

## « Veronaville » : étude de cas d'une référence shakespearienne dans un jeu vidéo

Par Louise Fang

Publication en ligne le 19 février 2022

### Résumé

---

Cet article porte sur les liens que les jeux vidéo entretiennent avec le théâtre de Shakespeare. L'esthétique essentiellement immersive de ce divertissement relativement nouveau semble s'opposer à une expérience théâtrale qui attire de façon répétée l'attention des spectateurs sur la nature dramatique du spectacle auquel ils participent. Cette analyse prendra pour exemple une référence à Shakespeare dans un jeu de simulation, *Les Sims 2*, qui propose aux joueurs de faire évoluer des personnages à la manière d'un jeu de poupées. Le quartier nommé « Veronaville » y est entièrement habité par des personnages shakespeariens pré-crés par les concepteurs du jeu : on retrouve donc Roméo et Juliette bien entendu, mais aussi Titania et Obéron, ou encore Caliban. Nous verrons que cet exemple remet en cause l'idée préconçue selon laquelle l'esthétique immersive du jeu vidéo s'oppose à l'esthétique dramatique.

## Mots-Clés

---

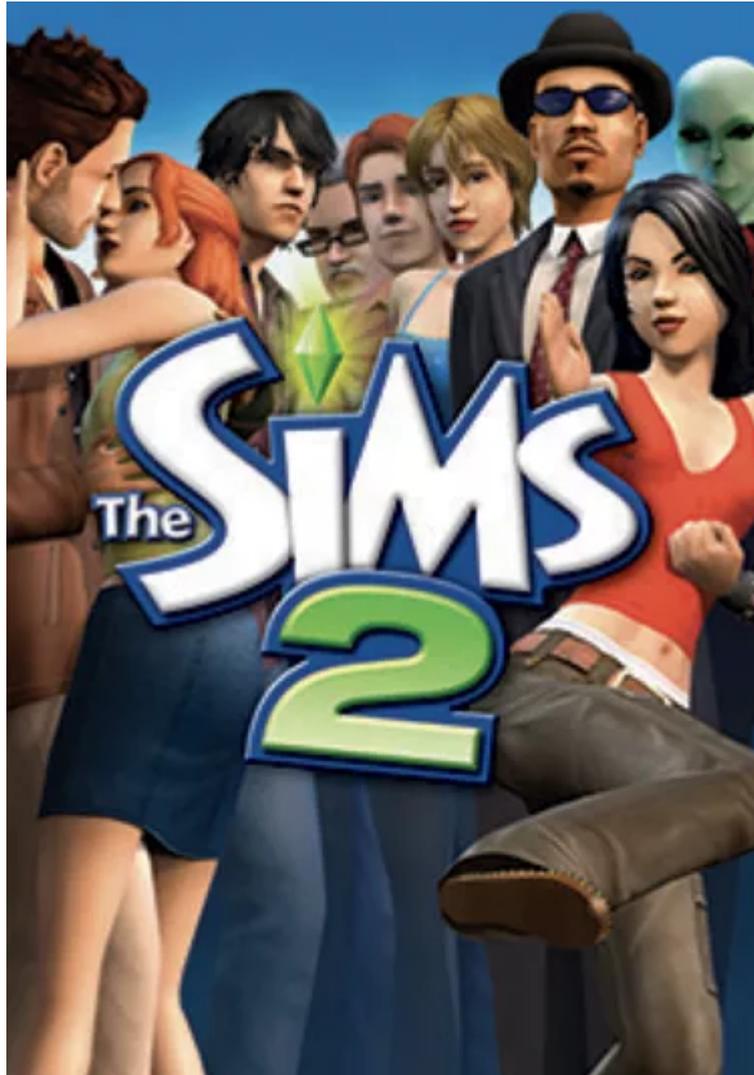
William Shakespeare, Véronaville, Sims, jeu-vidéo, esthétique, immersion.

### Table des matières

- I. Les différentes fonctions de la référence littéraire dans les jeux vidéo
- II. Le cas de « Veronaville » : inscrire le jeu vidéo dans la tradition culturelle
- III. Jouer avec l'œuvre dramatique de Shakespeare
- Conclusion

## Texte intégral

---



Jaquette du jeu *The Sims 2*, commercialisé en 2005

Crédits : Maxis

Dans son dernier ouvrage, Gina Bloom montre en quoi la représentation des pratiques ludiques a permis, à l'époque de Shakespeare, de mieux comprendre les modalités de cette nouvelle pratique ludique commerciale qu'était le théâtre professionnel dont la nouveauté n'était pas sans susciter inquiétudes et polémiques [1]. Nous souhaitons adopter dans ce travail le point de vue inverse, et nous intéresser au rôle de la référence shakespearienne dans les jeux vidéo. En effet, la popularité de ces derniers a souvent été perçue comme une menace pour des loisirs perçus comme plus traditionnels et moins attractifs : notamment le théâtre. Le succès des jeux vidéo a souvent été attribué à l'esthétique immersive qu'ils proposent,

