

DARK SOULS AU PRISME DE L'ABSURDE CAMUSIEN

Aurélien AEMMER

Sous la direction d'Irène Langlet



Université Gustave Eiffel

Master II - Littérature Savoirs et Culture Numérique

2018-2020

Dark Souls au prisme de l'absurde camusien

REMERCIEMENTS

Je voudrais d'abord remercier ma directrice, Madame Irène LANGLET, pour la patience et la pédagogie dont elle a fait preuve tout au long de ces deux années. Sa compréhension ainsi que la justesse de ses remarques m'ont guidé jusqu'à la fin de cette rédaction qui symbolise beaucoup de choses.

Je tiens à remercier toute l'équipe pédagogique m'ayant entouré pendant ces deux années de Master à l'université Gustave Eiffel.

Je remercie aussi mes parents sans qui ce mémoire comporterait sûrement beaucoup plus de fautes. Sans leur soutien, vous ne liriez pas cette page.

Merci aussi à mon amie Pauline FONTAINE qui a magnifiquement illustré mon travail.

J'adresse mes remerciements les plus chaleureux à Hélène SELLIER qui fut ma mentore au sein du monde universitaire et dont la gentillesse m'a réconcilié avec celui-ci. Également à Sarah CHAUVIN qui est maintenant une amie précieuse et un soutien infailible.

Enfin je remercie mes amies et amis m'ayant conseillé et lu, j'adresse une attention particulière à mon jumeau universitaire Nicolas DESPIN.

SOMMAIRE

◆ Avertissements.....	6
◆ Introduction.....	8
◆ I. L'éternel recommencement.....	17
◆ II. La mort des dieux.....	33
◆ III. Le silence du monde.....	43
◆ IV. Les parcours absurdes.....	49
◆ V. Les lieux absurdes.....	58
◆ Conclusion générale.....	68
◆ Bibliographie.....	70
◆ Glossaire.....	74
◆ Table des figures.....	76

AVERTISSEMENTS

Utilisation de l'écriture inclusive

Dans le cadre de ce mémoire, je m'emploierai à utiliser autant que possible les formes d'écritures inclusives. Je suivrai pour cela l'exemple d'Esteban Giner dont l'article consacré à l'usage de l'inclusif dans sa thèse¹ résume les différentes raisons d'en faire usage. Je suis notamment en accord avec la citation de Fanny Lignon dans l'ouvrage collectif *Genre et jeux vidéo*, que je me permets de réutiliser ici :

Derrière cette démarche, la volonté d'ouvrir grand la porte sur un champ encore en friche et l'espoir que cette publication donnera envie à d'autres chercheur·e·s de s'engouffrer par cette ouverture pour explorer ce qu'il y a au-delà. Car il nous semble que le genre et les jeux vidéo, parce qu'ils ne sont pas encore tout à fait reconnus sur le plan académique, parce qu'ils sont le lieu où se déploient des enthousiasmes jeunes, ont tout à gagner à se rencontrer.²

Je me distinguerai pourtant de la démarche d'E. Giner dans ma réalisation. Ainsi, j'emploierai autant que possible des formes inclusives, ce qui se manifestera notamment par l'utilisation des formules épiciènes habituelles (par exemple « la population » plutôt que « les habitants ») et l'emploi de pronoms neutres tels que « iels » pour « il et elle ». Ces derniers seront répertoriés dans le glossaire en fin d'ouvrage. Enfin, en ce qui concerne l'accord des adjectifs et des verbes, j'emploierai l'accord de proximité.

L'objectif principal sera néanmoins de rendre ce document le plus accessible possible. Ainsi pour préserver les éventuels utilisateurs et utilisatrices d'outils de synthèse vocale, mais aussi les yeux et les esprits les plus sensibles, n'emploierai-je pas d'abréviations inclusives (qu'il s'agisse de parenthèses, tirets ou de points médians).

Pour illustrer ce souci de simplicité, j'emploierai tout au long de ce travail le terme « la joueuse » plutôt que : « le joueur », « le joueur ou la joueuse » ou encore « li joueur·euse ».

1 GRINE Esteban, « L'écriture inclusive et son usage dans mes travaux de thèse », *Les Chroniques Vidéoludiques*, mis en ligne le 3 mai 2020, consulté le 8 août 2020.

URL : <https://www.chroniquesvideoludiques.com/lecriture-inclusive-et-son-usage-dans-mes-travaux-de-these/>

2 LIGNON Fanny (dir.), *Genre et jeux vidéo*, Toulouse : Presses Universitaires du Midi, « Le temps du genre », 2015.

Protocole de traduction / non-traduction

Les jeux « Dark Souls » sont proposés en anglais avec un sous-titrage dans la langue de la joueuse. La traduction française a néanmoins tendance à modifier le sens de certains propos (surtout des noms et des locutions). Pour résoudre le dilemme que nous pose cette situation, j'utiliserai dans le cadre de mon développement les termes issus des sous-titres français, afin de conserver le confort de mes lectrices et lecteurs. J'indiquerai les termes dont la traduction n'est pas littérale à l'aide d'un astérisque (*). Ils pourront être retrouvés dans une section du glossaire, en fin d'ouvrage, accompagné de leur traduction d'origine.

Précision typographique

Dans le cadre de cette étude, nous serons amené à parler de Dark Souls en tant que licence de jeux vidéo, mais en tant qu'opus individuels. Afin d'effectuer la distinction entre les deux, nous ferons la différence entre la licence « Dark Souls » et le jeu *Dark Souls* (qui désigne le premier volet).

INTRODUCTION

En quittant *Dark Souls* après ma première expérience de ce jeu, j'avais l'impression d'avoir été abusé à la fois par les développeuses du jeu et par l'ami qui me l'avait conseillé. En effet, je venais de passer une heure entière à essayer de m'imprégner des contrôles du personnage pour finalement me faire malmener par un démon obèse m'ayant, d'un coup de masse bien placé, renvoyé *ad patres* voir dans d'autres jeux s'il y est, ce qui constituait une expérience introductive particulièrement frustrante. Quelques années plus tard, après avoir exploré l'ensemble des trois épisodes, le retour à cette première expérience de *play* m'a permis d'observer une forme de cheminement dans ma découverte de l'ensemble « Dark Souls ».

Il s'agit d'une série de jeu RPG (*role playing game*) à la troisième personne se déroulant dans un univers de *dark fantasy*. Pour définir ce qu'est la *dark fantasy*, nous allons nous appuyer sur la définition qu'en donne Anne Besson dans le trente et unième chapitre de son ouvrage *La fantasy*³. Celui-ci est intitulé « Les sous-genres de la fantasy : réalité de lecture ou concept marketing ». A. Besson y cite l'ouvrage de synthèse de Jacques Baudeou⁴ qui distingue sept sous-genres de *fantasy* en s'appuyant sur différents critères, notamment thématiques. Si elle remet en question ce découpage en catégories, l'autrice dit de la *dark fantasy* qu'elle « présente néanmoins l'intérêt d'une approche en termes de tonalité ou d'effet » et qu'elle permet de « rendre compte d'une partie du genre jusqu'ici mal approchée » en dépit de son statut premier « [d'] invention marketing »⁵. L'emploi de ce sous-genre permettrait donc de souligner la tonalité plus sombre des œuvres qui y sont associées. On peut citer comme exemple d'œuvres le « Cycle d'Elric » de l'écrivain britannique Michael Moorcock ou encore le manga *Berserk* de Kentaro Miura. Ces dernières sont porteuses d'une mentalité plus pessimiste et prennent place dans un monde tendant vers sa fin où les notions de bien et

3 BESSON Anne, *La fantasy*, Paris : Klincksieck, « 50 questions », 2007.

4 BAUDOU Jacques, *La fantasy*. Paris: Presses Universitaires de France, « Que sais-je ? », 2005.

5 BESSON Anne, *La fantasy*, *op. cit.*, p. 118.

Introduction

de mal, au lieu d'être traitées de façon manichéenne, tendent à se confondre. Cette définition s'applique particulièrement bien à l'univers qui nous intéresse, que nous allons tenter de résumer dans les paragraphes suivants.

La licence « Dark Souls » comporte trois jeux développés par From Software et édités par Bandai Namco Entertainment. Nous listerons ici et utiliserons dans le cadre de notre étude les éditions de ces jeux parues sur Windows, qui regroupent les jeux de base ainsi que leurs contenus additionnels. Cette liste comporte donc *Dark Souls : Prepare to Die Edition* paru en 2012, que nous abrègerons en « *Dark Soul* » ; *Dark Souls : Scholar of the first sin* paru en 2015, que nous abrègerons en « *Dark Souls 2* » et enfin *Dark Souls 3* paru en 2016.

L'action se déroule dans des royaumes différents à chaque jeu : Lordran, Drangléic puis Lothric. Ceux-ci sont néanmoins liés par la thématique du « feu », le principal élément récurrent de la série, qui est sur le point de s'éteindre, entraînant ainsi le déclin des lieux et de sa population. L'avatar que la joueuse incarne aura donc pour mission d'obtenir des « âmes », notamment celles de certains adversaires particulièrement dangereux, afin d'obtenir la puissance nécessaire pour atteindre le feu et — théoriquement — de l'entretenir.

Pour ce faire, elle dispose d'un inventaire assez classique de jeu de rôle comportant quatre pièces d'armure (tête, corps, jambes et pieds) ainsi que deux ou quatre anneaux en fonction des jeux. De nombreux objets consommables peuvent être obtenus au cours des jeux et pourront être activés avec des effets divers. En ce qui concerne les armes, elle pourra utiliser diverses armes connotées médiévales : chaque jeu en possède un nombre important, comme des arcs, des épées ou encore des marteaux. Ou bien, elle pourra faire appel à une des trois formes de magies existantes qui se présentent également sous forme d'objets utilisables sous certaines conditions. On trouve une magie divine représentée par des « miracles », la magie de cristal nommée « sorcellerie » et enfin une magie de feu appelée « pyromancie ». À noter que pour les armes aussi bien que pour les magies, la joueuse devra posséder certaines caractéristiques afin de pouvoir les employer (comme c'est souvent le cas dans les jeux

Introduction

de rôle). Ces caractéristiques pourront être augmentées en dépensant des âmes dans un menu dédié. Cette mécanique pourtant typique des jeux de rôle permet et symbolise à la fois la croissance en puissance du personnage incarné. Concrètement en montant ses statistiques, iel pourra affronter et vaincre des ennemis plus puissants. Métaphoriquement l'augmentation de sa puissance en fera un meilleur combustible pour le feu.



Figure 1. Écran de modification des caractéristiques (Dark Souls 3)

On peut constater sur cette image que le curseur est sur « Vitalité ». Monter cette caractéristique permettra d'ajouter des points de vie au personnage. Tout comme dans les jeux sur table *Donjons et Dragons*, monter une caractéristique augmentera potentiellement plusieurs statistiques très diverses. En ce qui concerne les dégâts effectués par la joueuse, ceux-ci vont également être influencés par un système de *ratio* : chaque arme possède différents *ratios* pour diverses caractéristiques, l'augmentation d'une de ces caractéristiques augmentera les dégâts effectués par la joueuse avec cette arme en fonction de la valeur de ce *ratio*.

Les jeux « Dark Souls » sont par défaut *solo*. Il existe cependant un système multijoueur permettant de s'entraider ou bien de s'affronter. Le système d'entraide s'appelle l'invocation, celui de combat « pvp » (pour *player versus player*) l'invasion.

Introduction

L'invocation fonctionne à partir de l'objet « marque de stéatite blanche », que l'on peut obtenir de différentes façons au cours des trois jeux. Celui-ci permet de laisser une marque *blanche* au sol que d'autres joueuses pourront consulter et utiliser pour faire venir l'autrice de la marque dans son propre monde sous forme de spectre blanc. Quant à l'invasion, elle utilise l'objet « orbe d'œil rouge » pour rechercher le monde d'une autre joueuse et permettre à l'utilisatrice de s'y rendre sous forme de spectre rouge ayant pour mission de tuer la joueuse « hôte » de ce monde. À noter que From Software a néanmoins inclus dans ses jeux des personnages non-joueurs pouvant être invoqués ou envahissant la joueuse afin de pouvoir expérimenter ces mécaniques en étant hors-ligne.

Une autre mécanique de jeu peut venir altérer ce schéma classique du multijoueur : il s'agit des serments. Leur existence est justifiée par leur lien à des éléments des scénarios. Ils vont permettre de modifier le comportement des invocations ou des invasions. Ils varient en fonction des jeux, mais certains sont néanmoins récurrents. On peut citer comme exemple le serment des guerriers solaires, lié au seigneur Gwen de *Dark Souls* et à son fils aîné dont nous reparlerons plus tard⁶. Ce serment est présent dans tous les jeux et, sans que cela ne soit un énorme changement, il permettra à ses membres de laisser des marques d'invocation dorées plutôt que blanches. Un autre exemple est celui des chasseurs sylvestres dans *Dark Souls*, qui confie à la joueuse rejoignant ses rangs la mission de défendre une zone précise du jeu. Lorsque cette dernière est connectée et porte un anneau particulier, elle peut envahir le monde d'une joueuse pénétrant dans la zone en ayant pour mission de la vaincre.

Maintenant que nous avons observé et défini le contexte global de ces jeux ainsi que leurs principales mécaniques, nous pouvons nous interroger sur la manière d'en proposer une analyse. En effet, le jeu vidéo est aujourd'hui considéré comme un support culturel légitime. Il propose une expérience différente de celle des autres supports, centrée sur l'interactivité, comme tente de l'expliquer Mathieu Triclot au travers d'un dialogue entre Socrate et Mario, dans le prologue de son ouvrage *Philosophie des jeux vidéo*⁷. Dans la continuité de cette idée et des autres travaux de M. Triclot, nous allons

6 *cf. infra*, pp. 35-37

7 TRICLOT Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

Introduction

donc d'abord supposer que les différentes formes d'interactivité proposées par la licence « Dark Souls » ont pour vocation de faire vivre à la joueuse une expérience de jeu particulière servant un propos, au lieu de n'être qu'une simple ode à la difficulté comme ces jeux sont réputés l'être.

Le mot « absurde » semble être un adjectif particulièrement adéquat pour qualifier cette difficulté. La difficulté absurde est un des premiers éléments sur lequel les détracteurs de la série s'accordent. Ce terme n'est pourtant pas exempt de connotation et possède dans l'histoire littéraire moderne une importance particulière. Il renvoie au théâtre de l'absurde représenté entre autres par Beckett et Ionesco, à la littérature de l'absurde de manière plus générale avec par exemple *Le désert des tartares* de Dino Buzzati⁸, et enfin et surtout à la notion d'« absurde » développée par les auteurs proches du mouvement existentialiste dans la première moitié du XX^{ème} siècle. La piste d'un lien entre la difficulté absurde de *Dark Souls* et l'absurde camusien a déjà été relevée dans un cadre non universitaire. En 2016, la chaîne YouTube « Tifor » a publié une vidéo nommée « *Regard détourné sur... » DARK SOULS - Episode 1 (L'homme absurde)*⁹ dans laquelle le vidéaste souligne des éléments permettant de dresser un parallèle entre le premier épisode de la licence et la notion de l'« absurde » que donne l'écrivain Albert Camus dans son essai *Le Mythe de Sisyphe*. C'est sur la base de cette vidéo que s'est développée la problématique de ce mémoire, dont l'objectif est de démontrer la cohérence de cette association. Dans la même optique, nous pouvons relever la parution en avril 2019, d'un article sur le site « Squareblind » intitulé *Albert Camus – Dark Souls Fan ?*¹⁰, dont l'existence souligne également la crédibilité de ce rapprochement et des questionnements qu'il entraîne.

