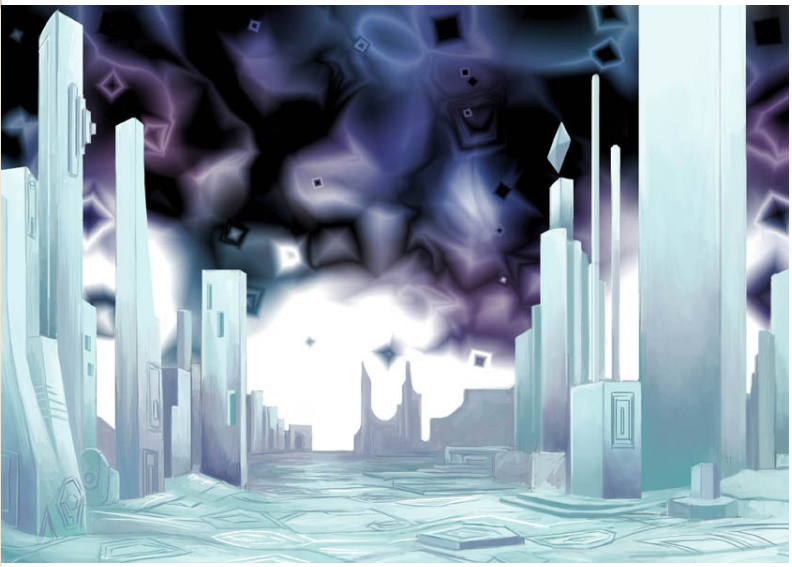
- Mettre en scène les relations qui existent au sein d'un écosystème
- Créer un jeu dans lequel le joueur soit impliqué dans le développement d'un environnement virtuel
- Développer une réflexion autour de l'écologie au sein du jeu en mettant en avant la responsabilité que nous avons envers l'environnement de par nos actions sur celui-ci.
- Remettre en question le contrôle total que peut avoir le joueur sur l'environnement, comme c'est le cas dans les *God Game* et jeux de simulation, en utilisant un monde qui souvent ne réagira pas comme le joueur l'entend.
- Remettre au goût du jour une manière de transformer les environnements virtuels à partir de choix scénarisés, et par extension, développer un jeu du genre *God Game* disposant d'un scénario approfondi
- Créer un jeu mélangeant les codes du *God Game* et du *Role Playing Game*

Pitch:

Le joueur incarne un démiurge dont le rôle est de veiller sur l'écosystème d'un monde. Pour cela il dispose de plusieurs pouvoirs liés aux éléments primordiaux (feu, eau, terre, vent…) qui lui serviront à façonner l'environnement et à aider les espèces vivantes. L'objectif est de faire une planète qui soit favorable au développement de la vie, même si cela implique de faire des sacrifices…

Synopsis:

L'histoire commence à une époque indéfinie, lorsqu'un Dieu décida de fabriquer l'univers. Mais l'ampleur de cette tâche draina rapidement toute son énergie, et il sut qu'il ne pourrait achever son œuvre telle qu'il l'aurait souhaitée. Il rassembla suffisamment de forces pour créer une planète, celle qu'il voulait parfaite. Il fabriqua ensuite des éléments primordiaux qu'il envoya à la surface de cette planète. Enfin, il engendra un être-vivant, le premier et le seul de son espèce, le démiurge. Il lui confia le rôle de parachever son œuvre sous sa direction, avec pour mot d'ordre de faire en sorte que la vie se développe sur la planète de manière équilibrée, quels que soit les moyens employés...



Le monde à son commencement

Le joueur incarne ce démiurge et va devoir découvrir le monde qui est à sa charge, le comprendre et le modifier pour atteindre le but qui lui a été fixé. Le jeu commence à l'origine du monde, alors qu'aucun élément n'a été insufflé à la planète. Il n'y a aucune forme de vie, végétale ou animale, ni de matière particulière.

La première étape consiste à parcourir le monde et à récupérer les éléments les uns après les autres, étape qui sert aussi d'introduction et de tutoriel au jeu. Cependant loin d'être une simple collecte, c'est aussi un choix tacite sur ce que va devenir ce monde. Dès qu'un élément est récolté, le démiurge doit l'insuffler immédiatement à la planète, action qui épuise ses forces en une fois et le plonge dans un état de sommeil récupérateur pour plusieurs millénaires. Pendant ce repos, le monde s'adapte à cet élément et les formes de vie ainsi que les matières qui lui sont le plus lié sont les premières à apparaître et à s'approprier l'environnement. Lorsque le démiurge a fini de récupérer toute son énergie, le joueur redevient actif. Il doit partir à la recherche d'un nouvel élément

tout en découvrant la nouvelle forme du monde et tout ce qui y est apparu. Cela se répète jusqu'à ce que tous les éléments soient implantés dans la planète.

