

François-Xavier Surinx, doctorant FNRS-FRESH à l'Université de Liège (Liège Game Lab et Centre de Sémiotique et Rhétorique, sous-unités de l'UR TRAVERSES)

Adresse mail : [fxsurinx@uliege.be](mailto:fxsurinx@uliege.be)

## À quelle aune juger un jeu vidéo ?

### Évaluation et classification générique de *Dante's Inferno* dans les discours en ligne des joueurs francophones et italophones

Résumé : Paru en février 2010, *Dante's Inferno* se présente comme une adaptation de la Divine Comédie de Dante Alighieri en un jeu d'« action-aventure à la troisième personne ». Plusieurs chercheurs en étudient alors les modalités d'adaptation, notamment à travers le discours des développeurs, pour souligner tantôt l'hommage, tantôt la trahison de l'œuvre du Florentin. L'intention des producteurs écartée, cet article examine le discours critique des joueurs mêmes, discours qui, au-delà de la diversité et des contradictions apparentes, confère une légitimité à la communauté gaming.

À travers l'analyse sémiotique qualitative de textes médiatiques (tests, forums et commentaires de vidéo) répartis entre les communautés linguistiques francophone et italophone, l'article se propose de répondre à trois questions : 1) Avec quelles étiquettes génériques et extra-génériques les joueurs réfèrent-ils à *Dante's Inferno* ? 2) Quels sont les critères macro-génériques (thématique, esthétique, mécanique, etc.) auxquels renvoient ces étiquettes, et sont-elles issues de la littérature ou du domaine vidéoludique ? 3) Quelles sont les œuvres auxquelles *Dante's Inferno* est comparé ? Transversalement, la possible variation de la réception en fonction du critère linguistique est observée, étant donné que le jeu s'inspire d'un poème du patrimoine italien.

Abstract: Released in February 2010, *Dante's Inferno* is presented as a third-person action-adventure adaptation of Dante Alighieri's *Divine Comedy*. A number of researchers have studied the methods of adaptation, in particular through the developers' discourse, emphasizing both the homage and the betrayal of the Florentine's work. The intention of producers aside, this article examines the critical discourse of gamers, which, beyond its diversity and apparent contradictions, confers legitimacy to the gaming community.

Through a qualitative semiorhetorical analysis of media texts (reviews, forums and video commentaries) distributed between the French- and Italian-speaking communities, the article

aims to answer three questions: 1) What generic and extra-generic labels do gamers use to refer to Dante's *Inferno*? 2) What are the macro-generic criteria (thematic, aesthetic, mechanical, etc.) these labels refer to, and are they drawn from literature or the videogame field? 3) What are the works Dante's *Inferno* is compared to? Transversally, the possible variation of reception according to linguistic criteria is observed, given that the game is inspired by an Italian heritage poem.

## **Introduction : un jeu très étudié, mais pas pour lui-même**

Depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, la *Divine Comédie* a connu des adaptations dans divers formats médiatiques (films, bandes dessinées, mangas, séries, jeux vidéo). Fidèles à l'œuvre originale, la parodiant, ou réutilisant des éléments thématiques, syntaxiques ou structurels comme supports pour d'autres histoires, les adaptateurs ont assuré à la *Comédie* une postérité ancrée dans la modernité, tout en popularisant l'œuvre auprès d'un public plus large que les seuls amateurs de poésie.

L'objet de cette étude, le jeu vidéo *Dante's Inferno* (*DI* ensuite), sorti en février 2010, réalisé par Visceral Games et édité par Electronic Arts (EA) sur PS3, PSP et Xbox 360, constitue la première adaptation vidéoludique d'envergure de *L'Enfer*, et a fait l'objet d'analyses dans de nombreuses disciplines<sup>1</sup>, tout en suscitant nombre d'interrogations et de débats au sein de la

---

<sup>1</sup> Les sujets traités sont divers :