à l'illusion réaliste de plus en plus perfectionnée qu'ils offrent. Cette esthétique réaliste et immersive se situe, à première vue, à l'opposé de l'esthétique dramatique [2], et notamment l'esthétique dramatique shakespearienne qui aime à rappeler à ses spectateurs le cadre fictif dans lequel se situe l'action. Or, nous le verrons, Shakespeare est loin d'être absent du monde des jeux vidéo les plus populaires du XXI<sup>e</sup> siècle. Nous souhaitons ici montrer les différentes fonctions de ces références à Shakespeare, avant d'aborder un exemple particulier afin de montrer les ressorts du rapport ludique qui se crée entre les joueurs et l'œuvre du dramaturge. Nous verrons d'abord que la présence de Shakespeare semble répondre à deux objectifs : on trouve en premier lieu des jeux à vocation principalement pédagogique, développés ou conçus par des professionnels du théâtre ou des spécialistes de Shakespeare souhaitant perpétuer les textes du dramaturge auprès des jeunes générations par un moyen qui leur semble plus attractif. Inversement, beaucoup de jeux vidéo ont exploité les pièces de Shakespeare afin de redorer le blason d'un divertissement aujourd'hui encore souvent décrié. Nous analyserons ensuite un exemple d'adaptation de l'œuvre de Shakespeare dans un jeu vidéo, celle que l'on trouve dans les *Sims 2*, un jeu de « simulation de vie [3] », qui a connu un grand succès commercial au début des années 2000, et dont le principe était de reproduire le principe des jeux de poupées à l'ordinateur. On y trouvait, entre autres, un quartier entier peuplé de personnages shakespeariens que les concepteurs avaient nommé « Veronville ». Nous montrerons en quoi ce jeu, qui par ailleurs revendique une image plutôt traditionnelle, perpétue une représentation assez classique de Shakespeare susceptible de plaire aux joueurs ainsi qu'à leurs parents. Toutefois, nous verrons dans un dernier temps que c'est précisément la différence entre les moyens du théâtre et ceux du jeu vidéo qui a fait l'attrait du quartier de « Veronville » dans ce jeu, en offrant la possibilité aux joueurs de mettre en scène des réécritures parodiques des œuvres de Shakespeare.

# I. Les différentes fonctions de la référence littéraire dans les jeux vidéo

La volonté de tirer profit des jeux les plus populaires pour perpétuer l'image d'un auteur et de ses textes est loin d'être nouvelle, surtout en ce qui concerne Shakespeare. Les jeux ont souvent été conçus ou utilisés comme des relais de la culture élisabéthaine pour répondre à un intérêt à la fois éducatif et commercial. Pour n'en citer qu'un, le jeu de cartes « Great Shakespearean Deaths Card Game » invite les joueurs à accumuler des points selon le degré de violence ou selon la vitesse de la mort des personnages les plus connus du dramaturge [4]. Le dramaturge a aussi fait l'objet de diverses adaptations dans le monde des jeux vidéo. Dans un article de 2015 intitulé « Videogame Shakespeare : Enskilling Audiences through Theatre-Making Games », Gina Bloom revient sur les expériences de jeux vidéo destinés à enseigner le théâtre de Shakespeare telles qu'elles avaient été analysées par Michael Best en 2008 [5], et présente son propre projet de jeu vidéo à l'université de Californie. Ce projet, intitulé *Playing the Knave*, tire parti des nouvelles technologies dites immersives (comme la wii, ou Kinect pour Windows) du jeu vidéo pour permettre aux joueurs d'interpréter les rôles de Shakespeare et recréer son théâtre [6]. Les gestes ainsi que les paroles des joueurs sont donc enregistrés ce qui permet par la suite aux joueurs de partager les vidéos qu'ils ont créées. Ils ont aussi la possibilité de choisir le décor, la musique, voire recréer des avatars qui leur conviennent. L'objectif d'un tel jeu est, selon Gina Bloom, de faire ressurgir un rapport interactif aux œuvres théâtrales de Shakespeare :

Dans la mesure où de nombreux amateurs des œuvres de Shakespeare tendent à considérer ses pièces comme des objets artistiques sacrés, destinés à être regardés dans un silence respectueux, des jeux s'inspirant du théâtre peuvent faire appel à l'interactivité propre aux jeux vidéo pour faire ressortir les qualités interactives des pièces de Shakespeare. Ils peuvent faire du théâtre de Shakespeare (ou révéler que celui-ci est déjà) un jeu auquel les spectateurs pourraient jouer [7].

Peut-être que les nouvelles technologies propres aux jeux, qui se fondent sur les facultés mobilisées par le théâtre, et qui les enseignent, peuvent nous permettre de mieux comprendre le passé.

Si l'objectif avoué de tels jeux semble clair, on peut toutefois s'interroger sur la présence shakespearienne dans des jeux vidéo déjà très populaires. Elle peut sembler surprenante ici dans la mesure où elle ne répond à aucune visée pédagogique ni commerciale puisqu'il s'agit de produits qui connaissent déjà un certain succès. On peut donc s'interroger sur la raison des références à *Macbeth* dans *Final Fantasy* et à *Romeo and Juliet* dans les *Sims 2*.

Dans un article sur les références littéraires dans les jeux vidéo, Ioan Flaviu Patrunjel montre que les allusions aux grands classiques de la littérature comme Shakespeare ou encore Dante, ont le plus souvent pour but d'anoblir ce média encore relativement récent qu'est le jeu vidéo sans pour autant avoir de réelle influence sur l'essence même du jeu vidéo ou sur la narration qui y est développée :

On trouve, néanmoins, des éléments empruntés à différents textes, c'est le cas des noms des pistolets de Dante – Ebony et Ivory dans *Devil May Cry III* – inspirés de la célèbre chanson de Paul McCartney, mais aussi des allusions à *Macbeth* de Shakespeare dans *Final Fantasy X2*, qui ne vont pas jusqu'à influencer le fil narratif du jeu, ni jusqu'à recréer, dans ce medium ludique, la même réaction (ou le même sentiment) esthétique que leur source littéraire. Ces références ont bien, en revanche, le pouvoir d'interpeler un joueur qui a déjà lu Shakespeare, par exemple, et suggèrent, au moyen de ces allusions intermédiaires et intertextuelles, que le divertissement ludique est aussi fondé sur une base culturelle solide [8].

