




ENTRE LES MONDES DE
DEATH STRANDING

ANTONY FOURNIER

Entre les mondes de Death Stranding. Créer le lien par le jeu

d'Antony Fournier
est édité par Third Éditions
10 rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre:  @ThirdEditions —  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 Éditions est une marque déposée par Third Éditions,
enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi

Édition : Damien Mecheri

Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro

Textes : Antony Fournier

Relecture : Hélène Furic (préparation de copie) et Coralie Deboutte (épreuves)

Mise en pages : Julie Gantois

Couverture classique : Ken Bruno

Couvertures First Print : Daniel Ignacio et Anato Finnstark

Montage des couvertures : Ken Bruno

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions au jeu *Death Stranding*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire du jeu vidéo *Death Stranding* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ce jeu à travers des réflexions et des analyses originales.

Death Stranding est une marque déposée de Kojima Productions. Tous droits réservés.
Le visuel des couvertures est inspiré de *Death Stranding*.

Édition française, copyright 2021, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-186-8

Dépôt légal : mai 2021

Imprimé dans l'Union européenne par Meilleures Impressions

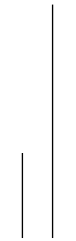
ENTRE LES MONDES DE DEATH STRANDING

CRÉER LE LIEN PAR LE JEU



SOMMAIRE

Avant-Propos.....	09
Chapitre I – Genèse	15
Chapitre II – Univers.....	79
Chapitre III – Analyse et décryptage.....	163
Conclusion.....	249
Complément : Cartes mémoire.....	259
Bibliographie.....	263
Remerciements de l'auteur.....	271



« Faites attention. L'entrebâillement de la porte... c'est une réalité séparée. Le seul vrai moi, c'est moi. Êtes-vous sûr que le seul vrai vous, ce soit vous ? »



ENTRE LES MONDES DE
DEATH STRANDING

CRÉER LE LIEN PAR LE JEU

AVANT-PROPOS



QUE l'on soit joueur confirmé ou novice, que l'on regarde quelqu'un y jouer sur YouTube ou à ses côtés, aborder *Death Stranding* revient simultanément à entamer le livre d'une vie par l'un de ses derniers chapitres et à plonger les mains jusqu'aux coudes dans la psyché de son auteur. Le douzième jeu d'Hideo Kojima¹ constitue surtout son tout premier titre en tant que développeur indépendant. Un changement de statut crucial pour le créateur qui, après une trentaine d'années passées chez Konami, se trouvait libéré à la fois de la licence majeure de sa carrière et de son éditeur. Une liberté au goût amer, qui fut payée au prix fort, mais une liberté néanmoins souhaitée de longue date. Déjà en 2002, Kojima exprimait la volonté de s'affranchir de *Metal Gear* pour concevoir d'autres choses, pour explorer d'autres voies tant ludiques que créatives. De cette frustration semi-consentie sont nés les épisodes de la saga *MGS* : chacun un nouveau terrain d'expérimentation pour des idées sans cesse approfondies, chacun un champ d'expression inédit, en phase avec les diverses périodes de la vie du studio et de son fondateur. Des jeux qui, tout en se voulant aussi différents que possible les uns des autres, se virent, du fait de leur nature de suites enfermées dans leur propre genre, comme contraints malgré eux à cette idée de « cage » de liberté évoquée à la fin de *Metal Gear Solid 4*. Peu importe les idées créatives ou la liberté que l'on a de les matérialiser en tant qu'auteur, il y a toujours de l'autre côté du processus des contraintes, des limites auxquelles on est naturellement confronté : impératifs financiers, technologiques, narratifs, limites humaines, etc.