L'ordre de cette collecte est déterminant pour ce que sera l'écosystème final et quelles créatures on peut y rencontrer. Un ordre feu-terre-vent donnera un résultat différent de terre-vent-feu par exemple. Cela signifie que le joueur, une fois qu'il aura vu toutes les possibilités offertes par un monde, pourra recommencer une partie pour en découvrir un nouveau.

Lorsque quelques éléments seront intégrés à la planète, le joueur pourra découvrir qu'un écosystème s'est déjà développé. Sa seconde tâche est de comprendre comment fonctionne cet écosystème, quels sont les liens qui existent entre les être-vivants et leur biotope, de quoi les espèces ont besoin… En analysant tout cela, il sera en mesure d'aider la vie à prospérer. Là, les pouvoirs du démiurge démontrent leur utilité.

Lorsque le joueur trouve un élément, il acquiert la capacité de l'utiliser à son gré, dans la limite de son pouvoir. Ces capacités élémentaires sont là pour l'aider à modifier l'environnement, ce qui aura un impact sur la biocénose locale. Par exemple, si le joueur utilise l'élément feu dans une zone forestière, il est probable que dans les années à venir cette zone se transforme en désert, obligeant les espèces à migrer ou à s'adapter. Le démiurge dispose également d'un pouvoir double, celui de mortifier ou vivifier (tuer ou ressusciter) un biotope ou une espèce. Pour reprendre le cas du désert, si le joueur décide d'y utiliser la vivification, il y a de grandes chances que dans les années à venir, la végétation reprenne le pas dans cette zone, attirant de nouvelles espèces. Pour ce qui est de la mortification, si elle est lancée sur une espèce, cela stoppe sa capacité à se reproduire et l'amène inévitablement à son extinction, causant un bouleversement sur l'écosystème…

Enfin, comme dans la plupart des *God Game* et jeux de simulation, une espèce finira par atteindre un niveau d'intelligence qui la poussera à bâtir une civilisation. Cette population vivra de manière autonome, mais comme toutes les créatures vivantes, elle aura un impact sur son milieu, un impact grandissant que le démiurge devra canaliser. Pour cela, il devra entrer en contact avec les gens de cette civilisation, les conseiller, les influencer, mais en aucun cas il ne peut les contrôler, car ils ont une conscience autonome. De plus, durant toutes les étapes du jeu, le démiurge sera surveillé également par le Dieu à l'origine de toute chose. Ce dernier l'aidera à réaliser sa mission en faisant des suggestions sur ce qu'il faudrait faire pour le bien de la planète et en prodiguant ses conseils et des explications sur le monde. Mais parfois, il ira jusqu'à ordonner au démiurge de réaliser certaines actions pour le bien commun. Le joueur, loin d'être l'unique décisionnaire de la marche du monde, devra donc négocier à la fois avec les espèces intelligentes, et avec une entité supérieure.

Originalité du projet:

Dans le domaine du jeu vidéo, l'immersion du joueur est sans doute le point le plus important de tout développement. Cette immersion passe par plusieurs facteurs: le scénario, les possibilités d'action du joueur, la cohérence des graphismes, le son… Le point sur lequel le projet Démiurge s'appuie, c'est le décor, l'environnement virtuel. Il ne s'agit pas seulement de proposer un décor cohérent et vivant, mais aussi de pouvoir agir sur lui, de proposer des interactions avec ce dernier. Beaucoup de jeux explorent cette voie, en particulier les jeux de gestion et de simulation tels que *Sim City*, *Civilization*, *CityXL*… Le projet *Démiurge* se rapproche toutefois davantage des *God Game* dans lesquelles l'utilisation de l'environnement fait aussi partie des mécaniques de jeu. Dans notre analyse qui a précédé cette présentation de projet, nous avons vu les nombreux points qui caractérisent les *God Game*. Nous allons maintenant voir ce qui en distingue le projet *Démiurge*.