Ainsi la référence à Shakespeare n'est-elle pas exactement ici une façon de vendre des jeux comme c'était le cas pour les jeux analysés par Gina Bloom [9]. En effet, il s'agit dans ces cas de jeux déjà populaires qui cherchent davantage à améliorer leur réputation qu'à trouver un public qui leur est déjà acquis. Il s'agit par ailleurs d'un enjeu crucial lorsque l'on

connaît les polémiques que suscitent très régulièrement les jeux vidéo. Ces derniers se voient reprocher leur esthétique parfois trop réaliste, et par conséquent, potentiellement trop violente [10], ou encore, les risques d'addiction qu'ils font courir à leurs joueurs les plus assidus [11].

Polémiques qui d'ailleurs ne sont pas tout à fait sans rappeler les critiques qui étaient exprimées à l'encontre du théâtre quatre siècles plus tôt et des spectateurs un peu trop « passionnés » pour reprendre le titre de l'ouvrage d'Allison P. Hodgood [12]. L'assise culturelle revendiquée dans certains jeux vidéo, grâce notamment aux références à Shakespeare qu'ils convoquent, leur permettrait par conséquent de s'acheter une certaine respectabilité qui est d'autant plus cruciale qu'aujourd'hui certains concepteurs de jeux vidéo souhaitent que leurs travaux soient reconnus comme une forme d'art [13].

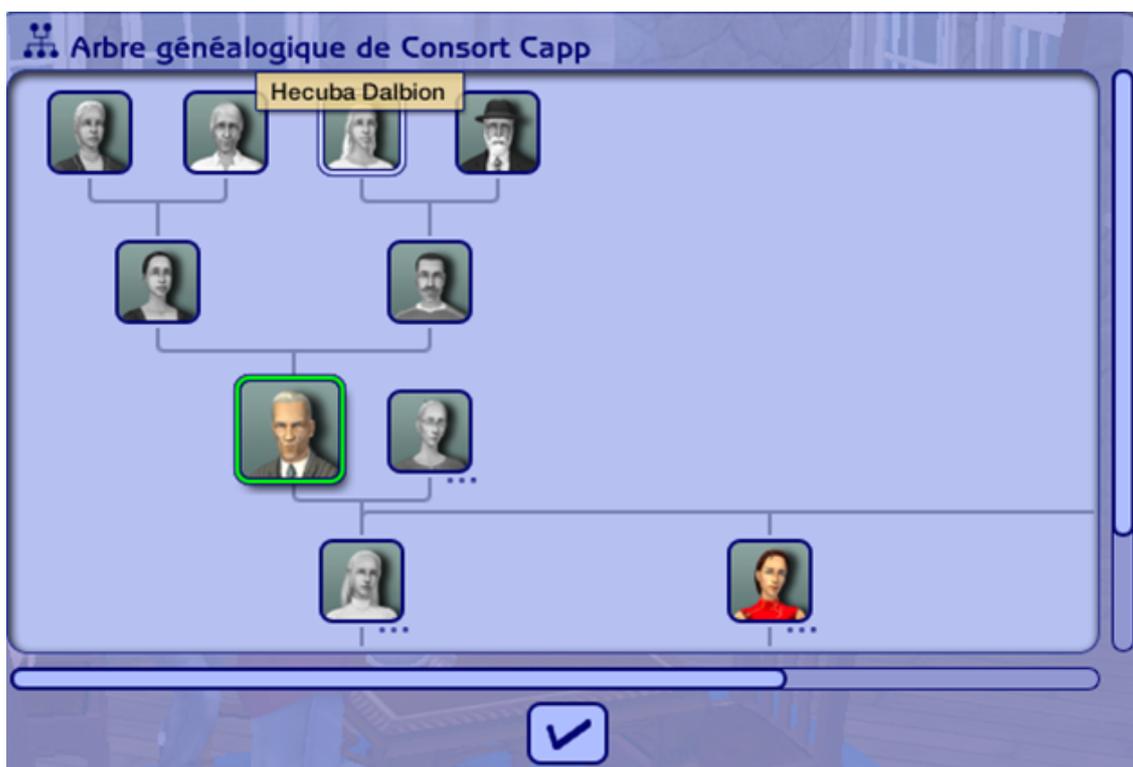
## II. Le cas de « Veronaville » : inscrire le jeu vidéo dans la tradition culturelle

C'est sans doute en partie ce besoin de reconnaissance qui explique les références à Shakespeare dans les *Sims 2*. En effet, les *Sims 2*, jeu de simulation conçu en 2004 suite au succès remporté par son prédécesseur les *Sims 1* créé en 2000, ne contient aucune visée pédagogique, ou du moins aucune visée pédagogique *explicite*. Il s'agit avant tout d'un jeu de poupées adapté à la 3D permise par l'ordinateur pour plaire aux enfants et aux adolescents du XXI<sup>e</sup> siècle. Ainsi, les joueurs choisissent des familles, créent eux-mêmes des personnages et les font évoluer dans un monde qui imite le monde réel (ils doivent se nourrir, payer leurs impôts, aller à l'école, trouver un travail, entre autres). Les personnages créés, appelés « *sims* », ont donc aussi des envies, appelées des « aspirations [14] », ainsi que des craintes et doivent développer leurs capacités et leurs talents tout au long de leur vie. Il n'y a pas de but réel sinon d'assouvir les envies de ces personnages *sims* ce qui permet aux barres de satisfaction d'atteindre un niveau maximal, et aux personnages d'être plus heureux, voire de vivre plus longtemps. Ce fonctionnement a d'ailleurs amené Mathieu Triclot à voir

dans le jeu un message fondamentalement individualiste et consumériste [15]. On y trouve également, parmi les différents quartiers dans lesquels les joueurs peuvent faire évoluer des familles qu'ils choisissent ou créent, un quartier appelé « Veronaville » qui se constitue presque exclusivement de références aux pièces de Shakespeare. On peut y voir des habitations qui imitent une architecture de style Tudor, avec des maisons à colombages ainsi que des adresses qui rappellent, elles aussi, les principaux lieux associés à Shakespeare comme la rue du Globe par exemple. On peut penser dans un premier temps, que le public visé étant jeune, cette référence culturelle permet de rassurer indirectement les parents acheteurs, mais là n'est pas sa seule raison.