8 BUZZATTI Dino, ARNAUD Michel (trad.), *Le désert des Tartares*, Paris, R. Laffont, « Pavillons », 2002 [1940].

9 TIFOR [pseud.], « *Regard détourné sur... » DARK SOULS - Episode 1 (L'homme absurde)* [vidéo en ligne], YouTube, 21 novembre 2016 [consultée le 13 avril 2020].
URL : <https://youtu.be/8npXdlF47sI>

10 MERRET Neil, « *Albert Camus – Dark Souls Fan?* », *Squareblind*, mis en ligne le 14 avril 2019, consulté le 8 août 2020.
URL : https://squareblind.wordpress.com/2019/04/14/albert-camus-dark-souls-fan/?fbclid=IwAR1jGjTyRCg7Ta94mCIUQsm-zH3cQOyCQwoSMqcykvK_JwDZ6SpTNv-g9o0

Introduction

La pensée développée par Camus se rapproche de l'existentialisme sartrien. Les deux auteurs ont été amis jusqu'à la parution de *L'homme révolté* en 1952, bien que Camus refuse de se voir rattaché à ce mouvement, comme il l'explique dans son entretien de 1945¹¹. Cependant, il est nécessaire d'évoquer un certain nombre d'éléments communs entre les pensées de Camus et de Sartre.

Dans son ouvrage *Histoire de la littérature du XX^{ème} siècle, ou, Les repentirs de la littérature*¹², Mireille Calle-Gruber explique que l'existentialisme s'appuie sur les travaux des philosophes Husser, Heidegger et Kierkegaard. Ce mouvement emprunte notamment à Heidegger la notion de *dasein* (de l'allemand *da* et *sein* signifiant respectivement « là » et « être » soit « être-là »), qu'il développe dans son ouvrage *Être et temps [Sein und Zeit]* (1927) pour expliquer que l'essence de l'être réside dans son existence. Cette idée sera reprise dans la célèbre formule de Sartre tirée de sa conférence de 1946 *L'Existentialisme est un humanisme* : « L'existence précède l'essence ». M. Calle-Gruber ajoute alors que « l'existentialisme ne conçoit l'être qu'en relation, et cette relation que dans l'absurdité de la présence de l'humain au monde »¹³.

Pour pousser plus loin ces prolégomènes, nous nous appuyerons sur l'article d'Adelino Braz « La conscience de l'absurdité chez Camus : l'héritage d'un autre existentialisme »¹⁴ qui souligne notamment la différence entre la pensée de Sartre et celle de Camus en définissant l'existentialisme comme « une morale d'action et d'engagement au sein de laquelle l'être est à tout instant responsable » ce que Camus associe à un « saut hors du problème » lui permettant d'échapper au conflit à la source de l'absurde :

11 CAMUS Albert, *Les Nouvelles littéraires*, 15 novembre 1945, dans *Essais*, « Extraits d'interviews », Paris, Gallimard « Bibliothèque de la Pléiade », 1965, p. 1424.

12 CALLE-GRUBER Mireille, *Histoire de la littérature française du XX^{ème} siècle, ou, Les repentirs de la littérature*, Paris : Champion, « Unichamp-Essentiel », 2001.

13 *ibid.*

14 BRAZ, Adelino, « La conscience de l'absurdité chez Camus : l'héritage d'un autre existentialisme », *Horizons philosophiques*, 2006.

Introduction

Ce monde en lui-même n'est pas raisonnable, c'est tout ce qu'on peut en dire. Mais ce qui est absurde, c'est la confrontation de cet irrationnel et de ce désir éperdu de clarté dont l'appel résonne au plus profond de l'homme.¹⁵

Pour Camus non seulement c'est cette opposition qui fait apparaître l'absurde : « L'absurde est essentiellement un divorce. Il n'est ni dans l'un ni dans l'autre des éléments comparés. Il naît de leur confrontation »¹⁶. Il ne s'agit pas d'y trouver une solution, mais au contraire « de préserver cela même qui m'écrase, de respecter en conséquence ce que je juge essentiel en lui »¹⁷. Pour conclure, une autre citation illustre cette distinction cruciale que Camus établit avec le mouvement existentialiste :

Or, pour m'en tenir aux philosophies existentielles, je vois que toutes sans exception, me proposent l'évasion. Par un raisonnement singulier, partis de l'absurde sur les décombres de la raison, dans un univers fermé et limité à l'humain, ils divinisent ce qui les écrase et trouvent une raison d'espérer dans ce qui les démunit. Cet espoir forcé est chez tous d'essence religieuse.¹⁸

Nous pouvons tirer de cet exercice de distinction entre la philosophe existentialiste et celle de Camus différentes observations. Celles-ci nous permettront de définir plus précisément notre corpus outil, est celui du cycle de l'absurde camusien qui est également le premier cycle de l'œuvre de Camus comme le montre la citation suivante : « J'avais un plan précis quand j'ai commencé mon œuvre : je voulais d'abord exprimer la négation [l'absurde]. Sous trois formes. Romanesque : ce fut L'Étranger. Dramatique : Caligula, Le Malentendu. Idéologique : Le Mythe de Sisyphe. »¹⁹

C'est donc sous le prisme de ce pan de la pensée de Camus, développé au cours de ces trois textes, que nous allons observer la licence « Dark Souls ». Pour ce faire, nous nous approcherons de la méthode développée par Mathieu Tricot qui dans son article « La philosophie au risque du jeu », introduisant le onzième numéro de *Sciences du jeu*, s'interroge sur les rapports, et même plus encore sur les apports possibles entre la

15 CAMUS Albert, *Le mythe de Sisyphe*, Paris : Gallimard, « Folio. Essais », 2019 [1942], p.50.

16 *ibid*, p.50.

17 *ibid*, p. 51.

18 *ibid*, pp. 52-53.

19 *Interview de Stockholm* du 9 décembre 1957. Citée par Roger Quilliot dans *Essais*, Gallimard, Pléiade, p. 1610.

Introduction

philosophie et les sciences du jeu. Cette réflexion fait sens dans la continuité de l'évolution des sciences du jeu comme il l'affirme dès la seconde page :

Si *Philosophie des jeux vidéo* insistait à l'époque sur les biais qui affectent la constitution des jeux vidéo en objets de recherche du fait de leur illégitimité, on peut constater aujourd'hui que l'objet s'est normalisé ; ce qui dispense d'avoir à justifier que la philosophie ait le droit d'en parler.²⁰

Dans la suite de son article, M. Triclot distingue plusieurs « figures du philosophe », c'est-à-dire des stratégies consistant à utiliser les démarches, investigations et mobilisations de corpus philosophiques dans le champ des *game studies* : l'usage de corpus critique, le « puzzle à l'horizon » et enfin l'usage des « philosophèmes »²¹. Nous allons au cours de ce chapitre nous rattacher à cette troisième approche qui consiste à « appliquer à l'intelligibilité d'un domaine d'objets des schèmes [qu'il nomme donc “philosophèmes”] issus d'investigations philosophiques antérieures ». Il associe également à cette démarche un mouvement de « dérive des ontologies régionales » qui « déplace le jeu vidéo sur de nouveaux terrains, avec pour effet, critique, de faire apparaître des dimensions constitutives, occultées dans les théorisations initiales »²².

Pour appliquer cette approche théorique à notre recherche, nous allons analyser un objet ludique, la licence de jeux Dark Souls, au prisme d'un objet littéraire et/ou philosophique, le cycle de l'absurde camusien. Nous nous intéresserons de ce fait aux différents philosophèmes liés à l'absurde camusien que la licence Dark Souls exploite. Notre objectif ne sera pas d'en établir une liste exhaustive, mais plutôt d'observer les principales thématiques philosophiques légitimant le rapprochement que nous effectuons avec l'œuvre de Camus. Nous étudierons également l'utilisation de ces thèmes dans le cadre de l'histoire littéraire et philosophique.

20 TRICLOT Mathieu, « La philosophie au risque du jeu », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019.
URL : <http://journals.openedition.org/sdj/1542>

21 LEMIEUX Cyril, « Philosophie et sociologie : le prix du passage », *Sociologie*, vol. 3, n° 2, pp. 199-209, 2012.

22 TRICLOT Mathieu, « La philosophie au risque du jeu », *op. cit.*, p. 5.

Introduction

L'objectif de notre étude consistera donc en une tentative d'association entre deux cycles : celui de l'absurde chez Camus et celui constitué par la licence « Dark Souls ». L'idée sous-jacente étant à la fois que « Dark Souls » est une forme de palimpseste de cette partie de l'œuvre de Camus, d'après la définition qu'en donne Gérard Genette²³, mais également que ces jeux proposent une expérience de ce concept d'absurde au travers de l'expérience de jeu. Le fil permettant de tisser ce lien sera celui de la philosophie et plus précisément de l'usage des philosophèmes, qui traversent les six œuvres principales de notre corpus en subissant des traitements parallèles.

Nous découperons cette étude en quatre chapitres, les trois premiers seront chacun dédiés à un philosophème. Ainsi nous étudierons dans notre premier chapitre l'éternel recommencement, ou comme le nomme Mircea Eliade « le mythe de l'éternel retour ». Le second chapitre sera consacré à la mort des dieux, et de manière générale aux questionnements entourant la notion de divinité au sein de la licence et leur rapprochement avec la philosophie, notamment nietzschéenne. Le troisième chapitre observera le monde silencieux tel qu'il est mis en place dans ces jeux et dans l'absurde camusien. Le quatrième chapitre étudiera plusieurs parcours témoignant de l'absurde au sein de la licence en prenant. Enfin notre cinquième et dernier chapitre sera consacré aux lieux absurdes.

23 GENETTE Gérard, *Palimpsestes*, Paris : Seuil, « Poétique », 1982.

I. L'ÉTERNEL

RECOMMENCEMENT

La notion de répétition est au centre de la pensée développée par Camus dans sa conception de l'absurde. L'exemple qui en est le plus explicite est le châtement de Sisyphe, condamné à pousser sans fin son rocher. Or, Sisyphe n'est pas la seule occurrence de ce motif de la répétition : pour prendre un exemple également issu d'un mythe, nous pouvons citer le tonneau des Danaïdes qui doit être rempli alors qu'il est percé de mille trous. L'idée est proche puisqu'il s'agit dans les deux cas d'un châtement divin consistant en une tâche manuelle irréalisable. Cependant une différence cruciale dans la structure du châtement – Sisyphe parvient au sommet de la montagne avant que son rocher ne redescende alors que les Danaïdes ne pourront jamais remplir leur tonneau même brièvement – permet de définir plus précisément la nature de la répétition telle que Camus l'envisage et à laquelle nous allons nous intéresser.

Dans le cadre de notre réflexion, nous effectuerons d'abord un tour d'horizon des développements de cette notion, moins pour en établir une liste exhaustive que pour essayer de tracer les limites de notre utilisation de ce philosophème.

Une fois ces limites tracées, nous observerons les manifestations et les utilisations de cette répétition dans l'univers de Dark Souls. Ainsi, dans la deuxième partie de ce chapitre, nous illustrerons le concept de micro-utilisation par le biais des répétitions dans le *gameplay*.

Enfin la troisième et dernière partie s'intéressera à la macro-utilisation de ce concept d'éternel recommencement par le biais de l'univers mis en place autour de cette licence et de sa cohérence.

Notre objectif à la fin de ce chapitre sera de montrer que la répétition agit bien comme un des mécanismes révélateur de l'absurde.

1. Synthèse de l'éternel recommencement

Avant d'observer le rôle de la répétition au sein de la licence « Dark Souls », nous allons effectuer un retour sur les utilisations de ce concept précédant son usage chez Camus.

L'utilisation de ce philosophème prend place dans une tradition philosophique qui exploite l'idée de réitération sous forme d'un mythe, celui de « l'éternel retour ». L'article « Le mythe de l'éternel recommencement »²⁴ de Gabriel Gohau décrit ce concept en commençant par en faire une vision de l'histoire « Sous le signe de la décadence. Ou plutôt, [se présentant] comme un cycle, où chaque civilisation devait connaître la succession d'ordre et de désordre conduisant à sa mort »²⁵. En s'appuyant sur l'ouvrage *Le Mythe de l'éternel retour*²⁶, il positionne cette « croyance au retour éternel » comme « une façon de nier les effets de l'histoire »²⁷.

On retrouve associée à cette idée d'éternel recommencement la notion de purge et/ou de cataclysme, notamment chez les penseurs antiques : « Le retour éternel est plus généralement la thèse de maintes philosophies de l'Antiquité [...]. Les cataclysmes y jouent un rôle purificateur [...]. Le même thème se retrouve chez les penseurs stoïciens, dans l'embrasement du Monde (qu'ils nomment *ecpyrosis*) »²⁸. La purge est également un élément central de l'univers des Souls, on peut associer l'idée d'*ecpyrosis* à l'alimentation du feu par la joueuse. On retrouve également une mise en abyme de cette notion avec l'existence dans la licence des « mondes peints », celui d'Ariamis dans *Dark Souls* et d'Ariandel dans *Dark Souls 3*. Il s'agit d'univers contenus dans des tableaux, conçus pour accueillir les individus en « discohérence » avec le monde.

24 GOHAU Gabriel, « Le mythe de l'éternel recommencement », *Études sur la mort*, vol.124 n° 2, 2003, pp. 121-130.

Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-sur-la-mort-2003-2-page-121.htm>

25 *ibid.*, p. 122.

26 ELIADE Mircea, *Le mythe de l'éternel retour*, Paris : Gallimard, « Folio, Essais », 2019 [1949].

27 *Ibid.*, p. 127.

28 *Ibid.*, p. 124.

Chapitre I : L'éternel recommencement

Or, à mesure que les pigments de ces tableaux s'abîment, les mondes qui y sont contenus décrépissent et se corrompent tout comme leur population. La seule solution qui soit proposée pour résoudre cet état de fait nous est donnée dans *Dark Souls 3* : il faut brûler le monde corrompu et en créer un nouveau. On retrouve finalement la même métaphore que pour l'univers du jeu lui-même, qui décline et se corrompt en même temps que la flamme primordiale, la première solution apportée étant d'entretenir cette flamme pour permettre au monde de brûler à nouveau.

On retrouve également chez les auteurs antiques l'idée de dégradation de la civilisation, notamment au travers de l'enchaînement des âges d'or, d'argent, de bronze et de fer (qu'on retrouve par exemple dans les *Métamorphoses* d'Ovide). *Dark Souls* y fait explicitement référence dans son introduction en faisant se succéder l'âge des dragons, l'âge du feu puis l'âge des ténèbres. Mais, il convient d'imposer une nuance à cette comparaison : l'âge des dragons, tel qu'il est décrit dans la cinématique d'introduction du premier jeu semble vide, terne et gris : « L'Âge des Anciens... À cette époque... Le monde n'était encore qu'une ébauche noyée dans le brouillard. Une terre rocheuse grisâtre d'arbres titanesques et de Dragons immortels. ». Au contraire, l'âge du feu/des dieux serait assimilable au véritable âge d'or, déclinant progressivement pour laisser place à l'âge des ténèbres/des hommes (à noter qu'on trouve chez un autre auteur antique, Hésiode, une terminologie des âges faisant se succéder or, argent, airain/bronze puis « âge des héros » et « âge de fer ». L'usage de ces termes renforce la possibilité d'une corrélation : l'âge de fer y est explicitement celui des hommes simples qui sont en déclin par rapport aux « héros » de l'âge précédent²⁹).

Mais le lien entre notre sujet d'étude et l'éternel recommencement ne se fait pas uniquement par le biais de la destruction. Dans *Le mythe de l'éternel retour*, M. Eliade développe l'idée d'un « Centre » ayant une portée symbolique importante. Pour cet auteur : « le Centre est la zone du sacré par excellence, celle de la réalité absolue. [...] La route menant au centre est une "route difficile" »³⁰. Dans le cadre des mythes qu'il décrit, le Centre est un lieu concret, il prend l'exemple d'un temple ou d'une montagne.

29 HÉSIODE, *Les travaux et les jours*.

30 ELIADE Mircea, *Le mythe de l'éternel retour*, op. cit., p. 30.

Cependant, il nous est possible d'appliquer cette règle à nos corpus en considérant que l'absurde est le centre des mondes qui y sont développés. Ainsi chez Camus, l'absurde est au centre de l'existence de Meursault et de Caligula, la conscience de son existence est au centre de leurs actions respectives.

