



## Revue de recherche en civilisation américaine

4 | 2013  
Le catch et...

---

### Jeux d'arcades et catch : spectateur, joueur, sutures

Nicolas Labarre

---



#### Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/rrca/515>

ISSN : 2101-048X

#### Éditeur

David Diallo

#### Référence électronique

Nicolas Labarre, « Jeux d'arcades et catch : spectateur, joueur, sutures », *Revue de recherche en civilisation américaine* [En ligne], 4 | 2013, mis en ligne le 27 décembre 2013, consulté le 19 avril 2019.

URL : <http://journals.openedition.org/rrca/515>

---

Ce document a été généré automatiquement le 19 avril 2019.

© Tous droits réservés

---

# *Jeux d'arcades et catch : spectateur, joueur, sutures*

Nicolas Labarre

---

- 1 Ce texte propose d'examiner les quatre jeux d'arcade consacrés au catch publiés avec la licence de la principale fédération de catch nord-américaine, la World Wrestling Federation (WWF), à partir de 1989. Ces objets promotionnels publics sont les supports d'une narration fortement contrainte par la technique aussi bien que par la brièveté des parties. Ils représentent un genre vidéo-ludique particulièrement structuré, mais aussi une forme aujourd'hui quasiment disparue et constituent un corpus complet, au travers duquel se déploient les modalités d'adaptation du catch ou plutôt d'un catch télévisuel.
- 2 Le point de départ de cette étude est l'hypothèse selon laquelle le jeu d'arcade, c'est-à-dire ces jeux à pièces consommés dans un lieu public, n'est pas seulement un programme informatique mais un objet culturel et social, capable de servir de support à une entreprise de communication ambitieuse et complexe. Dans le cas du catch, le jeu d'arcade est ainsi susceptible de séduire un public qui n'est pas encore ou pas seulement celui des fans, contrairement à un jeu pour plateforme domestique, console ou ordinateur, au prix d'entrée élevé et donc plus susceptible d'être consommé par un public déjà fidélisé. En ce sens, le jeu d'arcade se rapproche du modèle du catch télévisuel, où le spectacle est sa propre promotion, les émissions hebdomadaires débouchant sur de lucratifs spectacles en paiement à la demande (Jenkins, 2005 pp. 34-6).
- 3 A l'instar de la parodie, les processus d'adaptation permettent un retour sur l'objet adapté pour en dégager les invariants et les caractéristiques structurantes. Nous montrerons comment les jeux vidéo d'arcade qui nous intéressent ici adaptent non pas le catch lui-même mais bien la représentation télévisuelle de celui-ci, d'abord par des dispositifs narratifs, puis grâce aux progrès techniques réalisés, par une suture visuelle<sup>1</sup> entre le du catch télévisuel et le jeu vidéo de combat, alors même que la mécanique des deux genres reste distincte. Cette recherche d'invariant nous mènera donc vers l'apparence, la tension entre l'acteur et le personnage et finalement la réduction possible du catch télévisuel à une galerie de personnages incarnés.

## Des jeux d'arcade « moyens »

- 4 Si le terme de « jeu d'arcade » connaît une évolution contemporaine qui l'assimile à un genre (Rouse, et al., 2010 p. "glossary"), « *arcade game* », renvoie également en anglais à un mode de consommation et définit un jeu, vidéo ou non (*air hockey*, jeux de tirs optico-mécaniques, etc.), exploité dans un lieu commercial public (Anable, 2012 pp. 31-34). Dans une tradition remontant à la fin du 19<sup>e</sup> siècle, ces jeux sont généralement présentés dans un coffrage coloré (« *cabinet* ») et habillés d'accessoires divers. La caractéristique qui sépare le jeu d'arcade des autres formes de jeux vidéo est donc son caractère public. Cette dimension d'expérience publique, où le jeu n'est pas seulement un code source réutilisable sur d'autres plateformes, apparaît cruciale pour cet objet culturel : c'est à ce titre, par exemple, qu'il fait l'objet de campagnes de prévention publiques, lorsque sa popularité explose au début des années 80 (Pierson, 2011).
- 5 Le jeu vidéo d'arcade est donc un jeu sociable, une forme de spectacle ouvert au public, et ce depuis ses débuts. Ainsi, dès 1974 qu'apparaît l'idée de mettre en place un « *Attract mode* », un mode de démonstration automatique destiné à donner gratuitement au consommateur un aperçu du jeu et de ses possibilités (Pierson, 2011 p. 27). Le jeu contient donc sa propre publicité, se donne comme spectacle avant d'être le lieu d'une interaction. Si les jeux domestiques ont gardé en partie ce mode de fonctionnement, il a graduellement été remplacé par des séquences d'introductions proposant un contrat différent, puisqu'elles s'adressent à un joueur déjà conquis, ayant fait l'acquisition préalable du jeu, et non à un joueur potentiel n'ayant pas encore fait son choix. Cette dimension de spectacle gratuit sur l'écran fonctionne de concert avec l'apparence même de l'objet, le « péri-jeu », s'il faut pasticher Genette, lui aussi chargé par ses couleurs vives et son design singulier de susciter l'attention et la séduction.
- 6 Le corpus de quatre jeux qui nous intéresse ici relève bien de cette définition de l'arcade, même si tous ont connu depuis des déclinaisons diverses, depuis les consoles domestiques jusqu'aux téléphones portables (Borey, 2012). Dans l'ordre chronologique, *WWF Superstars*, créé par le développeur japonais Technos 1989, inaugure le cycle qui nous intéresse ici. C'est le premier jeu de catch sous licence disponible en salle d'arcade, bien que d'autres jeux consacrés au sport aient été publiés auparavant, au moins depuis 1983 (*The Big Pro Wrestling!*, Technos) et bien que des versions pour consoles de salon et ordinateurs lui préexistent. Une suite sera donnée au jeu en 1991, *WWF Wrestlefest* (Technos), avant un changement de direction incarné par *WWF WrestleMania "The Arcade Game"* (Acclaim) en 1995 et un dernier effort tardif en 2000, *WWF Royal Rumble* (Sega), un peu particulier puisqu'il était disponible à la fois sur la console Saturn et en salle d'arcade.
- 7 La chronologie de ce corpus est assez proche de celle du jeu d'arcade en général. Ainsi, *WWF Royal Rumble* est-il publié dans une période de rapide déclin des jeux d'arcade. Si les jeux *WWF* arrivent après la première période faste de la forme (1979-1982), ils en accompagnent les développements ultérieurs. Cette correspondance chronologique se double d'une dimension géographique, puisque ces quatre jeux illustrent le glissement du jeu vidéo depuis les Etats-Unis vers le Japon, après la grave crise du secteur en 1983-4. Si celle-ci a durement affecté les salles d'arcade aux Etats-Unis, elle n'a eu qu'un effet limité au Japon, déplaçant donc le centre de gravité de l'industrie vers ce pays (Anable, 2012 pp. 36-7). C'est ainsi un studio japonais,<sup>2</sup> qui se charge de développer le jeu *WWF Superstars*, et sa suite pour les salles d'arcade alors même que ces deux jeux, par le thème choisi, sont