La volonté d'employer une référence culturelle bien établie pour valoriser un média encore décrié se retrouve d'autant plus dans les *Sims 2*, jeu revendiquant ouvertement son lien avec des activités ludiques plus anciennes ou plus traditionnelles. C'est notamment ce qui transparait durant la partie, et en particulier dans le quartier de « Veronaville » où les jeux sont représentés en grand nombre. Ainsi, lorsque le joueur commence sa partie avec la famille des Montague, renommée pour l'occasion « Monty », la disposition initiale des personnages offre à sa vue les époux Monty, Patrizio et Isabella, en train de jouer à une partie d'échecs, tandis que les personnages les plus jeunes de la maisonnée, Mercutio et Roméo, seront plutôt enclins à aller jouer à l'ordinateur (ce que ne s'interdiront pas leurs aïeux par la suite). De même, dans la famille « Songedété [16] » (ou « Summerdream » dans la version anglaise du jeu), on retrouve le jeune Puck en train de jouer au flipper. Selon Andreas Fischer la représentation de jeux dans des jeux vidéo serait une mise en abyme destinée à retracer l'histoire des jeux, à placer les jeux vidéo au sein de cette histoire [17]. À travers ces références diverses on voit donc l'héritage revendiqué du jeu vidéo aux jeux du passé, ou aux jeux plus traditionnels. En mettant le jeu vidéo sur un pied d'égalité avec le flipper, le billard, ou encore les échecs, le jeu revendique finalement sa légitimité et sa respectabilité que vient sans aucun doute renforcer la référence à Shakespeare à travers le nom de « Veronaville ». On retrouve d'ailleurs dans ce quartier virtuel une lecture

assez classique de l'œuvre de Shakespeare. Les pièces représentées dans le quartier de « Veronaville » sont sans aucun doute les plus canoniques, à commencer par *Romeo and Juliet* qui constitue le scénario principal de ce quartier. On peut aussi jouer, on l'a vu, avec la famille « Songedété » tirée du *Songe d'une nuit d'été*, pièce dont la présence est sans doute due à sa grande popularité. Ce sont donc très probablement les pièces que les joueurs, principalement de jeunes adolescents, connaissent le mieux. Des pièces un peu moins connues sont aussi présentes mais de façon plus discrète. On retrouve ainsi des noms qui évoquent *Measure for Measure* par exemple à travers des personnages qui s'appellent Antonio et Isabella. On remarque aussi que la création même d'un quartier entièrement dédié à Shakespeare reprend l'idée d'une œuvre-monde qui est par ailleurs renforcée par les nombreux arbres généalogiques qui ont été élaborés par les concepteurs du jeu, créant des liens parfois inattendus entre tous les personnages shakespeariens. Ainsi la famille des Capulet, rebaptisée « Capp », descendrait de César et de Calpurnia, dont le fantôme hante encore la maison pleurant la mort de son époux, ou encore d'une certaine Hecuba Dalbion. La représentation de l'œuvre de Shakespeare dans ce jeu reprend et s'approprie donc la mythologie shakespearienne.



### III. Jouer avec l'œuvre dramatique de Shakespeare

En cela, le jeu répond aussi au plaisir des utilisateurs de prolonger l'œuvre dramatique de Shakespeare sous une autre forme, comme l'explique Françoise Lavocat : « Les jeux permettent l'utilisation d'un savoir acquis par la lecture ; ils offrent le plaisir d'une fréquentation renouvelée des personnages [18]. » Ce plaisir est alors relayé par l'identification que permet le jeu vidéo aux personnages ainsi que par la qualité immersive propre à cette expérience ludique. Un des arguments de vente des *Sims 2* était la meilleure qualité graphique de la 3D qui y est employée par rapport à celle des *Sims 1*. S'y exprime aussi un point de vue interne sur chaque personnage puisque les concepteurs du jeu ont inscrit pour chaque « sim », les souvenirs marquants de sa vie, ses envies, ses attentes ainsi que ses craintes : on notera, par exemple, une référence ironique à l'issue fatale de la pièce pour les personnages de Roméo et de Juliette qui ont, tous les deux, peur de la mort de l'autre. Ici, nous sommes donc dans ce que Gina Bloom a décrit comme étant un jeu de rôles – « a *drama-making game* » selon ses propres termes – dont le principe est de permettre au joueur de se sentir dans la peau d'un personnage shakespearien par opposition à des jeux de simulation du théâtre, « *theatre-making games* », qui proposent aux joueurs de recréer l'univers dramatique en se glissant dans la peau d'un acteur ou d'un producteur par exemple [19].

