

LA SAGA
YAKUZA

VICTOR MOISAN

La saga Yakuza. Jeu vidéo japonais au présent
de Victor Moisan
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 TOULOUSE
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre :  @ThirdEditions
 [Facebook.com/ThirdEditionsFR](https://www.facebook.com/ThirdEditionsFR)
 Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third est une marque déposée par Third Éditions,
enregistré en France et dans les autres pays.



Directeur éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Assistants d'édition : Ken Bruno, Ludovic Castro et Damien Mecheri
Textes : Victor Moisan
Préparation de copie : Zoé Sofer
Relecture sur épreuves : Anne-Sophie Guénéguès
Mise en pages : Julie Gantois
Couverture classique : Dara
Couverture « First Print » : Dave Zhang

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu
par Third Éditions aux jeux de la série *Yakuza*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux *Yakuza* dans ce recueil unique,
qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu des différents épisodes
à travers des réflexions et des analyses originales.
Yakuza est une marque déposée de SEGA.
Tous droits réservés.

Édition française, copyright 2020, Third Éditions.
Tous droits réservés.
ISBN 978-2-37784-137-0
Dépôt légal : septembre 2020
Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions

LA SAGA
YAKUZA
JEU VIDÉO JAPONAIS
AU PRÉSENT



À Kazuma Kiryu
et à toutes ses doublures.

LA SAGA
YAKUZA
JEU VIDÉO JAPONAIS
AU PRÉSENT

PROLOGUE
LES DEUX DÉCENNIES PERDUES

LA SÉRIE de jeux vidéo *Yakuza* ne représente pas seulement la licence la plus vigoureuse de SEGA aujourd'hui. Cette saga, qui court depuis 2005 en suivant un rythme de sorties quasi annuel, donne à voir l'exemple rare d'un jeu vidéo parfaitement intégré aux rouages d'une industrie de masse - produit à la chaîne en exploitant un fonds de commerce rabâché - et dans le même temps soucieux de développer un commentaire singulier, insatiable, sur son époque. Le crime organisé y sert de passerelle vers une exploration socioculturelle du Japon contemporain, ce qui a valu à la série d'être présentée comme le pendant oriental de *Grand Theft Auto*. Comme nous le verrons, il importe de remettre en cause ce raccourci trompeur tant la démesure du jeu de Rockstar, chaotique et iconoclaste, semble à mille lieues du projet de *Yakuza*, lequel serait plutôt de saisir l'identité japonaise prise dans les remous du temps à la manière d'un roman-fleuve ou d'une fresque cinématographique.

Au risque de paraître hermétique en dehors du Japon, les épisodes de *Yakuza* ne se déroulent jamais ailleurs que dans l'Archipel, et la plupart du temps dans ses centres urbains, là où sont concentrés tous les particularismes - souvent jugés inexportables - d'une culture de divertissement nocturne à la fois sordide et enfantine. Voilà déjà qui fait de cette série une forte tête en ces temps où le jeu vidéo à grand budget cherche plutôt à se conformer à un modèle global. Plus encore, *Yakuza* est à ses débuts conçu pour s'adresser à un public d'hommes japonais et citadins, même si son influence s'étend désormais bien au-delà de cette cible restreinte. Il faut croire qu'aidée par une certaine accoutumance de la population étrangère de joueurs aux repères culturels japonais, la série de SEGA est aujourd'hui enfin estimée pour être ce qu'elle a toujours voulu être sans jamais avoir osé le clamer : bien davantage qu'un simple divertissement

bagarreux et dramatique, le vecteur d'une exception culturelle qui ferait d'elle l'annaliste du Japon contemporain. *Yakuza* tire en effet sa force d'une position particulière vis-à-vis de l'histoire nationale, puisque la saga se pose en regard de deux décennies perdues.

