

Références et Easter Eggs

Mythologies communautaires sujets à l'évolution de leurs supports

Gaspard SMILOVICI

Sous la direction de Damien Baïs

Mémoire de fin d'étude, DNSEP mention Création Numérique
ESADSE 2025-2026

Je tiens à remercier mon directeur de mémoire Damien Bais pour son accompagnement, ses conseils et sa disponibilité tout au long de ce travail, qui ont été essentiels à sa construction et à sa cohérence.

Je remercie également mon directeur de stage, Camille Laurelli pour les échanges que nous avons pu avoir, ses retours et sa connaissance du sujet, qui ont nourri ma réflexion et enrichi ce mémoire.

Je souhaite aussi exprimer ma gratitude aux quatre intervenants ayant accepté de partager leur expérience, leurs points de vue et leurs réflexions ; sans leurs témoignages et leurs analyses, ce mémoire n'aurait pas eu la même pertinence ni la même profondeur.

Enfin, je remercie mes parents pour leur soutien constant et leur aide précieuse lors des phases de relecture, qui ont contribué à l'aboutissement de ce travail.

Sommaire :

Introduction et questionnement

Easter eggs

- Naissance de l'easter egg
- KONAMI CODE
- Hall of the tortured souls
- There are no Easter eggs up here. Go away.
- Hot coffee incident
- µTorrent Tetris
- Un message universel
- Evocation politique et retrait des marchés
- Un milieu qui profite de ses acteurs

Références

- Exploration de la référence
- Un canal de communication entre acteurs
- Lier deux médiums
- Un foyer qui rassemble
- Hommage ou récupération auprès de ses propres joueurs
- Wow, toutes ces références
- Médias constitués de références
- Faire référence à d'autres, mais pas que...

Convergences et divergences

- Porosité conceptuelle et instabilité des définitions
- Le caché comme condition du mérite
- Une pratique de la connivence communautaire
- L'easter egg comme geste d'expression et trace de l'auteur
- Récupération industrielle et perte de charge affective

Conclusion

Définitions et termes

Annexes

Graphies

Introduction et questionnements

Lorsqu'un média émerge et évolue, ses règles, les technologies qui le régissent et même les manières de le produire évoluent. Le regard qu'on y porte joue un rôle sur la crédibilité du média à être reconnu.

Le support du jeu vidéo a pu voir se populariser des moyens de communications et d'expressions annexes. L'easter egg semble être naître sur le jeu vidéo. La référence est quant à elle une forme d'expression qui pourrait être mise en opposition à l'easter egg. Commençons d'abord par une définition des deux termes

Un easter egg ou œuf de pâques en français est une chose cachée dans une œuvre de cinéma, l'informatique ou encore les jeux vidéo.

Il est souvent extradiégétique et n'est là que pour le plaisir, le besoin ou la volonté de la personne qui l'a fait. Il se doit d'être caché dans le sens où il ne fait pas partie prenante du récit proposé. L'easter egg, quel que soit son support, est une sorte de petit plus qui récompense la personne qui le trouve comme un clin d'œil entre le joueur qui le découvre et le créateur du jeu.

La référence est aussi un moyen d'expression et un canal de communication en un sens. On peut faire une scission nette entre les deux. La référence est peut-être plus explicite et diégétique. Elle existe dans le monde où les personnages vivent. Elle est palpable par tous, à condition de la connaître. Mais la différence est fine selon son attention ou sa connaissance du médium : une simple référence peut être perçue comme plus ou moins obscure. Mais généralement le terme easter egg est associé aux jeux vidéos.

Il fait référence à une autre œuvre qui peut être protéiforme en fonction du média d'origine, un son, un nom, un objet, une personne, un poster etc ...

On peut ainsi se poser la question suivante:

Comment les easter eggs et les références se différencient-ils dans leur fonctionnement, tout en participant conjointement à la construction d'un langage symbolique et culturel propre au jeu vidéo ?

Dans un premier temps nous observerons la nature de l'Easter egg et toutes les formes et facettes qu'il peut revêtir. Ensuite nous nous pencherons avec la même approche sur les références auxquelles ils sont rattachées. Et enfin, j'ai réalisé divers entretiens d'acteurs du secteur artistes, chercheur ou curateur afin de recueillir leurs avis, expériences et ressentis sur le sujet, qu'ils soient complémentaires ou divergents.

Easter eggs

Naissance de l'easter egg

Le premier easter egg vidéoludique est attribué à Warren Robinett en 1980. Dans *Adventure*, produit par Atari, pour l'atari 2600, la mention de son designer/programmeur n'était pas présente dans les crédits du jeu. Warren Robinett met alors en place le premier easter egg dans un jeu vidéo: une salle cachée des joueurs et du studio qui permet de lire : "Created by Warren Robinett".

Cette salle cachée est pourtant accessible par tous, il suffit de connaître ou de faire par hasard la marche à suivre.

Un jeu dans le jeu qui permet à son créateur d'exister et d'interagir sans intermédiaires aux joueurs et joueuses.



Adventure, 1980, Atari, Atari 2600

Pour accéder à l'easter egg d'Adventure, il faut d'abord jouer en niveau 2 ou 3 car ce sont les seuls modes où l'easter egg existe. Une fois la partie lancée, il faut se rendre dans le château noir et explorer le labyrinthe jusqu'à trouver un minuscule pixel presque invisible. En l'emportant comme un objet normal, on doit ensuite rejoindre le château jaune et se placer contre le mur droit, à un endroit où aucune entrée n'est censée exister. Lorsque le personnage touche ce mur en transportant le pixel, une ouverture apparaît et permet de passer derrière les murs du château. En avançant dans ce passage dissimulé, on arrive finalement dans une petite salle où s'affiche le message « Created by Warren Robinett ».

Il se pourrait que Warren Robinett ai été inspiré par Lunar Lander, sorti en 1979 sur Arcade, où il est possible entre deux alunissages, de poser son vaisseau sur le parking d'un McDonald's sur une version spécifique du jeu en arcade.



Lunar lander, 1979, Atari, arcade

Ce MacDo extraterrestre ne nécessite pas de manipulation particulière. Le restaurant est invisible à moins d'atterrir sur un lieu précis mais rien n'est indiqué.

Les easter eggs peuvent avoir de véritables buts. Ils permettent aux développeurs, de faire des crédits personnalisés et cachés des producteurs par envie de transgression ou de justice, car certains créateurs ou auteurs n'ayant pas été crédités par l'éditeur du jeu se citent eux-mêmes, se "rendent justice" grâce à l'easter egg.

L'easter egg peut aussi être une référence à un message politique qui nécessite des manipulations afin d'accéder à ce message.

Ces manipulations des jeux permettent ainsi l'apparition de contenus cachés mais au fil du temps, on peut voir qu'ils permettent aussi d'offrir aux joueurs de nouvelles capacités dans le gameplay et changer l'expérience du joueur.