C'est également cette identification que souligne Mathieu Triclot, dans un chapitre de son livre sur la philosophie des jeux vidéo intitulé « Cogito ergo sims », dans lequel il montre que le jeu invite le joueur à voir dans ces personnages virtuels son « propre reflet numérique [20] ». En ce qui concerne les « sims » shakespeariens, cette identification est aussi permise

par le fait que la principale caractéristique des personnages de Shakespeare a été complètement gommée par le fonctionnement du jeu : le langage. En effet, les concepteurs du jeu ont créé leur propre langage, le « *simplish* » qu'ils ont substitué aux langues vivantes afin de permettre aux joueurs d'imaginer des dialogues pouvant avoir lieu entre leurs personnages sans que les répliques des « sims » soient perçues comme trop répétitives [21]. Cette identification et l'immersion qu'elle entraîne est par ailleurs renforcée par la transposition du monde shakespearien dans le contexte des années 2000. En effet, si l'on prend l'exemple de *Roméo et Juliette*, les adolescents sont représentés comme des adolescents des années 2000, la seule exception à cette règle étant peut-être Mercutio dont l'accoutrement rappelle plutôt le contexte des années 50 de *West Side Story*. Cette recontextualisation s'est peut-être faite sous l'influence du film *Romeo + Juliet* réalisé par Baz Luhrmann en 1996 qui avait déjà transposé l'intrigue dans les États-Unis du XX<sup>e</sup> siècle. Le scénario préétabli par les concepteurs du jeu reprend la rivalité entre les deux familles : à l'exception de Roméo et de Juliette, les « sims » de la famille des Monty ne supportent pas ceux de la famille des « Capp » et inversement. L'antagonisme entre Mercutio et Tybalt est aussi reproduit et les deux personnages sont naturellement enclins à se battre. Tybalt sort presque toujours vainqueur de ces altercations. Le joueur est amené à faire évoluer tous ces personnages dans un contexte quotidien familial : Mercutio et Roméo doivent prendre le bus pour aller à l'école tous les matins, ils doivent faire leurs devoirs lorsqu'ils rentrent s'ils ne veulent pas être exclus ou avoir de mauvais résultats scolaires comme c'est le cas pour Tybalt. Il en va de même pour Juliette et Hermia dans la famille des Capp. Cela inscrit les personnages dans un contexte enfantin et dépendant de celui des adultes à l'image, sans doute, du monde dans lequel vivent les joueurs. Dans un article publié dans *Comparative Drama*, Sidney Homan a montré que cette inscription dans le quotidien est essentielle afin renforcer l'identification aux personnages dans les jeux vidéo et c'est aussi en ce sens que le créateur du jeu, Will Wright, comprend le succès remporté par sa création [22].

Néanmoins, si cette identification est en partie présente dans le jeu qui nous concerne aujourd'hui, on remarque qu'elle se double aussi d'une forte qualité interactive. On note, en effet, une forme de mise à distance comique, laquelle est loin de nous inviter à une immersion totale dans les intrigues shakespeariennes. En tant que joueurs, nous sommes amenés à nous amuser de la différence et de l'écart qui sépare le jeu vidéo de la tragédie shakespearienne, ou même du théâtre tout court. Aussi, lorsqu'on tente de reproduire la fameuse scène du balcon en commandant à Roméo d'appeler Juliette au milieu de la nuit pour lui donner rendez-vous, est-on surpris de se voir répondre assez vertement que celle-ci n'est pas disponible à des heures indues. Ce sont précisément les dysfonctionnements du jeu qui amusent les joueurs, la rigidité mécanique des personnages et de leurs actions. Le jeu offre aussi la possibilité de réécrire des pièces de Shakespeare. C'est en tout cas ce que suggèrent les différents témoignages d'utilisateurs que l'on trouve sur des forums dans lesquels ils partagent leurs histoires. C'est notamment ce que montre cet exemple de réécriture du *Songe d'une nuit d'été* où Titania et Obéron ont tragiquement trouvé la mort dans un accident domestique et ce, bien à l'insu du joueur qui voulait apparemment recréer l'univers Shakespearien sans mesurer le risque qu'il y avait à construire une cuisine au milieu d'un taillis :

J'ai choisi de jouer avec Titania et Oberon conformément aux histoires des personnages féériques de Shakespeare dont ils tiennent leur nom. Je leur ai construit une maison d'extérieur entièrement constituée d'arbustes. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'une averse de grêle détourne l'attention d'Obéron du plateau-télé qu'il avait laissé au four, ce dernier a mis le feu aux arbustes. Ils ne pouvaient aller nulle part, et comme ils n'avaient pas de murs, ils n'avaient pas non plus d'alarme incendie et ils sont morts [23].

C'est donc bien le contraste entre les mouvements rigides de ces êtres virtuels et ceux, plus souples, de l'acteur qui semble faire l'intérêt du jeu.

En effet, si certains joueurs visent à recréer les intrigues shakespeariennes de façon rigoureuse, comme en atteste le témoignage d'un joueur qui a

tenu à ce que Roméo et Juliette se suicident dans une crypte [24], le texte se voit volontiers détourné par les joueurs dans une perspective qu'on pourrait appeler parodique, au sens genettien du terme, c'est à dire sur un mode ludique, sans aucune visée dégradante vis-à-vis de la source [25]. La plupart du temps les réécritures des joueurs reflètent aussi leur désir de lecteurs ou de spectateurs. Ainsi, dans de nombreux scénarios, les joueurs accordent à Roméo et Juliette le « happy end » que Shakespeare leur a refusé, comme en témoigne ainsi cette réécriture pacifiste qui vengerait le triste sort que subissent les jeunes générations dans la pièce de Shakespeare :

Mon plan est de régler, dans un premier temps, le conflit entre les clans des Capp et des Monty. J'ai l'impression que le conflit est le fait des membres les plus âgés des deux familles. À l'exception de Tybalt, aucun des personnages plus jeunes ne s'en soucie plus. Une fois que Consort et Patrizio ne seront plus là, la querelle commencera à s'apaiser [26].