ostensiblement destinés au marché nord-américain. Outre le désengagement relatif des entreprises américaines à l'époque, l'expertise de Technos dans des jeux similaires explique en partie ce choix, puisque l'entreprise était à l'origine de *The Big Pro Wrestling!*, précurseur évoqué plus haut, de *Mat Mania* (1985) mais aussi de *Double Dragon*, grand succès de 1987 et inspiration essentielle en terme de genre vidéo-ludique. De notre corpus, seul *WWF WrestleMania "The Arcade Game"* est publié directement par un studio américain.

- 8 Cette correspondance entre l'histoire de la forme et les jeux qui nous intéressent ici est une caractéristique forte de ces deniers. Leur point commun est d'être des objets « moyens », fortement déterminés par les évolutions économiques et techniques de l'histoire du jeu d'arcade, plutôt qu'à l'avant-garde de celui-ci. Ainsi encore, sur un plan générique, l'ère du succès des jeux de combat à main nue en salle d'arcade s'ouvre aux alentours de 1984, avec des étapes importantes en 1987 et 1992, (Loguidice, et al., 2009 pp. 242-54), préparant donc le terrain aux jeux siglés WWF. Le même constat s'applique sur un plan technique. Un jeu comme *WWF Superstars* porte bien la marque de sa période de développement, avec une résolution assez faible par rapport aux standards actuels (456x336 pixels) mais un graphisme soutenu par une palette vive et assez riche, et même quelques éléments de synthèse vocale. Il n'y a là aucune révolution technique, même s'il s'agit d'un jeu accompli, aux animations efficaces dans leur registre spécifique.
- 9 A ce déterminisme par la forme s'ajoute la contrainte de l'adaptation. Là encore, une forte détermination historique s'opère. Depuis le *Jaws* de Steven Spielberg (1975), les bornes d'arcade ont effet accueilli de multiples transpositions de films, même si elles se sont tenues étonnamment à l'écart des émissions de télévision. Alexis Blanchet, dans son ouvrage consacré à la question, souligne que près de 10% de la totalité des jeux vidéo relève de cette catégorie de l'adaptation filmique. Elles connaissent d'ailleurs une forme de pic en 1989 et 1990 toutes plateformes confondues (Blanchet, 2010 p.358). A cela s'ajoutent de nombreuses licences sportives, bien que celles-ci soient plus particulièrement présentes sur les plateformes dites « domestiques » : consoles et micro-ordinateurs. Si la WWF est de son côté créée en 1982, c'est en 1985 qu'est organisé son spectacle fondateur et lucratif, la première édition de *Wrestlemania*. C'est aussi en 1985 que le catch avait retrouvé une place sur les grands réseaux (ABC), attestant une popularité nationale retrouvée. *WWF Superstars* est donc publié à un moment où la marque de la WWF est devenue reconnue, installée à l'échelle nationale et internationale, rendant envisageable la création d'un jeu vidéo lui aussi exportable sur le marché international, puisqu'il existe dans des éditions américaines, japonaises et européennes (identiques, à l'exception de l'écran d'accueil). Si Technos emporte la licence, quatre jeux de catch en tout sont produits en 1988 et 1989 pour les salles d'arcade, attestant s'il en était besoin de la popularité de ce sport-spectacle durant cette période précise.
- 10 Là encore, les jeux qui nous intéressent apparaissent comme fortement déterminés par une histoire exogène, celle du catch comme sport spectacle. La singularité de ces jeux, s'il en est une, tient donc à leur statut d'adaptation d'un genre spécifique, venu d'un média différent. C'est bien par leur sujet et par lui seul que ces quatre jeux se distinguent.

## Articulation du jeu et du spectacle

- 11 Les deux jeux Technos de 1989 et 1991 constituent les premières adaptations du catch produit par la WWF. Ils offrent tous deux une démonstration de l'adaptabilité du genre,

en déployant une stratégie permettant d'exploiter leur licence, quand leurs limites techniques les poussent vers une représentation générique.