KONAMI CODE

Le konami code est une série d'input à faire qui est apparue dans *Gradius* produit par KONAMI, sur son portage sur Nes. Un shoot 'em up qui par son changement de support n'a plus le besoin de faire payer les joueurs à chaque game over. Même pour son développeur, Kazuhisa Hashimoto, le jeu était vu comme trop exigeant. Il eut l'idée d'implémenter un code de triche lui octroyant un nombre de vies supplémentaires et les powers up les plus puissants du jeu. Il veut pouvoir aller vérifier le bon fonctionnement du jeu surtout dans les niveaux plus avancés sans avoir à refaire en boucle le jeu dans sa difficulté maximale.

Il met en place cette séquence qui deviendra mythique: ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B A

Il n'était explicité nulle part que ce code existait, pensant être à jamais le seul à connaître le code. C'est lors de la sortie de *Contra* (*Probotector* en Europe et en Australie) aussi sur Nes et aussi produit par KONAMI que le code revient et explose en popularité.



Gradius, 1986, Konami, Nintendo Entertainment System et
Contra, 1987, Konami, Nintendo Entertainment System

Après le déclin des salles d'arcades, les magazines spécialisés seront les seuls moyens de pouvoir en apprendre plus et de fédérer une culture commune vidéoludique et vont être à l'origine de la démocratisation du fameux code sans encore lui donner un nom.

CLASSIFIED INFORMATION

CONTRA
From
Agent #099

BUILD UP YOUR FORCES FAST!

This trick will give you all the help you need to defeat the Aliens. When the title screen appears, press the Control Pad up twice, down twice, left, right, left, then right. Push the B button and the A button. Lastly, push Start.

START YOUR GAME WITH OVER 30 EXTRA MEN WITH THIS "EXTRA LIFE" COMMAND.

Contra is not an easy game. Sometimes it seems like you get wiped out before you even get started. But, there is a way to gain an advantage. Put in the command shown above when the title screen appears. But be quick, you have to input it before the demonstration screens begin. Once you master this trick, you'll overwhelm the Aliens with the forces of good.

GET AN INSTANT RECHARGE WITH 30 NEW MEN READY TO DO BATTLE.

Don't despair if you have fought hard and lost. After "game over," you can select "continue", and for each of four consecutive games you'll start with 30 lives.

It's a great feeling to have 30 extra men on your side right from the start. With this many war-tough fighters it will be easy to win.

1P 0
REST 30
HI 20000
STAGE 1
JUNGLE

CONTINUE

1P 0
REST 30
HI 73500
STAGE 6
ENERGY ZONE

You can get 120 warriors to complete your mission if you "continue" three times.

Extrait du *Nintendo Power* n°1(P.57), 1988, Magazine officiel produit par Nintendo America

Ce code est aujourd'hui l'un des plus répandus. Présent à travers plus de quarante-cinq ans de création vidéoludique, le konami code et ses variantes sont présent dans plus de 200 jeux, AAA indépendant, récent ou contemporain de la nes à la PS5.

C'est de cette façon que l'easter egg peut se créer une mythologie. Une mythologie de références qui se répondent les uns aux autres en se suivant sur différents opus d'une même franchise. L'easter egg peut ainsi entrer dans un imaginaire collectif au même titre qu'une mécanique de jeu. Combien d'heures ont été perdues à essayer de trouver quelque chose de caché, appuyer sur tous les boutons de la manette contre chaque mur d'un niveau en espérant voir une salle secrète, une musique spécifique ou une obscure référence. Les easter egg peuvent prendre d'autres formes et fonctions qui lui donnent des sens multiples.

Hall of the tortured souls

Dans Windows 95 et plus spécialement sur excel 95, si vous vous rendez sur la rangée 95 et que vous sélectionnez toute la rangée et ensuite faites tab sur la colonne B, que vous vous alliez dans les réglages et aides et enfin vous tapez et maintenez ctrl + alt+ shift et en même cliquez sur le bouton d'aide/support technique une fenêtre va s'ouvrir sous vos yeux: au doux nom de "Hall of the tortured souls" (le couloir des âmes torturées) un mini jeu, un doom like.

Un petit jeu de quelques niveaux où l'on peut voir de nombreuses photos de l'équipe de développement de Windows et excel 95.



Hall of Tortured Souls, Excel 95 de la suite Office 95, Microsoft, 1995

Capture d'écran de la fenêtre; "Hall of Tortured Souls", doom like qui met en scène l'équipe de développement du logiciel.

Comme son nom l'indique, on peut vite en déduire que cet easter egg à été implémenté par un petit groupe de personnes sans l'aval de la direction. Le nom semble révélateur des supposées conditions de travail de ces derniers. Au vu de la complexité des actions requises pour y accéder on peut supposer que peu de personnes sont vraiment tombées dessus par hasard. Alors entre passation de secret, découverte inopinée ou analyse de fichier, comment sommes nous aussi renseignés sur ce bout de code censé rester secret ?

On se rend compte de la multiplicité de formes et de supports que peuvent prendre un easter egg. Voir un doom like dans un tableur n'as rien d'anodin, surtout en 1995 où

Microsoft représente au moins 80% des parts du marché des systèmes d'exploitation. Du point de vue de la direction de l'entreprise, les easter egg en tous genres peuvent être perçus comme un manque de professionnalisme qui pourrait nuire à l'image de la compagnie.

Comment les entreprises voient-elles ces contenus pirates qui pourraient nuire au consommateur ?

There are no Easter eggs up here. Go away.

Il peut récompenser la curiosité du joueur tout en poussant les joueurs en quête d'easter egg. Dans GTA San Andreas, si on se rend au sommet du pont qui relie deux îles, il est marqué : There are no Easter eggs up here. Go away, (soit en français : il n'y a pas d'easter egg, va-t-en.). L'attente de trouver quelque chose est donc satisfaite, mais cet exemple est particulier car conscient de l'attente qu'il y a derrière, il se permet de narguer les joueurs et de questionner les paternes d'explorations dans un open world en 2004. Est-ce le but d'aller ainsi briser l'immersion du joueur en cassant le quatrième mur. Le jeu peut se le "permettre" car il suppose que cette partie exploration de la ville proposée se passe après avoir déjà fait l'histoire et en un sens prolonger l'expérience de jeu.



GTA San Andreas, 2004, Rockstar Games, tous supports

Le cas de cet easter egg est particulier car ce n'est pas le premier de la licence. En tant que "AAA" (en 2004) Rockstar, l'éditeur et le développeur de la licence depuis le premier opus en 1997, peuvent se permettre de jouer avec les codes du médium.

Hot coffee incident

Enfin presque tout, l'accident qu'on appelle aujourd'hui le "hot coffee incident" va prouver que sous couvert d'une volonté de remettre en question les critères de notation des jeux aux Etats-Unis, l'easter egg n'est pas une protection contre la justice.