De même dans « Dark Souls », l'absurde se place au centre du monde, bien que cela se fasse de manière différente. Comme nous allons le voir au cours de ce chapitre, l'absurde est présent dans chaque élément des jeux. On le retrouve à petite comme à grande échelle et il conditionne le rapport des joueuses avec l'action, tout comme il altère le rapport au monde des personnages du cycle de l'absurde camusien.

2. Micro-utilisation du concept : la répétition par le *gameplay*

Par « micro-utilisation », j'entends désigner les éléments « microscopiques », c'est-à-dire les plus petits éléments identifiables au sein de la licence « Dark Souls ». L'exemple de micro-utilisation que nous allons étudier dans cette partie concerne les règles de *gameplay*, ce que nous allons appeler les mécaniques de jeu. Celles-ci peuvent être à la fois communes aux trois jeux, avec quelques variations, ou bien exclusives à un des volets. La découverte des différentes mécaniques régissant l'univers des « Souls » s'effectue pour la joueuse débutante par empirisme : c'est en expérimentant et en échouant qu'elle fait la connaissance de ces règles, là où la plupart des jeux mettent en place des zones tutorielles dans lesquelles les mécaniques de jeux seront directement expliquées directement.

Une des premières mécaniques expérimentées de cette manière est la réapparition des ennemis lorsque l'on se repose à un feu de camp. Ces feux remplissent la fonction de points de sauvegarde. Ils se distinguent néanmoins des habituels *checkpoints* par leurs propriétés pouvant être problématiques pour la joueuse. Ils permettent de définir un nouveau point de progression à partir duquel elle pourra repartir si elle meurt. Ils

Chapitre I : L'éternel recommencement

restaurent également le nombre de charges des « fioles d'Estus », un objet consommable dont chaque utilisation rend quelques points de vie. Néanmoins, comme nous l'évoquions en début de paragraphe, ils ont également pour effet de restaurer tous les ennemis, y compris ceux que la joueuse a déjà vaincu³¹. Ce dernier effet, couplé à la modification du point de réapparition du personnage, verrouille une boucle de jeu que la joueuse sera condamnée à répéter jusqu'au succès, ce qui consistera alors à atteindre le feu suivant. Le découpage ainsi créé dure tout au long du jeu, chaque nouveau feu atteint donnant naissance à une nouvelle boucle de *gameplay*. Ce mode de fonctionnement implique un sentiment de répétitivité puisque la joueuse enchaîne les boucles de jeux dont le début comme la fin consisteront en la découverte d'un feu.

Bien évidemment, chaque boucle est différente et implique des lieux et ennemis distincts. Cependant, la récurrence se manifeste également dans la variété des lieux et surtout des ennemis qui sont des éléments cruciaux du *gameplay*. En effet, la liste des adversaires rencontrés au sein d'un même jeu est limitée et globalement le bestiaire de chaque jeu recouvre un nombre restreint d'entités. Certains ennemis, ou classes d'ennemis se répètent même avec quelques variations tout au long de la licence.

On peut ainsi retrouver, parmi les plus notoires, la présence de squelettes, de chevaliers, de carcasses (assimilables à des morts-vivants dans les canons de la *fantasy*) ou encore des animaux. Ce dernier exemple est particulièrement parlant : on croise tout au long de la licence des chiens et des rats qui ne subissent que peu de modifications, qu'elles soient visuelles ou dans leurs comportements.

Ce schéma se réitère également pour les boss. Nous pouvons prendre l'exemple très évocateur du démon gardien qui se présente trois fois à nous dans le premier jeu, avec pour unique différence des couleurs, les attaques restant les mêmes. Ainsi nous affrontons dès le début du jeu le Démon de l'Asile, plus loin dans le jeu le Démon Pyrosage et enfin en boss annexe le Démon Errant. Cette dernière occurrence nous permet également de montrer la présence de rappels dans l'ensemble de la licence puisqu'il se retrouve sous le même nom dans *Dark Souls 3*. Bien que l'expérience de

31 À l'exception de quelques ennemis notables, dont les boss, qui eux ne réapparaîtront pas.

Le jeu de *Dark Souls 3* soit légèrement différente de celle de ses prédécesseurs, l'affrontement avec le démon sus-cité manifeste de la possibilité de recréer un affrontement presque similaire avec ceux du premier volet.

Il est cependant possible de nuancer ces observations. Si le *gameplay* des jeux « *Dark Souls* » est particulier, il n'en est pas pour autant aussi rigide que nous l'avons laissé entendre. Il est possible avec suffisamment de connaissances d'échapper à certaines des contraintes qu'il impose. Par exemple, pour reprendre la question des boucles créées par les feux, les joueuses de la communauté *speedruns* parviennent à élargir ces boucles en utilisant moins de feu, voire à les nier totalement. Il existe ainsi des catégories de *speedrun* dans lesquelles l'usage des feux est prohibé. De plus, ce système est rapidement contournable, y compris pour les joueuses les plus modestes, dès lors qu'elles débloquent l'accès à la téléportation, cette mécanique étant présente dans tous les jeux. Il leur est alors possible d'aller d'un feu à un autre sans qu'elles ne soient plus piégées à l'intérieur d'une de ces boucles.

3. Macro-utilisation : la répétition dans l'univers de la licence

Par « macroscopique » et donc « macro-utilisation », je désigne, en opposition avec notre partie précédente, les plus gros éléments identifiables au sein de l'ensemble de la licence. Le *gameplay* est, comme nous venons de le voir, un terrain propice aux manifestations de la répétition. Il s'agit du premier élément que la joueuse appréhende et il conditionne toute l'expérience de jeu. Cependant, un second élément tout aussi important intervient : il s'agit du *lore*, c'est-à-dire l'univers développé d'abord par les scénarios puis par les différentes pièces de la grande histoire traversant toute la licence. Le *lore* de « *Dark Souls* » est plutôt difficile à appréhender, chaque élément du jeu (lieu, description d'objet, ennemi, etc.) peut être un indice sur la nature de l'univers qui nous

entoure, nous reviendrons plus précisément sur cette idée au cours de notre troisième chapitre.³²

Cette complexité n'échappe pas, elle non plus, à cette répétition qui, comme nous allons maintenant le démontrer, est un élément important du *lore* macroscopique de la licence. Pour illustrer cette notion tout en rappelant nos observations du bestiaire de la licence effectuées précédemment, nous allons commencer cette partie en nous penchant sur le cas des boss et de leur(s) rôle(s) au sein des scénarios.

Icelles sont des éléments importants de la licence : les combats de boss permettent de clôturer des boucles de gameplay en impliquant le franchissement d'une étape plus importante que la simple découverte d'un nouveau feu. Il ne s'agit néanmoins que d'une commutation provisoire : la défaite d'un boss permet dans presque tous les cas d'accéder à un nouveau feu, ce qui nous fait revenir au schéma classique des boucles de *gameplay*³³. Chaque jeu comporte un nombre important de ces boss : 22 dans *Dark Souls*, 32 dans *Dark Souls 2* et 19 dans *Dark Souls 3*. Cependant les schémas narratifs des trois jeux ont pour point commun de mettre en avant quatre boss dans chaque jeu. Dans le premier volet, le mort-vivant élu doit aller sonner les deux cloches de l'éveil avant d'affronter quatre boss, Nito, le Foyer du Chaos*, Seath et les Quatre Rois. Ce schéma se reproduit dans le second jeu où le porteur de la marque* doit vaincre quatre anciens pour accéder aux feux primordiaux : La Pécheresse Oubliée, Le Vieux Roi de Fer, Freja la protégée du Duc* et La Charogne*. Enfin dans *Dark Souls 3*, la morteflamme* a pour tâche de réunir les âmes des seigneurs des cendres ayant fui leur devoir et il s'en trouve quatre à pourchasser : Yhorm le Géant, les Veilleurs des Abysses, les princes Lorian et Lothric et Aldrich, Dévoreur des Dieux.

Cette première similarité souligne déjà le caractère récurrent des intrigues de ces trois jeux. Cependant notre raisonnement ne s'arrête pas là, car l'entrelacement entre ces différents boss est plus complexe. Nous allons d'abord nous appuyer sur l'article dédié à l'explication de l'univers de *Dark Souls 2* sur le site Warlegend pour démontrer un lien

³² cf. *infra*, chap. 3, p. 44.

³³ cf. *supra*, chap. 1, pp. 20-21.

Chapitre I : L'éternel recommencement

explicite entre les boss du premier et du deuxième jeu. L'article indique la chose suivante en parlant de la nouvelle partie plus :

Les quatre Anciens donnent ainsi des Âmes très intrigantes à leur mort. Toutes sont de grosses références à *Dark Souls* puisqu'elles désignent les Âmes des Seigneurs originelles :

- La Pécheresse Oubliée : Âme de Sorcière Ancienne = La Sorcière d'Izalith
- Le Vieux Roi de Fer : Âme de Roi Ancien = Gwen, Seigneur de la Lumière
- Freja : Âme du Drake Pale Ancien = Seath, l'Ecorché
- La Charogne : Âme du Défunt Ancien = Nito, Premier des Morts³⁴

Cette citation montre le caractère explicite de la référence aux « seigneurs » de *Dark Souls* que sont les « anciens » du deuxième jeu. Cette indication est pourtant réservée aux initiées : en nouvelle partie standard, les âmes données par les quatre anciens correspondent à leurs appellations dans le jeu (par exemple la Pécheresse Oubliée donne logiquement à sa mort l'âme de la Pécheresse Oubliée) ; il faut atteindre la nouvelle partie plus (et donc maîtriser correctement le jeu) pour pouvoir obtenir les versions alternatives des âmes de boss qu'évoque la citation. Elles deviennent alors des références aux « seigneurs », tout en n'étant pas explicites. Il faut posséder les connaissances nécessaires autour du premier jeu pour faire le lien entre, par exemple, l'âme du Drake Pale Ancien et Seath.

Nous pouvons, en suivant ce mode de fonctionnement, étendre cette association aux seigneurs des cendres de *Dark Souls 3* dont nous allons tenter de montrer qu'ils sont également liés aux seigneurs du premier jeu, en commençant par Yhorm le Géant.

Celui-ci possède comme le Foyer du Chaos, anciennement la sorcière d'Izalith, un lien avec la corruption : on trouve dans sa cité « la Capitale Profanée » une flamme

34 « Dark Souls II – Explication de l'histoire et de l'univers », *Warlegend*, mis en ligne le 18 octobre 2016, consulté le 16 août 2020.
URL : <https://www.warlegend.net/previousment-dark-souls-explication-de-lhistoire-et-de-lunivers-partie-ii-dark-souls-2/>

Chapitre I : L'éternel recommencement

profanée. Cette flamme est similaire à celle à laquelle la sorcière donna naissance en tentant de recréer le feu primordial que l'on dans la cité désormais nommée « Izalith la Perdue », comme nous en informe la cinématique d'introduction de *Dark Souls*.

Du côté des princes Lorian et Lothric, la corrélation avec Seath se manifeste par le biais de la sorcellerie : Lothric maîtrise la magie de cristal, dont Seath était l'utilisateur le plus manifeste dans le premier jeu. Les princes se trouvent aux archives du château de Lothric, tout comme nous affrontions Seath dans les archives d'Anor Londo. Enfin, un autre boss tiers du troisième jeu souligne le lien entre la famille royale de Lothric et le dragon sans écailles : Oceiros le Roi Illuminé*. Son apparence se rapproche de celle d'un dragon difforme tandis que la description de son âme affirme : « Oceiros tenta en vain de satisfaire ses ambitions et finit par perdre la raison. Il rejoignit alors les hérétiques des Grandes Archives, où il fut amené à découvrir le culte étrange voué à Seath, le Drake pâle ».³⁵

Enfin pour Aldrith, Dévoreur des Dieux, le lien est plus vague : il s'agit d'un être lié à la mort et à la putréfaction. La description de l'âme d'Aldrich fait également mention de sa volonté d'instaurer un « âge des eaux profondes » :

En méditant sur la mort du Feu, Aldrich entrevit l'avènement de l'âge des eaux les plus profondes qui soient. Il avait conscience des épreuves qui l'attendaient, mais nulle peur ne l'habitait, et il était prêt à dévorer les dieux en personne.

On peut retrouver cette notion de profondeur ainsi que les deux thématiques que nous avons évoquées chez Nito, qualifié de « Premier des Morts » et La Charogne, qui sont situés dans les profondeurs de leurs jeux respectifs.

Un seul cas problématique subsiste : celui des Veilleurs des Abysses. Précédemment, nous avons relevé le lien unissant le Vieux Roi de Fer à Gwen, mais les choses ne sont pas aussi simples. Si Gwen possède effectivement une des âmes de seigneurs qui nous présentées dans la cinématique d'introduction de *Dark Souls*, la quatrième âme de seigneur que nous récupérons dans ce jeu s'obtient en affrontant les

35 Ce qui confirme en passant que le Drake Pâle évoqué dans *Dark Souls 2* est bien Seath.

Chapitre I : L'éternel recommencement

Quatre Rois. Parallèlement, un lien plus simple unit les Veilleurs des Abysses aux Quatre Rois : il s'agit d'un boss multiple (nous affrontons plusieurs Veilleurs successivement tout comme nous affrontons un à un les Quatre Rois), ils ont également pour point commun d'avoir sombré dans les Abysses qu'ils étaient supposés combattre.

Si ce point remet quelque peu en question le schéma que nous avons établi, cela n'enlève en rien la crédibilité de nos précédentes corrélations. De plus, un élément de scénario nous permet de maintenir un lien, ténu, mais réel entre cette double association Vieux Roi de Fer = Gwen / Quatre Rois = Veilleurs des Abysses, la description de l'âme des obtenues en vainquant les Quatre Rois nous apprenant la chose suivante :

Âme de l'un des Quatre Rois qui cédèrent aux Ténèbres. Fragment d'Âme de Seigneur découvert à l'aube de l'âge du Feu. Le Seigneur Gwen rendit hommage à la clairvoyance de ces quatre grands chefs de la Nouvelle Londo et leur accorda leurs titres ainsi que des fragments de cette Âme supérieure, capable d'alimenter le Calice royal.

Suite à ces observations, nous pouvons donc établir le tableau suivant qui nous permet de lier par des boss cruciaux dans le scénario de chaque jeu, les trois univers mis en place. Cette constatation témoigne une fois encore, comme nous l'indiquait la citation de Warlegends effectuée plus tôt, du côté cyclique important de la licence :

THÉMATIQUES	BOSS		
CORRUPTION, PÉCHÉ	Pécheresse Oubliée = <i>Sorcière Ancienne</i>	Foyer du Chaos	Yhorm le Géant
SORCELLERIE, SAVOIR	Freya la Protégée du Duc = <i>Drake Pale Ancien</i>	Seath	Les Princes Lothric et Lorian
MORT, PUTRÉFACTION, PROFONDEURS	La Charogne = <i>Défunt Ancien</i>	Nito	Aldritch, Dévoreur de Dieux
ROYAUTÉ, DÉCLIN / ABYSSES	Vieux Roi de Fer = <i>Roi Ancien</i>	Gwen ≈ Quatre Rois	Veilleurs des Abysses
JEUX	<i>Dark Souls 2</i>	<i>Dark Souls</i>	<i>Dark Souls 3</i>

Figure 2. Tableau des thématiques liant les boss principaux des trois jeux

La conclusion de ces observations est encore une fois la répétition. Malgré les différences apparentes entre les scénarios de chacun de ces trois jeux, la cohérence de l'univers mis en place par From Software induit que ces variations ne sont qu'un voile recouvrant la véritable nature cyclique de la licence.

Nous venons de mettre le mot exact pour décrire ce fonctionnement : les jeux « Dark Souls » correspondent tous à des cycles du même univers en dépit de leurs divergences. Si les similarités entre les boss suggéraient déjà cet état de fait, d'autres éléments peuvent le corroborer.