- usage pédagogique : Brandon K. Essary, Dante's "Inferno", *Video Games, and Pop Pedagogy*, « Parole Rubate. Rivista Internazionale di Studi sulla Citazione » 20 (2019) pp. 59-82.)
- représentations médiévales : Angela Jane Weisl et Kevin J. Stevens, *The Middle Ages in the Depths of Hell. Pedagogical Possibility and the Past in Dante's Inferno*, in Daniel T. Kline (éd.), *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*, New York et Londres, Routledge 2014, p. 175-186.)
- représentations genrées : entre autres Olivier Chadwick, *Courtly Violence, Digital Play. Adapting Medieval Courtly Masculinities in Dante's Inferno*, in Daniel T. Kline (éd.), *op. cit.*, p. 148-161. ; Sara Khan, *Cultivating Virtual Feminist Violence in Alice-Madness Returns and Inferno: Analysis of Video Game Adaptations of Alice in Wonderland and Dante's Inferno*, « Journal of Humanities » 54 (2018) pp. 168-182.
- paradoxe opposant le *gameplay* et la diégèse : Lorenzo Servitje, *Digital Mortification of Literary Flesh: Computational Logistics and Violences of Remediation in Visceral Games' Dante's Inferno*, « Games and Culture » 9, 5 (2014) pp. 368-388.
- comparaison avec d'autres œuvres littéraires : Charles Magos, *Le jeu vidéo Dante's Inferno, un avatar intermédiaire du mythe d'Orphée*, « Folia Electronica Classica » 44 (2022) <https://tinyurl.com/yc7tu4h>
- mise en avant d'éléments structurels du poème adaptés dans le jeu : entre autres Bruno Lessard, *The Game's Two Bodies, or the Fate of Figura in Dante's Inferno*, in Daniel T. Kline (éd.), *op.cit.*, p. 133-147. ; Katherine Powlesland, *Dante and Video Games: The Unrealised Potential of the Virtual Commedia*, « Italian Studies » 77, 2 (2022) pp. 146-156.
- exploitation parodique : Martin Ringot, *Le jeu vidéo Dante's Inferno est-il une parodie ?*, « Cahiers d'études romanes » 40 (2020) <https://doi.org/10.4000/etudesromanes.10591>
- localisation : Silvia Pettini, *Translating literature into playability. The case of Dante's Inferno*, « The Journal of Internationalization and Localization » 4, 2 (2017) pp. 100-119.

communauté scientifique. Une interview de Teodolinda Barolini, ancienne présidente de la Dante Society of America, polarise le débat :

It's not impressive. This is nothing like Dante. I wouldn't go so far as to say I'm outraged, but as a person who has spent my life teaching and thinking about The Divine Comedy, I can't imagine somebody who loves this would pick the original up. They wouldn't understand a thing.<sup>2</sup>

Symptomatique de la réception critique généraliste et scientifique du jeu, ce positionnement se décline en deux postures extrêmes<sup>3</sup> : certains chercheurs<sup>4</sup> critiquent des éléments problématiques (de la viabilité de l'adaptation à ses dilemmes moraux), souvent sans considérer les spécificités du média vidéoludique (approche littérale du jeu<sup>5</sup>) ; d'autres<sup>6</sup> défendent le jeu tout en soulignant des éléments étrangers à l'expérience vidéoludique standard, peu perçus par le joueur lambda (approche où l'œuvre est jugée comme volontairement outrancière).

Toutefois, ces contributions polarisées partagent trois points méthodologiques. Premièrement, malgré la primauté réservée au jeu, l'étude de *DI* s'effectue au regard de la *Comédie* (« bonne » ou « mauvaise » adaptation<sup>7</sup>), avec, au second plan ou non évoqués, les apports spécifiques du jeu à son médium.

Deuxièmement, les analystes explorent le contenu et le paratexte du jeu sous l'angle syntaxique, thématique ou mécanique<sup>8</sup>, et exploitent – imprudemment – les discours des producteurs et des extraits de la campagne promotionnelle d'EA (notamment les neuf *Developer Diaries*, des clips promotionnels mêlant extraits du jeu et commentaires de développeurs). Entre autres, le « that would suck as a game »<sup>9</sup> du *gameplay engineer* Thomas Wilson est abondamment cité, alors que l'insertion de cette déclaration par EA<sup>10</sup> invite à la prudence. L'objectif premier de l'éditeur n'est pas de dévoiler le réel processus de développement, mais de valoriser le jeu via le discours

---

<sup>2</sup> Anonyme, *Expert View: An ivy league professor weighs in Dante's Inferno*, « Entertainment Weekly » (26 février 2010), p. 79.

<sup>3</sup> Servitje, *op. cit.* ; Pettini, *op. cit.*

<sup>4</sup> Khan, *op. cit.* ou encore Weisl et Stevens, *op. cit.*

<sup>5</sup> Dante, croisé incarnant une masculinité exacerbée, part à la rescousse de Béatrice, demoiselle en détresse.

<sup>6</sup> Powlesland, *op. cit.* ; Lessard, *op. cit.*

<sup>7</sup> Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge 2006.

Paradoxalement, les théories sur l'adaptation d'Hutcheon – qui troque le critère de la fidélité en faveur de celui de l'autonomie – sont citées dans plusieurs contributions qui arrivent à des conclusions différentes concernant les apports du jeu.