Incarnez un démiurge

Dans *Démiurge*, le joueur prend le contrôle d'un personnage ayant une personnalité, des sentiments, et une évolution scénarisée. La caméra que contrôle le joueur lui offre une vue à la troisième personne et un regard plus proche de l'univers virtuel que ce que propose la plupart des *God Game*, qui privilégient une vue aérienne et donc lointaine. Démiurge mêle ainsi les codes du jeu de rôle ou d'action-aventure dans lesquelles on incarne un avatar qui parcourt le monde virtuel, une caméra située derrière lui permettant de suivre ses mouvements.

Le but ici est double, d'une part cela permet de donner un point d'accroche au joueur, un repère qu'il peut identifier, qui le distingue du reste de l'environnement virtuel, et qui en même temps ne soit pas un simple curseur. Jouer avec un avatar au caractère bien développé permet fait appel à l'affect du joueur, qui aura alors plus d'intérêt pour le jeu lui-même.

D'autre part, en choisissant ce point de vue intérieur à l'environnement virtuel, contrairement à la plupart des autres *God Game* qui privilégient une vue aérienne (à l'exception de Doshin the Giant et Black & White), *Démiurge* donne au joueur l'impression de se trouver à l'intérieur du monde qu'il doit gérer. De fait, cela renforce l'immersion et l'expérience de jeu n'en est que plus intense!

Servez-vous des puissances élémentaires

Tous les pouvoirs du démiurge reposent sur les éléments primordiaux, au nombre de sept : eau, feu, terre, air, bois, métal, énergies. Une fois qu'il aura maîtrisé ces éléments, leur démiurge pourra les utiliser pour façonner le monde à sa guise. Un désert s'étend à perte de vue là où un peu de verdure serait nécessaire ? Il suffit d'utiliser l'eau pour irriguer les terres et les transformer plus tard en vastes

prairies. Une zone est trop froide pour que la faune et la flore y survivent ? Un peu d'éléments feu augmentera la température et leur fournira peut-être un climat idéal.

Et au-delà de ces 7 éléments, le démiurge dispose également de deux pouvoirs plus spécifiques : la mortification, qui permet de conduire une espèce à l'extinction ou de stériliser une zone, et la vivification qui est son exact opposé. En fonction des situations, le joueur devra utiliser le pouvoir qui lui semble le plus judicieux, même si les résultats ne seront pas forcément ceux qu'il attend...

Façonnez le monde dès son commencement

Les *God Game* que nous avons abordés ont tous comme point commun de placer le joueur dans un monde qui est déjà fabriqué. Ce sont des environnements classiques inspirés du monde réel, et la plupart de temps des îles. Le projet démiurge place le joueur à l'aube de la création, alors que rien n'a été fait. C'est un monde vierge qui est plein de promesses et de possibilités. Le joueur, en récoltant les éléments selon l'ordre qu'il désire, joue un rôle important sur le devenir de l'environnement même s'il ne le créé pas de A à Z comme on le ferait avec un éditeur de niveaux. Cela donne lieu à des mondes fantaisistes qui s'écartent de ce qu'on peut trouver dans la réalité. On peut aboutir à un monde dominé par les flammes, un autre où la vie est exclusivement souterraine, ou encore uniquement végétal…

Un monde insaisissable

Si le joueur a pour tâche principale de modifier l'environnement et que toutes les possibilités d'action que lui offre le projet Démiurge sont tournées vers cette tâche, cela ne signifie pas que le contrôle y sera total. En utilisant les pouvoirs élémentaires, le démiurge pourra changer l'univers virtuel de manière indirecte, il n'est pas possible de changer le cours des rivières ou d'élever de hautes montagnes en quelques clics comme c'est le cas dans *From Dust*. Dans *Démiurge*, le joueur n'a pas une maîtrise totale et directe de l'univers, tout comme nous n'avons pas une emprise totale sur l'environnement dans la réalité. Cette dose d'incertitude quant à ce qui sera modifié rend l'univers insaisissable et apporte ainsi son lot de surprises et de nouveaux challenges.

Négociez avec les civilisations

Les personnages non jouables dans les *God Games*, c'est-à-dire les individus qui forment les tribus, sont tous anonymes et sans aucune personnalité, sans conscience. Ils agissent comme s'ils étaient autonomes, construisant leur maison eux-mêmes, cherchant leur nourriture et leur ressource au besoin sans que le joueur les y invite. On peut les influencer par nos pouvoirs en leur donnant un statut particulier, par exemple transformer un homme en chevalier dans Populous pour qu'il aille guerroyer. Mais jamais le joueur ne peut leur parler directement, savoir ce qu'ils pensent, ce qu'ils ressentent.