Nous commencerons par les fins. Si l'on prend celles de *Dark Souls* et *Dark Souls 2*, nous remarquons qu'elles ne nous laissent à chaque fois que deux possibilités : alimenter le feu ou le laisser mourir³⁶. Une fois cette décision prise, la joueuse n'aura d'autre choix que de recommencer la même histoire, en nouvelle partie plus. La seule différence qu'apportera ce mode sera une difficulté accrue par l'augmentation de la barre de vie et des dégâts causés par chaque adversaire, en dehors

³⁶ À noter que dans l'édition de base de *Dark Souls II*, il n'y avait pas de choix et la joueuse était contrainte d'alimenter le feu, la seconde option a été rajoutée dans l'édition *Scholar of the first sin*.

Chapitre I : L'éternel recommencement

de cela aucun *pattern*, aucun placement de monstre ni d'élément du jeu n'est modifié. Il s'agit exactement de la même histoire répétée à l'infini, quel que soit le choix effectué. En termes d'expérience de jeu, ce fonctionnement n'est pas nouveau, on retrouve la même idée par exemple dans *Diablo II* (Blizzard North, 2000), avec le passage en difficulté « cauchemar », après avoir fini le jeu une première fois, puis « enfer ». Cependant le monde de *Diablo II* est généré procéduralement : on retrouve les mêmes lieux et boss mais la disposition des salles, des coffres et autres conteneurs ainsi que les ennemis et leur nombre seront aléatoires. Au contraire, dans les jeux « Dark Soul », chaque élément reste à sa place³⁷.

On peut alors penser que chaque jeu est un cycle, recommençant éternellement la même histoire sans que le passage de la joueuse ait un véritable impact. La rencontre d'un personnage de *Dark Souls 2* nous laisse penser qu'au-delà des jeux, la licence entière est un immense cycle. Lorsque nous trouvons Straid d'Olaphis, celui-ci est pétrifié dans un recoin de la Forteresse Oubliée. Après l'avoir délivré de sa malédiction, celui-ci à plusieurs dialogues dont certains sont particulièrement intéressants :

Alors... combien de temps suis-je resté pétrifié ?... Assez longtemps pour que le vieux royaume s'effondre apparemment. Pourquoi ne m'a-t-on pas libéré plus tôt ?! Hé hé...

"Drangleic... je n'ai jamais entendu ce nom. Est-ce ainsi que l'on nomme cette terre, aujourd'hui ? Ha ha... Fort bien, fort bien.

Avec ces deux premiers dialogues, Straid nous affirme ne pas connaître le nom de Drangleic, le royaume où se situe l'action du jeu, et nous fait part de l'existence d'un ancien royaume l'ayant précédé. Pourtant au moment de la diégèse, Drangleic est déjà un très vieux royaume sur le déclin, ce qui pose la question de la durée pendant laquelle Straid est resté pétrifié tout en suggérant qu'elle est très longue.

Cette terre a tenu lieu de prison aux Âmes damnées [...]. Le peuple craignait les Âmes damnées comme la peste. Certaines personnes préfèrent chasser de leur vue et de leur esprit tout ce qui peut les effrayer. Au bout du

³⁷ Les quelques incartades à cette règle se trouvent dans *Dark Souls 2* avec les changements de noms des âmes de boss que nous avons longuement évoqué dans notre développement et l'apparition de Freja avant son combat de boss, qui agit comme un *jumpscare*.

Chapitre I : L'éternel recommencement

compte, on a procédé à des rafles avant d'exiler les prisonniers sur cette terre.

Quand les gens ont pris conscience de leur faiblesse... Ils ont fait arrêter tous les indésirables, maudits ou non, et les ont bannis ici. Quiconque semblait représenter une menace était éliminé.

Le récit des évènements ayant conduit Straid à son emprisonnement, et probablement le vieux royaume à sa chute, fait écho à l'introduction de *Dark Souls* :

Oui, en effet, les morts-vivants portent la Marque Sombre. Et sur cette terre, les Morts-vivants sont rassemblés comme du bétail et emmenés vers le nord, où ils sont enfermés pour attendre la fin du monde.

Le vieux royaume évoqué par Straid pourrait alors être Lordran. Ou alors il s'agit d'un autre royaume ayant connu un destin similaire. Qu'il s'agisse de Lordran, le vieux royaume ou Drangléic, le déclin de l'âge du feu correspond dans tous les cas à l'apparition de porteurs de cette Marque Sombre. Et comme le confirme cette dernière citation de Straid :

Bien des royaumes ont vu le jour avant de disparaître sur ce petit coin de terre ; le mien n'est pas le premier. Tout ce qui a un commencement a une fin. Nulle flamme, aussi brillante soit-elle, ne brûle éternellement*. Mais un jour... de ses propres cendres, elle renaît, et un nouveau royaume voit le jour... La malédiction ne connaît pas de fin !*

Ici, deux éléments de la traduction posent néanmoins question : d'abord, « *No flame, however brilliant, does not one day splutter and fade.* » semble induire un déclin progressif que la traduction française « ne brûle éternellement » laisse de côté. Il est néanmoins important d'observer cette période de déclin avant l'extinction de la flamme, le terme « *splutter* » peut même se traduire par « hoqueter » ce qui sous-entend peut-être que ce déclin n'est pas aussi linéaire qu'il n'y paraît. Le second problème concerne la phrase « La malédiction ne connaît pas de fin » : si celle-ci permet de rétablir le lien entre le terme « Marque Sombre » et son équivalent en anglais « *curse* », elle implique une interprétation très différente de la phrase originale « *It is all a curse !* » en faisant de ce cycle de déclin qu'il vient de décrire la véritable malédiction. Cette définition est

Chapitre I : L'éternel recommencement

d'ailleurs très intéressante, car elle peut s'appliquer aussi bien aux protagonistes de l'univers qu'à la joueuse.

Pour parachever cette notion de cycles, nous pouvons finalement établir le lien unissant *Dark Souls 3* au schéma que nous venons de développer. En plus des réoccurrence des âmes de seigneur que nous avons explicitées dans notre tableau récapitulatif³⁸, le troisième volet de la licence est assez explicitement lié au premier par de nombreuses références. Cet état de fait se manifeste par le biais de plusieurs éléments : nous trouvons ainsi des exemples de lieux comme le sanctuaire de Lige-feu ou le Kiln de la première flamme. D'autres références se font par le biais de personnages, nous pouvons effectuer dans *Dark Souls 3* la suite de quêtes de Siegward de Catarina qui est à peu de chose près le même personnage que Siegmeyer de Catarina dans *Dark Souls* qui proposait également une suite de quêtes. Certains objets permettent également de témoigner de l'existence de personnages du premier jeu dans le monde proposé par le troisième : on trouve par exemple l'armure de Tueur de Dragon dont la description indique « [qu'] Elle appartenait au personnage connu sous le nom d'Ornstein », Ornstein étant le boss d'Anor Londo dans *Dark Souls*.

Nous retrouvons également des personnages et des éléments clés dans les deux intrigues. Par exemple, la gardienne du feu qui avait été mise de côté dans *Dark Souls 2* au profit de la Messagère d'Émeraude fait son retour dans le troisième jeu et joue un rôle important dans la fin de l'épisode. En effet Hidetaka Miyazaki, le concepteur de la licence et actuel président de FromSoftware, a déclaré dans une interview à GGN Gamer que *Dark Souls 3* serait effectivement le dernier volet de la saga. Cette information a son importance, car elle fait de la fin de ce dernier jeu, la fin de toute une licence. Il est à ce titre logique que les éléments de *Dark Souls 3* bouclent avec ceux de *Dark Souls* et que son dénouement fasse également écho. On notera d'ailleurs que le boss final de ce troisième épisode, l'Âme des Cendres, alterne au cours de l'affrontement entre plusieurs styles de combats emblématiques de ceux utilisés par les joueurs au cours de la licence (il fait par exemple usage de la pyromancie, de la

38 cf. *supra*, Figure 2, p. 27.

Chapitre I : L'éternel recommencement

sorcellerie ou encore d'un cimeterre, d'une lance, etc.). Le concept de cet adversaire final est d'en faire la représentation symbolique de toutes les joueuses étant parvenues à atteindre le feu primordial et à le renforcer.

Il est néanmoins possible d'émettre des réserves sur ces dernières observations en arguant que la principale raison derrière ces jeux d'échos est la volonté de plaire aux adeptes de la licence ayant été déçus par le second jeu. Si cette vision des choses est tout à fait envisageable, elle n'enlève pour autant rien à la cohérence de l'univers global mis en place au cours de la licence et à la minutie avec laquelle la licence implique le concept de répétition à tous les niveaux de l'expérience de jeu proposée.

En conclusion, il est difficile de nier que « Dark Souls » applique de manière très efficace les principes de l'éternel recommencement. Bien évidemment, ce constat ne suffit pas pour justifier notre hypothèse de départ, mais elle permet de démontrer le rôle commun que joue la répétition dans la licence et dans les œuvres de Camus : elle est le levier révélateur de l'absurde. L'évidence de la répétition dans « Dark Souls » que nous venons de mettre en avant au cours de ce chapitre, possède un effet similaire à celle que l'on retrouve dans *L'Étranger* : « Aujourd'hui, maman est morte. Ou peut-être hier, je ne sais pas. J'ai reçu un télégramme de l'asile : « Mère décédée. Enterrement demain. Sentiments distingués. » Cela ne veut rien dire. C'était peut-être hier ».³⁹

Ou encore dans celles de *Caligula* :

PREMIER PATRICIEN : Toujours rien.

LE VIEUX PATRICIEN : Rien le matin, rien le soir.

DEUXIÈME PATRICIEN : Rien depuis trois jours.

LE VIEUX PATRICIEN : Les courriers partent, les courriers reviennent. Ils secouent la tête et disent : « Rien. »

DEUXIÈME PATRICIEN : Toute la campagne est battue, il n'y a rien à faire.

39 CAMUS Albert, *L'Étranger*, op. cit, p. 7.

Chapitre I : L'éternel recommencement

[...]

LE VIEUX PATRICIEN : Je l'ai vu sortir du palais. Il avait un regard étrange.

PREMIER PATRICIEN : J'étais là aussi et je lui ai demandé ce qu'il avait.

DEUXIÈME PATRICIEN : A-t-il répondu ?

PREMIER PATRICIEN : Un seul mot : « Rien ».⁴⁰

Ces deux citations constituent les premières lignes de leurs œuvres respectives et ouvrent donc celles-ci sur des manifestations explicites de répétitions. Un esprit averti y verra peut-être déjà le signe de l'absurde. Les exemples développés dans ce chapitre pour montrer le caractère répétitif de ces jeux sont effectivement contournables, comme nous l'avons constaté à la fin de notre seconde partie, mais nous pouvons supposer que cela est lié à la possibilité pour une joueuse d'échapper aux règles d'un jeu plus naturellement qu'une lectrice n'échappe aux règles d'un livre.

40 CAMUS Albert, *Caligula*, *op. cit.*, pp. 37-38.

II. LA MORT DES DIEUX

La place qu'occupe la notion de divinité dans l'univers « Dark Souls » est très particulière. La définition du terme de « divinité » est problématique, et cela dès l'introduction du premier opus, lorsque les quatre âmes de seigneurs nous sont présentées. Pour rappel, il s'agit de Nito, de la Sorcière d'Izalith, de Gwen et enfin de l'âme sombre ramassée par le pygmée furtif. Aucune précision n'est faite sur la nature supposément divine de ces âmes, même s'il est ensuite laissé entendre que le panthéon divin est centré autour de Gwen et de sa descendance sur laquelle nous nous pencherons en seconde partie.

Néanmoins un nombre beaucoup plus important de dieux est évoqué sans jamais être présent directement dans les jeux. Dans *Dark Souls II* par exemple, l'« anneau cartouche » fonctionne comme un système de mot de passe pour le multijoueur. Il permet aux joueuses l'équipant de sélectionner une divinité dans une liste, et ainsi de pouvoir invoquer ou être invoquées plus facilement par les joueuses ayant fait le même choix. On trouve par exemple dans cette liste « Nahr Alma, Dieu du sang » ou encore « Galib, Dieu de la maladie ». Cependant, c'est leur seule apparition dans la licence. Il existe plusieurs de ces « apax divins » dont les noms ne sont évoqués qu'au travers d'objets sans qu'ils n'aient aucune autre influence sur le déroulement des jeux. Ces nombreux apax laissent envisager un panthéon beaucoup plus imposant que celui auquel nous sommes confrontés, ce qui là aussi soulève la question de la présence, ou plutôt des absences divines dans la série.

Notre objectif au cours de cette partie sera de relever ces manques divins au sein de la licence « Dark Souls » et d'établir le lien avec la pensée de Camus dans laquelle le rôle du divin se joue également par le biais de son absence.

1. Le cadre philosophique de la mort des dieux

Nous allons, pour introduire notre analyse, nous appuyer sur l'article d'Arnaud Corbic, *L'« humanisme athée » de Camus*⁴¹. Dès les premières pages, celui-ci établit la filiation entre Camus et Nietzsche en expliquant la position des deux auteurs par rapport à Dieu : « L'idée de Dieu contre laquelle Camus s'inscrit en faux n'est pas indéterminée. Pour lui, comme pour Nietzsche — dans le sillage duquel il se situe explicitement -, il s'agit de l'idée "chrétienne" de Dieu, telle qu'elle a prévalu dans la culture occidentale »⁴². Il s'agit donc pour lui de la nécessité de déconstruire l'idée du divin et son influence dans la culture occidentale, ce qui se rattache finalement plus à une question de philosophie et de culture que de croyance religieuse.

De fait, l'article explique juste après que Camus n'est pas un athée au sens premier du terme puisqu'il ne contourne pas la question de Dieu mais « au contraire, il se confronte à elle et prend clairement une option ».

Plus loin, Arnaud Corbic explique la prise de position de Camus qui détourne le pari pascalien en expliquant la nécessité de parier cette fois contre l'existence de Dieu :

La raison principale de ce pari inaugural contre Dieu, dont Camus va assumer toutes les conséquences, est qu'il y a potentiellement quelque chose de déresponsabilisant et d'aliénant pour l'homme dans le pari pascalien, si Dieu n'existe pas. Pour Camus, si Dieu n'existe pas, « parier » pour lui, c'est courir le risque de fonder le sens de l'existence humaine sur un principe hypothétique et peut être illusoire.⁴³

Parier sur l'existence de Dieu reviendrait donc à risquer d'aliéner son existence à une cause sans fondement. Camus s'inscrit dans la lignée du *cogito* de Descartes, « il veut tenir pour radicalement faux ce qui est douteux »⁴⁴, ce qui nous amène à la citation

41 CORBIC, Arnaud. « L'«humanisme athée» de Camus », *Études*, vol.399, n° 9, 2003, pp. 227-234.

42 *ibid.*, pp. 227-228.

43 *ibid.*, p. 229.

44 *ibid.*, p. 232.

suiivante issue de *L'homme révolté* en réponse à l'existence possible de Dieu : « on [...] objectera le mal, et le paradoxe d'un Dieu tout-puissant et malfaisant, ou bienfaisant et stérile »⁴⁵. Camus s'appuie par ce biais sur un des aspects du paradoxe de l'omnipotence, traité entre autres chez Averroès ou Thomas d'Aquin. Tous ces éléments sont une preuve de plus que la question de la divinité est un philosophème important, et que Camus en fait usage pour détailler son concept de l'absurde.

2. Les dieux d'Anor Londo

Comme nous l'avons évoqué dans l'introduction de ce chapitre, le panthéon de « Dark Souls » est essentiellement constitué par la lignée de Gwen. Ce dernier est une sorte de Zeus de ce panthéon, une figure paternelle associée à la lumière et à la foudre. Il est présenté dans la cinématique d'introduction du premier jeu comme « Gwen le Seigneur Solaire, accompagné de ses fidèles chevaliers ». Toujours dans l'introduction, il utilise ses « redoutables éclairs » contre les dragons. Il engendre plusieurs autres dieux que l'on rencontre au cours du premier et du troisième jeu.