<sup>8</sup> « Mécanique » désigne le *gameplay* du jeu, les actions offertes au joueur.

<sup>9</sup> Electronic Arts, *Dante's Inferno Heresy Developer Diary* (19 janvier 2010), <https://tinyurl.com/2rjf4bam>

<sup>10</sup> EA est un éditeur communément méprisé par la presse et les joueurs : capitalisation sur ses franchises, jeux de faible qualité, licenciements abusifs, etc.

d'allure passionnée de l'équipe de développement (qui doit elle-même rendre des comptes à EA).

Troisièmement, et découlant des deux points précédents, les chercheurs tirent des conclusions intéressantes, mais déconnectées de la réception du jeu par les critiques spécialisés et, surtout, par les joueurs, à peine mentionnés. De plus, ils postulent indirectement une correspondance entre l'intention du studio et l'interprétation des joueurs, ce qui ne va pas de soi.<sup>11</sup> Circonscrites à leur domaine disciplinaire, ces études relèvent du paradigme « savant ». De plus, les chercheurs se révèlent des interprètes qui déploient leur subjectivité à travers les choix opérés dans leurs analyses – d'où certaines opinions inconciliables concernant l'interprétation de l'œuvre. Sans nier l'intérêt propre à de telles approches, cette étude opte pour un paradigme « profane », en étudiant la compréhension du jeu par les joueurs et en cartographiant le discours d'une communauté, dans l'optique de se distancier du discours des producteurs.

### **Objectifs et questionnements : comment les joueurs évaluent-ils *Dante's Inferno* ?**

Examinons la réception de *DI* à travers les discours en ligne des joueurs francophones et italophones afin de répondre aux trois questions suivantes. Premièrement, avec quelles étiquettes génériques<sup>12</sup> réfèrent-ils au jeu ? À priori, la présence d'éléments utilisés dans d'autres jeux rend évidente l'appartenance générique. Pourtant, des désaccords opposent les joueurs entre eux, voire avec l'industrie. Notamment, « action-aventure à la troisième personne » n'est jamais utilisée en dehors des campagnes promotionnelles d'EA, puisque le processus de transmission générique voit les étiquettes varier en fonction de leur usage par diverses entités (du producteur au consommateur)<sup>13</sup><sup>14</sup>. Parallèlement, les étiquettes citées par les chercheurs recueillent des accords partiels : pour les anglophones, « hack-and-slash, action-adventure title »<sup>15</sup>, « action-adventure hack-and-slash third-person role-playing video game »<sup>16</sup>,

---

<sup>11</sup> François-Xavier Surinx, *For a Pragmatic Study of the Generic Categorization of Video Games: The Case of Survival Horror*, in Liliane, Vale Costa, et al., *Videogame Sciences and Arts. 13th International Conference, VJ 2023*, Cham, Springer 2024, p. 238-253.

<sup>12</sup> Dans ma perspective, l'étiquette générique désigne la face signifiante d'une catégorie générique, son appellation. À l'inverse, « genre » renvoie à la face signifiée, le concept constitutif de la catégorie. Malgré des variations mineures, plusieurs étiquettes peuvent correspondre à un seul genre.

<sup>13</sup> Sans parler du processus de traduction des étiquettes, ici très littéral.

<sup>14</sup> Dominic Arsenault, *Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique. Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo*, Thèse, Université de Montréal 2011, p. 132.

<sup>15</sup> Essary, *op. cit.*, p. 67.

<sup>16</sup> Powlesland, *op. cit.*, p.146.

« hack-and-slash »<sup>17</sup>, « third-person action [...] immersive three-dimensional game »<sup>18</sup> ou, du côté francophone, « *beat 'em up* »<sup>19</sup> et « *beat them all* ».

Deuxièmement, à quelles catégories macro-génériques (thématique, mécanique, esthétique, etc.) appartiennent ces étiquettes ? Et autour de quels éléments du jeu s'articule l'évaluation ?

Troisièmement, quelles sont les œuvres qui servent de modèles de comparaison ? En effet, la fonction évaluative du genre a tendance à se matérialiser sous la forme de comparaisons avec d'autres œuvres de référence.

À ces trois questions s'ajoutent deux problématiques transversales. En premier lieu, comparer les points de vue des joueurs francophones et italophones permet de mesurer l'influence de l'ancrage national et linguistique de la *Comédie* dans le jugement de chaque communauté. En second lieu, à travers les catégories et les œuvres de comparaison relevées, l'étude montre l'attention des joueurs aux héritages littéraire et vidéoludique de *DI*.