Démiurge se distingue sur ce point car il donne une conscience à chaque individu, portant ainsi l'illusion de leur indépendance plus loin encore. Le joueur pourra glaner des informations dans les villes pour mieux connaître la

planète et savoir comment les tribus comptent agir dessus. Mais cela implique aussi que ces individus auront un regard sur les actions du démiurge ! Ils jugeront de ses actions et lui donneront des pistes sur ce qu'il serait bon de faire pour eux. Les civilisations auront un impact plus fort que jusqu'alors car les personnages ont des buts précis et des idées sur comment améliorer leur situation. En parlant à des personnages clés, on peut influencer la manière dont la civilisation va tourner, mais cela ne veut pas dire que tout se passera de la manière dont l'entend le joueur...

Vous n'êtes pas seul pour mener à bien votre tâche

Il existe un dieu créateur à l'origine de toutes choses. C'est lui qui a engendré le démiurge et lui a confié la mission de prendre soin du monde. Il continue à veiller sur sa création et est en contact permanent avec le démiurge. Il lui prodigue ses conseils, ses avis, lui donne des informations sur l'écosystème du monde, et parfois il lui ordonnera d'accomplir certaines tâches pour le bien de la planète. Dans *Démiurge*, le joueur n'est jamais seul à décider de ce qu'il devrait faire pour le monde. Un dieu surveille ses actions et le guide, de sorte qu'il n'est jamais perdu sans savoir que faire. Mais en dernier recours, c'est le démiurge qui décide s'il suivra ou non la volonté de son créateur.

Des pouvoirs, oui, mais limités

Les *God Game* limitent les pouvoirs que peut déclencher le joueur dans le but évident de corser la difficulté. Cela revient souvent à une jauge d'énergie qui se remplit en fonction de l'adoration que portent les fidèles à leur divinité. Dans *Démiurge*, la foi des individus n'entre pas en ligne de compte. Le joueur dispose dès le départ d'une jauge d'énergie complète. Celle-ci se vide lorsqu'il utilise un pouvoir ou qu'il fait un choix qui affectera la marche du monde. On peut parler d'une jauge d'action. Lorsque celle-ci est épuisée, le démiurge entre dans une phase de repos qui peut aller de quelques années à plusieurs siècles, et c'est la seule manière de la recharger. Durant cette phase, le monde changera en fonction des actions du joueur. Ce système implique de faire des choix d'actions qui sont mûrement réfléchis car durant une phase de jeu, le joueur ne pourra pas faire tout ce qu'il désire. Cela oblige le joueur à bien déterminer ce qu'il peut faire et essayer d'anticiper au maximum les conséquences de ses actions.

Maquette du jeu:

Dans le cadre de la présentation du projet *Démiurge*, un prototype a été développé et qui reprend les principaux concepts du jeu. Le joueur y incarne donc le démiurge, non pas au tout début du monde, mais à une époque bien avancée. Les éléments sont déjà intégrés dans le monde, et un écosystème s'est développé.

Bien avant cela et pour une certaine raison, le démiurge décida de plonger dans un sommeil millénaire et ne se préoccupa plus du sort du monde. Pendant ce temps, la planète évolua beaucoup. Des gaz sombres s'échappèrent de la terre et obscurcirent le ciel. Privée de la lumière du soleil, une bonne partie de l'écosystème s'éteignit. Les végétaux moururent presque tous, et la survie des espèces animales fut mise à mal. Dans ces conditions difficiles, une civilisation continue tant bien que mal à s'accrocher à la vie...

