
**HIDEO KOJIMA:
AUX FRONTIÈRES DU JEU**

Erwan Desbois

**HIDEO KOJIMA :
AUX FRONTIÈRES DU JEU**

ESSAI / JEU VIDÉO

Suivi éditorial Benjamin Fogel et Elise Lépine
Correction d'épreuves Hervé Delouche
Design couverture Lucien de Baixo
Conception graphique intérieure Camille Mansour

ISBN 979-10-96098-57-6

Diffusion Cédif / **Distribution** Pollen

© Playlist Society, 2022
35, rue Kléber, 92300 Levallois-Perret
www.playlistociety.fr

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation
réservés pour tous pays.

 **Playlist Society**

9 INTRODUCTION

JEUX HIDEO

25 PARTIE 1

**LES PREMIÈRES EXPÉRIENCES :
METAL GEAR 1 ET 2,
*SNATCHER ET POLICENAUTS***

39 PARTIE 2

**LES SERPENTS DE LA PLAYSTATION :
*LA SAGA METAL GEAR SOLID***

89 PARTIE 3

VIDÉO HIDEO

105 PARTIE 4

**LA LIBERTÉ ET SES FANTÔMES :
*P.T. ET DEATH STRANDING***

147 LUDOGRAPHIE

À mon père

JEUX HIDEO

« L'art ne connaît pas de frontières.

Je veux faire un travail qui touche tout le monde
sans tenir compte des frontières. »

Hideo Kojima

Au début de l'année 2020, la pandémie de Covid-19 a contraint une grande partie des pays du globe à décréter le confinement de leurs populations. Du jour au lendemain, un nouveau monde a imposé ses règles de vie : d'un côté des habitants reclus chez eux, avec le réseau Internet comme seul lien avec l'extérieur (les êtres chers, le travail, la culture), de l'autre des livreurs munis de masques et de gants arpentant les rues désertes, assurant l'approvisionnement en produits essentiels, déposés devant la porte close des gens afin d'éviter toute interaction rapprochée. Le réel rattrapait soudain la fiction d'un jeu vidéo sorti quelques semaines plus tôt : *Death Stranding*, du Japonais Hideo Kojima, où le joueur incarne Sam Porter Bridges, un livreur de colis équipé d'une tenue spéciale pour résister à la toxicité de l'environnement, sillonnant une version post-apocalyptique des États-Unis où les humains survivants se terrent dans des bunkers connectés, dont ils ne sortent même pas pour récupérer leur commande. Un système automatique s'en charge, tandis que leur hologramme se matérialise pour remercier le personnage sans l'approcher.

Note de l'auteur

Toutes les citations non sourcées sont tirées des jeux eux-mêmes.

Du jour au lendemain, cette vision du futur de la société est devenue, dans une forme moins toxique, la réalité du présent. Pour la deuxième fois, Hideo Kojima anticipait l'avenir. Sorti en 2001, alors que la démocratisation d'Internet était encore balbutiante, *Metal Gear Solid 2* présageait les manipulations (*fake news*, biais de confirmation¹...) devenues depuis monnaie courante sur ce réseau. Il se déroule dans un futur proche dans lequel les méchants du jeu exploitent des données personnelles partagées aveuglément par les individus, dans le but de contrôler ce que ceux-ci savent et ce en quoi ils croient, tout en leur dissimulant la vérité. Cette manière de coller au réel, au point parfois de le précéder, est sciemment pensée par Kojima, ainsi qu'il l'a expliqué via son compte Twitter : « J'essaie en permanence de rester au fait des derniers articles traitant des sciences, formelles autant que sociales, et j'y cherche des signes indiquant comment le monde pourrait évoluer à l'avenir. Je m'intéresse en particulier à la technologie de pointe, la médecine, l'exploration spatiale, l'intelligence artificielle. [...] Beaucoup de germes du futur sont à portée de main, si vous les cherchez attentivement². »

Metal Gear Solid 2 fait partie des huit volets de l'œuvre au long cours à laquelle Hideo Kojima a consacré trois décennies et la quasi-totalité de sa vie professionnelle, de 1986, quand il

¹ Mécanisme consistant à ne s'informer qu'auprès de sources confortant nos idées préconçues sur un sujet, sans se soucier de la qualité de ces sources.

² Kojima mentionnait aussi dès ses premiers jeux le réchauffement climatique, dans *Snatcher* (1988), et le remplacement du pétrole par des énergies alternatives, dans *Metal Gear 2* (1990) dont le postulat de départ est que « les réserves mondiales de pétrole se sont asséchées de façon soudaine et inattendue ».

fut embauché à 23 ans par Konami³, jusqu'en 2015, année de sa rupture avec le studio : la série des *Metal Gear* (titre des deux premiers épisodes), devenue à partir de 1998 *Metal Gear Solid* (six jeux supplémentaires, numérotés de 1 à 5, plus un épisode nommé *Peace Walker*). Durant cette période, Kojima a réalisé deux jeux hors de ce cadre (*Snatcher* en 1988 et *Policenauts* en 1994) et officié comme producteur sur quelques autres projets, dont *Zone of the Enders* (2001-2003), *Boktai* (2003-2006) et leurs suites respectives. *Zone of the Enders* est un jeu d'action à base de combats de robots géants – des « mechas » –, situé dans un lointain futur sur une lune de Jupiter ; le RPG⁴ *Boktai*, lui, nous fait incarner un jeune chasseur de vampires⁵, dans un monde dessiné dans un style manga. Entre ces productions et les réalisations d'Hideo Kojima, la ligne de démarcation est nette : de la saga des *Metal Gear* à *Death Stranding*, en passant par *Snatcher* et *Policenauts*, les jeux conçus par Kojima prennent tous place dans des univers réalistes, proches du nôtre sur le fond comme dans la forme. Ils composent une œuvre mature et complexe, qui vise en permanence à faire plus que