- 12 Le processus d'adaptation est visible dès le péri-jeu. La cabine de *WWF Superstars* est ainsi décorée de multiples photos des catcheurs incarnés dans le jeu, répétées sur fond d'étoile aussi bien autour de l'écran que sur les côtés du meuble. Dans les deux cas, les deux plus grandes vedettes de l'époque Hulk Hogan et Andre the Giant se partagent la vedette, occupant des lieux privilégiés dans la composition de l'image en compagnie de Miss Elizabeth (Elizabeth Ann Hulette), jolie fille non combattante, qui n'apparaît pourtant dans le jeu qu'à la toute fin de celui-ci, comme récompense au joueur victorieux.
- 13 Il s'agit moins là d'une de ces publicités mensongères, comme les affectionnaient les concepteurs de d'emballages de jeu vidéo (Loguidice, 2006), que d'une reproduction du mode même de fonctionnement de la WWF, dans lequel le spectacle n'est pas limité au combat proprement dit mais englobe un ensemble d'acteurs périphériques transformés en personnages. La photo d'Elizabeth Hulette reprend également la fonction d'accroche, de *tease* dans tous les sens du terme que nous avons associé à la fois au mode de démonstration du jeu et au design du meuble qui l'abrite. Entourée de personnages dont la présence est avérée dans le jeu, Elizabeth est un élément plausible, dissimulée au spectateur se contentant du mode de démonstration, mais promise au joueur. Sa présence ostensible entre jeu et péri-jeu offre la possibilité d'un mélange entre le ring et sa périphérie, une intégration de la dimension mélodramatique du spectacle télévisuel par un de ses signes les plus aisément identifiables. Pour Henry Jenkins, Miss Elizabeth n'est rien de moins que l'incarnation de toutes les « vertus féminines », une interface entre le catch et le roman sentimental (Jenkins, 2005 p. 53). La mise en valeur de ce personnage non combattant a d'emblée une valeur programmatique : il s'agit moins de représenter le catch que la captation télévisuelle de celui-ci. Son intégration et son placement entre Hogan et André fait aussi référence ici à un incident plus précis, puisqu'elle avait en 1988 stoppé un affrontement entre les deux hommes en se déshabillant en partie sur le ring (Shield, 2006 p. 125). Pour le connaisseur, la valeur de séduction est donc singulièrement renforcée par le dispositif qui lie étroitement le jeu et le spectacle télévisuel. Technos met d'ailleurs en avant ce lien pour ses premiers clients, les exploitants de salle d'arcade, en leur promettant dans son dépliant publicitaire : « *Real Life outside-the-ring action, just like the World Wrestling Federation* ». <sup>3</sup>
- 14 L'avantage d'un jeu sous licence est alors patent : quand les concurrents se contentent d'offrir des illustrations suggérant l'allure de catcheurs réels, un jeu WWF peut invoquer directement la trace de cette image télévisuelle, établissant une connexion forte avec sa traduction en quelques dizaines de pixels. L'évocation des dispositifs télévisuels masque les limites techniques de la borne d'arcade.
- 15 Le mode d'accroche de *WWF Superstars* confirme cet ancrage télévisuel. L'écran d'accueil est avant tout consacré au logo de la fédération, <sup>4</sup> avant des extraits du jeu mettant en valeur certaines de ses stars les plus reconnaissables. Cependant, moins d'une minute après son lancement, le mode intercale une image sans lien direct avec le combat, celle d'une interview d'Andre the Giant et de Ted DiBiase, accompagnée d'une synthèse vocale de qualité d'ailleurs médiocre pour l'époque. Le reste du mode de présentation consiste en une présentation de l'ensemble des catcheurs disponibles dans le jeu, avec un retour régulier de cette image d'interview. L'association des deux catcheurs se réfère à un bref épisode dans le récit télévisuel de la WWF en 1988, au cours duquel les deux lutteurs avaient formé une équipe de méchants (« *heels* ») nommée « *Mega Bucks* », destinée à

affronter Hulk Hogan et Randy Savage (Shield, 2006 p. 42;125). A contrario ce mode est dépourvu de nombre des marqueurs du jeu vidéo, puisque la séquence ne propose ni tableaux des meilleurs scores (antérieurs aux jeux vidéo, mais présents dans ceux-ci dès leur début) ni instructions sur le déroulement du jeu, contrairement à plusieurs de ses rivaux.



- 16 L'écran de la borne d'arcade et l'écran de la télévision, aux technologies identiques, promettent de se confondre pour qui saura suspendre son incrédulité face aux limites techniques du jeu. Avant même le début de la partie, *WWF Superstars* offre donc à un spectateur une introduction à des pans entiers du grand récit de la WWF – logo, personnages reconnaissables, affrontement manichéen, et promesse du hors-ring – même si la plupart de ces éléments ne sont qu'esquissés. A cela s'ajoute pour les spectateurs mieux informés un ensemble de signes plus précis, comme l'homologie entre le nom du jeu et celui de l'émission régulière vedette de l'époque, « *WWF Superstars of Wrestling* », ou l'ancrage dans une phase spécifique du récit télévisuel. Bien que ces accroches ne restent que cela, ne donnant pour la plupart lieu à aucun développement, le jeu intègre donc autant d'éléments que possible des objets télévisuels produits par la WWF. Si, comme l'affirment Oliva et Calleja, le réemploi de « quelques éléments de l'environnement du catch » suffit pour importer l'ensemble de son pacte fictionnel, le *kayfabe*, il ne fait aucun doute que *WWF Superstars* atteint cet objectif (Oliva, et al., 2009). A défaut d'appartenir au genre du catch télévisuel, ce qui apparaît comme une impossibilité ontologique, le jeu fait donc acte de compatibilité avec cet ensemble de code.
- 17 Une fois la partie lancée, ce paradigme télévisuel est réaffirmé autant que possible : l'image de l'interview déjà utilisée dans le mode d'accroche est répétée, ancrée cette fois dans la logique du jeu (« *three more victories to get to the title match* »), avant un écran intermédiaire annonçant « *WWF Live from New York* » sur fond de Madison Square Garden stylisé. Il ne s'agit d'ailleurs pas là de la fin du spectacle, puisque le joueur assiste à l'arrivée sur le ring des catcheurs qu'il a choisis. La scène utilise le moteur graphique du jeu mais propose un espace inutilisable, non fonctionnel, relevant là encore du pur spectacle, dont l'élément central est une foule détaillée, richement animée, qui assigne au joueur une position identifiable : celle d'un spectateur dans les gradins.