### **Méthodologie et corpus : comment atteindre la réception des joueurs ?**

Sans prétendre à l'exhaustivité, mais attentive à la représentativité de l'échantillon des points de vue, cette étude qualitative du discours des joueurs porte sur trois formats discursifs et médiatiques, répondant chacun à une fonction principale propre : les tests à vocation évaluative, les discussions des internautes sur des sujets variés dans les forums et les commentaires en réaction à des contenus audiovisuels. Passons en revue les propriétés de ces formats, qui varient en fonction de la langue, ainsi que les difficultés propres à la recension de chacun. Au préalable, mentionnons que les sites étudiés ont été retenus pour leur popularité auprès de nombreux joueurs et leur aspect généraliste (ils couvrent plusieurs aspects relatifs au jeu vidéo). L'étude d'autres sites, qui accueillent des communautés différentes et se dédient à des pratiques spécifiques, pourraient aboutir à des résultats différents.

Les tests francophones (prélevés sur *JV*) renvoient à des évaluations chiffrées et commentées, librement publiées et n'acceptant aucune réponse directe. En Italie, le format qui s'en rapproche le plus consiste en des évaluations chiffrées et/ou commentées (prélevées sur *Multiplayer.it*) qui s'enchaînent sous l'article d'un journaliste. Cette différence de modalité produit, dans le premier cas, des discours (315 pour la version PS3) compréhensibles isolément, l'absence d'un discours inaugural entraînant précisions et allongement des tests. Selon un rythme décroissant

---

<sup>17</sup> Lessard, *op. cit.*, p. 133.

<sup>18</sup> Servitje, *op. cit.*, p. 371 ; 379.

<sup>19</sup> Ringot, *op. cit.*

depuis 2010, ces tests sont publiés jusqu'en 2021. Dans le second cas, les tests sont moindres (172 sous la critique commune à toutes les versions du jeu) et réagissent surtout aux arguments des journalistes. Cette modalité génère des messages brefs, moins argumentés et avec des éléments d'analyse moins diversifiés, car guidés par le sujet posé par le journaliste et les testeurs précédents. La rédaction des tests est concentrée au moment de la publication des articles (2010-2012, 2020 et 2024). Malgré ces divergences modales entre les deux formats (les tests italiens se rapprochant du commentaire), leur équivalence est maintenue dans cette étude, car évaluer le jeu reste leur objectif pragmatique principal.

Les forums sont foisonnants. Sur le site *JV*, une section « forum » est dédiée à chaque jeu, facilitant le repérage des contenus liés à la problématique. Cette disposition a toutefois pour biais de masquer les mentions de *DI* dans les forums consacrés à d'autres jeux. La plupart des discours concernant la problématique se situent entre 2009 et 2012, des joueurs discutant déjà du jeu avant sa sortie. À l'inverse, les sites italophones (*SpazioGames* et *IGN.it*, respectivement pour la période pré- et post-2013) n'ont que des forums généraux, compliquant l'accès aux discours recherchés. Une recherche avec les mots-clés « Dante's Inferno » ou « Divina Commedia » débouche sur des milliers de résultats éparpillés dans des milliers de forums. Aussi, *DI* est rarement le sujet principal des échanges. Il est davantage cité comme exemple dans des débats sur des jeux similaires, pour demander des conseils d'achat, voire pour répondre à un forum comme « A cosa avete giocato oggi? (MAX UN POST AL GIORNO) ».

Enfin, pour les vidéos italophones et francophones<sup>20</sup> publiées sur YouTube, des commentaires apparaissent dès 2010 pour le volet italophone, et dès 2013 pour le volet francophone, décalage explicable par l'émergence en 2011 des premiers Youtubeurs *gaming* francophones à succès.

Méthodologiquement, j'ai procédé à une analyse sémio-rhétorique qualitative<sup>21</sup> afin de relever les points de vue majoritaires, sans pour autant masquer les sujets et opinions moins fréquents. Afin de repérer d'éventuelles variations temporelles, les tests et les forums ont été dépouillés chronologiquement, là où l'algorithme « par pertinence » de YouTube a guidé la collecte des

---

<sup>20</sup> Les vidéos dans ces langues sont généralement commentées dans la langue correspondante, ce qui laisse présager que les commentateurs sont originaires d'un pays francophone ou italophone. À l'inverse, les vidéos anglophones sont souvent commentées en anglais, par des gens de provenances diverses, l'anglais faisant office de *lingua franca*.