³ Konami est une des *majors* historiques de l'industrie vidéoludique japonaise, aux côtés de Nintendo, Sega, Capcom... Konami développe et édite des jeux vidéo depuis 1978, et compte, outre *Metal Gear*, parmi ses franchises les plus célèbres : *Castlevania*, *Pro Evolution Soccer*, *Dance Dance Revolution*, *Gradius*, *Silent Hill*...

⁴ Abréviation de *Role Playing Game*, genre de jeu vidéo où l'on incarne un ou plusieurs personnages dont on fait évoluer les capacités et l'équipement au fil de l'aventure.

⁵ La cartouche du jeu (sorti sur la console portable Game Boy Advance) possédait un capteur solaire détectant si le joueur se trouve au soleil ou non, et donc en position de force ou de faiblesse vis-à-vis des vampires.

nous divertir : nous bousculer, nous troubler, nous pousser à nous investir émotionnellement et mentalement.

À l'opposé du stéréotype du jeu vidéo comme cause d'aliénation et de retrait hors de la réalité, Hideo Kojima en a fait son mode d'expression artistique, alimenté par sa culture cinématographique et littéraire⁶, visant à nous faire penser et expérimenter plus profondément les mondes réel et virtuel. Décrit par un de ses collaborateurs comme « une boîte à idées sans fond⁷ », Kojima n'a eu de cesse de se réinventer de production en production, y compris au sein de la franchise *Metal Gear*. *Metal Gear 1* a initié un genre – les « *stealth games*⁸ », jeux d'infiltration dans lesquels il faut progresser sans être détecté plutôt qu'en éliminant les ennemis sur son chemin –, une idée que le premier *Metal Gear Solid* a transposée dans le nouveau monde vidéoludique né du passage à la 3D. Mais Kojima ne s'est jamais contenté d'être l'inventeur d'un genre, et a tiré parti des avancées technologiques des consoles successives pour rendre ses jeux non seulement plus beaux et impressionnants, mais surtout plus complexes et détaillés. Chaque nouvel épisode de la série a été l'occasion de remettre à plat tout ou partie des mécaniques

6 Le roman *Cité de verre* de Paul Auster a par exemple été une source d'inspiration pour *Metal Gear Solid 2*, explicitée par Kojima en nommant un de ses personnages d'après un protagoniste du livre, Peter Stillman (plusieurs autres seconds rôles du jeu, coupés en pré-production, portaient eux aussi des noms repris du roman). Comme *Cité de verre*, *Metal Gear Solid 2* pousse jusqu'au vertige la réflexion sur le concept d'identité, ce qui la constitue et ce qui peut la disloquer.

7 *Death Stranding: Inside Kojima Productions*, BBC, 2019.

8 « *Stealth* » signifie « furtif » en anglais.

et de l'histoire de ses prédécesseurs. Hideo Kojima met ainsi en pratique ce qu'il écrit dans un de ses textes compilés dans le livre *The Creative Gene*⁹ : « Si l'unique objectif est de créer un produit qui se vende largement, je ne nie pas la validité d'une approche basée sur le marketing, qui étudie les succès passés et en reproduit les recettes. Mais pour ma part, je ne veux pas procéder de la sorte. Ça ne m'intéresse pas. » Aujourd'hui, *Death Stranding* est le point d'orgue de ce cheminement, célébré comme tel à sa sortie – « Potentiellement le jeu le plus profond et réfléchi jamais conçu, plus riche et plus puissant que tout ce qui l'a précédé », peut-on lire dans *The Independent*¹⁰ – et à son tour porteur de l'ambition de créer un nouveau genre. Il y est question de retisser les liens d'un monde brisé, d'où l'appellation donnée par Kojima : « *strand games*¹¹ ».

Jeu après jeu, nous sommes conviés à participer activement à des expériences toujours déroutantes, flirtant avec le jeu vidéo expérimental – comme on parlerait de cinéma expérimental. Cela vient du fort attrait de Kojima pour tout ce qui touche au méta, à la rupture du quatrième mur¹² et à l'affirmation au sein

9 Hideo Kojima, *The Creative Gene: How books, movies, and music inspired the creator of Death Stranding and Metal Gear Solid*, Viz LLC, 2019. Cet ouvrage est un recueil de chroniques de livres, de films et de disques, écrites par Kojima pour un magazine japonais entre 2007 et 2013.

10 Andrew Griffin, *The Independent*, 1^{er} novembre 2019.

11 « *Strand* » signifie « brin », « fil » en anglais.

12 Le « quatrième mur » est une expression symbolisant à l'origine la séparation, au théâtre, entre la salle où se trouve le public et la scène où se produisent les acteurs, supposément ignorants de la présence des spectateurs. « Briser le quatrième mur » décrit les moments où les personnages d'une œuvre de fiction,