La première correspond aux années 1990, c'est-à-dire aux suites de l'éclatement de la bulle spéculative qui plongea le Japon dans la récession. Si cette « décennie perdue » - comme l'ont effectivement nommée les historiens - n'est pas l'époque à laquelle les jeux se déroulent (Kazuma Kiryu, le protagoniste principal, a passé une grande partie des années 1990 en prison), elle en constitue une manière de centre absent. Non seulement marque-t-elle pour la société japonaise une rupture entre le temps du miracle économique et le début du troisième millénaire, mais elle clôt définitivement l'âge d'or de la pègre japonaise, c'est-à-dire des yakuzas. Au plus fort de leur gloire dans les années 1960, ces gangsters aux phalanges coupées et aux rituels très codifiés s'étaient piqués de frénésie spéculative pendant la bulle, à l'époque où les yens coulaient à flots, au point de vivre dans une sorte d'état de décadence pendant les années 1980 - un temps béni mais vicié sur lequel revient la préquelle de la saga, *Yakuza 0*. Parfaitement au fait de l'histoire japonaise récente, *Yakuza* commence cependant en 2005, à l'autre extrémité de la décennie perdue, alors que le monde des yakuzas a bien changé. Le jeu a beau ressusciter le folklore des organisations criminelles japonaises (en se rattachant avec insistance au cinéma populaire, en particulier au film de yakuzas), son héros est présenté comme un vestige du passé, le dernier bandit d'honneur, qui ne fait que regarder un présent défait par le temps.

Yakuza scrute donc l'actualité avec précision, même s'il la juge avec les valeurs d'hier. Tour à tour violente, sentimentale, humaniste, satirique, grotesque, voire punk, la série brasse une quinzaine d'années de mutations sociales et de mœurs japonaises. Ses épisodes successifs se déroulant au moment de leur sortie sur le marché, elle dresse une chronique du Japon en temps réel. Nous décelons dans ses intrigues les échos d'événements et de sujets d'époque, tels que la question des bases militaires américaines à Okinawa (*Yakuza 3*) ou la surexposition médiatique des *idols* (*Yakuza 5*). Si ces polars abracadabrantesques dévient fréquemment de toute cohérence réaliste, ils nous guident aussi à travers les strates de la ville japonaise du XXI^e siècle, de ses bas-fonds à ses tours d'ivoire (*Yakuza 4*). Toutes sortes de faits sociaux japonais sont ancrés dans les histoires de ces jeux (le vieillissement de la population dans *Judgment*). Certaines d'entre elles éclairent même l'actualité de façon opportune (le même *Judgment* décrit le fonctionnement très particulier de la justice japonaise juste au moment où éclate l'affaire Carlos Ghosn). En plus de cet état des lieux, *Yakuza* nous offre un tour des disparités régionales du pays, par exemple en perpétuant l'antique opposition Est-Ouest (*Yakuza 2*) ou en

nous faisant voyager à rebours du Japon moderne (*Yakuza 6: The Song of Life*). Enfin, la saga est tout entière enracinée dans la réalité politique japonaise, de l'épisode originel qui définit yakuzas et politiciens comme « les deux faces d'une même pièce » au plus récent *Yakuza: Like a Dragon* mettant en scène les magouilles sur plusieurs décennies d'un parti fictif ressemblant fort au Parti libéral-démocrate, la formation politique qui a la mainmise sur le pays depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale.

L'autre décennie perdue, quant à elle, est celle du jeu vidéo japonais. Le cycle des aventures de Kazuma Kiryu (2005-2016) correspond peu ou prou à la traversée du désert de l'industrie vidéoludique du Japon. Jadis resplendissante, celle-ci ne parvient alors plus à se hisser au niveau de qualité et d'influence de l'Occident. Limité techniquement et conceptuellement, le jeu vidéo japonais s'enferme dans ses rengaines - on parle du syndrome des Galápagos pour évoquer l'isolement du marché national qui accompagne l'affaiblissement de sa puissance d'exportation. Conçu en réaction à la conjoncture mondialisée et occultant sciemment le public international, *Yakuza* est un pur produit de ce phénomène. Longtemps mal distribuée en dehors du Japon, la série a été redécouverte par le reste du monde avec un certain décalage ; mais il importe de constater que celle-ci apparaît puis se déploie dans le creux de la vague, faisant l'effet d'une grande œuvre vidéoludique japonaise flamboyante et insoumise survenue contre le gré de la marée. Sa force tient précisément à sa revendication d'œuvre japonaise, conçue sans aucune forme de compromis culturel, voire construite sur des parti-pris que d'aucuns analyseront comme des signes réactionnaires : son refus de l'esthétique *anime*, des visages aux grands yeux et des tons pop, au profit de représentations photoréalistes renvoie - en plus de l'évidente filiation cinématographique - au style graphique populaire de l'avant-guerre, largement abandonné dans la seconde moitié du XX^e siècle, car associé à la propagande impérialiste.