Au début des années 2000, Rockstar Games travaille sur Grand Theft Auto: San Andreas après le succès colossal de Vice City. Le studio, dirigé par Sam Houser, veut repousser les limites du jeu vidéo : non seulement en matière de violence, mais aussi en abordant ouvertement la sexualité. Houser souhaite inclure des scènes de sexe jouables, malgré les risques d'obtenir une classification AO (Adults Only) de l'ESRB un verdict commercialement fatal, car les grandes enseignes comme Walmart ou Target refusaient de vendre ces jeux. Après analyse, Jennifer Colby, directrice des opérations, confirme qu'un tel contenu réduirait leurs canaux de distribution de 80 %. La décision tombe : le contenu sexuel explicite est retiré, mais certaines animations restent enfouies dans le code du jeu.

À la sortie du jeu en 2004, des moddeurs explorent les fichiers et découvrent un mini-jeu caché où le héros, CJ, a des rapports sexuels simulés avec ses petites amies. En 2005, un mod nommé Hot Coffee, créé par Patrick W, permet d'y accéder. Bien que les personnages restent vêtus, une vidéo virale remplace les modèles par des versions nues, donnant l'impression que Rockstar avait volontairement caché un contenu pornographique. La presse et les politiciens s'enflamment : Leland Yee et le National Institute on Media and the Family dénoncent la tromperie de l'ESRB et appellent à une régulation plus stricte.



GTA San Andreas, 2004, Rockstar Games, tous supports

Sous pression, Rockstar nie d'abord toute responsabilité et accuse les moddeurs, mais les enquêtes révèlent que les fichiers provenaient bien du disque original. L'ESRB requalifie alors San Andreas en AO (Adults Only), forçant son retrait des magasins.

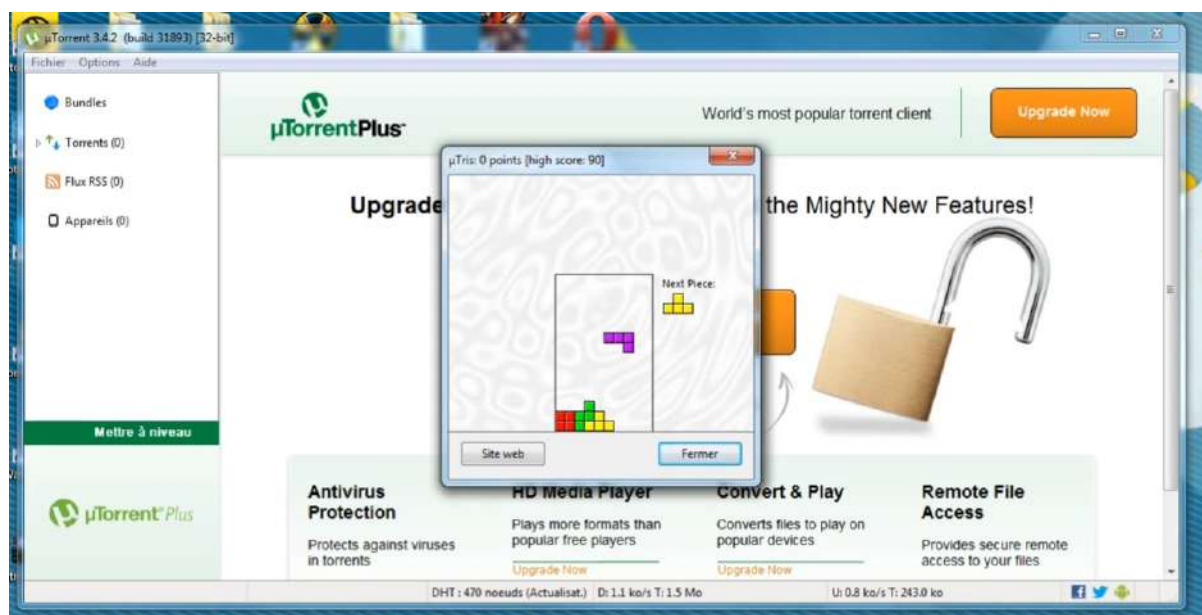
Pour revenir sur le marché, Rockstar doit produire des disques expurgés, coûtant environ 25 millions de dollars, auxquels s'ajoutent 20 millions pour régler une class action intentée par des consommateurs. L'incident suscite aussi des projets de lois restrictives menés par Hillary Clinton et Joe Lieberman, visant à interdire la vente de jeux violents aux mineurs.

Ironiquement, ce scandale renforce le débat public sur la censure, la sexualité et la violence dans les jeux. Beaucoup soulignent l'hypocrisie du débat : San Andreas est puni pour quelques scènes sexuelles alors que sa violence extrême n'avait jamais suscité de telles sanctions. L'affaire pousse l'ESRB à durcir ses politiques concernant les contenus cachés et change durablement la perception du modding, désormais perçu comme une menace potentielle pour les éditeurs.

Malgré les pertes financières et les tensions internes, la fermeture de Rockstar Vienna et plusieurs départs majeurs, la réputation du studio auprès des joueurs reste solide. L'épisode « Hot Coffee » devient un cas d'école sur les rapports entre création, censure et responsabilité industrielle, symbolisant à la fois la place de la morale des années 2000 et la lutte des jeux vidéo pour être reconnus comme un média adulte.

L'easter peut aussi exister sans le jeu vidéo ni même sans avoir de sens profond ou revendicateur.

µTorrent Tetris



µTorrent, 2005, BitTorrent, Inc

Pour accéder au Tetris caché dans µTorrent, il faut d'abord ouvrir le logiciel puis se rendre dans le menu Aide et sélectionner « À propos de µTorrent ». Une petite fenêtre s'ouvre alors: il faut ensuite appuyer sur la touche T du clavier pour faire apparaître µTris, la version interne de Tetris intégrée au programme. Une fois le jeu lancé, il faut simplement utiliser les flèches du clavier pour déplacer ou faire pivoter les pièces comme dans un Tetris classique.

Ici l'easter egg n'est vecteur d'aucun message. C'est juste un jeu caché dans les fichiers. On peut alors se demander ce qui pousse les développeurs à intégrer ce genre de programmes. Une simple blague entre développeurs ou envie de gamifier et d'égayer un logiciel de téléchargement torrent.