D'abord sa fille Gwynevere, que l'on rencontre dans *Dark Souls* (cette rencontre n'est cependant pas aussi claire qu'il y paraît, comme nous le verrons dans notre troisième partie consacrée au suicide philosophique). Il a également une autre fille, Filianore, que l'on découvre enfermée en haut d'Anor Londo dans *Dark Souls 3*. Il a aussi deux fils. Gwendolin, le dieu androgyne lié à la lune, que l'on peut rencontrer dans *Dark Souls* en tant que chef du serment des Lames de la Lune Noire, puis dans *Dark Souls 3* au cours du combat contre Aldrich, Dévoreur des Dieux (où il se révèle être le dieu dévoré en question, le combat se déroulant pendant qu'Aldrich mange Gwendolin). Et enfin un dernier dieu, sur lequel nous allons nous attarder. Une petite enquête tend à démontrer qu'il s'agit du boss le Roi sans Nom de *Dark Souls 3*. La description de l'objet « médaille solaire » dans le premier jeu nous indique :

45 CAMUS Albert, *L'homme révolté*, Paris : Gallimard, « Folio, Essais », 2019 [1951], p. 358.

Chapitre II : La mort des dieux

Médaille gravée portant le symbole du Soleil. [...]. Ce symbole représente le premier-né du Seigneur Gwen, qui fut déchu de son titre de Dieu avant de disparaître des annales. Toutefois, l'ancien Dieu de la Guerre veille toujours sur ses guerriers.

Deux autres éléments dans le jeu nous indiquent l'existence de ce dieu solaire et de sa déchéance, d'abord des statues représentant Gwen et sa fille aînée Gwynevere :



Figure 3. Statues des dieux d'Anor Londo (Dark Souls)

Le troisième emplacement, vide, aurait logiquement été celui d'une statue du premier-né de Gwen, mais elle a été retirée ou détruite. Dans la même logique, on peut observer la statue vandalisée de l'Autel Solaire :



Figure 4. Autel Solaire (Dark Souls)

Cet autel permet à la joueuse de prêter serment auprès des Guerriers Solaires, ce qui nous fournit d'autres preuves qu'il est lié au dieu de la guerre. En effet, rejoindre ce serment permet de débloquent l'accès aux miracles « Lance de foudre » puis, en utilisant l'âme de Gwen, « Lance de lumière solaire ». Ces éléments nous indiquent bel et bien le rapport entre ces lieux de culte démantelés et Gwen, confirmant la probabilité qu'ils aient été érigés pour son fils aîné. L'histoire de ce dieu s'achève dans *Dark Souls 3* où nous l'affrontons sous les traits du Roi sans nom. La description de l'âme de ce dernier nous dit : « Fut un temps où le Roi sans nom était connu comme un dieu de la guerre doublé d'un Tueur de Dragons, mais il finit par renoncer à tout pour se faire l'allié des Dragons anciens ».

Cette citation nous indique le destin du dieu déchu : après avoir trahi son père, le dieu de la guerre s'allia aux dragons et finit par être vaincu bien plus tard par la joueuse. Il est alors devenu le Roi sans nom, qui se bat sur le dos d'un dragon et utilise néanmoins toujours les mêmes lances de foudre que Gwen.

Au regard de la présentation que nous venons de faire de ces différentes divinités, nous pouvons qualifier le destin de la lignée de Gwen de tragique. Ils suivent en cela le sort de leur père qui, bien avant les événements de *Dark Souls*, se sacrifie pour

Chapitre II : La mort des dieux

entretenir le feu primordial et faire perdurer l'âge du feu. Ce sacrifice qui le conduit à devenir une carcasse est, comme nous l'avons vu dans notre premier chapitre, vain puisqu'il ne fait que retarder l'extinction du feu : le sacrifice de Gwen, tout comme celui des joueuses est inutile puisque l'alternance cyclique entre âges du feu et âge des ténèbres est inexorable.



Figure 5. La déchéance de Gwen : de dieu à carcasse

Ainsi, tout comme Camus déconstruit l'approche chrétienne de Dieu, les divinités dans « Dark Souls » s'éloignent des caractéristiques d'omniscience et d'omnipotence inhérentes au dieu des religions monothéistes. Ils se rapprochent, comme nous le disions plus haut, des divinités antiques et en ce sens tendent vers les cosmogonies et les croyances que nous avons pu évoquer dans notre partie sur le mythe de l'éternel retour⁴⁶.

Leur caractère faillible permet d'appliquer directement ce que le philosophe de la mort de Dieu désigne par son approche polémique. Dans « Dark Soul », les divinités meurent ou sont déchues parce qu'elles sont faillibles, et par extension leurs cultes le

46 *cf. supra*, pp. 18-20.

sont également. Pour Nietzsche, à l'origine de cette citation « Dieu est mort »⁴⁷, ce décès représente métaphoriquement la défaillance des religions.

On retrouve donc un thème commun traité de deux manières différentes. L'explication de la mort ou de la déchéance des figures divines dans « Dark Souls » a pour objectif final d'indiquer l'absence de fiabilité des cultes. En ce sens, elle rejoint la pensée nietzschéenne dont se rapproche Camus.

3. L'écueil de l'absurde : le suicide philosophique

L'absence de fiabilité des cultes est d'ailleurs révélée au grand jour dans la suite des événements de *Dark Souls*. Plusieurs éléments peuvent permettre à la joueuse de prendre conscience de la fragilité du scénario dans lequel des dieux, en nombre restreint, viennent guider l'héroïne pour lui ordonner d'accomplir une mission sacrée. Deux événements sont particulièrement importants pour comprendre cette construction :

D'abord si la joueuse décide d'attaquer Gwynevere, celle-ci s'évapore, révélant qu'elle n'était qu'une illusion. Une cinématique se déclenche dans laquelle la nuit tombe sur Anor Londo tandis qu'une voix lui dit : « Écoutez-moi, vous qui avez osé profaner l'icône de la Marraine. Je me nomme Gwendolin. Et votre sacrilège ne restera pas impuni. Vous allez disparaître dans les limbes du crépuscule d'Anor Londo ».

Il est alors possible à la joueuse de se rendre dans un endroit jusqu'alors dissimulé du niveau et d'affronter un nouveau boss : Gwendolin, le Soleil Noir.

47 NIETZSCHE Friedrich, *Le gai savoir*, Livre troisième, 125.



Figure 6. Anor Londo, la cité du crépuscule (Dark Souls 3)

Cela lève le voile sur la réalité : Anor Londo n'est plus depuis longtemps la cité du soleil, la nuit est tombée sur la ville puisque le seul dieu y résidant encore se trouve être Gwendolin, qui est, rappelons-le, lié à la lune. Et tout comme la lune ne fait que refléter la lumière du soleil, Gwendolin crée l'illusion de la présence de sa sœur et par extension d'une quête divine pour la restauration du feu.

Le sens de cette découverte est cohérent avec la définition du suicide philosophique que donne Camus. Il considère en effet la position de certains philosophes, notamment Kierkegaard et Chestov, qui se tournent vers la religion comme un « saut ». Ils ne prennent pas l'absurde au sérieux, n'en reconnaissent pas les contradictions et se réfugient dans la croyance d'un sens lié au divin pour échapper à ces questionnements. Il en va de même pour les joueuses acceptant de croire au récit proposé par les instances divines dans *Dark Souls*. Il s'agit également d'une forme de religion dont l'objectif est de donner un sens aux tâches que ces figures divines confient à la joueuse. Cela lui donne l'illusion d'être dans la posture d'une héroïne sauvant le monde sur le déclin.

Chapitre II : La mort des dieux

Or, cette déconstruction est poussée encore plus loin qu'il n'y paraît avec le second évènement que nous évoquions en début de partie. Il s'agit de la rencontre avec le serpent primordial Kaathe.

La joueuse ne peut faire la rencontre avec Kaathe qu'en remplissant certaines conditions relativement complexes. Celui-ci lui explique alors les implications de sa quête d'une façon très différente de celle du camp des divinités. Sa mission n'est alors plus de se sacrifier au nom des dieux pour faire perdurer l'âge du feu et l'illusion de leur règne, mais plutôt de laisser le feu s'éteindre et devenir le quatrième seigneur : le seigneur sombre.

Ce récit va effectivement à l'opposé de celui qui nous a été fait précédemment. Il nous livre une vision du monde finalement assez représentative du concept de *dark fantasy* auquel nous avons rattaché la licence dans notre introduction. La joueuse y adhérant aura donc le rôle d'anti-héroïne dont l'objectif sera de mettre fin au monde tel qu'il existe.

Cette vision a beau être à l'opposé de la première, elle n'en est pas moins tout aussi binaire. Elles se situent toutes les deux sur le même axe de la croyance, chacune à une extrémité. On pourrait même considérer que cette seconde posture est encore pire que la première : là où le récit des dieux peut correspondre au schéma classique d'un scénario de jeu de rôle (qu'il s'agisse d'un jeu vidéo ou non), ce qui expliquerait la facilité avec laquelle une joueuse néophyte peut y adhérer, celui de Kaathe s'adresse à des initiés.

Or, l'objectif de ce second scénario est de convaincre les joueuses ayant déjà cerné le mensonge des dieux qu'elles ont réussi à découvrir la vérité dissimulée par les conceptrices du jeu. En cela, le personnage de Kaathe et sa difficulté d'accès créent chez la joueuse adepte capable de faire sa rencontre un biais de surconscience, autrement appelé « effet Dunning-Kruger ». Elles ont passé plus de temps sur le jeu et appréhendé certaines de ses règles, ce biais les pousse donc à surévaluer leur

Chapitre II : La mort des dieux

compréhension du monde et à penser avoir découvert la vérité derrière le sens de leur existence dans le jeu.

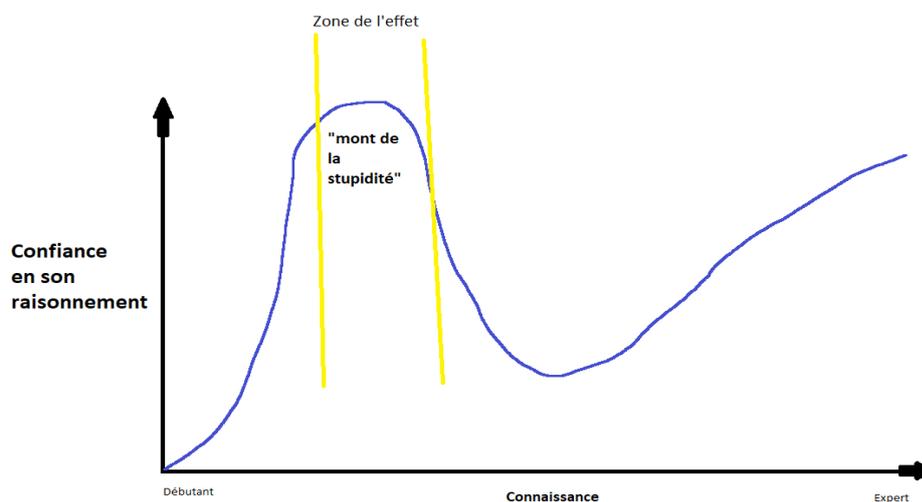


Figure 7. Courbe de l'effet Dunning-Kruger

Dans les deux cas, adhérer à l'une ou l'autre de ces postures revient une fois de plus à effectuer un saut philosophique en niant l'absurdité du monde. Le divin dans l'oeuvre de Camus comme dans « *Dark Souls* » est, nous l'avons vu, faillible. Cette défaillance se manifeste ici par l'incapacité des divinités à donner un sens au monde. De fait, elles ne l'ont pas créé puisque la cinématique d'introduction de *Dark Souls 1* nous l'apprend.

C'est sur cette observation que nous concluons ce chapitre. La mort des dieux dans « *Dark Souls* » ne correspond pas totalement à la vision agnostique du monde de Camus, que nous avons observée dans notre première partie. Elle agit néanmoins bel et bien comme un philosophème dont l'objectif sera de poser une réflexion autour de l'influence que l'on peut donner au divin dans nos conceptions du monde. La réponse apportée par les divinités défaillantes de *Dark Souls* et leurs mensonges est cohérente avec la posture de Camus pour qui la croyance religieuse relève d'un suicide philosophique.

III. LE SILENCE DU MONDE

À la fin de la partie du Mythe de Sisyphe intitulée « Les murs absurdes », partie où se trouvent décrits les éléments définissant l'absurdité et permettant d'en prendre conscience, Camus fait l'affirmation suivante : « L'absurde naît de cette confrontation entre l'appel humain et le silence déraisonnable du monde »⁴⁸. C'est en effet la quête de sens de l'homme qui lui permet de prendre conscience de l'absurdité du monde, car celui-ci ne répond pas à ses questionnements et ne lui fournit aucune indication sur le sens de l'existence.

Il en va de même dans la série « Dark Souls » où le sens qui est donné au jeu à savoir celui d'une quête pour entretenir le feu, est dès le départ indiqué de manière volontairement sibylline. Cette question du sens est rapidement mise en cause par les différents personnages non-joueurs que l'on peut croiser au cours de notre aventure, et cela quel que soit l'opus de la licence : dans le premier jeu, la rencontre avec Kaathe bouleverse ce que l'on pensait être le fondement de notre aventure ; dans le second ce sont les discussion avec Aldia et Straid d'Olaphis.

Notre objectif, au cours de cette troisième partie sera d'observer la possible correspondance entre le silence du monde tel que l'évoque Camus et celui de l'univers des « Dark Souls ».

48 CAMUS Albert, *Le mythe de Sisyphe*, op. cit., p. 46.

1. « Dark Souls » est-il un immense puzzle à reconstituer ?

L'exemple le plus frappant du « monde silencieux » au sein de la licence « Dark Souls » reste tout de même le premier jeu. Les cinématiques d'introduction nous présentent toutes des lieux et des personnages inconnus (les Seigneurs pour le premier jeu, Drangleic pour le second et les seigneurs des Cendres pour le troisième), mais la première de ces cinématiques nous fait également le récit du mythe fondateur de l'univers dans lequel nous allons nous retrouver en tant que joueuse. Dans la plupart des jeux, la cinématique d'introduction est supposée nous présenter l'univers, ou du moins la partie de l'univers qui nous concernera au cours de notre aventure, les personnages principaux et le contexte spatio-temporel dans lequel se déroulera notre aventure au sein de ce monde.

Dans « Dark Souls » les questions de temporalité sont problématiques. Mais en plus de cela le mythe fondateur qui nous est raconté nous présente un nombre relativement conséquent de personnages et de concepts (les anciens dragons, les seigneurs, la flamme, les âmes, les âges, etc.) dans un laps de temps très court. Au lieu d'être une source d'information, elle soulève de nombreuses interrogations auxquelles des réponses ne sont apportées qu'après de longues heures à explorer le jeu, à collecter des objets et des âmes de boss et à en lire les descriptions.



Figure 8. Exemple de description d'objet : l'âme de Velstadt (Dark Souls 2)

La consultation des descriptions des objets est d'ailleurs la principale source d'information sur l'univers dans la série. Les informations données par les personnages non-joueurs sont soit anecdotiques, soit énigmatiques en fonction de l'importance de ces derniers. Cependant, pour récupérer ces objets et âmes, il faut parcourir le monde et vaincre des ennemis. Ce mode de fonctionnement nous conduit à traverser les jeux un certain nombre de fois afin d'en saisir tous les aspects. Il faut à la joueuse le temps de saisir l'importance des descriptions, d'affronter tous les boss et ennemis pouvant potentiellement délivrer une âme ou un objet, même les « mini-boss » et les boss annexes et enfin collecter tous les objets possibles. Tout cela en sachant qu'il est possible d'obtenir certaines armes à partir des âmes de boss, et que certaines âmes peuvent servir dans la fabrication de deux voire trois objets. Il est alors nécessaire de recommencer une partie, ou de faire une nouvelle partie plus, pour collecter ces âmes une seconde fois et forger les armes les requérant. C'est donc seulement au bout d'un certain nombre de parties que la joueuse pourra obtenir tous les éléments du jeu, chacune des armes, âmes et objets pouvant être collectés étant en quelque sorte une pièce du gigantesque puzzle que constitue l'univers de la série « Dark Souls ».