<sup>21</sup> Empruntant à deux disciplines, cette méthode permet l'analyse de discours en tant que fait argumentatif (le débat des joueurs) tout en tenant compte de leur contexte global de réalisation (disposition des sites, délai de réponse, etc.) et des principes organisateurs qui les régissent. Ltr13, *Narration et argumentation. Retour sur l'analyse du discours en sciences sociales*, in Denis Bertrand, et al. (coord.), *Greimas aujourd'hui : l'avenir de la structure. Actes du congrès de l'Association Française de Sémiotique*, Paris, AFS Editions 2019, p. 192-201.

commentaires de vidéos. Afin de délimiter le corpus, un critère de saturation<sup>22</sup> a été appliqué au nombre élevé de forums et de commentaires de vidéos.

### **Analyse 1 : des étiquettes qui témoignent d'un consensus implicite**

Posons la conception d'une étiquette générique qui guidera les analyses suivantes. Dans la plupart des travaux faisant appel au genre (dans le jeu vidéo comme ailleurs), les étiquettes sont des appellations connues du public et des critiques ou inventées pour les besoins de la recherche afin de justifier un lien entre plusieurs œuvres. Ce n'est pas tant l'étiquette qui intéresse les chercheurs, mais la définition qu'ils y attachent (cf. « genres théoriques »<sup>23</sup>), quand bien même l'utilisation des catégories génériques demeure instable au sein du public<sup>24</sup>. Cette étude se concentre sur les étiquettes en elles-mêmes – des noms de catégories servant à classer le jeu –, sur ce qu'elles captent des emplois taxonomiques des joueurs, sans les définir autrement que par ce que ces mêmes joueurs en disent. Ce parti pris, combiné au fait d'envisager le genre comme une catégorie classificatoire et évaluatrice, agrandit le spectre des phénomènes génériques. En effet, au-delà des étiquettes traditionnelles (temporairement figées par les usages d'une communauté), les discours analysés montrent l'emploi d'autres catégories qui ne relèvent pas du générique à proprement parler, mais dont les usages coïncident avec ceux des genres.

Les étiquettes génériques traditionnelles sont diversement présentes selon le format. Les tests et les forums de *JV* y recourent fréquemment, de même que les forums d'*IGN.it* et *SpazioGames*, là où les tests de *Multiplayer.it* ont moins de mentions. Cet écart semble dû aux différences dans les modalités et les finalités des discussions : les tests de *Multiplayer.it* réagissent au sujet de l'article, alors que les autres formats visent souvent l'évaluation et la recommandation. Ces étiquettes sont aussi peu fréquentes sur YouTube, probablement car les vidéos, de natures diverses, appellent peu à l'évaluation. En revanche, les éléments évalués et les étiquettes citées ne diffèrent pas significativement entre les formats d'un même espace linguistique.<sup>25</sup>

---

<sup>22</sup> Le corpus est exploré jusqu'à ce que les nouveaux discours ne présentent plus que des données redondantes. Gérard Derèze, *Méthodes empiriques de recherche en communication*, Bruxelles, De Boeck 2009.

<sup>23</sup> Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil 1970.

<sup>24</sup> Arseanult, *op. cit.* Cette perspective, qui veut faire passer la définition avant l'historique des usages réels, est probablement l'impasse qui mène nombre de théories génériques formalistes à une obsolescence rapide. Voir également Jean-Marie Schaeffer, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil 1989. ; Rick Altman, *Film/Genre*, Londres, British Film Institute 1999.

<sup>25</sup> Par manque d'espace, je laisse de côté les différences d'emploi visibles entre les différents formats. Notons que les fonctions assignées à chaque discours (informative, argumentative, injonctive, etc.) et leur potentiel lectorat font varier les modalités d'utilisation des étiquettes.

Une étiquette générique prédomine en fonction de la langue : *beat them all* (ou *beat'em all*, *BTA*, *BEA*, voire *beat'em up*) chez les francophones et *action* (ou *action puro*) chez les italophones. Rarement, on trouve *actionner*, *aventure* ou *hack'n slash* chez les francophones, tandis que les italophones recourent à *live action*, *action aventure*, *action brawler*, *action stylish* et *hack and slash*. Les emplois de ces étiquettes secondaires ne contestent jamais frontalement les dominantes, probablement car 1) ces discours sont trop minoritaires pour être source de débats, 2) il s'agit de catégories assimilables aux étiquettes dominantes ou 3) elles se complètent. Il ressort que le genre de *DI* fait l'objet d'un consensus implicite tenace (encore présent quinze ans plus tard). *Beat them all* (*BTA* ensuite) et *action* sont employés sans être problématisés, dans des tournures assertives :

Ah Dante's Inferno, un des quatre cavaliers du beat them all de 2010 avec Darksiders, Bayonetta et God of War

A me piaque, un action dal gameplay semplice, ma divertente

Des étiquettes non génériques moins fréquentes apparaissent dans les discours francophones : jeu *next gen*/nouvelle génération, jeu d'EA, jeu de Visceral Games ou, dans un autre registre, *God of War like*/*GOW like*, également présent chez les italophones. Ceux-ci, quoique n'utilisant pas les autres étiquettes, font référence aux éléments auxquels elles renvoient.