On retrouve donc aussi des réécritures moins bienveillantes de joueurs qui semblent se délecter à l'envie de leur droit de vie ou de mort sur les personnages de l'intrigue. On punit par exemple Tybalt ainsi que le chef de famille des Capulet, Consort, qui représente le père de Juliette, et qui se fait souvent tuer par les joueurs de façons diverses et variées. Ainsi, bien que la référence à Shakespeare influence directement la narration du jeu et son déroulement, il ne s'agit pas du tout ici de la re-création d'un univers à l'identique, ou d'une atmosphère proprement shakespearienne comme c'est le cas, par exemple, dans le jeu d'horreur *Silent Hill* selon Ioan Flaviu Patrunjel :

Il y aurait plus à dire sur ce sujet, mais peut-être que la question de l'adaptation de Shakespeare aux nouveaux médias a été assez soulignée. Le processus, comme on l'a déjà noté, se déroule à plusieurs niveaux, certains remettent en question le monde d'aujourd'hui de la même façon que Shakespeare remettait en question le sien, d'autres recréent une atmosphère shakespearienne, comme c'est le cas de *Silent Hill* et d'adaptations plus récentes de *Titus Andronicus* [27].

La référence littéraire ne vient nullement renforcer la visée immersive du jeu, bien au contraire. Le plaisir de jouer dans ce cas précis semble résider dans la possibilité de dupliquer l'univers shakespearien dans l'univers d'un jeu vidéo, certes, mais aussi dans la distance qui existe entre les pièces et leur transposition parodique dans un univers réglé, mécanique, univers qui est bien loin de la souplesse et de la capacité d'improvisation et d'adaptation du vivant. On peut ainsi voir ici non pas une rivalité entre jeu vidéo et art théâtral – ce qui mettrait en avant la plus grande capacité immersive du premier – mais plutôt un dialogue amusé sur la spécificité de l'un et de l'autre de ces divertissements, ainsi que les limites de la transposition d'une œuvre littéraire au jeu vidéo. Ce dialogue est d'autant plus pertinent qu'il perpétue la réflexion sur l'ambiguïté des liens entre le jeu de poupées et le théâtre. Une telle ambiguïté est déjà présente dans l'œuvre de Shakespeare : les multiples références aux « puppets » dans l'œuvre du dramaturge étant le plus souvent dérogatoires, témoignant par là d'une certaine rivalité entre ces deux formes de loisir [28]. Le terme est ainsi employé par Helena pour insulter Hermia dans *Le Songe d'une nuit d'été* (« Fie, fie, you counterfeit, you puppet, you ! » [III.2.289] [29]), insulte qui prend une dimension particulièrement ironique lorsqu'on la met en regard des « simulations » de personnages de Shakespeare que nous présente le jeu vidéo.

## Conclusion

Nous avons vu que l'exemple de la référence à Shakespeare dans les *Sims 2* relève d'un cas assez classique, celui de la revendication par le jeu vidéo d'une forme de respectabilité culturelle qui rassure ses acheteurs dans le cas des jeux vidéo pour jeunes adolescents. Toutefois, nous avons pu souligner à travers cet exemple que la présence de Shakespeare ici ne nous renvoie pas uniquement à une rivalité dichotomique entre le théâtre qui serait un art sur le déclin, et le jeu vidéo qui chercherait à s'acheter une forme de noblesse artistique. La réaction des joueurs eux-mêmes est particulièrement éclairante en ce qu'elle nous invite à revoir, ou du moins à

nuancer, l'idée selon laquelle le principal attrait du jeu vidéo serait son esthétique immersive. En effet, loin de se laisser aller à l'immersion permise par le graphisme et la liberté de narration du jeu, lorsque la référence littéraire s'infiltré dans le jeu vidéo, les joueurs ont tendance à situer leur propre narration par rapport à cette dernière et à développer un lien à la fois ludique et distancié vis-à-vis de l'œuvre qu'ils sont en train de réécrire. En ce qui concerne Shakespeare, on retrouve ainsi de nombreux récits de joueurs qui laisse paraître un plaisir de jouer découlant précisément de la distance qui sépare un personnage shakespearien d'un « sim » contrôlé par ordinateur. On peut voir à travers ces derniers témoignages une réelle volonté d'interagir avec les œuvres les plus connues de Shakespeare, quitte à les détourner complètement de leur source. Ce désir d'interaction plus grande entre joueurs, spectateurs et la narration est selon Homan un point commun de l'évolution récente de l'esthétique des jeux vidéo et du théâtre contemporain [30]. À cet égard, il serait intéressant de voir les résultats des expériences de joueurs au jeu conçu par l'équipe de recherche menée par Gina Bloom, *Playing the Knave*, que nous avons mentionné plus haut, pour voir quel rapport ludique un « *theatre-making game* », mêlant les moyens du jeu vidéo et les principes de l'art dramatique, peut susciter vis-à-vis de l'œuvre de Shakespeare.

## Bibliographie

---

BARASCH, Frances K., « Shakespeare and the Puppet Sphere », *English Literary Renaissance* 34, 2, printemps 2004, p. 157-175.

BEST, Michael, « Electronic Shakespeare: Which Way Goes the Game? », *The Shakespeare Newsletter*, Spring & Summer 2008, p. 29-37.

BISSELL, Tom, « Video Games: The Addiction », *The Guardian*, 21 mars 2010. Consulté le 5 janvier 2019. [URL](#).