- 18 Ce qui suit est nettement plus classique, puisque le jeu reprend des mécanismes connus dans le genre ludique du combat de rue en deux dimensions, le « *beat-them-up* ». La référence télévisuelle permet cependant à *WWF Superstars* d'investir certaines conventions du genre pour leur donner un sens nouveau. Le point de vue utilisé, une fausse perspective en légère plongée, dans laquelle les personnages ne sont vus que de profil, est en effet utilisé dans nombre de jeux de combats sans n'être aucunement justifiée. Ici, elle suggère une focalisation par la caméra de télévision. Dès que le jeu peut s'affranchir de la contrainte de l'interaction, à la fin du combat, le retour à l'image télévisuelle est explicite. La scène invitant le joueur à continuer une partie perdue le met face à un écran dans l'écran, avec un point de vue qui est une nouvelle fois celui de la foule. Ce constat peut s'étendre au jeu pris dans son ensemble : techniquement et ludiquement ordinaire, il offre pourtant un dispositif de mise-en-scène complexe visant à transposer les éléments saillants du genre qu'il adapte. Cette mise en scène associée au péri-jeu assure une suture entre les deux formes, jeu d'arcade et émission de télévision, que ne permet pas la technologie disponible. Rapidement, pourtant, des éléments permettant cette suture visuelle apparaissent.
- 19 C'est de nouveau à Tecnos qu'est confiée la suite de *WWF Superstars*, parue en 1991, pour un jeu qui ressemble beaucoup à son prédécesseur, que ce soit durant les parties ou dans le péri-jeu. Là encore, la borne est ornée de photos de catcheurs, même si le jeu n'offre pas une opposition aussi structurante que celle entre Hogan et Andre the Giant, point d'ancrage du premier opus autant que des émissions produites par la WWF entre 1987-88 . Le nom du jeu est de nouveau tiré de celui d'une émission, et là encore l'aspect spectaculaire et télévisuel est largement mis en valeur dès le mode d'accroche. Cette fois, sur un fond étoilé en forme de métaphore transparente, les visages légendés des douze catcheurs du jeu s'affichent, en commençant par Hulk Hogan, avant que le logo de la WWF ne vienne se superposer à eux. Fait notable, ces visages sont présentés sous forme de photographies numérisées, parfaitement reconnaissables, et les clichés retenus sont ceux qui servent alors pour nombre de produits promotionnels mettant en scène les personnages. Ces photos sont réutilisées sous plusieurs formes dans le mode d'accroche et dans le jeu lui-même, avec une taille plus conséquente. Leur juxtaposition avec les mêmes clichés apposés sur la borne d'arcade affiche donc une équivalence délibérée entre la réalité photographique et filmique de la WWF et sa reconstitution pixélisée dans le jeu. Elle signale une porosité nouvelle entre les deux formes. Cette promesse est cependant encore limitée au mode d'accroche, puisque les personnages que contrôle le joueur

restent schématiques, par rapport à ces photos numérisées, garantes de la fidélité de l'adaptation.



- 20 On comprend dès lors que le dispositif retenu utilise une nouvelle fois le format de l'interview (avec les nouveaux méchants désignés, la Legion of Doom) et de la multiplication des rappels de la posture spectatorielle, afin de tenir la promesse mise en avant par la brochure promotionnelle européenne: « *[The game] is based on WWF rules, so you can enjoy an atmosphere as if you are fighting professional wrestling in the United States* ». Au-delà du combat, c'est bien un univers qui est transposé, avec en supplément pour le joueur européen, l'accès à une forme d'américanité de simulacre. Une fois entré dans la partie proprement dite, l'entrée des personnages donne lieu à une nouvelle scène de foule non-interactive, cette fois vue de face par rapport aux catcheurs, et chaque victoire est ponctuée d'une mini-interview à visée dramatique. Si les photos numérisés amorcent ce que nous avons appelé le processus de suture entre l'image du jeu vidéo et celle proposée par la télévision, c'est donc encore sur une recréation du dispositif plus que de ses effets que repose le jeu.
- 21 L'originalité de cette approche dans *WWF Superstars* et *WWF Wrestlefest* apparaît plus clairement lorsque les deux jeux sont comparés aux jeux concurrents contemporains. Le pari des deux jeux Technos est d'offrir un supplément à l'activité ludique permettant de connecter le match proprement dit à un continuum d'autres objets culturels, une connexion indirecte à une performance et à des corps dont les catcheurs virtuels deviennent des synecdoques. Cette connexion ténue mais affirmée permet de ne pas perdre lors de l'adaptation ce que Nicholas Sammond décrit dans son introduction au recueil *Steel Chair to the Head* comme étant la principale caractéristique du catch, son statut d'objet culturel incarné :
- American popular performance has never been about transcending the moment or passion and emotion [...]. It is about bodies marked by race, ethnicity, gender, class and sexuality operating in a democratic capitalist national culture that lacks a robust language for speaking about concrete, lived experience. Professional wrestling is no exception. (Sammond, 2005 pp. 2-3)
- 22 Par contraste, les concurrents font du catch le prétexte à une lutte certes spectaculaire dans ses prises et ses accoutrements, mais fondamentalement univoque. Que ce soit dans *Wrestle War* (Sega, 1989), *Champion Wrestler* (Taito, 1989) ou *The main Event* (Konami, 1988), la dimension spectatorielle du catch est largement oubliée. *Wrestle War* est un jeu nettement plus spectaculaire que *WWF Superstars*, mais qui se prive de toute équivalence

possible avec le catch télévisuel, optant notamment pour un écran disposé à la verticale, qui n'est plus isomorphe à celui de la télévision. Le jeu a bien été adopté sur la console Megadrive du même Sega en 1991, mais ne semble pas bénéficier de la même nostalgie auprès des amateurs. *The Main Event*, de Konami, fait quelque peu exception. Le titre adopte là encore une vue en fausse perspective latérale, mais qui par son titre même, ainsi que par son habillage, suggère une proximité avec le spectacle du catch, sinon avec son incarnation spécifiquement télévisuelle. Les commentaires en voix synthétiques durant le match et la présence récurrente d'un présentateur micro brandi renforcent cette perception, même si cette dimension est moins développée que dans les deux jeux Technos.