Pourtant, ce réalisme traduit aussi l'influence de *Shenmue*, le père spirituel de *Yakuza* dont on retrouve ici l'idée d'un jeu, non pas en monde ouvert, mais « en quartier ouvert », c'est-à-dire circonscrit dans un périmètre limité à la vraisemblance environnementale ahurissante, replié dans la reproduction soignée des détails, des petites choses, pour mieux susciter la familiarité d'un voisinage. Avec *Yakuza*, le centre le plus animé de la métropole la plus peuplée au monde devient un village. Kamurocho est une imitation à peine déformée de Kabukicho, le quartier rouge de Tokyo, et les distractions qu'il a à nous offrir le font ressembler - dans le virtuel, miroir du réel - à une sorte de Pays des merveilles pour adultes. Aussi rassemble-t-il des centaines d'histoires cocasses ou poignantes nées d'autant de personnages extravagants croisés dans ses rues. Cette toile de récits mineurs confère à ce dédale de béton et de néons la dimension d'une contrée imaginaire.

Car tout réaliste qu'il est en surface, *Yakuza* est aussi l'héritier d'une longue tradition transgressive et stylisée du jeu vidéo chère à SEGA. En cela, il célèbre les plus pures divagations permises par le média. La série navigue donc en permanence entre deux pôles - le réel et la fantaisie - sans jamais privilégier l'un ou l'autre, sans jamais même se soucier d'en produire un mariage harmonieux. « Plusieurs éléments constituent ce qu'on peut appeler le charme de *Yakuza* », explique Toshihiro Nagoshi, le créateur du jeu. « Parmi ces caractéristiques, il y a notamment la représentation d'un mode de vie masculin, la sensation d'empathie procurée par un drame grandeur nature, la captation de l'ère du temps, et l'intégration d'éléments absurdes au sein d'un cadre réaliste. Peu importe dans quel ordre de priorité¹. » De l'aveu même de ses auteurs, *Yakuza* n'a pas inventé de forme inédite, n'a initié aucun courant ludique, n'a jamais cherché à « renverser la table à thé », pour reprendre une expression japonaise souvent employée par Shigeru Miyamoto. Très peu précurseur, ce jeu vidéo japonais à succès a simplement réarrangé des concepts ludiques et des principes technologiques préexistants pour donner naissance à un objet neuf, s'adressant à des joueurs adultes et enregistrant scrupuleusement les vibrations de son temps, ce qui lui permet d'interroger le devenir de son pays. Rares sont les jeux vidéo qui nous portent à mieux connaître le monde, et c'est en cela que celui-ci est précieux.