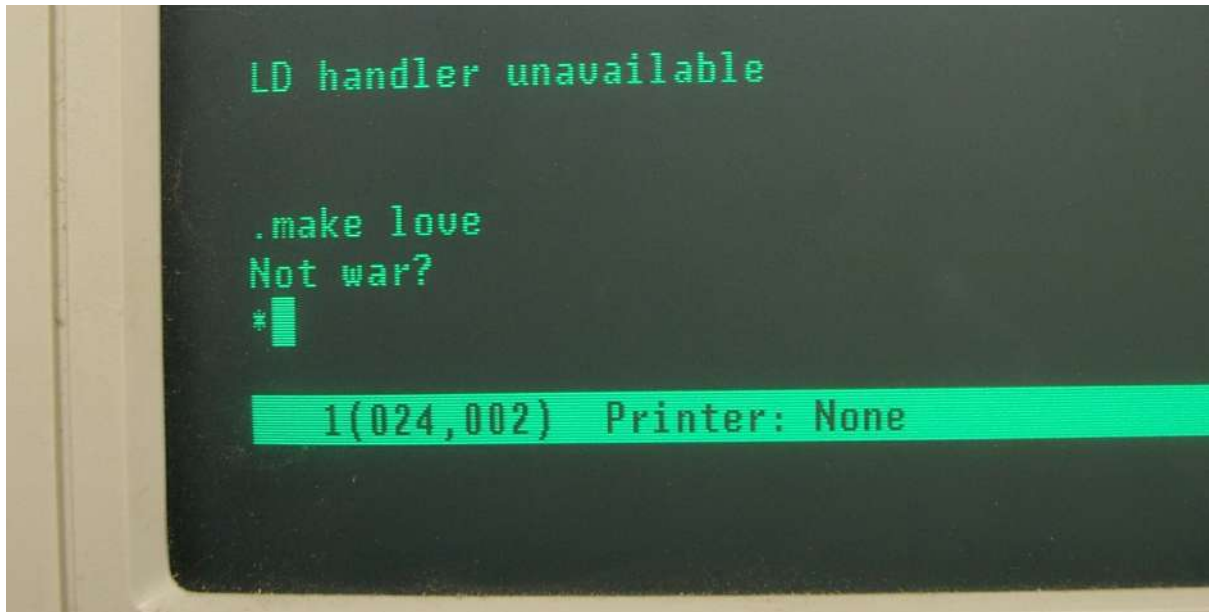
Ce genre d'easter egg plus légers peuvent être validés par l'entreprise, l'easter egg peut devenir institutionnalisé mais il perd au passage sa singularité et sa proximité avec son spectateur.

Mais encore une fois l'easter egg humanise son support en faisant émerger une signature propre à son auteur. Cette humanisation permet au joueur de s'interroger sur qui et pourquoi ce codeur précis a agi ainsi en codant le compteur de points et du et le high score caché dans le logiciel d'un jeu.

Peut-être le développeur est-il motivé par l'envie de faire soi-même un easter egg, devenu une mécanique à part entière des jeux vidéo et de tous les supports susceptibles de l'accueillir?

Un message universel

L'easter egg permet de s'adresser directement à quelqu'un, il suffit que la référence soit connue des deux parties. Il est possible dans certains cas de ne pas parler la même langue mais il y a des références universelles qui peuvent faire lien entre tous et toutes.



PDP-10, 1966, ordinateur de DEC

Le PDP-10 est un ordinateur sorti en 1966 par DEC. Lourd de plus de 300 kilos pour sa version la plus légère et compacte. Il permettait de faire des calculs complexes. Il a grandement participé à la création d'ArpaNet en permettant à plusieurs personnes d'accéder à la puissance de calcul sans être en contact de la machine physique.

Lorsque l'on souhaite nommer un fichier "make love" la machine répond : "Not war?"

Dans un contexte où la guerre du Vietnam dure depuis 10 ans déjà on ne sait pas si cela est lié mais la réponse satirique de l'ordinateur n'est pas anodine. Ne pouvant pas s'apparenter à un bug, la trace de l'humain qui aime tant faire la guerre se retrouve dès les prémices d'internet en 1966.

Evocation politique et retrait des marchés

L'easter egg peut aussi devenir politique en tant que moyen de d'aller au-delà d'une censure étatique qui empêche l'expression pleine et totale de chacun.

Un message caché dans un niveau quelconque qui pourrait servir de moyen de communication ou d'émission.



Devotion, 2019, Red Candle Games, steam et launcher pc et mac

Devotion est un jeu d'horreur taïwanais développé par Red Candle Games. Il est salué pour sa mise en scène, son ambiance et sa narration ancrée dans la culture taïwanaise. Peu après sa sortie en 2019, le jeu est retiré des plateformes de vente internationales à la suite d'une controverse politique majeure.

La polémique provient d'un poster caché dans le jeu, un talisman où figurait une expression moqueuse associée à Xi Jinping, président de la Chine, le comparant au « Winnie l'Ourson », un même interdit en Chine, qui est utilisé par les détracteurs du régime pour se moquer du président chinois. Une capture de cet élément circule sur les réseaux sociaux chinois et déclenche une vague de critiques massives, de review bombing et de pressions politiques.

Face à l'ampleur du scandale, l'éditeur chinois partenaire rompt son contrat, les autorités chinoises censurent le studio, et Red Candle Games décide de retirer le jeu pour éviter

davantage de répercussions. Les développeurs présentent des excuses, expliquant qu'il s'agissait d'un fichier laissé par erreur lors du développement.

Le jeu devient alors inaccessible pendant plusieurs années, ce qui nourrit sa réputation d'œuvre culte interdite. Il réapparaît ensuite uniquement via la boutique indépendante du studio.

Même si le contenu est censé rester caché, avec la rapidité de transmission, le secret n'en est plus un très longtemps.

Un milieu qui profite de ses acteurs

Dans son sens premier l'easter egg est une surprise cachée par les développeurs d'un jeu qui veulent se faire entendre à travers un message de protestation contre une industrie en expansion fulgurante.

Des entreprises sont alors en pleine possession de leurs moyens de production car propriétaires des machines et du code, dès les années 70.

En 1977, l'Atari 2600 sort et devient alors seul sur un marché balbutiant. Les développeurs sont alors de simples employés qui ne sont ni mentionnés dans leur créations et ni de salaire à la performance. Pour cet exemple connu et bien documenté, les dirigeants d'Atari n'ont pas jugé bon de donner du crédit (moral et financier) à leurs employés qui ont fait la renommée et sûrement une capitalisation financière gargantuesque.

Ces employés frustrés avaient des options restreintes : soit partir et créer le premier studio de jeu vidéo, soit être résigné et subir le manque de reconnaissance ou bien alors cacher des images, des musiques ou toutes sortes de messages à l'insu de leurs employeurs.

Un moyen indirect de rendre compte de l'humain et de son travail.

Leur ambition, que tous se rendent compte que chaque bruit enregistré ou créé, chaque dessin, chaque personnage sont le fruit d'un travail méticuleux qui mérite reconnaissance.

Imaginez que vous alliez voir un film et qu'à la place du générique ne soient mentionnés que les producteurs, les boîtes de productions, "Columbia Pic." par exemple, et puis c'est tout.