Dès lors, nombreux étaient ceux, parmi ses fans, qui n'attendaient qu'une chose de Kojima, plus encore qu'un prochain *Metal Gear* : qu'il s'attelle à la

1. Selon que l'on compte ou non *Metal Gear Solid V* comme un ou deux titres, selon que l'on considère ses implications dans *Tokimeki Memorial*, *Boktai* ou encore *Zone of the Enders*.

création d'un nouvel univers. En cela, l'annonce de *Death Stranding* en 2016, après la fin du développement chaotique de *Metal Gear Solid V* et l'annulation de *Silent Hills*, suffit à elle seule à répondre d'emblée aux attentes, à susciter curiosité et excitation de la part du public. Enfin, Kojima allait faire quelque chose qui ne serait pas *Metal Gear*, et plus encore, qui ne dépendrait pas du bon vouloir de Konami. « En un sens, je recommençais ce que j'avais déjà fait il y a trente ans », confiera-t-il durant la promotion du jeu. « Mon objectif est le même que lorsque je développais *Metal Gear* : créer quelque chose de nouveau, quelque chose à quoi les gens n'auraient pas encore joué. »

Plus qu'une œuvre vidéoludique, *Death Stranding* est pour son créateur le symbole d'un nouveau départ, la poursuite d'une transition amorcée par le diptyque *MGS V: Ground Zeroes/Phantom Pain*, voire, diront certains, par *Metal Gear Solid: Peace Walker*. L'expression (presque) sans contraintes d'un *game designer* vétérinaire de 52 ans et de son équipe, sur ses lubies et inspirations du moment, jusqu'aux préoccupations de toute une vie. Tandis que la quasi-totalité de son œuvre s'avère, entre bien d'autres choses, reconnue pour ses réflexions permanentes sur le sens du réel et de la fiction, pour son quatrième mur brisé de mille et une manières, la proposition de *Death Stranding* se veut sensiblement différente. Un récit à la lisière des mondes, aux frontières des univers collectifs et individuels, à la limite entre foi et science, entre vie et mort, entre les deux côtés d'un miroir. Ce même miroir que Kojima faisait justement voler en éclats dans l'une des fins de *Metal Gear Solid V*, *Death Stranding* nous y plonge tête la première et nous demande d'aller à la rencontre de ce qui se trouve au-delà : l'autre, l'étranger, l'inconnu.

Reprenant une nouvelle de Kōbō Abe (*Nawa*, « la corde » en français), Kojima décrivait ainsi son intention dès l'annonce du jeu, en 2016 : « Le bâton est le premier outil créé par l'humanité, pour se protéger. Le second outil est la corde. La corde est un outil utilisé pour mettre en sécurité, pour rapprocher les choses qui vous sont chères. La plupart des jeux utilisent le bâton. On frappe, on tire, on attaque. La communication ne se fait souvent que de cette manière. Je voudrais que les gens communiquent non plus par l'équivalent du bâton, mais par celui de la corde. »

Ainsi peut-on grossièrement résumer toute l'idée directrice de *Death Stranding* : une corde liant entre eux les mondes, les gens, les idées ; s'affranchissant de toute séparation, de toute division, de toute barrière. Une corde et une infinité de mains pour la tenir, l'étendre, la soutenir. En cela, le jeu se veut extradiégétique² à l'extrême : tout a beau y être fictif par nature, chaque élément trouve une part de son sens dans le réel, dans le quotidien de son auteur,

2. La diégèse représente l'univers d'une œuvre, la perception qu'en ont les personnages, le lecteur ou l'auteur. Diégétique désigne le point de vue du personnage sur l'univers dans lequel il vit, ses pensées et ses actions en son sein. Extradiégétique désigne un point de vue extérieur à la fiction.

dans ses influences, dans ses fréquentations, dans le travail de ses équipes... et dans son audience. Une évidence à l'origine de tout le processus créatif et artistique qui pousse Kojima dans ses diverses réflexions, qu'il illustre par le jeu et utilise pour faire de chacun de ses titres un nouvel objet artistique. Des œuvres qui, à l'inverse de beaucoup d'autres jeux plus légers, n'auraient jamais pu exister ni être dirigées par qui que ce soit d'autre que lui.