Quand bien même toutes ces pièces auraient été collectées, il reste encore une étape avant que la joueuse puisse saisir les implications de ce qui lui est indiqué. En effet, aucune des histoires en dehors du mythe fondateur de l'introduction ne nous est

racontée directement. Il convient de croiser les éléments que l'on peut relever sur plusieurs objets avec des observations en jeu pour déduire l'existence et le déroulement de certains faits ayant pris place dans cet univers. Il s'agit alors d'un véritable travail d'enquête, qui ne permettra qu'aux joueuses les plus acharnées ou les plus observatrices de tirer les conclusions à partir des nombreuses pistes de réflexion qui nous sont offertes par le jeu. On peut à titre d'exemple évoquer le travail de reconstitution de l'histoire de Manus effectué par la chaîne YouTube de TerraMantis.⁴⁹

Une très large partie du lore de « Dark Souls » est donc basée sur des spéculations créées par des joueuses. Certaines d'entre elles sont très difficiles à comprendre et/ou à attester. Le parallèle avec l'absence de sens de notre monde est dès lors logique et la présence d'éléments de compréhension dans les objets et les âmes semble être métaphorique. En effet le sens de l'existence dans le monde de « Dark Souls » comme dans le nôtre relève de l'hypothèse. Il est donc possible et envisageable que l'univers des « Dark Souls » soit totalement dépourvu de sens.

Néanmoins si « Dark Souls » se révèle être effectivement un puzzle, comme le suppose le titre de cette partie, sa taille et sa complexité en font le terrain propice à la mise en place d'une coopération. Celle-ci existe d'ailleurs déjà par le biais des wikis et d'autres sites répertoriant une large partie des éléments de la licence.

2. L'altération et la dégradation du langage

En plus de la dissimulation des informations et de leur altération absurde, le silence du monde passe également par l'altération du langage, qui est une caractéristique de la littérature de l'absurde. Cette altération se produit par plusieurs biais.

Nous avons par exemple l'emploi d'un langage ancien, particulièrement frappant dans la version anglaise. L'emploi de ce niveau de langue peut rappeler l'écrivain William Shakespeare, dont les pièces sont connues pour prendre place dans un univers

⁴⁹ TerraMantis [pseud.], *Dark Souls Lore : Manus Father of the Abyss* [vidéo en ligne], YouTube, 2 janvier 2014 [consultée le 22 août 2020].
URL : <https://youtu.be/3UrQwXWq0U8>

très opaque (c'est le cas par exemple pour *Hamlet*) mais aussi pour leurs différents niveaux d'interprétation. De manière générale, et cela est peut-être dû au cadre de la fantasy dans lequel se place la licence, les personnages non-joueurs humains emploient régulièrement un niveau de langue assez soutenu dans leurs lignes de dialogue. On peut citer, entre autres, la gardienne du feu de *Dark Souls 3*, la messagère d'Émeraude de *Dark Souls 2* ou encore André le forgeron de *Dark Souls 1*.

Il se présente aussi parfois le cas de figure du langage dégradé. Nous pouvons citer l'exemple d'*Ubu Roi* d'Alfred Jarry dans la littérature absurde. Dans « Dark Souls », la dégradation du langage se manifeste essentiellement par le silence. Dans le premier jeu, une partie non-négligeable des personnages non-joueurs proposant une suite de quêtes annexes, comme Laurentius du grand marais, le mage Logan ou Griggs de Vinheim. Celles-ci nous fournissent comme les autres des clés pour la compréhension du monde dans lequel notre avatar évolue. Or, ils finissent, comme tous les porteurs de la marque sombre, par se transformer en carcasse et dès lors ils deviennent muets et agressifs. La malédiction les a privés du langage. Son omniprésence dans la série atteste donc de la dégradation du langage dans l'ensemble des jeux.

Le meilleur exemple du silence du monde dans le premier opus de la série reste néanmoins la gardienne du feu, Anastacia, qui est enfermée sous le sanctuaire du feu et qui ne prononce pas un mot tout au long du jeu. À moins que l'on effectue la suite de quête la concernant et qui consiste à libérer Lautrec de Carim dans la tour de la paroisse des morts-vivants, à le pourchasser après qu'il a tué la gardienne afin de récupérer l'âme de cette dernière et à se servir de cette même âme pour la ramener à la vie.

3. Un monde réellement silencieux ?

Les éléments que nous avons relevés au cours de ce chapitre sont néanmoins contradictoires. Nous qualifions depuis le début du chapitre, voire depuis notre introduction, ce monde de « silencieux », or la multiplicité des formes de

communication que nous avons relevés jusqu'alors dans notre développement tend à montrer qu'il est au contraire extrêmement locale.

Pour reprendre notre dernier exemple, qui est celui de la gardienne du feu de *Dark Souls*, son mutisme s'oppose à la volubilité des gardiennes du feu du deuxième et troisième jeu. En effet la Messagère d'Émeraude de *Dark Souls II* et la gardienne du feu de *Dark Souls 3*, bien que liées à Anastacia par leur titre pour la seconde et par leur proximité du feu pour les deux, possèdent un rôle bien différent de leur prédécesseuse. Non seulement elles donnent un certain nombre d'indications à la joueuse sur ses objectifs tout au long de l'aventure, mais elles remplacent également le feu, qui permettait à la joueuse de monter de niveau dans le premier jeu, en proposant cette interaction à sa place.

Cette évolution vient nuancer l'idée de silence. Celui-ci semble du moins se lever progressivement au fur et à mesure de la série, certainement pour des raisons de narration, car les constructions distinctes de ces trois jeux ne permettraient peut-être pas de conserver la totale liberté et l'absence d'indication du premier jeu.

De même, les éléments que nous avons relevés dans notre partie consacrée aux dieux et à leurs mensonges, témoignent de la multiplicité des voix que l'on peut entendre. Bien évidemment, comme nous l'avons conclu, la plupart d'entre elles ne doivent pas être suivies aveuglément et il sera nécessaire que la joueuse conserve un regard critique à propos des informations qui lui seront données.

En conclusion de cette partie, nous pouvons dire que le silence du monde des « *Dark Souls* » ne correspond pas vraiment à celui évoqué par Camus dans son œuvre. En effet, il serait plus légitime ici de parler de « cryptage » que de « silence » : les informations autour de l'univers ne sont pas tuées, mais dissimulées afin de pousser les joueuses à s'impliquer dans leur expérience de jeu. En acquérant une sensibilité au *lore* de la licence, elles en saisiront de plus en plus les axes et les moyens de comprendre les différents éléments qui le compose. Cependant, l'altération de ces informations couplée à leur multiplicité conduit à produire un effet de cacophonie discordante. C'est peut-être ce dernier effet qui pourrait le plus se rapprocher de la notion de silence du monde telle que Camus la conçoit en rapport avec sa vision de l'absurde.

IV. LES PARCOURS ABSURDES

Ce quatrième chapitre reprendra d'une certaine manière le modèle mis en place par Camus dans son cycle de l'absurde. En effet, après avoir développé sa conception de l'absurde dans *Le mythe de Sisyphe*, Camus réserve une dizaine de pages à la fin de l'essai au personnage qui lui a pourtant donné son nom, Sisyphe. Ces dernières pages ont pour vocation d'illustrer de manière métaphorique le concept de l'absurde au travers d'un personnage mythique.

Les deux autres œuvres du cycle, *L'Étranger* et *Caligula*, prennent en quelque sorte la suite de Sisyphe et vont, par le biais de différents éclairages inhérents à leur style (roman ou pièce de théâtre) et à l'histoire racontée, mettre eux aussi en scène ce que peut être l'absurde, ou plus précisément comment peut agir un humain confronté à l'absurde.

Dans la lignée de ces modèles, nous prendrons l'exemple d'abord de personnages de la licence « Dark Souls » confrontés de diverses manières à l'absurde. Nous observerons leurs comportements. L'objectif sera le même que pour Camus : illustrer comment les parcours que nous allons prendre pour exemples sont des représentations de l'absurde dans la licence et des comportements possibles vis-à-vis de celui-ci.

1. Le guerrier découragé : du guide au suicidé

Le tout premier personnage non-joueur non-agressif avec lequel la joueuse fait connaissance dans *Dark Souls* est le guerrier découragé. Celui-ci se trouve assis sur un muret au Sanctuaire de Lige-Feu, là où la joueuse se rend après avoir vaincu le démon gardien de l'Asile des Morts-Vivants.



Figure 9. Le guerrier découragé au Sanctuaire de Lige-Feu

Il semble d'ailleurs être assis depuis longtemps puis qu'il nous affirme que nous ne sommes pas la première personne à venir ici. Il ne semble pas croire à l'histoire du mort-vivant élu (« vous ne trouverez pas le salut ici. Vous auriez dû rester pourrir au Refuge des Morts-vivants. »). Cependant, il nous informe tout de même de l'existence des cloches de l'éveil et remplit ainsi la fonction de guide. Sans lui, aucune indication n'est donnée à la joueuse quant à la direction qu'elle doit prendre, sachant qu'à son arrivée à Lige-Feu, trois choix de directions s'offrent à elle.

Ce personnage incarne le concept de renoncement dans la licence : il est ce que l'avatar de la joueuse deviendra s'il décide de renoncer. Immobile et presque inutile, les seules choses qu'il apporte au jeu sont ses informations, qui sont néanmoins facultatives

Chapitre IV : Les parcours absurdes

puisqu'il est parfaitement possible de trouver son chemin sans lui avoir adressé la parole. Il ne donne d'ailleurs aucun item et un nombre très réduit d'âmes s'il est tué. Un peu plus tard dans le jeu, une fois que les deux cloches ont été sonnées, la joueuse peut dialoguer de nouveau avec lui ce qui le convaincra de partir lui aussi en quête. Elle le recroisera peu après, à l'entrée des ruines de la Nouvelle-Londo, mais il sera devenu une carcasse.

Il est la représentation adaptée au langage narratif de la licence « Dark Souls » du suicidé. Le personnage est déjà métaphoriquement presque mort lorsque l'on fait sa rencontre : il ne bouge plus et n'a plus aucune réflexion en dehors de son scepticisme vis-à-vis de la prophétie. Bien évidemment, comme nous l'avons montré dans notre chapitre consacré à la mort des dieux, croire en cette prophétie revient à effectuer un suicide philosophique et, à ce titre, nous pourrions considérer que ce personnage à raison de ne pas prendre la prophétie au sérieux. Néanmoins, ses doutes n'ont absolument aucune portée : ils ne se basent sur rien (il n'a pas pu aller constater l'illusion mise en place par Gwendolin à Anor Londo ni faire connaissance avec Kathee) et n'entraînent aucune action de sa part, seulement un renoncement total. La métaphore filée se poursuit avec sa transformation en carcasse à laquelle la joueuse n'assiste pas. Il est trop tard pour le guerrier découragé, il a perdu son humanité. On ne peut qu'émettre des hypothèses sur ce qui lui est arrivé, mais il est probable qu'étant affaibli par sa longue attente, le moindre échec face aux dangers de la Nouvelle-Londo l'ait fait renoncer. Dans un texte de Camus, ce personnage serait probablement un suicidé, ne parvenant pas à dépasser la prise de conscience de l'absurdité du monde.

En ce sens, le guerrier découragé est encore une fois un guide, mais inversé : il représente tout ce que la joueuse ne doit pas devenir. Il la guide sur le chemin des cloches de l'éveil et peut également planter dans son esprit les germes des doutes que lui-même possède vis-à-vis de la cohérence du monde. Mais, une fois encore, ce doute ne mène qu'au renoncement. Au contraire, la joueuse, tout comme les héros absurdes de Camus, doit parvenir à dépasser ce stade. La première phrase du mythe de Sisyphe reflète bien cette problématique : « Il n'y a qu'un seul problème philosophique vraiment

Chapitre IV : Les parcours absurdes

sérieux : c'est le suicide. Juger que la vie vaut ou ne vaut pas la peine d'être vécue, c'est répondre à la question fondamentale de la philosophie. »⁵⁰

Et, pour continuer notre parallèle, nous pouvons commuter ici le terme de « vie » avec celui de « jeu » et celui de « vécue » avec « joué » : « Juger que le jeu vaut ou ne vaut pas la peine d'être joué ». Il s'agit, pour toute personne confrontée à la licence « Dark Souls » de déterminer si iel est capable ou non d'affronter la réalité de ces jeux avec leur difficulté et leur opacité. Camus ajoute encore : « Cet état d'absurde, il s'agit d'y vivre. Je sais sur quoi il est fondé, cet esprit et ce monde arc-bouté l'un contre l'autre sans pouvoir s'embrasser ». ⁵¹

Et de fait ce personnage n'a pas été capable de vivre dans cet état d'absurde. Pour un personnage de jeu vidéo, l'univers dans lequel il évolue doit être considéré comme son existence. C'est sa principale différence avec la joueuse qui, elle, ne fait qu'expérimenter cet univers au travers d'un avatar. Le guerrier découragé joue le rôle qu'aurait un suicidé dans une œuvre de Camus et il manifeste une des réponses listées par ce dernier en réponse à l'absurde.

On retrouve des équivalents au guerrier découragé dans les deux jeux suivants. Dans *Dark Souls 2*, c'est Saulden le déchu qui tient ce rôle. Tout comme son prédécesseur, on le retrouve au lieu central du jeu, équivalent au rôle du sanctuaire de Lige-Feu, la cité de Majula.

50 CAMUS Albert, *Le mythe de Sisyphe*, op. cit., p.17.

51 *ibid.*, p.62.



Figure 10. Saulden le Déchu à Majula (Dark Souls 2)

Il est, comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessus, lui aussi appuyé à un muret et ses dialogues expriment sensiblement la même idée que ceux du guerrier : « On a dû vous dire qu'ici, il était possible de rompre la malédiction., Eh bien, c'est un tissu de mensonges. Il n'y a rien ici, que ce soit pour vous, pour moi ou pour quiconque... »

Il possède de même un rôle de guide et nous fournit des explications à propos de notre quête : « Quatre créatures en ce monde possèdent des Âmes titanesques. Et quel que soit le chemin que vous empruntez, vous finirez par tomber sur elles. » mais aussi des pistes pour expliquer certains éléments de l'univers, par exemple les âmes :

On dit que l'Âme est l'essence de la vie en elle-même. Doué de raison ou non, chaque être vivant en a une. Ce que nous appelons la malédiction est directement lié à l'Âme. Vous voyez où je veux en venir ? Être en vie... arpenter ce monde... Elle est là, la véritable malédiction. Nous autres les Mort-vivants ne mourrons jamais. Et c'est bien malheureux, en vérité...

Saulden semble même pousser encore plus loin le concept mis en place par le guerrier découragé. Au lieu de n'être qu'un simple personnage expérimentant l'absurdité de son monde sans être capable d'en tirer de réflexion, il parvient à tirer certaines conclusions. Il constitue donc une évolution par rapport à son prédécesseur.

Chapitre IV : Les parcours absurdes

Enfin, une dernière réoccurrence du guerrier découragé se trouve logiquement dans *Dark Souls 3* : il s'agit ici du personnage nommé « Faucon-du-Breuil ».



Figure 11. Faucon-du-Breuil au Sanctuaire de Lige-feu

On retrouve chez lui les mêmes caractéristiques que chez les deux autres personnages à savoir la posture et les lieux. Il se trouve d'ailleurs au sanctuaire de Lige-Feu qui est une répétition altérée de celui du premier jeu. Comme pour les deux autres, ses dialogues expriment l'idée d'une tâche absurde et absurde : « La malédiction est impitoyable, et nul n'y échappe, pas même les Seigneurs et autres légendes. Quelle tristesse. ».

Faucon-du-Breuil possède une histoire plus fournie que les deux autres manifestations du guerrier découragé. Il s'agit en effet d'un déserteur de la légion de Farron. En dehors des caractéristiques de base que nous venons d'évoquer, ce troisième personnage se détache de façon plus marquée du modèle établi en proposant notamment une quête au cours de laquelle la joueuse sera amenée à l'affronter.