Comme toute saga, *Yakuza* se déploie à travers une constellation de personnages, des dizaines, voire des centaines de protagonistes plus ou moins inspirés du réel, plus ou moins stéréotypés, qui nourrissent son ambition de feuilleton fleuve. Là encore, la fiction suit l'écoulement du temps réel, puisque, au fil des années, ces personnages mûrissent, vieillissent ou grandissent pour certains. En ligne de mire se situe l'avenir de la mère nation, le Japon, présentée comme un pays de jeunes orphelins écartelés entre d'ambitieux salauds et de nobles garants moraux. Le thème de l'enfance constitue en effet le plus fort leitmotiv de *Yakuza*. De ce point de vue, le personnage de Haruka - cette petite fille qui, onze ans après l'épisode originel, devient mère - symbolise mieux que quiconque les enfants de demain. Ces enfants auront-ils le droit de s'émanciper, de vivre dans un monde heureux, ou seront-ils sacrifiés par le cynisme de leurs aînés comme tant de générations avant eux ? La structure ô combien familiale des organisations yakuzas constitue ici une métaphore évidente du devenir de l'unité japonaise et de sa transmission. C'est ainsi que *Yakuza* balaie l'Archipel du nord au sud, brasse plusieurs décennies d'histoire japonaise contemporaine en ressassant les mêmes situations, les mêmes drames et les mêmes impasses d'un épisode à l'autre. Le jeu en vient presque à constituer un genre unique (SEGA ne s'y est pas trompé en inaugurant le Ryu Ga Gotoku

Studio, ou *Yakuza Studio*, en 2012) reposant sur une formule inépuisable et déclinable à l'envi, de façon parfois inattendue. Ainsi apparaissent, dans les marges de *Yakuza*, des épisodes dérivés où les personnages et les situations de la série se mesurent à d'autres registres typiquement japonais : le feuilleton télévisuel, la science-fiction apocalyptique, l'*anime*, le film de sabre ou encore la fresque historique. Ces pas de côté sont autant d'occasions de prolonger le portrait du Japon réalisé par la saga canonique. Au fil des jeux majeurs comme mineurs, l'emblématique Kazuma Kiryu (héros si légendaire qu'il est surnommé le « Dragon de Dojima ») semble devenir la personnification d'une morale japonaise souveraine et indomptable, l'équivalent d'un mythe national.

Voici donc l'histoire de *Yakuza*, qui est aussi, en filigrane, une histoire du Japon de notre temps.

À PROPOS DE L'AUTEUR

Victor Moisan enseigne et vit à Kyoto depuis 2013. Écrivant sur le jeu vidéo et le cinéma, il participe ou a participé aux revues *Carbone*, *Games*, *JV*, et a publié de nombreux articles pour les sites *Merlanfrit*, *Gamekult*, *Chro*, ou encore *Le Monde-Pixels*. Issu d'une formation cinéphilique et ayant longtemps travaillé dans la distribution de films de patrimoine, il défend une écriture critique qui intègre les expériences vidéoludiques à une histoire esthétique des formes culturelles et artistiques. *La saga Yakuza, jeu vidéo japonais au présent* est son premier livre.

1. 「龍が如く」探究の書, éd. Famitsu/Enterbrain, Inc., 2010, p. 9.

LA SAGA
YAKUZA
JEU VIDÉO JAPONAIS
AU PRÉSENT

CHAPITRE 1 : LA GENÈSE DU DRAGON

DE LA SALLE D'ARCADE À L'AVÈNEMENT DE YAKUZA

KAZUMA KIRYU franchit l'entrée du Club SEGA depuis la place centrale de Kamurocho. Le ronron de la ville se dissipe de l'autre côté de la porte automatique, remplacé par le vacarme des machines avec leurs sirènes de fête foraine et leurs mélodies compressées. La salle d'arcade baigne dans une lumière tamisée. À droite trônent deux bornes flambant neuves du légendaire jeu de voiture de 1986, *OutRun*, reconnaissable entre mille grâce à son imitation d'une Ferrari Testarossa décapotable et ses haut-parleurs diffusant un groove qui roule à travers l'espace comme une brise passante. À gauche sont alignées trois motos de grand prix montées sur des cabinets mouvants et barrées du logo SEGA. Il s'agit bien sûr de la version *deluxe* de *Super Hang-On* sortie en 1987, un jeu de course responsable - avec une poignée d'autres titres tout aussi révolutionnaires - de l'aura du studio AM2 chapeauté par Yu Suzuki à l'époque. Plus loin, dans un renforcement sur la droite, il découvre deux bornes du *shooter Space Harrier*, autre création culte de Suzuki ayant contribué à écrire l'épopée de SEGA trente et un ans auparavant. À l'étage, en face des jeux de fléchettes, la présence de *Fantasy Zone*, *shoot'em up* bigarré et emblématique de la marque, achève de faire de ce lieu un hommage aux années 1980.