Pour autant tous les films Columbia Pic ne sont pas tous les mêmes et nous sommes bien heureux de savoir qui a fait un tel film et qui en a fait la musique ou les décors. Et il en va de même pour tous les rôles de chacun dans la production d'un jeu.



Space Invaders, 1980, Atari, Atari 2600

Par exemple, Rick Maurer, le programmeur de la version Atari 2600 de Space Invaders, ne reçoit que 11 000 dollars pour son travail, alors que le jeu fait gagner plus de 100 millions de dollars à Atari.

Comment savoir si le jeu qu'on va acheter est aussi bon qu'un jeu auquel on aurait déjà joué ou si le constructeur ne sert pas juste du succès d'un jeu fait par X. Ce n'était tout bonnement pas possible.

A l'époque le gamer aurait peut-être aimé connaître le nom du concepteur du jeu qu'il serait susceptible d'acheter pour y retrouver la marque de fabrique de son créateur; ce n'était tout bonnement pas possible.

A cette époque, le prix des jeux pouvait atteindre les 160 dollars (avec l'inflation). L'acheteur pouvait avoir le sentiment de se faire arnaquer par un mastodonte du jeu vidéo en toute légalité.

Ce manque de considération des auteurs et créateurs, à cette période, en pousse certains à vouloir s'exprimer.

Si on devait résumer, l'easter egg naît sur un médium débutant et sujet à l'instabilité des modes des cours de récréation. Un médium qui est en partie mené par des fabricants de jouets ou d'électronique qui n'ont que faire de la reconnaissance de leur pair tant que leur part de marché grandissent.

Son message peut être à caractère social, politique, revendicatif, amusant, triste, effrayant, ou bien encore ne pas avoir de sens aux yeux de ceux qui le découvrent.

Frustrés, certains développeurs et concepteurs considérés comme de simples employés sur la chaîne de production de jeux, cherchent des moyens de s'exprimer : l'easter egg naît.

Son message peut être à caractère social, politique, revendicatif, amusant, triste, effrayant, ou bien encore ne pas avoir de sens aux yeux de ceux qui le découvrent.

L'easter egg s'affranchit peu à peu du jeu vidéo et s'autorise à côtoyer le cinéma, les sites web, les composants physiques (hardware, cartes mères, puces). Tant que l'on peut cacher, enfouir ou déguiser quelque chose, il est fort possible que quelqu'un y ait déjà implémenter des easter eggs.

Aujourd'hui, 45 années depuis son apparition, on peut se demander s'il est entré dans une forme d'inconscient collectif en tant que mécanique à part entière ?

On peut aussi s'interroger sur le fait que l'easter egg permet de donner à ce support un vecteur humain dans une industrie où les créateurs et concepteurs sont proches d'une forme d'artisanat.

Références

Exploration de la référence

Nous venons de caractériser l'easter egg, création cachée, à message parfois revendicatif à ses débuts, qui n'a pas forcément de lien avec le narratif dans lequel il s'inscrit.

La référence est peut-être, à certains égards plus subtile dans sa monstration. La référence n'est pas cachée à l'instar de l'easter egg comme vu précédemment.

Elle est un élément de la diégèse, elle s'intègre en rendant cohérent les univers que déploie les œuvres entre elles.

La référence lie deux œuvres qui ne sont pas forcément du même médium.

La référence fait appel aux souvenirs du spectateur en questionnant une potentielle culture commune.

Comme une trace des concepteurs dans l'objectif de rendre leur univers palpable.

Un moyen de se rendre compte aussi de l'origine de leurs inspirations. En tant que spectateur il y a deux attitudes possibles face à la référence.

Soit on l'identifie, soit on ne la voit pas et on passe devant sans savoir qu'elle existe.

Le fait d'avoir cette référence nous rapproche du créateur de deux manières : on reconnaît l'œuvre et puis on se sent valorisé à l'idée de l'avoir identifié ici.



Les ambassadeurs, 1533, Hans Holbein le jeune, Londres

Comme l'easter egg, la référence peut être protéiforme et polysémique. Elle est peut être un élément de décors, un son, une voix, une texture, un nom, une image. Le but est qu'elle soit visible et perçue de tous; souvent pour appuyer des symboliques, donner du sens à une quête ou à un personnage: c'est surtout un clin d'œil. Cette référence peut aussi être récurrente dans une série de jeux, de film etc... comme des marques fictives qui coexistent dans leur univers propres. La référence est moins dépendante du jeu vidéo pour exister.

Les Ambassadeurs (1533) de Hans Holbein le Jeune est un tableau de la Renaissance représentant deux hommes entourés d'objets symbolisant le savoir et le pouvoir, célèbre pour le crâne déformé caché au premier plan. Le tableau peut se lire de façon simple en étant spectateur, mais une forme peut vite attirer votre attention. En bas, entre les deux personnages: un objet qui ne semble dénoter mais impossible d'y mettre un nom ou de le définir. C'est une question de point de vue: il s'agit d'une image qui représente une anamorphose d'un crâne. Avec un miroir concave sur le point le plus bas, le plus étiré. Un crâne apparaît dans des proportions parfaites tandis que le reste du tableau est déformé. Le changement d'angle permet de comprendre tous les aspects visibles du tableau.

Cet exemple illustre bien la simplicité avec laquelle il est possible de glisser dans une œuvre quelque chose qui sort le spectateur de son rôle passif pour aller questionner sa mémoire, sa culture, ses centres d'intérêts

Et ce principe est légion dans le cinéma. Des cinéastes se répondent ou se rendent hommage, en montrant leurs inspirations et leurs références. C'est un principe relativement simple.

Un canal de communication entre acteurs



Les Aventuriers de l'arche perdue, 1981, Steven Spielberg

Dans le film Indiana Jones (*Les Aventuriers de l'arche perdue*, 1981, Steven Spielberg), on peut deviner les silhouettes de des mascottes du premier épisode de Star Wars réalisé par George Lucas (1977) R2D2 et C3PO que l'on peut découvrir sur le pilier à gauche de l'aventurier, cachés parmi les hiéroglyphes. Ils ne sont pas très visibles mais font toujours partie du montage final. En un sens, ils ont toujours existé dans l'univers d'Indiana Jones.



E. T: Home. Home.

E.T. l'extra-terrestre, 1982, Steven Spielberg

Dans "E.T. l'extra-terrestre", lors de la fête d'halloween, alors que l'extraterrestre est caché sous des draps, on peut voir un enfant déguisé en Maître Yoda personnage issu de l'univers de Star Wars. Le non-terrien semble intéressé par ce personnage. Mais le fait qu'un enfant soit déguisé en ce personnage n'est pas le fruit du hasard dans une super production.