Fiche technique:

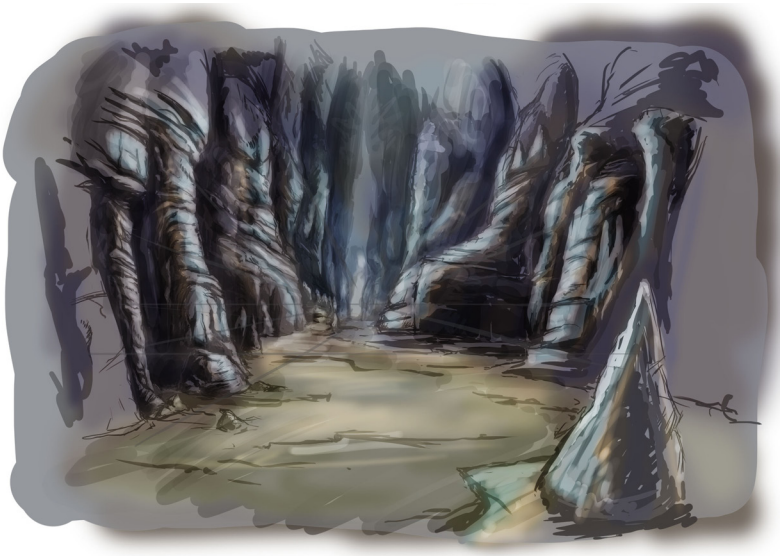
Le prototype présenté ici est en 3D temps réel. La conception des modèles a été faite en utilisant les logiciels ZBrush et Softimage 2011, tandis que la réalisation de la maquette du jeu elle-même a été conçue sur le moteur de jeu Unity 3D dans sa version libre. Les textures utilisées dans le jeu sont soit des photographies retouchées sous Photoshop CS4, soit des créations originales. Du côté de l'ambiance sonore, tous les effets proviennent de pistes partagées par leur créateur sur le site Freesound. Certaines ont tout de même été retouchées avec le logiciel Audacity, c'est notamment le cas de la piste sonore principale qui est un collage de sources différentes. Enfin, les codes utilisés dans le jeu proviennent de tutoriels différents suivis sur Internet et qui ont été modifiés pour les besoins du prototype.

Le démiurge décide finalement de se réveiller. Il ne s'est jamais totalement désintéressé du sort de la planète, et sait pertinemment ce que son absence a provoqué. Dieu l'accueille à son réveil, et après une courte discussion, le démiurge, par culpabilité, décide de reprendre son rôle et de redonner vie à la planète qu'il abandonna autrefois.
Pour ce faire, le but du joueur est de purifier l'atmosphère de ce gaz obscur qui empêche les espèces vivantes de profiter des rayons du soleil. Il devra parcourir l'aire de jeu à la recherche de fleurs qu'il lui faudra réanimer en utilisant son pouvoir de vivification. Avec le temps, ces fleurs se multiplieront et absorberont le gaz, nettoyant ainsi l'atmosphère. Mais le joueur découvrira qu'un bouleversement aussi radical du climat engendre aussi des pertes…

Design du prototype:

L'action se déroule dans un environnement unique essentiellement composé de roches et canyons. C'est l'élément terre qui primerait dans ce monde. L'intention était de plonger le joueur dans un univers qui le dominerait, il fallait qu'il se sente écrasé par le décor. De cette manière on peut en ressentir toute la force, toute la puissance. On dirait une nature inébranlable contre laquelle on ne peut luter, qui est prête à engloutir le joueur. Ce sentiment d'écrasement est accentué par l'absence de ciel. Comme nous l'avons décrit avant, un gaz sombre recouvre tout, comme un plafond obscur. Dès ses premiers pas dans cet univers, le joueur devait comprendre que c'est un monde difficile, sombre, presque mort. La végétation y est totalement absente en dehors des fleurs que le joueur doit faire revivre.

L'ambiance passe également par le jeu de lumière et leur coloration. L'environnement est éclairé par la lueur pâle et bleutée émise par des roches disséminées dans la zone. Mais le niveau de luminosité est loin de ce que peut proposer une journée ensoleillée, et il règne une pénombre constante. L'aire de jeu comprend également une petite ville dont les habitations sont des buildings à la hauteur imposante, encore une fois dans le but d'écraser le joueur. Les bâtiments sont aussi de pierre, et on les dirait taillés dans la roche, essayant de s'en extirper. Dans cette zone, la lumière est un peu plus présente mais elle reste ténue. C'est une ambiance comme celle qu'on pourrait retrouver en se promenant dans nos villes la nuit, avec l'éclat des lampadaires et des éclairages artificiels comme seule source de lumière.