Cette mouture du Club SEGA que nous pouvons arpenter virtuellement dans *Yakuza 6: The Song of Life* représente sans doute la version la plus nostalgique des salles d'arcade reconstituées au cours de la série, lesquelles fonctionnent autant comme des collections de jeux bonus que comme des petits musées à la gloire de SEGA. Au fil des épisodes de *Yakuza*, les salles de la célèbre franchise japonaise s'étoffent. Ne proposant d'abord que des ersatz fictifs de bornes inventées pour l'occasion (les mini-jeux *YF6* et *Boxcelios*), elles acquièrent à partir du grandiose *Yakuza 5*, en 2012, une fonction patrimoniale. S'offre alors à nous la possibilité de jouer à des émulations de classiques maison tels que

Virtua Fighter 2 (dans *Yakuza 5*), *Puyo Puyo* (dans *Yakuza 6*), *Virtual-On: Cyber Troopers* (dans *Yakuza Kiwami 2*) ou encore *Fighting Vipers* (dans *Judgment*). Ces jeux dans le jeu, qui s'accompagnent de la modélisation scrupuleuse de leurs bornes respectives, nous ramènent à l'âge d'or de l'arcade des années 1980-1990 qui fut marqué par une domination époustouflante de SEGA. Leur présence inscrit la saga *Yakuza* dans une histoire traversant plusieurs décennies. Cette reconnaissance consciencieuse de la série envers ses origines perpétue la mémoire et le style d'une entreprise hors du commun. En outre, la réactualisation de ce patrimoine vidéoludique ravive consciemment le souvenir de *Shenmue*, autre tournant dans l'histoire de SEGA où Yu Suzuki invoquait son propre passé en installant les bornes de *Hang-On*, *Space Harrier* et *OutRun* dans des salles d'arcade virtuelles. Reprenant plusieurs hits emblématiques de la marque, le Club SEGA de *Yakuza* est donc un espace de mémoire qui irrigue toute la série, exposant en quelque sorte, par l'entremise d'un lieu visitable à l'intérieur des jeux, le patrimoine génétique de cette saga moderne.

Dans son mélange des genres, *Yakuza* ressemble lui-même à une synthèse de tout ce que SEGA a pu produire au cours de sa flamboyante histoire. Il y a évidemment le jeu de combat, qui sert ici de leitmotiv à un *gameplay* rythmé par des affrontements de rue récurrents, irréalistes et cathartiques en diable, ainsi que des « donjons » où la baston s'offre en continu. Brutal, excessif, plus cartoon que violent, le *beat'em all* de *Yakuza* vient contredire le réalisme de sa reconstitution urbaine et laisse ressurgir de façon ostentatoire sa nature de jeu vidéo. On pense à *Streets of Rage*, série culte de l'ère Mega Drive où l'on traversait pareillement la ville en brisant des os et en ramassant des armes de fortune. *Yakuza* serait donc le prolongement de ces racines, en passant aussi bien par *SpikeOut: Digital Battle Online*, *beat'em all* 3D signé Toshihiro Nagoshi (qui, dès 1998, lui servit probablement de brouillon pour *Yakuza*), que par la série de jeux de combat *Virtua Fighter*, dont le caractère précurseur en matière d'animations polygonales allait de pair avec une technicité raffinée qui se retrouve dans les affrontements stylisés de *Yakuza*.