Aborder *Death Stranding* revient à lire l'un des derniers chapitres d'une vie. C'est pourquoi le livre que vous tenez entre les mains va tenter, avant d'aborder le jeu à proprement parler, de replacer au maximum dans son contexte chaque élément qui le compose. Bien qu'elles soient souvent séduisantes, les théories et interprétations diverses quant aux thématiques et questions laissées en suspens par le jeu n'auront qu'une place très réduite dans cet ouvrage. Nous avons préféré en effet le dédier à l'œuvre en elle-même, au sens qu'elle peut revêtir, aux symboles, aux discours, aux messages qui y sont véhiculés. À son idée matricielle, idéaliste, que le monde n'existe que par les liens qui unissent toute chose et tout être, par la compréhension que nous en avons et par la manière dont nous choisissons à travers ces liens de vivre, de mourir et de transmettre.

L'AUTEUR

Tombé nez à nez avec un Atari ST alors qu'il n'avait même pas quatre ans, Antony Fournier a pour ainsi dire joué toute sa vie. De cette passion dévorante naquirent une curiosité et un intérêt pour les autres arts et les cultures, qu'il s'injecte depuis quotidiennement en intraveineuse. À désormais un peu plus de trente ans, il reste convaincu d'une chose : c'est par la découverte, la curiosité et le partage des cultures que s'accomplit le cours d'une vie.

ENTRE LES MONDES DE
DEATH STRANDING

CRÉER LE LIEN PAR LE JEU

CHAPITRE I : GENÈSE



RÉTROSPECTIVE

«*Heading Off.*»

Comme un grondement de tonnerre précédant l'orage, ce simple « départ » posté sur Twitter le 16 mars 2015 par Hideo Kojima - accompagné d'une capture d'écran de Big Boss, le héros de son jeu, sur le point de quitter sa Mother Base - fut le premier signe annonciateur de la fin. Initialement pris par ses fans de manière anodine comme l'un des très nombreux tweets promotionnels du développeur, ce message trouva un écho tout à fait différent quelques jours plus tard. En effet, le logo de Kojima Productions ainsi que la mention « *A Hideo Kojima game* » disparurent de toutes les pages officielles dédiées à *Metal Gear Solid V* et aux précédentes productions du studio. Très vite, la nouvelle fut officialisée sur les réseaux : le créateur et toute son équipe de développement étaient désormais de simples employés contractuels chez Konami, et ce jusqu'au 15 décembre de la même année. Il leur incombait la tâche de finir le développement de *MGS V* en temps et en heure pour sa sortie, dont la date dévoilée plus tôt dans le mois était fixée au 1^{er} septembre. Au fil des derniers mois de production, tandis que la raison même de la rupture n'était toujours pas clairement communiquée dans la presse, les bruits de couloirs se répandirent sur la toile. Les hypothèses et théories se multiplièrent, chaque nouveau témoignage anonyme, chaque décision de Konami ou message de Kojima étant analysé, commenté et décortiqué à travers le prisme de cette séparation. Depuis une direction devenue « folle » - ne supportant plus le traitement de faveur dont bénéficiait le créateur - selon les sources internes, jusqu'aux langues plus ou moins déliées de ses collaborateurs et ami(e)s, chacun put y aller de son commentaire sur ce qui fut sans le moindre doute l'un des événements

médiatiques vidéoludiques majeurs de l'année. Le dernier coup de poignard à destination de ce que Kojima annonçait depuis un moment comme son ultime *Metal Gear*, sa conclusion à la saga.

