

# « Life is Strange », le jeu vidéo français qui a ému les joueurs à travers le monde

LE MONDE | 07.07.2016 à 11h28 • Mis à jour le 07.07.2016 à 14h40 | Par [William Audureau](#)  
([journaliste/william-audureau/](#))



Max, héroïne d'une aventure à la fois fantastique, intimiste et mélancolique.

« *J'ai fini le jeu la nuit dernière, et je n'arrête pas d'y repenser depuis vingt-quatre heures. Pour un titre avec si peu de réelles interactions, si l'on peut dire, il s'agit d'une œuvre de fiction incroyablement puissante et évocatrice* », assure, admiratif, (<http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=982496&page=212>) un certain Phtisis. Nous sommes le 29 juin 2016, et plus de huit mois après la sortie de son dernier volet, le jeu vidéo épisodique *Life is Strange* continue d'être abondamment commenté sur son fil officiel sur NeoGAF, le plus grand forum anglophone de jeu vidéo.

**Lire aussi :** [Conversation avec Michel Koch et Raoul Barbet, les créateurs de « Life is Strange »](#) ([/festival/article/2016/07/06/conversation-avec-michel-koch-et-raoul-barbet-les-createurs-de-life-is-strange\\_4964516\\_4415198.html](http://festival/article/2016/07/06/conversation-avec-michel-koch-et-raoul-barbet-les-createurs-de-life-is-strange_4964516_4415198.html))

Et en effet, dans cette aventure atypique qui narre l'enquête d'une jeune étudiante en photographie, Max, sur un campus américain en proie à des luttes intestines et des phénomènes surnaturels, on ne retrouvera ni bazookas, ni sportifs milliardaires, ni zombies énervés. A cet égard, *Life is Strange*, la deuxième production du studio parisien Dontnod, diffusée sur PC et consoles en cinq épisodes en 2015, n'a rien des blockbusters habituels. Rythme languissant, dialogues intimistes, réflexions sur le temps qui passe et ambiance feutrée... il révèle au contraire une face méconnue des jeux vidéo, qui a enchanté les joueurs de part le monde.

## « Un chef-d'œuvre » qui a traversé les frontières

Sur NeoGAF, le fil de discussion consacré au jeu de Dontnod compte déjà plus de 200 pages, toutes majoritairement composées d'avis positifs. « *Je n'arrive pas à trouver d'autre jeu qui fasse usage de chansons réelles d'une manière aussi poignante et émotionnelle ; c'est putain de poétique* », renchérit ce même Phtisis, aussitôt appuyé par d'autres internautes.

Un peu partout, quelle que soit la langue, le même genre d'hommage se retrouve. [Sur le forum espagnol 3DJuegos](#) (<http://www.3djuegos.com/juegos/analisis/lectores/20103/0/life-is-strange/>), en dépit des critiques acerbes liées à l'absence de sous-titres en espagnol, les commentaires louent la puissance émotionnelle du titre. « *Il m'a déconnecté de tous ces jeux de tir, d'armes blanches et de combat, je m'y sentais bien, c'était une expérience unique, qui m'a ému, m'a rendu triste, m'a paru très humaine, très profonde,* » salue un internaute.

[Sur Twitter](https://twitter.com/ahegao00/status/746316174783197184) (<https://twitter.com/ahegao00/status/746316174783197184>), un joueur japonais venant de le terminer

évoque à son tour « *un magnifique chef-d'œuvre* », « *un scénario aux multiples fins inimaginables* », et « *une excellente mise en scène, inquiétante et éprouvante* ». « *Quel jeu ! Quelle histoire ! Quelle leçon de vie !* », s'enflamme sur le réseau social (<https://twitter.com/angelost/status/702017196269166592>) un critique de cinéma brésilien.

## Une tentative de saison 2 par les fans

Vendu à plusieurs millions d'exemplaires, le jeu d'aventure du studio parisien Dontnod semble avoir conquis les cœurs comme peu de productions y parviennent. « *C'est un titre qui touche les gens profondément, et de tous les âges*, se félicite Oskar Guilbert, cofondateur et dirigeant du studio. *On nous a même envoyé une vidéo où des joueurs d'une vingtaine de nationalités se sont filmés sur Skype, et nous ont dit "merci" dans leur langue, en polonais, en arabe, en anglais... J'avais les larmes aux yeux. C'est un vrai phénomène générationnel.* »

Ce succès, le jeu le doit à son approche atypique, plus inspirée du cinéma de Sundance que des blockbusters hollywoodiens dont l'industrie a longtemps fait son modèle. « *Il y avait une volonté de notre part de s'approprier des thèmes plus simples, plus nostalgiques, plus intimistes*, expliquait au Monde Raoul Barbet, coréalisateur du jeu, à sa sortie. *On voulait être proche de l'humain, et la manière de filmer du cinéma indépendant nous parlait, avec ses personnages souvent à contre-jour, ses soleils dans le champ, ou son rythme qui n'hésite pas à prendre le temps. On avait clairement en référence des films, comme Juno ou Virgin Suicide.* »

Son succès lui a par ailleurs valu la concurrence inattendue d'une initiative amatrice : des fans ont tenté de financer le développement d'une suite, avec la plate-forme de cofinancement Kickstarter. Las, l'éditeur et propriétaire des droits du jeu, l'entreprise japonaise Square Enix, est intervenue pour interrompre le projet. Cela ne veut pas dire que Max, la photographe gauche et complexée de *Life is Strange*, ne reviendra pas. Depuis la fin d'année 2016, Oskar Guilbert ne cesse de distiller des indices sur le développement d'une saison 2, que les joueurs du monde entier attendent impatiemment.

### Rendez-vous au Monde Festival !

Parce que *Le Monde* est au cœur du débat d'idées, la troisième édition du Monde Festival aura lieu du 16 au 19 septembre sous un titre qui sonne comme un défi à notre monde en crise : « Agir ! ». Agir sur la politique, bien sûr, mais aussi la science, l'éducation, la culture, la diplomatie, la société, la technologie et les entreprises. [Le programme du festival est en ligne sur lemonde.fr](http://abonnes.lemonde.fr/festival/programmation.html) (<http://abonnes.lemonde.fr/festival/programmation.html>) et tout l'été, nous vous donnons rendez-vous sur la « chaîne Festival » (<http://abonnes.lemonde.fr/festival/>) pour y retrouver des portraits, enquêtes, vidéos sur des initiatives et des engagements qui transforment le monde.