- BLOOM, Gina, *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of Commercial Theater*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2018.
- BLOOM, Gina, « Videogame Shakespeare: Enskilling Audiences through Theatre-Making Games », *Shakespeare Studies*, 43, Special Forum on « skill », Evelyn Tribble (dir.), 2015, p. 114-127.
- BOLAND, Eric, *The Sims: The Complete Guide*, Canada, WTYW7 Books, 2010.
- HOBGOOD, Allison P., *Passionate Playgoing in Early Modern England*, Cambridge, CUP, 2014.
- HOMAN, Daniel & HOMAN, Sidney, « The Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor », *Comparative Drama*, vol. 48, n°1, 2014, p. 169-186.
- KERSCHBAUMER, Florian & Tobias WINNERLING (dir.), *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014.
- LAVOCAT, Françoise, *Fait et Fiction : Pour une frontière*, Paris, Éditions du Seuil, 2016.
- PATRUNJEL, Ioan Flaviu, « Ut poesis ludus: On the possibilities of remediating classical literature into video-games », *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, vol. 36, n°1-2, 2013, p. 139-150.
- SHAKESPEARE, William, *Complete Works*, Gary Taylor & Stanley Wells (éd.), Oxford, Clarendon Press, 2005 [1986].
- SHARP, John, *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2015.
- TRICLOT, Mathieu, *La Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte, 2011.
- WARD, Michael, « Video Games and Adolescent Fighting », *The Journal of Law and Economics*, vol. 53, n°3, août 2010, p. 611-628.

## Notes

---

[1] Gina Bloom, *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of Commercial Theater*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2018, p. 3.

[2] C'est notamment ce qu'analyse Mathieu Triclot en comparant l'image des jeux vidéo à celle du cinéma dans *La Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Éditions La Découverte, 2011, p. 90.

[3] C'est ainsi que Françoise Lavocat catégorise ce jeu dans *Fait et Fiction : Pour une frontière*, Paris, Éditions du Seuil, 2016, p. 317.

[4] URL, consulté le 10 avril 2019.

[5] Michael Best, « Electronic Shakespeare: Which Way Goes the Game? », *The Shakespeare Newsletter*, (Printemps-Été 2008), p. 29-37.

[6] Gina Bloom, « Videogame Shakespeare: Enskilling Audiences through Theatre-Making Games », *Shakespeare Studies*, 43, Special Forum on « skill » in Evelyn Tribble (dir.), 2015, p. 114-127.

[7] *Ibid.*, p 115. « Insofar as many Shakespeare consumers tend to think of the plays as hallowed artistic objects to be watched quietly and respectfully, theater-themed games can leverage the interactivity of gaming to draw out the interactive qualities of Shakespeare's plays. They can turn Shakespearean theater into (or reveal that it already is) a game audiences might play. Perhaps new technologies of gaming that are grounded in and teach theatrical enskillment allow us to catch up with the past » (c'est nous qui traduisons).

[8] « There are, however, elements borrowed from different texts, like the names of Dante's pistols – Ebony & Ivory in *Devil May Cry III* – baptized after the well-known song by Paul McCartney, or like the allusions to Shakespeare's *Macbeth* in *Final Fantasy X2*, that do not go as far as becoming relevant to the game's narrative, nor do they recreate in the ludic

medium their literary source aesthetic response (or feeling). They do, however, have the power to puzzle a player who has already read Shakespeare, for instance, and suggest, by means of its intermedial and intertextual cross-references that ludic entertainment is also constructed on a solid cultural foundation », Ioan Flaviu Patrunjel, « Ut poesis ludus : On the possibilities of remediating classical literature into video-games », *Journal of Comparative Literature and Aesthetics*, vol. 36, n°1-2, (2013), p. 105 (c'est nous qui traduisons).

[9] « Il est évident que la plupart des jeux tirent simplement profit du statut d'icône culturelle dont bénéficie le barde, utilisant le théâtre pour vendre des jeux » / « To be sure, most games simply trade on the bard's cultural iconicity, using theater to sell games », Gina Bloom, « Videogame Shakespeare », *op. cit.*, p. 114 (c'est nous qui traduisons).

[10] Michael Ward, « Video Games and Adolescent Fighting », *The Journal of Law and Economics*, vol. 53, n°3, August 2010, p. 611-628.

[11] Dans un article, le critique et journaliste Tom Bissell compare par exemple son addiction aux jeux vidéo (surtout au jeu *Grand Theft Auto*) à l'addiction à la cocaïne in Tom Bissell, « Video Games : The Addiction », *The Guardian*, 21 mars 2010. [URL](#), consulté le 5 janvier 2019.

[12] Allison P. Hobgood, *Passionate Playgoing in Early Modern England*, Cambridge, Cambridge University Press, 2014, p. 14.

[13] John Sharp, *Works of Game: On the Aesthetics of Games and Art*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2015.

[14] C'est le terme qui est employé dans la version française du jeu, tiré directement de l'anglais « aspirations ».

[15] « Le même jeu véhicule tout à la fois un message libéral au plan des mœurs, une injonction à consommer et une incitation à la mise en conformité avec le régime du calcul et des indicateurs », Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 217.

[16] C'est le nom qui apparaît dans la version française du jeu.

[17] « Les jeux vidéo peuvent devenir autoréférentiels en représentant des jeux dans un monde de jeu, ouvrant ainsi la possibilité de discuter l'usage et la fonction de l'acte de jouer en général. Dans cette perspective, représenter des jeux du passé dans un jeu vidéo revient à faire référence à l'histoire même du jeu vidéo, et à l'histoire du jouer. » / « Video games can become self-reflective by presenting games within a game-world, thereby creating the possibility to discuss the use and functions of playing in general. In this perspective, presenting games of the past in a videogame means to create a reference to the videogame's own history, the history of playing », Andreas Fischer, « Games within the Game: On the History of Playing in Assassin's Creed II », in Florian Kerschbaumer et Tobias Winnerling (dir.), *Early Modernity and Video Games*, Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2014, p. 189.