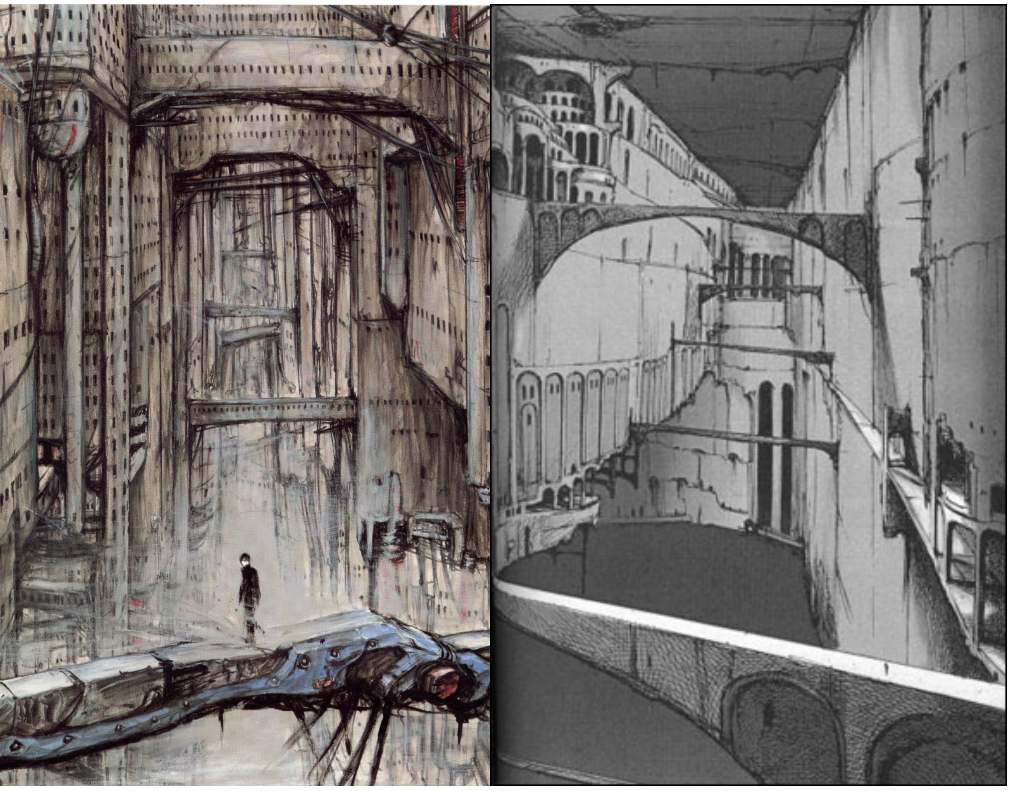
Les références utilisées pour développer l'univers du jeu sont variées. De nombreux croquis et dessins de concept ont été réalisés en amont du développement. Pour l'environnement principal, les falaises, les roches, les canyons, ils sont inspirés de nombreuses photos des canyons que l'on peut trouver à travers le monde. Du coup il n'y a pas de référence particulière, mais une base de données de clichés variées qui ont servi de support.

Pour l'environnement urbain en revanche, il est le croisement de plusieurs sources différentes. Les principales références sont l'architecture oppressante et minimaliste que l'on peut trouver dans les toiles Giorgio De Chirico, quelques œuvres de Canaletto, ou encore les buildings américains des années 30.
Mais ce qui a été principalement pris

Ci-dessus, les tombes lyciennes de Fethiye, vers le IVème siècle AVJC, Turquie. À gauche, une esquisse de concept pour *Démiurge* s'inspirant de ces tombes.

comme source d'inspiration c'est en premier lieu les tombes lyciennes en Turquie qui sont creusées à même la roche. Cela donne l'impression que l'architecture se confond avec son environnement, mais aussi qu'elle tente de s'en extraire. Toutefois le rendu final dans le prototype n'est pas le même car cela aurait impliqué de réaliser des bâtiments pris directement dans la roche, et du coup uniques. Or pour gagner du temps sur la partie conception du niveau de jeu, la solution qui s'imposait était des éléments qui soient modulables, ce qui est le cas dans la maquette actuelle.

Illustration pour la zone urbaine du projet.



Deux illustrations issues du manga *Blame!*.
NIHEI Tsutomu, *Blame!*, 1998, Kodansha, Japon

La seconde référence est le manga *Blame!* de Tsutomu Nihei. Dans son œuvre, cet ancien étudiant en architecture reconverti dans le manga donne à voir au lecteur un environnement de type cyberpunk où l'architecture, droite, minimaliste, rectiligne et imposante écrase complètement ses personnages. Il confronte également ses bâtiments avec des couloirs sombres, crasseux, des amas de gravats, des fouillis de câbles arrachés faisant penser aux viscères de corps meurtris… Tout cela donne un contraste saisissant à ses décors qui semblent à la fois inébranlable et mourants.