Même si l'horreur, le gore et la *Comédie* sont abordés par les deux communautés, ces éléments ne sont pas formalisés par des étiquettes.

## **Analyse 2 : un jeu inspiré d'une œuvre littéraire, mais un jeu avant tout**

Les joueurs ne sentent jamais le besoin de définir *BTA* ou *action* dans les formats étudiés<sup>26</sup>, ce qui laisse penser qu'un consensus implicite régit leurs caractéristiques, que l'analyste doit inférer sur la base des critères d'évaluation employés et des jeux cités à titre de comparaison. En résumé (et sans surprise pour les joueurs aguerris), ces étiquettes désignent des jeux de combat où l'avatar fait face à des vagues d'ennemis, majoritairement au corps à corps. L'évaluation de l'œuvre au regard de ces deux genres se fait donc sur une base mécanique, ce qui montre un intérêt pour le *gameplay* relatif aux affrontements (maniabilité du personnage, combo, redondance, prise en main) :

---

<sup>26</sup> La pratique définitoire est plus fréquente sur *Wikipedia*.



Enfin un jeu comme je les aime , avec Action a volonté , Ambiance gore et gothique , excellent graphisme , malgres un nombre d'arme limité on peut créer un nombre de combos illimité . Un Beat'em all ( presque ) Parfait.

Non mi aveva mai convinto questo gioco, in giro ci sono action molto più originali e personali a dire la loro magari rischiando anche, come Ninja Gaiden nella sua serietà (che amo) o Bayonetta nel suo essere eccessivo a tutti i costi (che apprezzo).

Rarement, d'autres critères d'évaluation centrés sur le *gameplay* ressortent sans être liés à une étiquette générique explicite. C'est notamment le cas des phases de plateforme (jugées peu intuitives) ou d'énigmes (trop simples). Les mentions de ces éléments soulignent leur aspect problématique, preuve de leur caractère annexe (par opposition aux combats, évoqués peu importe leur qualité). Dans le registre du *gameplay*, des commentaires souvent négatifs concernent aussi la caméra et la difficulté, celle-ci étant souvent reliée à une faible durée de vie.

Si aucune étiquette générique thématique n'est mentionnée, un critère se distingue sans pour autant être aussi récurrent que le *gameplay*. L'atmosphère dégagée revient dans nombre de discours, en particulier francophones, et sert à singulariser le jeu par rapport à d'autres *BTA* à l'ambiance plus « sage » :

Que ce soit une copie ou pas God of War m'importe peu, l'essentiel c'est que j'ai pris du plaisir à y jouer. Alors si vous aimez les beat'em all à l'ambiance un peu dérangement, foncez acheter ce jeu, vous ne le regretterez pas !

Parmi les autres critères moins fréquents, citons la qualité des graphismes et des doublages ; le rapport durée/prix, très présent dans les tests ; le fait qu'il s'agit d'un jeu *next gen* ; la console ; la diégèse, parfois critiquée en lien avec le faible charisme de Dante ; le bestiaire ; le studio de développement ; l'éditeur ; enfin, l'inspiration du jeu (cf. point suivant).

Parmi ces éléments, revenons sur ceux auxquels une étiquette est associée (au moins du côté francophone). « Jeu *next gen* » – qui réfère aux jeux sortis sur les consoles récentes – décrit ici un horizon d'attente<sup>27</sup>. *DI* est comparé à un idéal vidéoludique flou caractérisé par des innovations graphiques ou sonores, tout en étant dépourvu d'éléments considérés datés. Ainsi, la faible durée de vie est parfois imputée au fait qu'il s'agit d'un jeu de 2010.