[18] Françoise Lavocat, *op. cit.*, p. 335.

[19] Gina Bloom, « Videogame Shakespeare », *op. cit.*, p. 115.

[20] Mathieu Triclot, *op. cit.*, p. 217.

[21] Eric Boland, *The Sims: The Complete Guide*, Canada, WTYW7 Books, 2010, p. 17.

[22] « Se brosser les dents ou prendre une douche ne sont peut-être pas des activités aussi palpitantes que de voler une voiture ou de déjouer un attentat terroriste, mais la présence de ces tâches de la vie quotidienne dans Heavy Rain, ainsi que dans d'autres formes narratives, est cruciale pour établir de véritables liens émotionnels entre le joueur et son alter ego à l'écran » / « Brushing one's teeth or taking a shower might not be as immediately exciting as stealing a car or foiling a terrorist plot, but the presence of these everyday tasks in Heavy Rain, as in other narrative forms, is crucial in establishing real emotional connections between the gamer and his onscreen representative », Daniel Homan et Sidney Homan, « The

Interactive Theater of Video Games: The Gamer as Playwright, Director, and Actor », *Comparative Drama*, vol. 48, n°1, art. 11, 2014, p. 179.

[23] « I decided to play Titania and Oberon like the Shakespeare fairies they are named [after]. I built them an outdoor house made entirely of shrubbery. Things went great until a hailstorm caused Oberon to forget about the TV dinner in the stove which proceeded to set the shrubbery on fire. There was nowhere for them to go and, since they had no walls, they had no fire alarm and they died ». [URL](#), consulté le 10 avril 2019.

[24] « La première fois que j'ai joué dans ce quartier, j'ai fait en sorte que Roméo et Juliette se suicident dans une crypte. Je ne suis pas allé plus loin » / « The first time I tried to play the [neighbourhood], I had Romeo and Juliet [commit suicide] in a crypt. That's pretty much as far as I got ». [URL](#).

[25] « [...] la distinction entre satirique et non satirique est évidemment trop simple, car il y a sans doute plusieurs façons de n'être pas satirique, et la fréquentation des pratiques hypertextuelles montre qu'il faut, dans ce champ, en distinguer au moins deux : l'une, dont relèvent manifestement les pratiques du pastiche ou de la parodie, vise une sorte de pur amusement ou exercice distractif, sans intention agressive ou moqueuse : c'est ce que j'appellerai le régime *ludique* de l'hypertexte », Gérard Genette, *Palimpsestes*, Paris, Éditions du Seuil, 1992, p. 94-95.

[26] « My plan is to first address the feud between the Capp and Monty clans. I see the feud as being carried out by the older members. With the exception of Tybalt, none of the younger ones care about it anymore. Once Consort and Patrizio are gone, the feud will start to diminish ». [URL](#), consulté le 10 avril 2019 (c'est nous qui traduisons).

[27] « There would be more to add on this matter, but perhaps the aspect of Shakespeare's remediation has been sufficiently emphasized. The process, as pointed out before, takes place at various levels, some of them rhetorically questioning the status of the world today in a similar way as Shakespeare questioned his world, others recreating an inner Shakespearean atmosphere, as in the case of *Silent Hill* and other recent

adaptations of *Titus Andronicus* », Ioan Flaviu Patrunjel Patrunjel, *op. cit.*, p. 111 (c'est nous qui traduisons).

[28] Voir à ce sujet Frances K. Barasch, « Shakespeare and the Puppet Sphere », *English Literary Renaissance*, vol. 34, n°2, printemps 2004, p. 162.

[29] Citation tirée de William Shakespeare, *Complete Works*, Gary Taylor et Stanley Wells (éd.), Oxford, Clarendon Press, 2005 [1986].

[30] *Les Sims* appartient donc à la dernière étape de l'évolution des jeux vidéo telle qu'elle est décrite dans *Extra Lives* de Tom Bissell qui y voit le pouvoir croissant des joueurs sur la narration du jeu auquel ils jouent, cité in Daniel Homan et Sidney Homan, *op. cit.*, p. 175.

## Pour citer ce document

---

Par Louise Fang, «« Veronaville » : étude de cas d'une référence shakespearienne dans un jeu vidéo », *Shakespeare en devenir* [En ligne], Shakespeare en devenir, N°14 - 2019, IV. Arts graphiques et nouveaux media, mis à jour le : 19/02/2022, URL : <https://shakespeare.edel.univ-poitiers.fr:443/shakespeare/index.php?id=1780>.

## Quelques mots à propos de : Louise Fang

---

Louise Fang est doctorante en littérature anglophone à Sorbonne Université (Paris) et enseigne à l'École Polytechnique. Sa thèse, intitulée *Jeux et théâtre dans l'œuvre dramatique de Shakespeare*, analyse les liens entre les différentes pratiques ludiques et l'art théâtral de l'époque moderne tels qu'ils sont représentés dans les pièces de Shakespeare. Elle a récemment publié à ce sujet un chapitre sur le combat de coqs dans *Henry V*, « 'Can this cockpit hold the vasty fields of France': Cock-figh ...

## Droits d'auteur

---



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License CC BY-NC 3.0

(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>) / Article distribué selon les termes de la licence Creative Commons CC BY-NC.3.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/fr/>)