Star Wars ep1: La menace fantôme, 1999, Georges Lucas

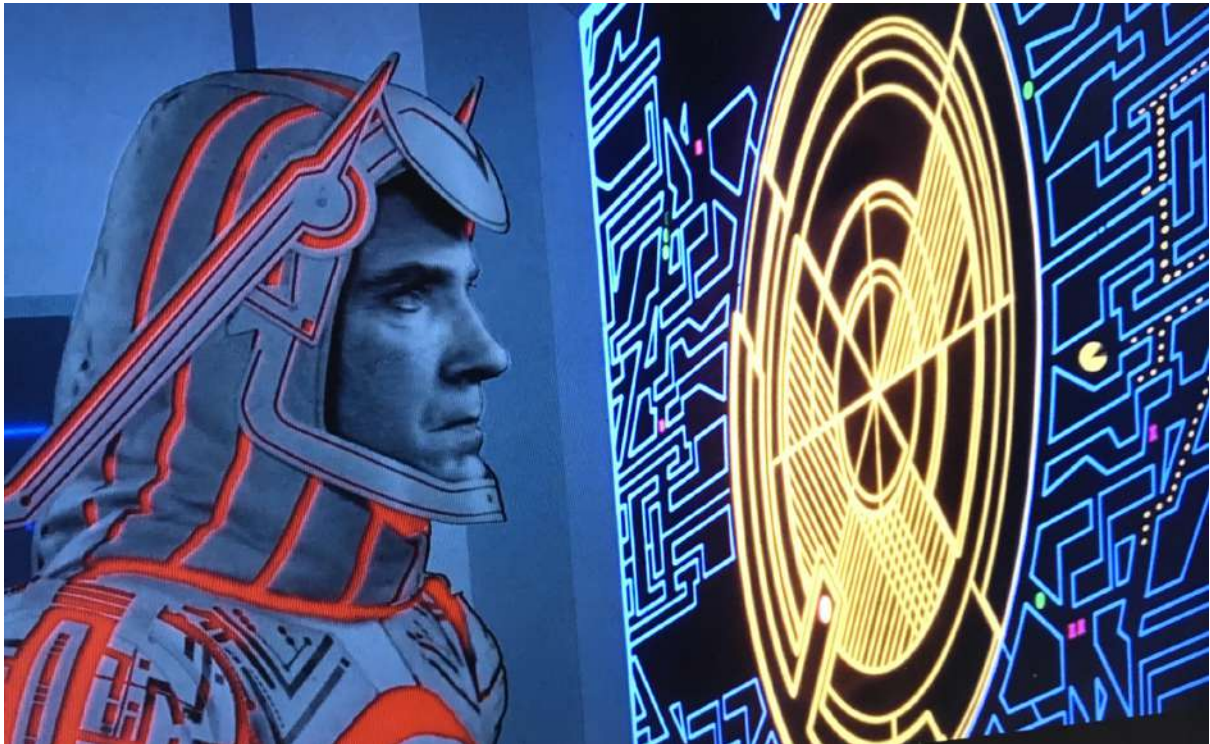
Cette fois-ci, dans le premier opus de la prélogie de Star Wars sorti en 1999, on peut voir dans le sénat intergalactique, en bas à gauche les représentants d'une planète qui ressemblent très fortement à E.T. l'extraterrestre. On peut s'amuser à imaginer une planète remplie de E.T.

On connaît l'amitié réciproque entre Spielberg et Lucas, ils se rendent mutuellement hommage.

Une simple blague ou un clin d'œil entre deux amis qui fait naître de nombreuses théories: certains y voient la connexion entre les univers des deux réalisateurs, d'autant que Harrison Ford incarne dans les deux films un personnage principal. Dans cet exemple, on a deux médias même support et contemporains qui dialoguent.

Mais dans d'autres cas la référence permet de lier deux médiums différents, dans temporalité ou leur support

Lier deux médiums



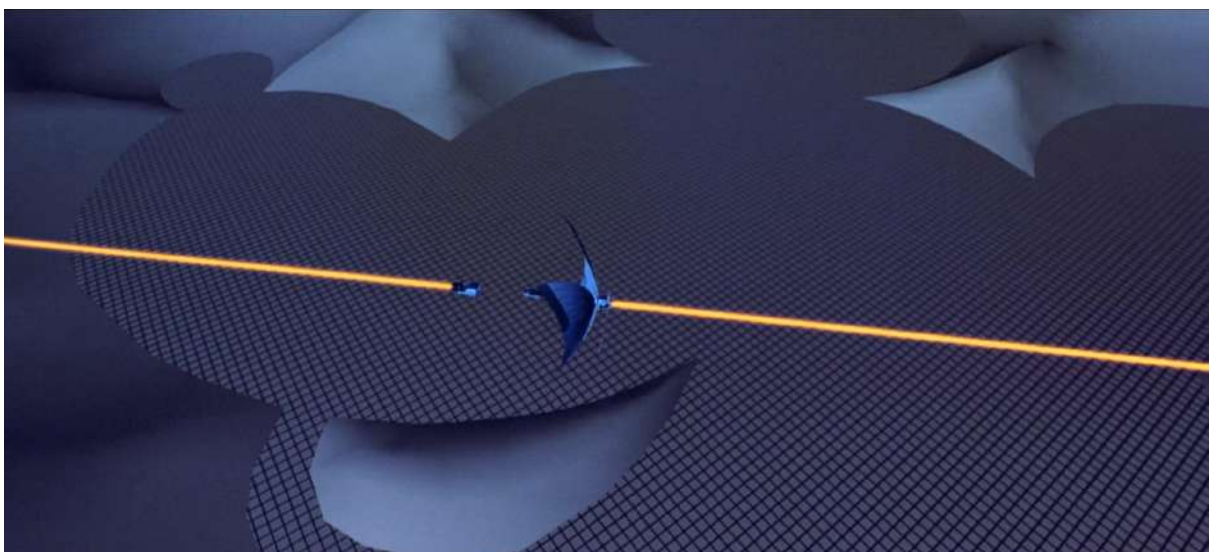
Tron, 1982, Steven Lisberger

Dans *Tron* (Steven Lisberger, 1982) film iconique de science fiction, on peut sentir les balbutiements de cette culture de l'easter egg et de la référence. Avec *Tron* en 1982, le cinéma voit naître un film de science-fiction devenu culte pour sa manière pionnière de mettre en scène le numérique.

Sur cette image du film, à droite de l'image, on croirait voir Pac-Man qui s'est échappé de son arcade pour aller déranger le MCP, le super ordinateur de l'œuvre.

Les icônes se toisent alors que ce n'a aucune logique.

On fait coexister les univers sans que cela n'ait de sens.



Autre image du film *Tron*, où on peut découvrir la silhouette de la plus célèbre des souris, Mickey Mouse

Hommage à une autre légende du cinéma, mais aussi principal producteur du film: Disney.

Comment analyser et interpréter cette référence ?