- 23 S'ils n'optent pas pour une représentation du spectacle télévisuel, ces concurrents proposent tous des catcheurs inspirés de ceux de la WWF et souvent très reconnaissables. Ils sont en revanche privés des relais dans le péri-jeu et dans le dispositif narrato-ludique, qui permettent la suture, la connexion entre les images assez schématiques sur l'écran et le spectacle filmé avec ses acteurs. Les personnages de ces jeux ne sont que des créations de pixels, sans transaction possible avec des corps physiques. Leur échec relatif, que traduit leur absence de postérité (pas de suite, peu d'engouement nostalgique, quand *WWF Wrestlefest* vient d'être adapté sur iOS) démontre par contraste l'importance du couple acteur-personnage dans le jeu vidéo et au-delà pour le catch.
- 24 Ce constat d'une convergence forcée, d'une suture, ne peut masquer le fait que les deux jeux technos ne sont pas des objets culturels entièrement subordonnés à leur fonction d'adaptation. Dans le catch télévisuel, le récit et la narration prennent finalement le pas sur le combat, ce qu'exprime aussi Boris Helleu dans son étude sur le marketing de la WWE, quand il constate : « Dans le couple agôn-simulacre, le second prend le pas sur le premier » (Helleu, 2011 p. 131). Dans ces jeux, en revanche, la majeure partie du temps et de l'énergie du joueur reste consacrée à l'affrontement lui-même. Les normes esthétiques et narratives de la WWF s'imposent à tout ce qui concerne le péri-jeu, mais les parties proprement dites renversent cette hiérarchie. C'est en effet un genre ludique préexistant qui impose alors ses codes à la représentation du catch. Les parties des deux jeux se ressemblent, au-delà des différences purement techniques. La perspective retenue est la même et les contrôles sont simples : deux boutons, un pour les coups de poings, l'autre pour les coups de pieds, et un manche de direction. Il s'agit dans les deux cas de jeux simples à prendre en main, permettant à un joueur expérimenté mais non spécialiste de remporter facilement ses premiers combats. *Double Dragon* (1987), jeu à grand succès là aussi produit par Technos est le modèle pour ces jeux de combat, dans lesquels le personnage ne fait jamais face au joueur, mais peut se déplacer latéralement et en profondeur.<sup>5</sup> Les paramètres du genre du « *beat-them-up* » offrent un paradigme parfaitement à même d'accueillir les jeux de catch, mais l'inscription dans ce genre n'est pas sans conséquence. A la fidélité soulignée de la représentation s'oppose un jeu délibérément simple, une expérience ludique limitée et codifiée. Alors que plusieurs jeux contemporains, tel le *Budokan, the Martial Spirit* de Broderbund sur Amiga et PC (1991) prennent le parti du réalisme et de la profondeur, le catch est donc résolument placé du côté du jeu plutôt que de la simulation. Au-delà de la qualité de la réalisation et des contrôles, l'inscription dans le genre n'invite donc pas le joueur à percevoir les combats proposés comme réalistes.
- 25 Il y a là un paradoxe apparent, puisque ces jeux donnent malgré tout l'illusion de l'indétermination, par un système de représentation dans lequel les coups portés ont des

effets, dans lesquels les KO ne sont pas simulés mais résultent d'un enchaînement cause-conséquence maîtrisable. Il y a là un second mécanisme de suture, physique cette fois, qui comble l'intervalle irréductible entre la main du catcheur et le corps de son adversaire, l'espace dans lequel s'introduit le faire semblant, le répété. Le jeu gomme cette discontinuité pour réaliser le projet du catch, celui d'un trucage invisible, indétectable. On comprend alors l'importance des éléments qui rattachent le jeu indirectement aux acteurs et aux corps de ceux-ci, puisque ce qui importe c'est de combler en retour les discontinuités de ce spectacle-là. La valeur ajoutée des adaptations WWF tient dans le réinvestissement possible de l'expérience du spectateur dans un nouveau rôle, celui de l'acteur. Mais cette position d'acteur – non celle de simple opérateur – n'est possible que dans un système de référence complet, ici établi par le péri-jeu, et dont les concurrents hors-licence sont dépourvus.

- 26 Par la simplicité de leurs mécaniques ludiques, les deux jeux Technos produisent deux types d'effets contradictoires. Ils rendent transparent le dispositif du catch télévisuel, à un moment où la question du trucage ou de la véracité du spectacle est encore posée : un habillage sophistiqué, recherché et réaliste fournit le cadre à des affrontements entièrement conventionnels. Dans le même temps, ils offrent un espace dans lequel les mécanismes de causalité sont rétablis, où les coups portent vraiment. Ils effacent donc le caractère improvisé, individualisé du spectacle du catch tout en permettant au joueur de dépasser les limites de la représentation télévisuelle, en postulant un « véritable » affrontement. L'adaptation offre donc une alternative et un prolongement à son modèle, le reprend sans pour autant le reproduire. Il y a là une extension d'un des principes même du catch télévisé, la répétition (Sammond, 2005 p. 6) mais aussi un cas exemplaire du plaisir de l'adaptation identifié par Linda Hutcheon, celui d'une « répétition sans duplication » (Hutcheon, 2006 p. 173).

## Suture visuelle et contraintes génériques

- 27 *WWF Wrestlemania* (1995) et *WWF Royal Rumble* (1999) font suite aux deux jeux Technos. Dans ces nouvelles productions, les progrès techniques permettent une suture visuelle plus aboutie, alors même que sur un plan générique, l'hybridation est désormais largement déséquilibré en faveur de la composante vidéo-ludique.
- 28 C'est Midway qui produit *WWF Wrestlemania*, dont la référence générique n'est plus *Double Dragon*, mais *Mortal Kombat*, jeu ultraviolent aux combattants en images numérisées, distribué par la même compagnie en 1992 et rapidement étendu de deux suites. Pour comprendre cette évolution, il faut revenir en 1991, année durant laquelle paraît *Street Fighter 2*, de Capcom. Jeu complexe au succès immédiat, celui-ci devient le jeu de combat de référence, avec une technique très précise, des coups variés et une palette de coups spéciaux surhumains pour les différents combattants, qui sont par exemple capables de lancer des boules de feu. Un catcheur russe, paradoxalement parmi les moins spectaculaires des personnages, fait même partie des combattants sélectionnables. Les concurrents s'empressent alors d'imiter la formule, jusqu'à se voir poursuivre en justice par Capcom (Kent, 2001 pp. 370-1), et le jeu devient de fait la nouvelle norme, imposant un modèle de jeu de combat spectaculaire, empreint de fantastique et à la technicité notable. *Mortal Kombat* fait partie des variations les plus notoires sur cette formule (Kent, 2001 pp. 462-6). A sa suite, *WWF Wrestlemania* porte les traces de cette évolution du genre.