2. Solaire d'Astora : manifestation du suicide philosophique ou éloge de l'humanité ?

Si un seul personnage non-joueur et non-hostile devait représenter *Dark Souls*, il s'agirait probablement de Solaire d'Astora. Deux éléments en font un personnage marquant pour les joueuses. D'abord son aspect coopératif : au début du jeu, Solaire nous donne l'objet « Stéatite de marque blanche », qui permet aux joueuses d'accéder à la coopération en ligne. Il peut par la suite être invoqué plusieurs fois en tant qu'esprit non-joueur allié pour nous aider à vaincre certains boss.



Figure 12: Solaire d'Astora lorsque nous faisons sa rencontre

La seconde raison est son obsession pour le soleil. Lorsque nous faisons sa rencontre, Solaire est sur un balcon au-dessus du vide, en train de contempler le ciel. En dialoguant avec lui, il nous explique être à la recherche de son « Soleil ». Cette quête est souvent représentée par les adeptes de la licence au travers de l'émote « Praise the Sun » que l'on retrouve souvent sur les forums et en jeu.



Figure 13. L'emote "Praise the Sun"

Ces deux thématiques représentent parfaitement la problématique qui va se jouer autour de ce personnage. Celui-ci est, comme nous l'avons dit, obsédé par la quête de son soleil. On peut déjà en cela le rapprocher du personnage de Caligula dans la pièce éponyme de Camus qui est à la recherche de la lune. Une des citations de l'oeuvre détaille précisément les motivations de cette recherche : « Ce monde, tel qu'il est fait, n'est pas supportable. J'ai donc besoin de la lune, ou du bonheur, ou de l'immortalité, de quelque chose qui soit dément peut-être, mais qui ne soit pas de ce monde. »⁵².

Cependant, tout comme l'empereur de la pièce, la quête de Solaire n'est pas sans risque. D'abord pour son moral : on le croise à plusieurs reprises découragé, car incapable de trouver son soleil. Mais également pour sa sûreté, nous le croisons tout au long du jeu et il peut être invoqué contre certains boss assez difficiles qui sont des adversaires notables du *lore*.

La quête de Solaire comporte d'ailleurs deux fins : dans la première, il est aveuglé par sa recherche et finit dans la cité d'Izalith la Perdue, coiffé d'un insecte solaire à la manière d'un « facehugger » dans *Alien*, en train de perdre la raison. Ce soleil, et son ironique incarnation dans le ver solaire, sont les métaphores du « saut » qu'effectue

52 CAMUS Albert, *Caligula*, Paris : Gallimard, « Folio/Théâtre », p. 48, 2011 [1944].

Chapitre IV : Les parcours absurdes

Solaire et qui le prive de sa lucidité vis-à-vis du monde. Il adopte d'une certaine manière la même posture que les joueuses croyant au scénario des divinités ou de Kaathe que nous avons détaillé dans notre second chapitre. Cependant, la quête de Solaire est tournée vers lui-même : il cherche son soleil et ne se rattache pas à une quelconque autre croyance. On pourrait dire que Solaire croit en lui-même, mais que cela le mène à une fausse piste. Celle-ci se manifeste de manière très concrète pour lui par la perte de sa raison.

Pour débloquer la seconde fin, il faut se rendre à Izalith avant Solaire et tuer le ver solaire. Dans ce cas, Solaire pourra continuer de vous assister dans votre quête et pourra même être invoqué au cours du combat contre le dernier boss du jeu au Kiln de la Première Flamme.

Dans cette situation, Solaire abandonne sa quête. Il se tourne alors vers un autre objectif : celui d'aider les autres personnages. La recherche de Solaire n'est alors plus tournée vers lui-même, il n'adopte plus la posture du suicide philosophique. Sa nouvelle recherche est tournée vers l'humanité, concept important dans la licence, mais aussi dans l'oeuvre de Camus.

V. LES LIEUX ABSURDES

Si la montagne est emblématique du mythe de Sisyphe, et donc dans le cadre de notre étude de l'absurde camusien, certains lieux dans la licence « Dark Souls » sont également particulièrement représentatifs de l'absurde.

Dans cette dernière partie, nous sortirons légèrement des voies empruntées par Camus pour tenter d'observer au travers de ces espaces vidéoludiques d'autres formes d'absurde, qui compléteront peut-être en partie celles que nous avons étudiées. À ce titre, ce chapitre sera également l'occasion d'établir le lien avec d'autres jeux vidéo afin d'esquisser la toile d'une utilisation de nos philosophèmes dans un contexte plus général.

Il s'agira donc en résumé de partir d'un lieu emblématique de la licence « Dark Souls » et par le biais des observations que nous en ferons de s'éloigner légèrement de notre corpus avant de conclure cette étude.

1. La forteresse de Sen : les effets de la verticalité

La forteresse de Sen est un lieu de transition dans l'intrigue de *Dark Souls*. Pour rappel, la première partie du jeu consiste à aller sonner les deux cloches de l'éveil. Ensuite, il faudra que la joueuse se rende à Anor Londo afin de se voir confier sa quête finale : récupérer les quatre âmes de seigneur afin de débloquent l'accès au Kiln de la Première Flamme et d'aller alimenter le feu. La forteresse de Sen doit être traversée après avoir sonné les cloches de l'éveil pour pouvoir atteindre Anor Londo. Elle verrouille de fait tout accès à la suite du jeu avant d'avoir franchi cette première étape : il est impossible de passer naturellement les portes de la forteresse avant que les cloches n'aient été sonnées. De même, il est impossible d'accéder à Anor Londo sans la traverser. Elle constitue donc un segment de jeu à part, unique au sein du premier volet, dans lequel plusieurs possibilités pour progresser sont presque toujours laissées à la joueuse.



Figure 14: Pièges et hommes-serpents dans la Forteresse de Sen (Dark Souls)

Chapitre V : Les lieux absurdes

Bien qu'il s'agisse d'une zone relativement courte à traverser, elle est réputée chez les joueurs pour sa difficulté. Plus précisément, ce segment de jeu est une progression pratiquement en ligne droite, dans des espaces restreints (la majeure partie est constituée de couloirs étroits) dans lesquels se trouvent de nombreux pièges, mais aussi des ennemis uniques à ce lieu : les hommes-serpents. Aucun feu ne vient interrompre ce cheminement, le seul présent dans la forteresse se trouve pratiquement à son sommet, juste avant le boss. La joueuse devra la traverser d'une traite et sans échouer au risque de tomber ou de mourir, ce qui dans un cas comme dans l'autre l'obligera à reprendre sa progression depuis le début de la zone.

Tous ces éléments contribuent eux aussi à faire de ce lieu une partie unique et bien délimitée du jeu. La progression dans la forteresse est verticale et au sommet de celle-ci se trouve le boss Golem de Fer dont la défaite permettra d'être transporté à Anor Londo.

La verticalité de la progression au sein de la forteresse peut rappeler la tâche de Sisyphe. Elle est dans le mythe la principale source de difficulté : si Sisyphe avait dû pousser son rocher dans une plaine, il n'y aurait pas eu de châtement. Ici, la progression verticale se fait également au sein d'une montagne, où sont bâtis les niveaux de la forteresse, dont le sommet est Anor Londo.



Figure 15: Première vue d'Anor Londo (Dark Souls)

Chapitre V : Les lieux absurdes

Ce nom fait d'ailleurs référence au sindarin, une des langues elfiques de l'oeuvre de Tolkien, dans laquelle « anor » désigne le soleil : Anor Londo est la cité la plus proche du soleil⁵³. La luminosité du lieu va en ce sens et tranche avec le reste du jeu, comme nous le montre l'image ci-dessus qui est une capture d'écran de la toute première vision que la joueuse a de la cité en y pénétrant.

Cependant, aussi lumineux que soit le sommet de la montagne, il n'est en aucun cas le signe de la fin des souffrances de la joueuse. On pourrait presque dire qu'il n'en est que le début. Car tout comme Sisyphe voit son rocher rouler tout en bas de la montagne, la joueuse se voit contrainte à une nouvelle épreuve après celle que constituait la traversée de Sen : la traversée d'Anor Londo. Puis après cet énième parcours, alors qu'elle peut penser avoir accompli la mission qui lui avait été donnée, Gwynevere lui confie une nouvelle tâche. Certes, et contrairement à Sisyphe pour qui la tâche reste exactement la même, la joueuse traverse des épreuves différentes à chaque fois. Néanmoins, la partie concernant la traversée de Sen et d'Anor Londo insistant si fortement sur la verticalité et la progression dans la cité solaire se faisant également essentiellement en montant, qu'il est difficile de ne pas y voir de corrélation avec Sisyphe.

D'autres jeux exploitent également cette notion de verticalité en association avec une difficulté importante. Nous pouvons alors citer comme exemple *Céleste*⁵⁴ et *Getting Over It with Bennett Foddy*⁵⁵ afin d'illustrer les implications de cette construction.

Ces deux jeux possèdent un aspect moral bien plus explicite que la licence « Dark Souls ». *Céleste* raconte l'histoire d'une jeune fille, Madeline, entamant l'escalade d'une montagne possédant la propriété de manifester les tourments intérieurs. De fait,

53 À noter que cela va dans le sens des propos d'Anne Besson qui pose la question de l'influence indépassable de Tolkien dans *La Fantasy*, et voit dans les références à ce dernier « la reconnaissance d'une dette véritable ». (p. 89)

54 Extremely OK Games, *Céleste*, Extremely OK Games, 2018, conçu par Matt Thorson, Windows.

55 Bennett Foddy, *Getting Over It with Bennett Foddy*, Humble Bundle, 2017, conçu par Bennett Foddy, Windows.

Madeline est amenée au cours de son ascension à affronter une sorte de double maléfique qui ne cesse d'entraver sa progression.

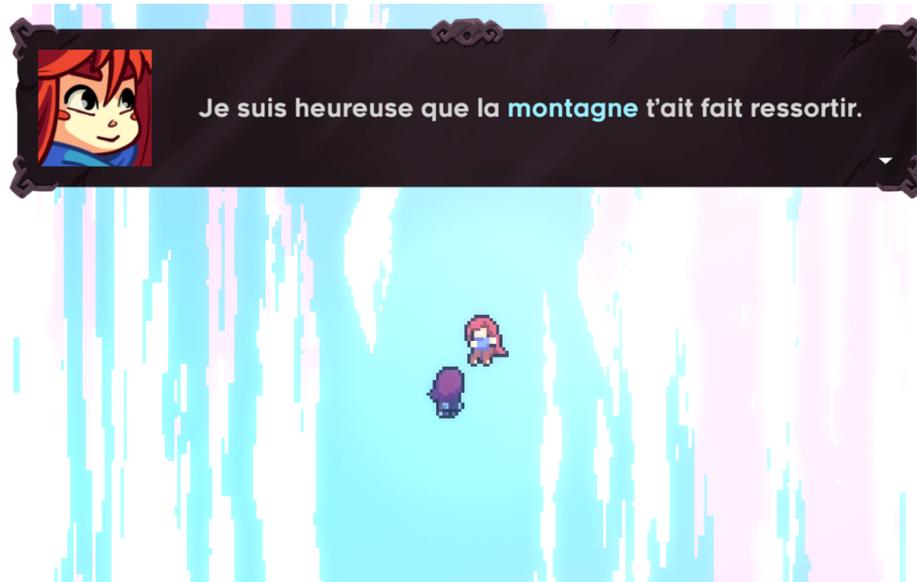


Figure 16: Extrait du dernier dialogue entre Madeline et son double (Céleste)

Après une énième chute, Madeline prend conscience de la nécessité d'accepter son double et même de coopérer avec. Comme nous le montre la capture ci-dessus, elle finit même par être heureuse de cette rencontre. L'ascension de la montagne, en dépit de la difficulté qu'elle présentait et de l'affrontement dont elle a été la cause, se révèle avoir une fonction thérapeutique.

En ce qui concerne *Getting Over It with Bennett Foddy* (que nous abrègerons en *Getting Over It*), le postulat de base est bien moins cohérent. Il n'y a aucune indication de scénario. Le personnage que nous contrôlons est un homme assis dans un chaudron et se déplaçant à l'aide d'un marteau qu'il accroche dans le décor pour se propulser.



Figure 17: L'avatar de la joueuse et sa physique (Getting Over It)

Comme nous pouvons partiellement le voir sur cette capture, notre objectif sera par ce moyen d'escalader une immense montagne constituée à la fois de rocher, mais également de débris divers (tuyaux, meubles, bâtiments, etc.). Les chutes sont pourtant possibles et le créateur du jeu en a disposé les éléments de telle manière qu'une erreur puisse ramener très loin en arrière dans la progression, voire au début du jeu.

Contrairement aux « Dark Souls » et à *Céleste*, l'absence de scénario dans ce jeu permet d'ignorer le quatrième mur. En effet, une voix off ponctue notre ascension par des remarques et des citations, il s'agit du concepteur du jeu, Bennett Foddy. Ce dernier raconte des anecdotes sur la création de son jeu. Il cite ainsi sa source d'inspiration, un jeu nommé *Sexy Hiking*. Mais surtout, il commente notre progression, en particulier nos erreurs, à l'aide de citations. Par exemple : « De tous les mots que l'on puisse écrire ou dire, les plus tristes sont : "ça aurait pu" - John Greenleaf Whittier »*.

Ces citations peuvent avoir deux effets sur la joueuse. La première et la plus évidente est l'agacement, voire l'exaspération : en insistant sur notre échec, Bennett Foddy tourne le couteau dans la plaie. Au lieu de nous laisser passer à autre chose, en l'occurrence recommencer d'où l'on est tombé, il nous fait prendre conscience de la

portée de notre erreur et de son impact sur notre expérience de jeu. Cela explique la frustration qu'un certain nombre de joueuses ressentent en jouant à ce jeu⁵⁶.

Cependant, comme pour *Céleste*, cette difficulté et la frustration créée par le jeu ont pour vocation de pousser la joueuse dans ses retranchements afin qu'elle puisse finalement dépasser ces obstacles. Dans l'un comme l'autre de ces jeux, les personnages subissent le scénario, mis en place, mais c'est à la joueuse que s'adresse le message du jeu. La verticalité permet d'insister sur la difficulté installée qu'il s'agira de franchir, et fait écho à la verticalité de la montagne de Sisyphe, mais elle est également porteuse du message d'encouragement sous-jacent dans ces jeux visant à faire progresser icelles s'efforçant d'y jouer.

Pour en revenir à la Forteresse de Sen, c'est le même message qui est véhiculé par la construction de ce lieu. Sa construction en segment de jeu fermé sur laquelle nous avons insisté au début de cette partie permet à la joueuse d'en voir la fin et d'améliorer ses compétences jusqu'à être capable de traverser entièrement la Forteresse sans mourir puisque l'échec ne sera pas rattrapé par un feu bien placé. Si la fonction de dépassement moral et d'encouragement à progresser par le scénario dans *Céleste* et par les citations dans *Getting Over It*, saisir ce message dans *Dark Souls* où la joueuse est seule est plus complexe et pose une autre difficulté. Cependant la verticalité continue d'agir comme un philosophème commun à ces différentes œuvres.

Pour conclure, nous pouvons établir un dernier parallèle avec un élément d'une autre œuvre, non vidéoludique cette fois. Nous pourrions en effet considérer que la Forteresse de Sen agit comme la salle du temps et de l'esprit dans la série d'animation *Dragon Ball Z*⁵⁷ : il s'agit d'un lieu clos, dont l'objectif est de former la personne y pénétrant dans un espace de temps réduit. De même, la Forteresse a pour objectif de former la joueuse afin de la préparer à la suite du jeu.