Entre obligation sous-jacente du réalisateur vis à vis de son producteur et clin d'œil à un géant de l'animation ?

Dans tous les cas, sa présence est indiscutable, alors ils coexistent et partagent l'écran, nos suppositions n'y changeront rien.

Les jeux vidéos peuvent se permettre d'aller piocher dans tous les médiums quelque soit leur époque de création et leur support. En tant que médium le plus récent il a été nourri de tous les autres médiums. Constitué d'images, de vidéos, de gameplays, ou encore de musiques, le jeu vidéo sans être le pinacle, est considéré par certains comme un art total. Les personnes qui développent des jeux à la fin du 20ème siècle ont été biberonnés à cette culture et visiblement cela marche dans les deux sens comme dans *Tron* qui n'aurait sûrement jamais vu le jour sans l'avènement des salles d'arcade ainsi que leur chute.

Ainsi, des jeux vidéo qui font référence à d'autres jeux vidéo sont monnaie courante, mais d'autres jeux font référence à d'autres œuvres qui ne sont pas des jeux vidéo.

Un foyer qui rassemble

Ce phénomène se développe au fur et à mesure que des jeux sont considérés comme des références. Comment rendre hommage ou ne serait-ce que s'inspirer quand vous êtes pionnier ?

Des licences donnent leurs noms à des genres de jeux.

Ici, on va prendre pour exemple la licence dites des "Souls".

Les jeux sont issus du studio From Software (Japon), en comprenant les extensions et les remasters de 2011 à 2018.



Dark Souls, 2011, From Software, PlayStation 3 et Xbox 360



Dark Souls II, 2014, From Software, PlayStation 3 et Xbox 360



Dark Souls III, 2016, From Software, PC, PlayStation 4 et Xbox One

Des action-RPG, extrêmement exigeants, qui remettent en questions la notion de difficulté dans les jeux vidéos contemporains. Cette quête de difficulté qui rappellera des airs de Ghosts'n Goblins sur arcade.



Ghosts'n Goblin, 1985, CapCom, arcade

Le one-shot est quasiment constant dans les jeux. Une seule erreur est souvent synonyme de retour au dernier point de sauvegarde s'il y en a.

Ces points de sauvegarde sont bien particuliers dans la série des Souls: les bonfires.

Un feu de bois et d'os avec une épée plantée en son centre. Une fois que le feu est allumé par le joueur, le point de sauvegarde et de téléportation est disponible.

Dans un jeu où mourir fait partie intégrante du gameplay, l'élément que l'on voit le plus au cours de l'aventure, si l'on enlève l'ATH (les éléments extra diégétiques qui renseignent le joueur sur ses points de vie, ses ressources ou la mini carte), doit être ce feu. Copié, collé d'un jeu à l'autre, cette mécanique reste inchangée sur tous les opus.

Cette série a donné son nom à un genre entier les "souls like" des jeux très exigeants et frustrants mais au combien gratifiants. Celles et ceux qui ont fini au moins un souls savent que ce bonfire est signe de repos et de soulagement.

Cet objet a dû marquer bon nombre de développeurs.

On trouve dans de nombreux jeux plus qu'une référence mais bien un bonfire qui trône fièrement dans les recoins plus ou moins cachés des cartes de AAA.



Overwatch, 2016, Blizzard, tous supports



Battlefield 1, 2016, DICE-EA, tous supports



Doom eternal, 2020, Bethesda, tous supports

Hommage ou récupération auprès de ses propres joueurs



UBRS (vid) ROOKERY OVERPOWERED! blue plz, Ben Shultz, 2005, WarcraftMovies.com
<https://warcraftmovies.com/movies.php>

Ce cas-ci est particulier. En 2005, un groupe d'étudiants américains qui jouaient à World of Warcraft (blizzard) a voulu enregistrer une vidéo pendant un raid. Leur guild s'appelait PALS FOR LIFE.

Avant d'entrer dans un combat difficile, tout le groupe prépare une stratégie très sérieuse... sauf un joueur : Ben Schulz, dont le personnage s'appelle Leeroy Jenkins.

Alors que les autres sont en plein calcul et discussions, Leeroy revient (visiblement distrait, réputé pour manger du poulet pendant qu'il joue), et crie soudain :

"LEEEEROOOY JENKINS !"

Il fonce dans le combat sans attendre personne, déclenchant le chaos total. Toute l'équipe se fait tuer en quelques secondes.

Les amis trouvent la scène très drôle et la postent sur Internet comme une blague.

La vidéo devient vite virale, d'abord sur Warcraft Movies, puis sur YouTube : c'est l'un des premiers mèmes du vidéoludique.

World of Warcraft est un MMORPG, soit un jeu de rôle en ligne massivement multijoueur, qui reçoit des mises à jour constantes ainsi que des extensions.

Au fur et à mesure que le même s'installe comme un pilier de culture internet/geek naissante, Blizzard, l'éditeur et le développeur, se mettent à faire référence à ce Leeroy Jenkins.



Cartes extraites du jeu Hearthstone (2014), Blizzard, Pc et Mobile

Dès que la vidéo de Leeroy Jenkins (2005) est devenue virale, Blizzard a rapidement compris qu'elle était devenue un symbole de la culture WoW. L'entreprise a alors intégré le personnage dans ses produits, transformant un simple délire d'étudiants en outil marketing.

Dans World of Warcraft (2004), Blizzard a ajouté très tôt un haut-fait "Leeeeeeeeeeeeeerroy!" et plus tard un PNJ suiveur dans Warlords of Draenor, utilisant directement l'image du même pour encourager l'exploration et amuser les joueurs. Dans Hearthstone (2014), Blizzard a introduit la carte légendaire Leeroy Jenkins, qui est devenue l'une des cartes les plus célèbres (et parfois controversées) du jeu, renforçant encore la popularité du même dans un autre produit Blizzard. Blizzard a aussi créé des figurines et produits dérivés, capitalisant sur la popularité du personnage auprès des fans.

Cette récupération commerciale n'a pas toujours plu à Ben Schulz (le vrai Leeroy), surtout lorsque Blizzard utilisait le personnage sans lui. Plus tard, Blizzard l'invite finalement à enregistrer officiellement sa réplique ("Leeroy Jenkins!"), l'intégrant davantage dans leur univers.

Blizzard a transformé un même spontané de 2005 en marque rentable, en l'intégrant dans plusieurs jeux (WoW 2004, Hearthstone 2014) et produits dérivés, tout en profitant du symbole culturel qu'il était devenu.

Wow, toutes ces références

Un épisode de South Park se déroule dans la ville éponyme ainsi que dans le monde de World of Warcraft: entre machinima (def) et épisode classique de la série acerbe. On y retrouve les alter ego de chacun des protagonistes de South Park.