Quelques joueurs portent une attention à Visceral, cité pour la qualité de son travail sur le jeu horrifique *Dead Space* (2008). Aussi, *DI* apparaît parfois comme un *BTA* passable, mais

---

<sup>27</sup> Hans Robert Jauss, *Littérature médiévale et théorie des genres*, in Gérard Genette, et al., *Théorie des genres*, Paris, Seuil 1986, p. 37-76.

proposant une représentation convaincante de l'enfer. À l'opposé, EA est décrié pour ses pratiques commerciales douteuses. Du côté francophone, l'opposition est encore plus frappante dans l'usage des étiquettes associées.

Dante's Inferno est une Sorte de rip-off de God of War passé avec une sauce sans saveur, le titre d'Electronic Arts s'inspire clairement de ce qui se fait chez la concurrence.

Malgré un flot impressionnant d'éléments de gameplay similaire au jeu de notre Dieu grec préféré [*God of War*], quelques petites originalités ponctuelles ici et là le titre de Visceral Games.<sup>28</sup>

### **Analyse 3 : un jeu inspiré de Dante ou de Santa Monica ?**

Presque plus que les étiquettes *BTA* et *action*, est omniprésente la comparaison avec *God of War III*, sorti sur PS3 à peine plus d'un mois après *DI*. Avant même leur sortie, les deux jeux entrent en concurrence, dans un contexte où d'autres jeux assimilés au *BTA* et au *action* paraissent régulièrement. Des discours voient s'affronter des défenseurs de l'originalité de *DI*, des joueurs qui crient au plagiat et des intervenants qui défendent le fait qu'il s'agit d'une proposition ludique plus ou moins aboutie que le jeu de Santa Monica, mais basée sur un autre univers. Une guerre des consoles transparaît dans certains discours qui qualifient *DI* de « *God of War* pour les possesseurs de Xbox 360 ». Ce débat est encore prégnant dans les discours récents, à une époque où *DI* est redécouvert comme un jeu intéressant qui n'a pas convaincu à l'époque de sa sortie, dans un contexte compétitif. Par ailleurs, même si les joueurs n'évoquent jamais ce point, EA a pu choisir l'étiquette généraliste de « *third-person action adventure* » pour toucher un vaste public et éviter la confrontation avec la série *God of War*, populaire et associée aux étiquettes *BTA*, *action* et *hack and slash*. Ce positionnement concorderait avec le marketing d'EA, axé sur la thématique dantesque.

Seule divergence entre les deux communautés linguistiques : les évocations de la *Comédie*. Les francophones montrent une connaissance de l'inspiration littéraire du jeu, mais certains la confondent avec des références chrétiennes (« le véritable enfer biblique ») ou grecques (souvent sous couvert du plagiat de *God of War III*). Quelques commentateurs mélangent fiction et réalité, attribuant à Dante les traits de son pendant vidéoludique. D'autres, mieux informés sur le contenu et l'auteur de la *Comédie*, établissent un comparatif avec le poème, tout en mentionnant la ressemblance avec *God of War III*. Dans ce cas, les commentaires peuvent aussi bien louer le travail d'adaptation pour rendre le poème attractif ou critiquer l'incongruité

---

<sup>28</sup> Les rôles du studio et de l'éditeur sont parfois confondus : « Visceral aurait mieux fait de le sortir plus tard pour le paufiner et en faire la tuerie que j'attendais »

d'adapter un personnage faible en croisé sanguinaire. Le point commun à la plupart de ces discours est une volonté d'érudition, plusieurs tournures insistant sur la connaissance de la *Comédie*, même sans en maîtriser le contenu. Certains vont jusqu'à attaquer la méconnaissance présumée d'autres intervenants : « Tu l'as lu sans vouloir être vexant ? Je ne crois pas car ce jeu est TRES loin du scénario du livre ». Toutefois, plusieurs francophones mentionnent vouloir lire Dante pour établir un comparatif ou se cultiver.

Les italophones, dont certains mentionnent des souvenirs scolaires, montrent à minima une connaissance superficielle du poème et y réfèrent pour évaluer son adaptation. Certains discours abordent le jeu préférentiellement en le comparant avec la *Comédie*. Malgré quelques discours enthousiastes, les italophones apparaissent plus virulents que les francophones, peut-être à cause de l'ancrage national de la *Comédie* (peu d'éléments prouvent explicitement cette explication) : « Ma non c'entra un cazzo con l'inferno di Dante », « Unica pecca: La Divina Commedia presa per il culo in ogni singola parte! » Beaucoup ne jugent pas tant l'adaptation que l'intérêt d'accoler le *gameplay* de *God of War* à l'univers dantesque. D'ailleurs, des joueurs ironisent sur l'opportunisme des producteurs :