Le 16 décembre 2015, soit le lendemain de la fin du contrat liant Kojima à Konami, deux annonces tombèrent. Hideo refondait son studio Kojima Productions en tant qu'indépendant, avec dans ses effectifs une part des employés ayant quitté le navire avec lui. Dans le même temps, Sony, par le biais de son président Andrew House et de Kojima lui-même, annonçait en vidéo un partenariat avec ce « tout nouveau » studio. Tandis que les soutiens et acclamations affluaient du monde entier, aussi bien de la part de la presse, des proches, de l'industrie et du public, Kojima dévoilait dans la foulée le nouveau logo de l'entreprise : un crâne humain, dans un casque de cosmonaute aux formes médiévales. Le créateur expliqua que cela traduisait l'ambition du studio : « Ouvrir la voie vers de nouvelles formes de jeux, avec une technologie de pointe et l'esprit des pionniers. » Un dogme pas si éloigné, nous le verrons au cours de ce chapitre, de l'esprit que le studio véhiculait déjà durant ses dernières années passées chez Konami.

Car s'il est indispensable d'évoquer la manière de penser, de concevoir et de créer de Kojima Productions, il l'est tout autant de revenir d'abord sur celles et ceux qui composent le studio, depuis son iconique créateur jusqu'aux développeurs et artistes qui l'ont suivi dans cette nouvelle aventure.

1963-1986 - Hideo Kojima : Imaginaire sans frontières

Né le 24 août 1963 dans le quartier de Setagaya à Tokyo, c'est dans le Kansai qu'Hideo Kojima passe ses jeunes années. Il est dès le plus jeune âge initié par ses parents au cinéma occidental, qu'ils affectionnent particulièrement. Son père, Kingo Kojima, pharmacien de profession, est également artiste sur son temps libre, aimant sculpter et faire des maquettes. Il lui transmettra son sens du détail, sa méticulosité. La télévision devient l'un des remparts favoris d'Hideo contre la solitude qu'il ressent presque en permanence, même entouré d'amis : il prend l'habitude de l'allumer dès son retour de l'école, passant ses soirées à rêver devant la petite lucarne. Les anecdotes concernant son enfance sont célèbres. Ses parents lui interdisent par exemple d'aller se coucher tant que le film du soir n'est pas terminé. Lorsqu'ils l'autorisent, à partir de dix ans, à aller seul au cinéma, c'est à la condition qu'il ramène avec lui la brochure du film qu'il vient de voir et qu'il en discute avec eux. Hideo s'éduque en observant le monde qui l'entoure, s'abreuvant de programmes locaux autant que de films étrangers. Il développe donc très tôt un regard critique sur l'art et sur la culture ; un regard affranchi de toutes frontières, ses influences ne se bornant pas aux seules limites du Japon.

« J'ai toujours eu énormément d'idées, écrire n'a jamais été un problème. La partie difficile est de matérialiser ces idées », confiera-t-il dans une vidéo de développeur sur la chaîne YouTube officielle de PlayStation, fin 2019. Il déborde de rêves, le premier pas de l'homme sur la Lune en 1969 le captive et le marque à jamais, au point qu'il caresse du haut de ses six ans un but qu'encore aujourd'hui il évoque avec malice et excitation : devenir astronaute. Très créatif et poussé en ce sens par ses parents, il tentera rapidement à son tour d'exprimer ses idées sous diverses formes. Il s'essayera naturellement, comme de nombreux enfants et adolescents de sa génération, à l'exercice cinématographique, utilisant une caméra 8 mm pour réaliser des courts-métrages à destination de concours ou pour s'amuser. Faute de moyens, c'est sur le papier qu'il couche ses premières histoires, sous forme de nouvelles ou de mangas, qu'il enverra à divers éditeurs en essuyant refus sur refus. Ce n'est pas pour rien : certaines de ses histoires sont longues de plusieurs centaines de pages ! Une densité rendant ses œuvres parfaitement impossibles à publier dans une revue, et qui traduit déjà le besoin vital de raconter, de partager, qui anime le futur créateur. À son sentiment de solitude s'ajoute rapidement, à la suite de ses premières « œuvres », la frustration liée aux contraintes techniques de son environnement, de son matériel et de ses moyens. Les limites de son contexte.