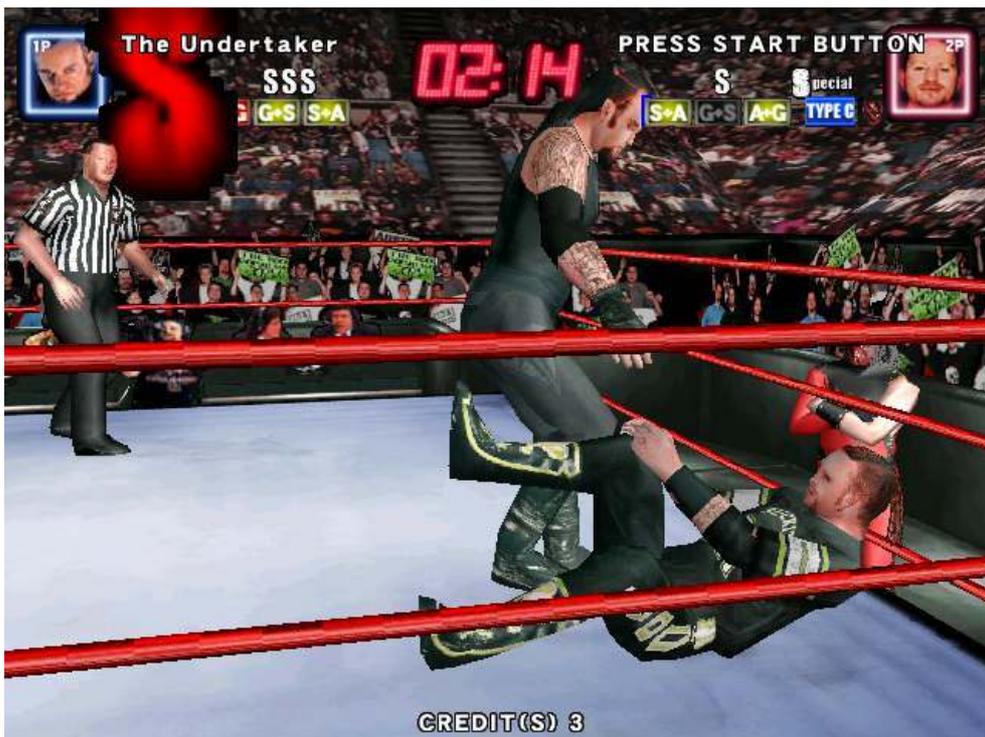
- 29 L'habillage de la borne est dans la lignée de celui des jeux Technos, avec en bonne place une photo de catcheur, The Undertaker, et une série de visages alignés sous les manettes de contrôle. L'implication active des stars de la marque dans la promotion de la borne d'arcade et dans sa conception même – le prospectus publicitaire fait ainsi appel au canadien Brett Hart, alors très populaire, et les catcheurs eux-mêmes ont été photographiés par Midway (Danger, 2011) – suggère une inscription dans une stratégie de développement globale des produits dérivés, encore embryonnaire à la fin des années 1980. Notons aussi que les catcheurs représentés sur la borne ne sont pas accompagnés de leur nom : le public est donc supposé déjà familier de leur apparence et de leur rôle.
- 30 Le mode d'accroche suggère cependant d'emblée un contrat spectatorial et ludique différent de celui de ses deux prédécesseurs. Le mode commence en effet sur une vision défilante des meilleurs scores, juxtaposés au personnage choisi, dans une disposition directement reprise de *Mortal Kombat*. Suivent ensuite des extraits du jeu, des photos digitalisés des catcheurs jouables ainsi que quelques conseils de jeu, mais aucune trace de la mise en scène que proposaient les deux productions de Technos. De façon remarquable, ce mode d'accroche donne rapidement à voir un combat entre Lex Luger (Lawrence Wendell Pfohl) et son double aux couleurs légèrement altérées. Cette convention du jumeau recolorisé, qui ouvre de nouvelles permutations entre les combattants, avait été introduite par la première suite de *Street Fighter 2*, avant d'être adoptée par l'ensemble de ses concurrents. Si elle se justifie d'un point de vue ludique, elle entre en contradiction avec toute visée mimétique. Tandis que les progrès techniques permettent une ressemblance accrue entre les personnages à l'écran et leur modèle, dans le mode d'accroche comme dans les parties, *WWF Wrestlemania* affirme la primauté des mécanismes du jeu sur la récréation du catch comme univers diégétique disposant d'une vraisemblance propre. Le système de commande à 5 boutons en plus du joystick confirme ce parti-pris de technicité.



- 31 Si, comme l'écrit Jonathan Culler, un genre peut-être défini par l'inventaire de ce qu'il rend vraisemblable (Culler, 2002 p. 159), alors il ne fait pas de doute que *WWF Wrestlemania* trahit délibérément le genre du catch télévisuel contemporain. Les combattants se voient en effet tous dotés de superpouvoirs aux représentations en décalage avec le rendu photo-réaliste des catcheurs, mais correspondant à ce que pouvaient attendre les amateurs de jeu de combat et plus encore les amateurs de jeux Midway en 1995. *WWF Wrestlemania* présente un dispositif invalidant toute lecture axée

sur la mimesis ou le réalisme, au profit d'un fantastique banalisé dans le genre. Les deux jeux siglés WWF produits par Technos reposaient sur une tension entre deux positions possibles pour le joueur mais également entre deux ensembles de codes, *WWF Wrestlemania* délaisse les codes narratifs du catch pour n'en retenir que l'apparence. La seule concession par rapport à la norme des jeux de combats contemporains tient au maintien d'une pseudo-perspective, permettant aux combattants de se déplacer dans la profondeur.

- 32 Quand *WWF Superstars* utilisait un dispositif sophistiqué en palliatif à une certaine insuffisance technique, *WWF Wrestlemania* fait usage d'une technique alors perçue comme extrêmement réaliste, permettant d'intégrer des personnages sans erreur d'identité possible. Par le recours à la photo, le jeu fait appel non seulement à un personnage donné, mais aussi à l'acteur qui l'incarne. The Undertaker a ainsi le visage de Mark William Calaway, quand le Hulk Hogan des jeux Technos restait opaque, identifiable à un personnage, à une marque déposée, mais devait passer par le péri-jeu et par une évocation permanente du dispositif télévisuel pour susciter une connexion indirecte avec un corps. Tout en rétablissant cette dualité dans l'image proposée, dans son ancrage ostensiblement photo-réaliste, *WWF Wrestlemania* s'affranchit d'une mise en contexte par la recréation du dispositif. Ce qui s'accomplit ici c'est donc la suture visuelle amorcée précédemment entre l'image télévisuelle et celle du jeu vidéo, qui dispense en retour le jeu de reprendre l'ensemble des caractéristiques du genre. La comparaison entre les jeux Technos et celui de Midway révèle donc deux stratégies par rapport à la marque WWF. D'un côté deux adaptations qui internalisent l'ensemble du dispositif narratif et scénique, tout en modifiant certains équilibres. De l'autre, une adaptation conçue au sein d'un continuum d'émissions et de produits dérivés, pour laquelle la création du hors-ring est externalisée, confiée à d'autres produits, dans une approche synergique sur l'ensemble de la gamme.