EA e Visceral Games si sono seduti a tavolino per aggiungere alla loro nuova "politica" di sviluppo videogames, dopo Mirror's Edge, Dead Space, un nuovo brand alla pari di un action con i contro-marroni e guarda caso cosa hanno deciso di emulare? Un dei titoli più blasonati e iconici della storia videoludica ... hanno detto: "Ok, per il gameplay non ci dobbiamo scervellare più di tanto, dobbiamo solo scegliere il contesto storico. Buttiamo i fogliettini di carta nella cesta e tiriamo a sorte, ... Ooops, cosa è saltato fuori? La Divina Commedia, ma che bello nessuno ci aveva pensato, ...Ok è deciso svilupperete Dante's Inferno". E così la EA e i VG idearono quel "capolavoro" di DI.

En définitive, il n'y a pas d'opposition nette dans le jugement de *DI* en tant qu'adaptation, les deux communautés présentant des discours contrastés sur ce point. La différence la plus notable concerne des questions de culture, biais significatif dans l'évaluation (l'éducation et la littérature vidéoludique d'un joueur influençant son interprétation des œuvres). En revanche, les rapprochements avec *God of War*, prégnants, montrent la prévalence d'une comparaison entre œuvres issues d'un même média, malgré la présence d'une inspiration extra-vidéoludique.

### **Conclusion : la recherche qui se détourne des récepteurs**

Il est complexe de parvenir à une véritable conclusion, face à la diversité des opinions, qui n'ont pu être dépeintes qu'à gros traits dans ces quelques lignes. En outre, d'une part, les personnes qui s'expriment en ligne ne représentent qu'une frange de l'ensemble des joueurs ; d'autre part,

d'autres communautés en ligne, qui présentent des profils différents, risquent de manifester des discours mettant l'accent sur d'autres éléments. Aussi, toute conclusion doit être relativisée et resituée dans son contexte.

Que nous apprennent les discours des joueurs à propos de la catégorisation de *DI* ? La question du genre, à l'origine centrale, s'est trouvée déviée par la présence de catégories non génériques qui recouvrent les mêmes fonctions (classifier et évaluer). La comparaison omniprésente avec *God of War* invite à réviser les modèles génériques classiques pour y inclure le rôle des « mètres étalon », des œuvres souvent citées comme références, au point de se substituer à une étiquette générique.

De plus, les étiquettes des joueurs divergent de celles de l'industrie. Dans le prolongement des théories de Dominic Arsenault, même si la dynamique dominante des récepteurs demeure la « standardisation » du genre attribué aux jeux (classer *DI* comme *BTA* ou *action*), des tactiques de classification plus fine (« différenciation ») apparaissent en filigrane. A cet égard, les joueurs ont repris au moins partiellement la fonction de la critique, et le poids de leurs discours leur confère légitimité. Il faudrait investiguer les raisons de ce glissement du pouvoir interprétatif, que les joueurs ont lentement ravi à l'industrie et aux critiques professionnels.

Plus localement, il serait opportun d'analyser les discours sur des jeux périphériques au sein du *BTA* et de l'*action*. Les limites attribuées à un genre par les joueurs ne semblent pas tant définies par des critères formels, mais plus par les propositions de certaines œuvres phares. Confirmer cette théorie permettrait de tirer un trait définitif sur les « typologies mécaniques » décrites par Arsenault<sup>29</sup>.

Enfin, il convient de s'interroger sur les recherches entourant *DI*. Les analyses montrent que les joueurs sont plus attentifs à ses composantes ludiques qu'à son héritage littéraire. Si cela peut sembler normal, cela pose la question de la catégorisation du jeu dans les précédentes études qui en ont traité et qui se concentrent sur l'inspiration dantesque. En contrepoint, les joueurs qui communiquent dans des contextes qui les rassemblent s'intéressent au lien entre plusieurs jeux et communiquent en employant des codes et des classifications qu'ils partagent majoritairement. Dès lors, faut-il persévérer dans le paradigme savant ou envisager la réception effective de l'œuvre ? Cette contribution se veut une illustration de la seconde voie, que j'estime prometteuse pour la compréhension de phénomènes herméneutiques complexes, au sens où les processus de catégorisation me semblent gagner à être envisagés dans leur entièreté, sans

---

<sup>29</sup> Arsenault, *op. cit.*

chercher à trop rationaliser ce qui apparaît au premier regard comme mineur ou contradictoire. Mais on ne saurait empêcher les universitaires de conserver un attachement à la théorie, et il est probable que cette étude n'aurait pas vu le jour sans l'existence des précédentes études, qui constituent elles-mêmes autant de discours à analyser.