S'il admet volontiers avoir plusieurs fois frôlé la mort, en manquant par exemple de se noyer ou de passer sous un train, c'est une épreuve autrement plus traumatisante qui marque son entrée dans l'adolescence : le décès de son père. À la douleur du deuil de l'une des deux figures majeures de sa vie s'ajoutent les difficultés financières que rencontre la famille. Hideo, tout en souhaitant se diriger vers une carrière de réalisateur ou d'illustrateur, est également lucide : il ne dispose ni d'école à proximité de chez lui capable de lui enseigner les rouages du cinéma, ni de réelle perspective d'avenir stable dans ce milieu, le cinéma japonais de l'époque n'ayant pas les moyens ou la technique pouvant satisfaire ses ambitions créatives. De plus, la norme sociale nipponne voit d'un très mauvais œil les choix de carrière n'assurant aucune sécurité financière. Son oncle, également artiste et en difficulté, achève de le convaincre de mettre ses ambitions de côté. Il opte finalement pour des études d'économie.

À l'université, il fait figure de rêveur et d'excentrique auprès de ses professeurs et de ses amis. Continuant d'écrire et de tenter de faire publier ses nouvelles, c'est à cette période qu'il découvre le monde du jeu vidéo, au moyen d'une Famicom de Nintendo, l'équivalent japonais de la NES. C'est grâce à ce temps passé devant notamment *Super Mario Bros.* qu'il réalise le potentiel du médium. S'il n'est pas encore au niveau du cinéma du point de vue des moyens techniques, narratifs et de la portée émotionnelle, le jeu vidéo est déjà capable, aux yeux de Kojima, de raconter des histoires comme aucun autre support

ne pourrait lui permettre de le faire. Confiant dans l'avenir et l'évolution que les jeux vont connaître, il entrevoit, à travers la simple aventure du plombier sautillant et de sa princesse, ce que beaucoup méprisaient alors : un champ d'expression narratif et ludique potentiellement infini, qui lui offre une alternative séduisante à son ambition première. Le jeu vidéo est encore loin de rivaliser avec le cinéma, ou d'être comparé à la littérature. Mais déjà, grâce justement à la notion de jeu, à ce concept d'interaction ludique entre l'œuvre et le joueur, il peut être une nouvelle forme d'expression artistique au croisement de toutes ces disciplines. Aussi Kojima surprend-il nombre de ses proches lorsqu'il annonce son désir de travailler dans l'industrie vidéoludique, peut-être alors le seul secteur qui était encore plus mal considéré que le septième art. Ses amis veulent le faire changer d'avis et lui demandent de repenser sa décision. Rien n'y fera.

1986-1994 - Les esclaves du Metal (Gear)

C'est ainsi qu'en 1986, Hideo Kojima réussit à décrocher un emploi chez Konami, un éditeur et développeur de jeux basé essentiellement dans le Kansai, dont la structure de Kobe est alors divisée en trois unités, chacune chargée des différents supports : Arcade, Famicom et MSX³. Hideo fait partie de cette dernière. Il a alors 23 ans, très peu d'expérience ou de connaissances relatives au développement de jeux ou à une quelconque maîtrise des machines de l'époque. Déterminé, mais pas insensible aux réactions négatives de ses proches, il admet avoir postulé précisément dans cette entreprise parce qu'il s'agissait à l'époque de la seule qui était cotée en bourse. Une manière selon lui de rendre socialement plus acceptable son choix de carrière. Une légitimité certes artificielle, mais que Nintendo ou SEGA n'auraient en 1986 pas pu lui offrir. Loin de le dissuader, l'animosité de ses proches vis-à-vis de son choix de carrière réaffirme également sa volonté de créer dans ce milieu, de prouver au monde entier qu'il a raison. Il déclarera au journal *The Guardian*, en 2012 : « Dès le départ, je pensais que ce que je faisais était de l'art. Je sentais que le monde attendait de voir ce que le jeu vidéo pouvait avoir à offrir. C'était une énorme motivation pour faire de mon mieux, pour leur montrer. »