- 33 Dans *WWF Royal Rumble* de Sega, qui sort en 1999, la suture est poussée plus loin encore, puisque le clou du mode d'accroche est une minute de vidéo directement empruntée aux shows télévisés. Le jeu n'a plus à recréer le mode télévisuel, il offre au moins brièvement une image transparente qui se confond avec celle d'un RAW ou d'un *Smackdown*, les deux émissions hebdomadaires phare de la WWE depuis les années 2000, et permet de rendre perceptible la dimension de *performance*. Ainsi, et même si cette invitation est en trompe l'œil, le jeu parvient à approcher de la dualité qui fait le charme et la spécificité du catch, le glissement toujours possible du personnage à l'acteur, du « fabriqué » au « réel ». De façon plus générale *WWF Royal Rumble* est un jeu qui vise à cette transparence, par une modélisation en trois dimensions, qui donne littéralement une épaisseur aux corps des catcheurs. Ce volume retrouvé est allié à un espace qui ne se présente plus comme purement conventionnel, mais amené à se confondre, au moins brièvement, avec une captation filmée. Ce « réalisme », renforcé par une modélisation soignée et un placage de textures sur les visages, est cependant lui aussi une convention, érodée par le temps passé et la sortie depuis de jeux tendant vers une représentation toujours plus exhaustive. Si *WWF Royal Rumble* offre des moments déréalisant, dans lesquels l'artifice s'affiche pleinement, il parvient parfois à susciter le trouble dans la confusion possible – éphémère – avec une captation des corps.
- 34 Seul, dans notre corpus, *WWF Royal Rumble* parvient à conjuguer les deux opérations de suture que nous avons identifiées : celle des images et celle des affrontements. C'est cependant la réplique de l'appareil de diffusion du catch qui prime, comme l'illustre le recours aux coulisses. Lorsqu'un match dure trop longtemps, les combattants sont transportés dans un environnement très différent, après un fondu au noir. Ils se retrouvent alors dans les vestiaires ou dans un environnement industriel, poursuivant leur affrontement en utilisant les objets disponibles. Un tel déplacement montre bien qu'il ne s'agit pas de construire un univers diégétique cohérent, mais de reproduire jusqu'aux effets de montage des émissions télévisées, qui vont volontiers contextualiser un combat en ayant recours à des incidents hors-ring.
- 35 Par rapport aux autres jeux de combat, l'adaptation se présente surtout comme un supplément esthétique, aux conséquences ludiques limitées. Ainsi, dans *WWF Royal Rumble*, chacun des combattants modélisés se voit doté d'un coup spécial permettant au personnage de déclencher une attaque personnalisée, correspondant à la marque de fabrique du catcheur choisi (Mankind met la main dans la bouche de son adversaire, etc.). Visuellement, il y a autant d'attaques que de catcheurs. Sur le plan ludique, en revanche, non seulement ces attaques ne demandent pas de technique particulière, mais elles produisent de surcroît exactement les mêmes effets sur l'adversaire. Le déclenchement de ce coup spécial introduit une micro-séquence cinématique à l'intérieur du jeu, dans lequel le joueur se retrouve spectateur de son personnage, vérifiant la conformité de la représentation avec ce qu'il connaît du coup dans sa version télévisuelle. Citons encore parmi cette construction d'une esthétique la possibilité pour les personnages de narguer leur adversaire, fonction là encore sans enjeu ludique, mais permettant, particulièrement dans les parties multi-joueurs, de prendre part au versant ritualisé et théâtral de l'affrontement, alors même que la fonction n'a aucun effet mesurable.
- 36 Au moment où le progrès technique permet de multiples sutures, le catch vidéoludique se caractérise donc par un excès, un investissement de modes non fonctionnels. Cette remise en scène d'un spectacle préexistant s'inscrit dans une démarche finalement assez proche des machinima, ces animations réalisées à partir de détournement de jeux vidéos

existants, à des fins artistiques et spectaculaires. On touche là au paradoxe d'une adaptation qui au moment où elle peut prétendre à la réplique des images d'origines – par l'ampleur des moyens engagés, par les progrès techniques – se voit contrainte d'opter pour un double système : une dimension ludique assez banale et codifiée et un supplément esthétique qui vise à remettre le joueur dans la position spectatorielle qui est celle dans laquelle se consomme habituellement le catch. L'écart entre la posture du joueur et celle du spectateur est hypostasié, devenant un sous-ensemble d'effets et de commandes dont le but est justement de neutraliser un temps le jeu qui les génère.

## Conclusion

- 37 Nous le disions plus haut, l'adaptation est aussi un moyen de faire retour sur ce qui est adapté. Le plus petit dénominateur commun de ces jeux, outre le logo de la WWE, c'est le catalogue de personnages et le couple qu'ils forment avec les acteurs qui incarnent : plus que la mise en scène, plus que le combat lui-même. C'est en effet cette invocation photographique qui unit les quatre jeux, alors même que tous les paramètres de l'affrontement sont soumis à des variations génériques et techniques. Il faut alors avancer que c'est là que se situe l'identité du catch télévisuel, le centre de sa formule. Il s'agit d'ailleurs moins d'une découverte que d'une confirmation, puisque c'était déjà ce qu'affirmait Nicholas Sammond en 2005 :
- 38 In a short circuit of signification that moves from the hard plastic body of the toy, through the hard flesh of the performer, to the massive, processed image about them, the presence of the wrestler is consumed, fragmented, and multiplied in the flow of its commodity status. (Sammond, 2005 p. 7)
- 39 On le voit, le jeu vidéo s'insère sans peine dans cette chaîne décrite par Sammond, en dépit des difficultés considérables qu'a pu poser cette insertion de corps reconnaissables dans l'espace vidéo-ludique, au moins jusqu'au début des années 90. La démarche de Technos prouve sans doute que bien avant les travaux universitaires sur la question, le milieu du catch et les industries culturelles périphériques étaient conscients de leurs propres mécanismes.
- 40 Au-delà, ce travail sur les adaptations en jeu vidéo pose les jalons d'une étude sérieuse de la stratégie de développement de la marque de la WWE, avant que la compagnie ne devienne cotée en bourse en 1999 et ne donne accès à certains indicateurs clés. Il repose aussi la question de l'interaction entre le genre et l'adaptation, dont tout porte à croire qu'ils entretiennent un rapport plus organique que ce qu'implique leur cantonnement dans deux champs théoriques distincts.