L'âge d'or de SEGA englobe aussi toute une mode de jeux urbains résonnant avec l'environnement bétonné de Kamurocho, ou des autres quartiers que Kiryu et ses compagnons parcourent à travers le Japon. La Millenium Tower dardant au centre de l'arrondissement tokyoïte évoque forcément le souvenir de la tour infernale du *Die Hard Arcade* de 1996, un jeu qui entrecoupait ses bastons de Quick Time Event (bien avant *Shenmue*) tout comme le fait *Yakuza*. Mais au-delà du *beat'em all*, d'autres genres phares de l'arcade infusent la diversité ludique osée par cette série généreuse, tous marqués par un même caractère urbain. Ainsi, lorsque *Yakuza* se lance dans des séquences de course-poursuite en voiture sur l'autoroute (ou en hors-bord dans *Yakuza 4*) avec des ennemis à abattre en temps limité, il prend l'apparence d'un *rail shooter* dérivé de *Virtua Cop* (1994), allant même jusqu'à en recycler les fameux réticules de visée qui

changent de couleur pour indiquer l'urgence des menaces. Autre jeu de tir à pistolet optique ayant marqué l'histoire de SEGA, *The House of the Dead* (1996) sert de référence au *spin-off Yakuza: Dead Souls* (2011) qui nous plonge dans un chaos urbain infesté de zombies. On trouve d'ailleurs une parodie de ce jeu de tir horrifique dans les Club SEGA de *Judgment*, où le protagoniste principal peut s'essayer à la borne de *Kamuro of the Dead*, un croisement entre le classique de 1996 et l'univers fictionnel de *Yakuza* - sorte d'amalgame définitif entre l'histoire de SEGA et la réalité simulée de sa série de jeux en monde ouvert.

D'autres genres encore - tels que le jeu de course, symbole par excellence du savoir-faire de SEGA dans les années 1980-1990 - irriguent les épisodes de la franchise en proposant des expérimentations diverses. Dans *Yakuza: Like a Dragon*, l'activité de collecte de canettes à vélo à travers les rues de Yokohama évoque les courses effrénées de *Crazy Taxi* sur les pentes de San Francisco en 1999, tout comme les circuits du Dragon Kart rappellent le *gameplay* tout en dérapages et en coups bas de *Power Drift*, jeu de karting supervisé par Yu Suzuki en 1988. C'est comme si le passé de SEGA ressurgissait pour enchanter le cadre contemporain et vraisemblable de *Yakuza*, lui insufflant une fantaisie réjouissante. Après tout, *Yakuza: Like a Dragon* ne raconte-t-il pas l'histoire d'un homme dont le regard gavé de jeux vidéo déforme les atours du monde qu'il perçoit ? L'esprit de la salle d'arcade, c'est enfin celui des mini-jeux (rappelons que SEGA est l'inventeur du jeu de grappins *UFO Catcher*, qu'on retrouve naturellement dans les Club SEGA) dont l'omniprésence à travers la série *Yakuza* confère à cette dernière un charme hétérogène.

Aussi singulière soit-elle, la saga à succès lancée par Toshihiro Nagoshi ne se lasse jamais d'être un hommage à l'entreprise qui l'a enfantée. C'est que son créateur semble de part en part modelé par l'ADN de SEGA, ainsi qu'il l'affirme lui-même : « Au cours de ma carrière, j'ai vu mon aîné M. Yu Suzuki œuvrer d'arrache-pied sur les jeux *taikan*, tout comme j'ai vu Hisao Oguchi se démener pour réaliser ses jeux de course ou installer son *World Club Champion Football* dans les salles d'arcade. Je crois que l'ADN de SEGA est également ancré en moi¹. » À la fois extrêmement fidèle à l'histoire de SEGA et audacieusement iconoclaste, le parcours exceptionnel de Nagoshi est la meilleure façon de retracer la genèse de *Yakuza*.

TOSHIHIRO NAGOSHI, CORPS SYNTHÉTIQUE

En trente ans de carrière chez SEGA, le visage de Toshihiro Nagoshi a bien changé. Novice au look anodin en 1989 lorsqu'il arrive dans l'entreprise,

1. 龍大全 *Ryu-ga-gotoku 10th Anniversary Book*, éd. Famitsu/Kadokawa Dowango (2016), p. 205.