Enfin pour l'ambiance générale de la maquette, c'est le jeu Shadow of the Colossus développé par Sony Computer Entertainment et imaginé par Fumito Ueda qui a servi de référence principale. Ce jeu d'action-aventure se déroule dans une terre sacrée où nul homme ne doit s'aventurer. Le décor y a été l'objet d'un soin particulier. Les vastes plaines lumineuses et couvertes d'herbes et bordées par des falaises abruptes et des reliefs imposants donnent au joueur une impression de petitesse et de solitude, et en même temps lui confère une liberté d'exploration très grande. De grands temples de pierre à l'architecture couverte de motifs spirituels s'intègrent parfaitement dans ces environnements où la nature paraît seule régner en maîtresse. C'est une expérience de jeu unique qui replace l'homme dans un cadre que l'on dirait inaltéré, brut mais d'une force d'évocation saisissante par sa majesté. On se sent vraiment diminué au sein de cet environnement où l'homme ne semble pas avoir sa place.

Le temple de *Shadow of the Colossus*, lieu principal de l'intrigue du jeu.
UEDA Fumito, Sony Computer Entertainment, *Shadow of the Colossus*, 2005

Quel avenir pour Démiurge?

La fonction première du projet *Démiurge* était de me permettre de travailler sur un prototype de jeu vidéo. Cela me donnait un objectif à réaliser et me permettait de découvrir les techniques propres à la réalisation d'un jeu. Par ailleurs, je voulais également développer un projet possédant une touche personnelle et qui me motiverait à aller jusqu'au bout. Cela m'a donné également à réfléchir sur des points de développement que je n'avais jamais abordé avant, comme l'optimisation d'un jeu dû au temps réel, créer un *level design* efficace, mettre au point un *gameplay* intéressant, etc.

Réaliser un jeu seul demande beaucoup d'effort, d'investissement, de recherches, et fait appel à des compétences très diverses. Pour *Démiurge*, les principales compétences que je voulais mettre en avant étaient mes qualités de graphiste 2D et 3D. Ce projet est d'une certaine manière la preuve de mes capacités à l'heure actuelle. Ainsi il me servira à l'issue de mes études à démarcher des studios de développement pendant mes recherches d'emploi dans le domaine de l'infographie.

Toutefois je ne compte pas me servir de *Démiurge* uniquement comme d'une carte de visite. Ces dernières années, le jeu vidéo indépendant, c'est-à-dire réalisé par de petites équipes voire par des amateurs, a gagné une place de plus en plus grandissante sur le marché. Les exemples de jeux s'étant fait une réputation parmi les joueurs sont nombreux: *Flower*, *Braid*, *Machinarium*, *Diner Date* et dernièrement l'incontournable *Minecraft*, et bien d'autres encore! La dématérialisation des supports a grandement contribué à cet état de fait, et les développeurs indépendant peuvent proposer leurs maquettes sur de nombreuses plateformes tels que Steam, Desura, le Xbox Live Indie Game, Le Playstation Network... Il existe également des festivals qui permettent de présenter ses projets de jeu, comme par exemple le Festival des jeux indépendants qui se tient à San Francisco chaque année. Les rassemblements autour du jeu vidéo sont aussi une bonne occasion d'approcher les éditeurs. Ainsi il s'est tenu dernièrement la Gamescom à Cologne, en novembre aura lieu le Toulouse Game Show, puis les e-créateurs à Lille... Autant d'occasions pour présenter ses projets aux professionneles du milieu. Enfin il est aussi possible de sortir son prototype gratuitement et directement sur un site personnel en faisant sa propore promotion sur les forums de jeu.

En ce qui me concerne, je compte explorer toutes ces pistes prochainement. Cependant actuellement, je considère que le prototype de *Démiurge* est trop incomplet pour intéresser le public, on peut parler d'une version Alpha. Par conséquent dans un premier temps, je continuerai à travailler sur la maquette pour y rajouter davantage de possibilités de jeux et un scénario plus intense, tout en faisant un peu de promotion à côté. D'une façon ou d'une autre, *Démiurge* est un projet destiné à être partagé, et je ferai en sorte que ce soit le cas dans les mois à venir.