Son premier poste sera celui, absent du générique, d'assistant-réalisateur sur *Penguin Adventure*. Sortie en 1986 et dirigée par Hiroyuki Fukuii, cette

3. Développé par Microsoft dès 1983, le micro-ordinateur MSX avait pour particularité d'être fabriqué par de nombreuses sociétés telles que Sony, Toshiba, Pioneer ou Yamaha. Chaque modèle répondait à des besoins technologiques différents tout en s'assurant, grâce à une architecture commune, une grande adaptabilité dans les logiciels et les fonctions proposées. Il fut suivi des MSX 2 en 1985, MSX 2+ en 1988 et MSX TurboR en 1990. La production s'arrêta en 1996.

suite d'*Antarctic Adventure* (1983) narre les péripéties d'un manchot chargé d'aller chercher une pomme dorée à l'autre bout du continent et de la transporter dans son village afin de sauver la princesse tombée dans le coma. En tant qu'assistant, le travail de Kojima se limite alors à apporter chaque jour de nouvelles idées au projet, que les développeurs peuvent exploiter. Le jeu est aujourd'hui encore considéré comme l'un des tout meilleurs titres de la MSX, notamment grâce à ses secrets et à la présence de deux fins.

Rapidement, on lui confie la direction de son premier « vrai » projet, en fait les restes d'un titre avorté dont les éléments déjà créés pourront être réutilisés pour un nouveau jeu. Baptisé *Lost World*, le projet souffre à la fois de son statut de récupération et du manque d'expérience de Kojima. Annulé au bout de trois mois à peine, il ne verra jamais le jour. Totalement démoralisé par le déroulement de ce qui lui semblait être son premier jeu, le *game designer* hésite. Devrait-il quitter le navire tant qu'il le peut encore ? Ce serait donner raison à la fois à ses amis de classe, à ses anciens professeurs, mais également à ses collègues qui, du fait de son manque de connaissances en matière de programmation, ne voyaient en lui qu'un jeune qui s'était trompé de porte. Il ne s'y résoudra pas, d'autant qu'un nouveau projet, certainement celui de la dernière chance, lui est confié : un jeu d'action dans un contexte de guerre, genre alors populaire dans les salles d'arcade et au cinéma. L'affaire n'est pas mince, puisque l'ordinateur auquel le jeu est destiné, le MSX 2, se révèle tout simplement incapable de gérer à l'écran suffisamment d'éléments pour pouvoir réaliser un jeu d'action potable, encore moins pour retranscrire la guerre aussi fidèlement que l'aurait souhaité Kojima. De surcroît, celui-ci éprouve d'emblée un certain malaise à l'idée d'adapter virtuellement les fusillades et bombardements qui avaient terrifié ses parents et qui peuplaient les histoires de son enfance. Inspiré à la fois par le film *La Grande Évasion* (John Sturges, 1963) et par ce discours antimilitariste qui lui a été transmis, il contourne le souci en imaginant un jeu d'un genre nouveau, dans lequel le but serait d'éviter les soldats, de se cacher d'eux plutôt que de les affronter. Dans lequel il serait possible de finir l'aventure presque sans utiliser d'armes à feu - exception faite, du moins à l'époque, des affrontements contre les boss. Dans lequel le but à atteindre ne serait pas la mort du « méchant » au terme d'une succession de niveaux, mais la neutralisation d'une arme nucléaire, aboutissement d'une longue trame scénarisée. Dans sa tête, *Metal Gear* est déjà né et, s'il a de prime abord bien du mal à convaincre ses collègues de l'intérêt ludique d'un jeu *a priori* de cache-cache, les tests et les ventes du jeu à sa sortie lui donneront raison. Hideo Kojima, alors très loin d'atteindre le statut d'icône auquel les médias le hisseront plus tard, se frotte ici « à la dure » au monde du développement vidéoludique. De la première mission de Solid Snake transparaît aujourd'hui encore l'empathie du joueur pour l'univers souhaité par l'auteur au moyen du *gameplay* ainsi que l'importance accordée