---

## BIBLIOGRAPHIE

Anable, Audrey. 2012. 'Arcades'. dans Mark J.P. Wolf. [ed.] *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*, vol. 1. (Santa Barbara, Ca. : ABC-CLIO), pp. 34-8.

- Blanchet, Alexis. 2010. *Des pixels et des hommes*. (Paris : Pix'n Love)
- Borey, Clayton. 2012. 'It's back! THQ's 'WWE WrestleFest' arrives in Apple's app store.' *www.wwe.com*. [En ligne] 21 Février 2012. [Citation : 20 Mai 2013.] <http://www.wwe.com/inside/thq/wwe-wrestlefest-thq-game-iphone-ipad>.
- Cronin, Brian. 2005. 'Comic Book Urban Legends Revealed #14!' *Comic Book Resources*. [En ligne] 1 Septembre 2005. [Citation : 20 Mai 2013.] <http://goodcomics.comicbookresources.com/2005/09/01/comic-book-urban-legends-revealed-14/>.
- Culler, Jonathan. 2002. *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*. 2nd. Ed. (London, New York : Routledge)
- Danger, Zia. 2011. 'WWF Acclaim Video Games 1995'. *Flickr*. [En ligne] Décembre 2011. [Citation : 31 Mai 2013.] <https://www.flickr.com/photos/ziadanger/sets/72157628263013253/>.
- Helleu, Boris. 2011. 'Be ready to be excited - Stratégie marketing et modèle économique de la WWE.' In Michel Desbordes et André Richelieu [eds]. *Néo-marketing du sport. Regards croisés entre Europe et Amérique du Nord*. (Bruxelles : De Boeck), pp. 123-138.
- Hutcheon, Linda. 2006. *A Theory of Adaptation*. (London, New York : Routledge).
- Jenkins, Henry. 2005 [1997]. "'Never Trust a Snake": WWF Wrestling as Masculine Melodrama.' In Nicolas Sammon [éd.]. *Steel Chair to the Head*. (Durham and London : Duke UP), pp. 33-66..
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games. The Story Behind the Craze That Touched our Lives and Changed the World*. (New York : Three Rivers Press).
- Loguidice, Bill et Barton, Matt. 2009. *Vintage Games. An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario and the Most Influential Games of All Time*. (Oxford : Elsevier).
- Loguidice, Bill. 2006. 'Game Packaging: A Look to the Past When Treasures Beyond the Game Were Within the Box'. *Armchair Arcade*. [En ligne] 22 Mai 2006. [Citation : 20 Mai 2013.] <http://www.armchairarcade.com/neo/node/225>.
- Pierson, Ryan. 2011. 'Making Sense of Early Video Games: the Case of Pittsburgh, 1980-1983'. *Canadian Journal of Film Studies/ Revue canadienne d'études cinématographiques*, Vol. 20 n°2 Automne 2011, pp. 19-37.
- Mitchell, W. J. T. 2009. 'Beyond Comparison' in Jeet Heer et Kent Worcester [éd.]. *A Comics Studies Reader* (Jackson : UP of Mississippi), pp. 116-123.
- Oliva, Costantino et Calleja, Gordon. 2009. 'Fake Rules, Real Fiction: Professional Wrestling and Videogames'. *Digra. Digital Games Research Association*. [En ligne] 2009. [Citation : 20 Mai 2013.] <http://www.digra.org/digital-library/publications/fake-rules-real-fiction-professional-wrestling-and-videogames/>.
- Rouse, Richard III et Ogden, Steve. 2010. *Game Design: Theory And Practice, Second Edition*. (Sodbury, MA : Jones & Bartlett Publishers).
- Sammond, Nicholas. 2005. 'Introduction: A Brief and Unnecessary Defense of Professional Wrestling'. *Steel Chair to the Head*. (Durham et Londres : Duke UP), pp. 1-21.
- Shield, Brian. 2006. *Main Event: WWE in the Raging 80s*. (New York : Simon & Schuster).

## NOTES

1. La « suture » utilisé dans un sens lacanien est un concept utilisé par certains théoriciens de l'adaptation pour décrire le rapport entre le sujet et la position du spectateur (Mitchell, 2009 p. 121 n.5). Ici, j'emploie « suture » pour me référer au résultat de dispositifs visant à supprimer un écart, une discontinuité, notamment par la convocation dans des éléments d'un média au sein d'un autre pour attester d'une fidélité.
  2. L'habillage de la cabine mentionne la branche américaine de Technos, Technos America, les indications de copyright durant la partie ne font apparaître que le nom de la maison mère Technos Japan.
  3. L'ensemble des prospectus publicitaires auquel il est fait référence en ces pages est consultable sur le site d'archive *The Arcade Flyers Archive* (<http://flyers.arcade-museum.com>).
  4. Et à d'abondantes notices de copyright, qui nous rappellent incidemment que Hulk Hogan était à l'époque sous copyright de Marvel Comics. (Cronin, 2005 n.p.)
  5. Technos avait produit auparavant *Nekketsu Kōha Kunio-kun/Renegade* en 1986, distribué par Taito, qui n'aura cependant pas le renom de *Double Dragon*, qualifié par Loguidice et Barton de « *beat-them-up* ultime » (Blanchet, 2010 pp. 231-4; Loguidice, et al., 2009 pp. 245-6).
- 

## RÉSUMÉS

This text focuses on four licensed arcade games adapting the World Wrestling Federation (WWF) brand of televised pro-wrestling between 1989 and 2000. The article first replaces these games in a double chronology, that of arcade video-games and that of televised pro-wrestling, to show that in both cases, they followed well-established trends. It then focuses on the strategies used by the first two games to compensate for their technical limitations, which prevented them from accurately replicating or citing televised images. Finally, it addresses the case of the two more recent games, which succeed in replicating these images but find themselves caught between two genres with conflicting codes: arcade fight games on the one hand and televised pro-wrestling on the other.

## INDEX

**Mots-clés :** catch, adaptation, genre, jeu vidéo, télévision, spectacle, arcade

**Keywords :** Professional wrestling, video game

## AUTEUR

NICOLAS LABARRE

Université Michel de Montaigne Bordeaux 3