56 Comme en témoigne par exemple cette discussion datée du 9 avril 2020 et intitulée « I broke my screen out of anger » sur le forum Steam consacré au jeu : <https://steamcommunity.com/app/240720/discussions/0/2266941647849294483/>

57 NISHIO Daisuke (réalisateur), KOYAMA Takao (scénariste), *Dragon Ball Z*, Toei Animation, 1989-1996.

2. Le pic du dragon ancien

Le pic du dragon ancien est une zone annexe de *Dark Souls 3*. L'accès en est relativement complexe puisqu'il nécessite de vaincre un boss, lui aussi annexe, Oceiros. Pour résumer, afin de trouver le moyen de s'y rendre, il faut donc vaincre un boss annexe, explorer la zone après lui, récupérer un objet spécifique puis se rendre dans un lieu précis pour pouvoir l'utiliser. En l'occurrence l'objet est une émote, « la Voie du Dragon », et il faut utiliser sous les cachots des donjons d'Irithyll, une vaste zone labyrinthique.

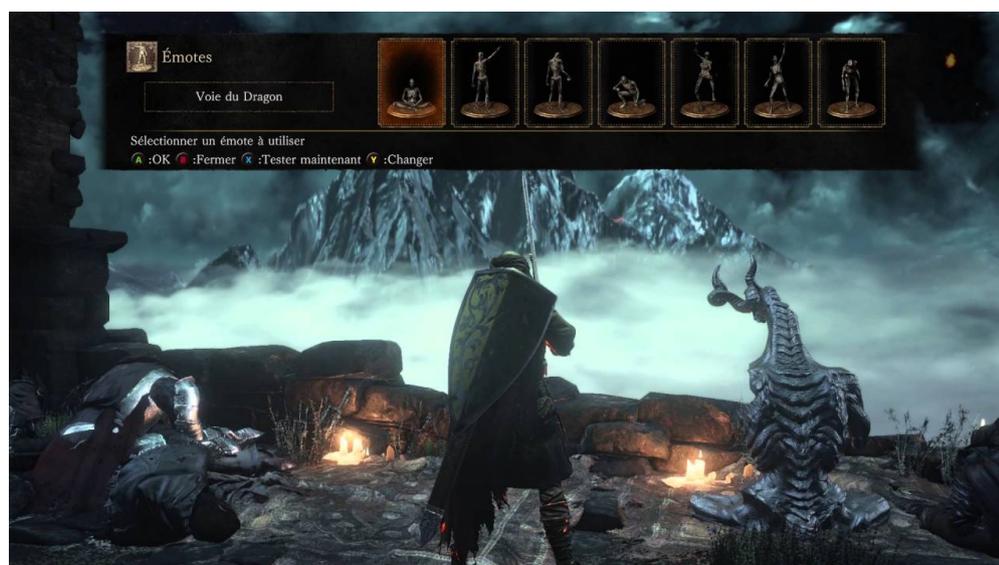


Figure 18: Lieu et conditions d'accès au Pic du dragon ancien (Dark Souls 3)

La simple description des conditions d'accès peut suffire à en considérer l'existence comme absurde. Pourquoi les développeuses se sont-elles évertuées à dissimuler autant ce lieu ? La question est d'autant plus légitime que son existence apporte un certain nombre de réponses au *lore* de la licence, notamment en ce qui concerne le fils aîné de Gwen dont nous avons parlé précédemment⁵⁸. Il confirme l'existence de ce fameux dieu de la guerre ayant abandonné les siens et semble même

58 *cf. supra*, pp. 35-37.

Chapitre V : Les lieux absurdes

corrélés par le biais de ses similarités avec la Forteresse de Sen, dont nous parlions précédemment, un lien unissant cette dernière avec le dieu de la guerre. En effet, les deux lieux sont construits sur, et partiellement dans, des montagnes et il s'agit également des deux seuls endroits de la licence dans lesquels nous pouvons trouver des hommes-serpents.

Les apports de ce lieu ne se font d'ailleurs pas qu'en termes de scénario, mais également de *gameplay*, le Roi sans Nom est réputé pour être un des adversaires les plus coriaces de la licence et le combat qui nous oppose à lui est à ce titre un défi intéressant.

Néanmoins, ce n'est pas sur ces aspects que nous allons axer notre observation du Pic, mais plutôt sur la particularité avec laquelle le scénario explique son accès : une fois rendu au lieu requis avec l'emote nécessaire, nous devons l'utiliser ce qui place notre personnage dans une position rappelant celle de la méditation comme nous pouvons le voir sur l'image ci-dessous.



Figure 19: Emote "la Voie du Dragon" (Dark Souls 3)

Une cinématique se déclenche alors dans laquelle un gong retentit et notre personnage se trouve transporté au loin, au pied du Pic qu'il lui faudra alors escalader afin de parvenir au sommet et affronter le Roi sans Nom.

Chapitre V : Les lieux absurdes

Cet espace se retrouve ainsi écarté du reste du jeu à la fois par sa difficulté et par l'explication derrière son accès. Le Pic est un espace supérieur dans lequel la joueuse est amenée à côtoyer une entité divine (même si c'est pour l'affronter) et le moyen d'y accéder est la méditation.

Il est discutable de considérer l'utilisation de la méditation permettant d'accéder à d'autres niveaux de conscience comme un philosophème. Néanmoins, l'existence de cette exception dans la cohérence du *level-design* des jeux « Dark Souls » est remarquable. Dans tout le reste de la licence, à l'exception des contenus additionnels qui possèdent un statut particulier, la joueuse peut accéder à n'importe quel lieu simplement en marchant. Il est possible de traverser tout un jeu d'un bout à l'autre sans avoir à subir de temps de chargement. Le Pic du Dragon Ancien se place donc en dehors du schéma habituel et du jeu dans lequel il se trouve, *Dark Souls 3*.

Ce faisant, il brise également la diégèse du jeu et peut donc nous faire sortir de l'expérience proposée jusqu'alors.

CONCLUSION GÉNÉRALE

Pour conclure notre étude, nous avons pu observer au cours de ces cinq chapitres que l'usage des philosophèmes tel qu'il est proposé d'en la licence « Dark Souls » diverge de manière assez régulière avec son utilisation dans le cycle de l'absurde de Camus. Ces distinctions sont souvent basées sur l'aspect concret que prennent ces philosophèmes dans le contexte d'un jeu vidéo. Par exemple, la mort des dieux est explicite dans « Dark Souls » alors qu'elle n'est que symbolique dans la philosophie de Camus.

De même, les jeux « Dark Souls » ne sont pas les seuls à faire usage des ces philosophèmes, nous en avons vu plusieurs exemples au cours de notre dernier chapitre consacré aux lieux absurdes. La pensée de Camus ayant eu un impact non négligeable sur la philosophie moderne, il semble logique de trouver ce qui semble en être des manifestations dans un nombre important d'œuvres.

Néanmoins, la réflexion que nous aurons menée au long de cette recherche nous aura permis d'observer que ce n'est pas vraiment la pensée de Camus que l'on peut retrouver dans ces jeux. Plus précisément, Camus exploite des philosophèmes qui ont été utilisés avant lui et qui ont continué de l'être après. Ce sont ces concepts théoriques qui permettent de tirer un lien entre des œuvres pourtant très différentes.

Là où « Dark Souls » peut finalement rejoindre l'absurde camusien, c'est dans le traitement de ces philosophèmes et les questionnements qu'ils vont soulever. Par exemple, l'éternel recommence dans les opus de la licence est un sujet complexe que nous n'avons sûrement pas entièrement détaillé dans la partie que nous lui avons consacrée. Ses manifestations sont multiples et n'ont pas grand-chose à voir avec celles que l'on peut trouver dans *L'Étranger* ou *Caligula*. Mais l'effet que ces répétitions provoquent est le même : elles créent chez les protagonistes un sentiment d'absurde.

Conclusion générale

Il en va de même pour les autres philosophèmes que nous avons étudiés. Leur mise en place diffère, mais les interrogations restent les mêmes. Au regard de ces observations, « Dark Souls » serait donc plutôt une alternative qu'une expérience de l'absurde camusien.

BIBLIOGRAPHIE

CORPUS PRINCIPAL

From Software, *Dark Souls : Prepare to die Edition*, Bandai Namco Entertainment, 2012.
Conçu par Hidetaka Miyazaki, Windows.

From Software, *Dark Souls : Scholar of the First Sin*, Bandai Namco Entertainment, 2015.
Conçu par Tomohiro Shibuya et Yui Tanimura, Windows.

From Software, *Dark Souls 3*, Bandai Namco Entertainment, 2016. Conçu par Hidetaka Miyazaki, Windows.

Corpus outil : l'absurde camusien

CAMUS Albert, *Le mythe de Sisyphe*, Paris : Gallimard, « Folio. Essais », 2019 [1942].

-, *L'Étranger*, Paris : Gallimard, « Folioplus classiques », 2018 [1942].

-, *Caligula*, Paris : Gallimard, « Folio/Théâtre », 2011 [1944].

CORPUS CRITIQUE

Études littéraires et philosophiques

BESSON Anne, *La fantasy*, Paris : Klincksieck, « 50 questions », 2007.

BRAZ, Adelino, « La conscience de l'absurdité chez Camus : l'héritage d'un autre existentialisme », *Horizons philosophiques*, vol.16, n° 2, 2006, pp. 1-8.

Disponible en ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/hphi/2006-v16-n2-hphi3202/801315ar/>

CALLE-GRUBER Mireille, *Histoire de la littérature française du XX^{ème} siècle, ou, Les repentirs de la littérature*, Paris : Champion, « Unichamp-Essentiel », 2001.

CORBIC, Arnaud. « L'“humanisme athée” de Camus », *Études*, vol.399, n° 9, 2003, pp. 227-234.

Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-2003-9-page-227.htm#>

ELIADE Mircea, *Le mythe de l'éternel retour*, Paris : Gallimard, « Folio, Essais », 2019 [1949].

GENETTE Gérard, *Palimpsestes*, Paris : Seuil, « Poétique », 1982.

GUÉRIN Jeanyves [dir.], *Dictionnaire Albert Camus*, Paris : Robert Laffont, « Bouquins », 2009.

GOHAU Gabriel, « Le mythe de l'éternel recommencement », *Études sur la mort*, vol.124 n° 2, 2003, pp. 121-130.

Disponible en ligne : <https://www.cairn.info/revue-etudes-sur-la-mort-2003-2-page-121.htm>

Bibliographie

LEMIEUX Cyril « Philosophie et sociologie : le prix du passage », *Sociologie*, vol. 3, n° 2, 2012.

Game Studies

COLOMBANI Paul-Antoine, GRANDJEAN Guillaume, WÜRTZ Siegfried (dir.), *Littératures du jeu vidéo*, Paris : La Taupe Médite, 2019.

GENVO Sébastien, *Introduction aux enjeux artistiques et culturels des jeux vidéo*, Paris, l'Harmattan, 2003.

GENVO Sébastien (dir.), *Le game design de jeux vidéo. Approches de l'expression vidéoludique*, Paris, L'Harmattan, 2005.

GOUDET Laura, GHEERAERT Tony, *Lusor in Fabula: jeu vidéo et nouvelles frontières du récit*, 7 et 8 novembre 2019, Université de Rouen-Normandie.

TRICLOT Mathieu, « La philosophie au risque du jeu », *Sciences du jeu* [En ligne], 11 | 2019, mis en ligne le 12 avril 2019, consulté le 10 avril 2020.
Disponible en ligne : <http://journals.openedition.org/sdj/1542>

TRICLOT, Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2011.

TRÉMEL Laurent et FORTIN Tony, *Mythologie des jeux vidéo*, Paris, Le Cavalier bleu, 2009.

Corpus camusien complémentaire

CAMUS Albert, *Carnets I. Mai 1935 – Février 1942*, Paris : Gallimard, 1962.

-, *L'homme révolté*, Paris : Gallimard, « Folio, Essais », 2019 [1951].

Ludographie complémentaire

Extremely OK Games, *Céleste*, Extremely OK Games, 2018, conçu par Matt Thorson, Windows.

Bennett Foddy, *Getting Over It with Bennett Foddy*, Humble Bundle, 2017, conçu par Bennett Foddy, Windows.

GLOSSAIRE

Tableau des pronoms inclusifs et équivalents

Terme	Pronoms remplacés
Iel	Il et elle
Icelle	Celui-ci ou celle-ci

Tableau des traductions

Entrée en VF	Entrée en VO
« le Foyer du Chaos »	« Bed of Chaos »
« porteur de la marque »	« bearer of the curse »
« Freja la protégée du Duc »	« Duke's Dear Freja »
« La Charogne »	« The Rotten »
« morteflamme »	« unkindled »
« Oceiros le Roi Illuminé »	« Oceiros the Consumed King »
« Nulle flamme, aussi brillante soit-elle, ne brûle éternellement »	« No flame, however brilliant, does not one day splutter and fade. »
« La malédiction ne connaît pas de fin ! »	« It is all a curse ! »
« fidèles chevaliers »	« faithful knights »
« De tous les mots que l'on puisse écrire ou dire,	« Of all sad words of tongue or pen, the saddest

les plus tristes sont : "ça aurait pu" - John Greenleaf Whittier »	are these, 'It might have been. »
« anneau cartouche »	« name-engraved ring »

TABLE DES FIGURES

Figure 1. Écran de modification des caractéristiques (Dark Souls 3).....	10
Figure 2. Tableau des thématiques liant les boss principaux des trois jeux.....	27
Figure 3. Statues des dieux d'Anor Londo (Dark Souls).....	36
Figure 4. Autel Solaire (Dark Souls).....	37
Figure 5. La déchéance de Gwen : de dieu à carcasse.....	38
Figure 6. Anor Londo, la cité du crépuscule (Dark Souls 3).....	40
Figure 7. Courbe de l'effet Dunning-Kruger.....	42
Figure 8. Exemple de description d'objet : l'âme de Velstadt (Dark Souls 2)....	45
Figure 9. Le guerrier découragé au Sanctuaire de Lige-Feu.....	50
Figure 10. Saulden le Déchu à Majula (Dark Souls 2).....	53
Figure 11. Faucon-du-Breuil au Sanctuaire de Lige-feu.....	54
Figure 12: Solaire d'Astora lorsque nous faisons sa rencontre.....	55
Figure 13. L'emote "Praise the Sun".....	56
Figure 14: Pièges et hommes-serpents dans la Forteresse de Sen (Dark Souls)	59
Figure 15: Première vue d'Anor Londo (Dark Souls).....	60
Figure 16: Extrait du dernier dialogue entre Madeline et son double (Céleste).	62
Figure 17: L'avatar de la joueuse et sa physique (Getting Over It).....	63
Figure 18: Lieu et conditions d'accès au Pic du dragon ancien (Dark Souls 3).	65
Figure 19: Emote "la Voie du Dragon" (Dark Souls 3).....	66

TABLE DES MATIÈRES

◆ Remerciements.....	4
◆ Sommaire.....	5
◆ Avertissements.....	6
Utilisation de l'écriture inclusive.....	6
Protocole de traduction / non-traduction.....	7
Précision typographique.....	7
◆ Introduction.....	8
◆ I. L'éternel recommencement.....	17
1. Synthèse de l'éternel recommencement.....	18
2. Micro-utilisation du concept : la répétition par le <i>gameplay</i>	20
3. Macro-utilisation : la répétition dans l'univers de la licence.....	22
◆ II. La mort des dieux.....	33
1. Le cadre philosophique de la mort des dieux.....	34
2. Les dieux d'Anor Londo.....	35
3. L'écueil de l'absurde : le suicide philosophique.....	39
◆ III. Le silence du monde.....	43
1. « Dark Souls » est-il un immense puzzle à reconstituer ?.....	44
2. L'altération et la dégradation du langage.....	46
3. Un monde réellement silencieux ?.....	47
◆ IV. Les parcours absurdes.....	49
1. Le guerrier découragé : du guide au suicidé.....	50

2. Solaire d’Astora : manifestation du suicide philosophique ou éloge de l’humanité ?.....	55
◆ V. Les lieux absurdes.....	58
1. La forteresse de Sen : les effets de la verticalité.....	59
2. Le pic du dragon ancien.....	65
◆ Conclusion générale.....	68
◆ Bibliographie.....	70
◆ Glossaire.....	74
Tableau des pronoms inclusifs et équivalents.....	74
Tableau des traductions.....	74
◆ Table des figures.....	76