Make Love, Not Warcraft, South Park, Saison 10, Épisode 4, 2006



Image illustrant les quatre protagonistes de la série: Stan, Kyle, Eric et Kenny

Un personnage nommé Leeroy Jenkins apparaît dans l'épisode Make Love, Not Warcraft. Un joueur de WoW qui terrorise les serveurs en exécutant les joueurs de bas niveau qui veulent simplement commencer leur aventure. Il devient l'antagoniste de l'épisode. Il est dépeint comme un triste parent d'élève du quartier qui passe tout son temps sur WoW.



Make Love, Not Warcraft, South Park, Saison 10, Épisode 4, 2006

Il vient même à inquiéter les développeurs du MMORPG, Blizzard. Leur conseil d'administration doit s'allier avec les quatre jeunes garçons pour mettre fin au règne de ce fameux Leeroy.



Make Love, Not Warcraft, South Park, Saison 10, Épisode 4, 2006

Ici, on prend aussi le point de vue des producteurs qui perdent le contrôle de leur propre jeu. Les références fusent dans tous les sens. Que ce soit au jeu en lui-même en ayant des passages tirés de gameplay, à leur éditeur ou même à Leeroy Jenkins.

La série est connue pour son envie de traiter des sujets d'actualités en les détournant sur un ton satirique et critique de ses propres compatriotes. South Park nous plonge constamment dans sa contemporanéité et rend compte de sa sortie.

Dès 2006, WoW s'est imposé comme la référence des jeux en ligne, mais son éditeur est déjà reconnu comme une "pompe à fric qui épuise" tous ses contenus jusqu'à en dégouter les joueurs.

En plus de moquer le jeu, l'épisode fait référence à la fois à sa communauté, ses développeurs ou même ses récupérations de phénomène internet.

Même le titre de l'épisode est référencé en détournant le slogan pacifiste : Make love, Not War.

En recréant toutes ces références, cela crée un univers qui s'ancre dans le réel des spectateurs de la série. Toutes ces références, aussi pointues ou connues soient-elles, crédibilisent l'épisode et donnent aux créateurs de South Park, Troy Parker et Matt Stone, la légitimité d'aborder ces sujets et d'en être critiques tout en faisant rire. On se rend compte que soit, ils sont issus de cette culture, soit ils se sont beaucoup renseignés.

On sent bien que l'on n'est pas là juste pour brocarder les "geeks" mais on rentre dans leur monde sans oublier de se moquer de tout. Le fait d'avoir ces codes et cette connaissance du sujet leur permet de montrer à leur audience qu'ils se comprennent mutuellement dans leurs références

Imaginez vous en 2006, entre deux sessions de WoW, vous allumez la télévision, et là un épisode de South Park, avec du gameplay mis en scène pour servir la trame de la série.

Cela ne peut que créer un lien fort entre les créateurs et leur audience fidélisée par le sentiment d'appartenance aux mêmes groupes sociaux ou culturels.

Médias constitués de références

Il existe aujourd'hui tout un pan de la culture populaire fondé sur l'accumulation de clins d'œil, d'allusions et d'emprunts à d'autres œuvres. Ready Player One (2018, Steven Spielberg) en est l'exemple le plus spectaculaire : son univers fonctionne comme une mosaïque dans laquelle chaque élément renvoie à un film, un jeu vidéo ou une icône des décennies passées.

Cette esthétique du « tout-référence » crée une sensation d'abondance qui peut sembler jubilatoire, surtout pour ceux qui reconnaissent instantanément les symboles dispersés dans l'image. Mais elle peut aussi donner l'impression que l'œuvre ne repose plus sur sa propre narration, mais sur une sorte de nostalgie externalisée, une émotion déléguée à des créations antérieures.



Ready Player one, 2018, Steven Spielberg

Dans l'ensemble du corpus que forme Ready Player One, on peut estimer qu'il y a environ 350 références distinctes, réparties entre plusieurs types de médias. Les films constituent la catégorie la plus représentée, avec approximativement 120 références, puisqu'une grande partie des clins d'œil viennent directement du cinéma des années 70 à 2010.

Les jeux vidéo arrivent juste derrière, avec près de 140 références, ce qui en fait la catégorie dominante si l'on compte toutes les licences aperçues ne serait-ce qu'un instant.

Les séries télévisées et les dessins animés forment une autre part importante, autour de 45 références, couvrant aussi bien les animés classiques que les shows américains cultes.

La musique, qu'elle soit représentée par des chansons, des clips ou des objets culturels liés aux artistes, totalise approximativement 15 références.

La bande dessinée et les comics, souvent visibles au travers de superhéros et de logos iconiques, représentent environ 25 références.

Ce même principe gouverne Evoland (2015, Shiro Games), un jeu qui raconte quasiment l'histoire du jeu vidéo en reproduisant, étape par étape, ses codes graphiques et mécaniques.

Le plaisir vient moins de l'intrigue ou des personnages que de la reconnaissance : "ah, voici la 2D façon Zelda", puis "voilà le combat Final Fantasy", et aussi "voilà la 3D façon PS1". Le

jeu devient un musée interactif, une célébration assumée de ses influences, mais aussi une œuvre qui n'existe qu'en miroir d'autres œuvres.



Evoland 2, 2015, Shiro Games, tous supports

Le film Super Mario Bros (2023, Aaron Horvath), lui, appartient à une forme plus recentrée de cette logique. Il ne cherche pas à citer toute la pop culture, mais puise intensément dans l'histoire de sa propre franchise : musiques, bruitages, ennemis iconiques, terrains, transformations...

Chaque plan semble conçu pour rappeler un niveau, une époque où un jeu de la série. Là encore, les références fonctionnent comme des déclencheurs de plaisir immédiat, mais elles sont compressées dans une intrigue légère, presque prétexte. On peut y voir une stratégie similaire : faire reposer l'énergie émotionnelle du film sur un patrimoine commun, sur la mémoire collective des joueurs, davantage que sur la création d'un récit véritablement neuf.



The Super Mario Bros. Movie, 2023, Aaron Horvath

Ce phénomène révèle quelque chose sur notre manière de consommer du contenu : la référence n'est plus un simple clin d'œil, elle devient une matière première esthétique. Elle remplace parfois la construction narrative ou la prise de risque artistique.

Ces œuvres ne sont pas dénuées de charme, mais leur fonctionnement rappelle que l'hommage n'est pas toujours synonyme de profondeur, et qu'un excès de nostalgie peut transformer une œuvre en catalogue plutôt qu'en histoire.

Faire référence à d'autres, mais pas que...

The Binding of Isaac: Repentance (2021, Edmund McMillen) est un jeu qui aime cacher son histoire et son ton tragique derrière une montagne de clins d'œil, mais contrairement à d'autres œuvres qui se contentent d'empiler des références, celles d'Isaac servent presque toujours à enrichir son univers morbide, son humour noir et son ADN profondément lié à la culture indépendante.



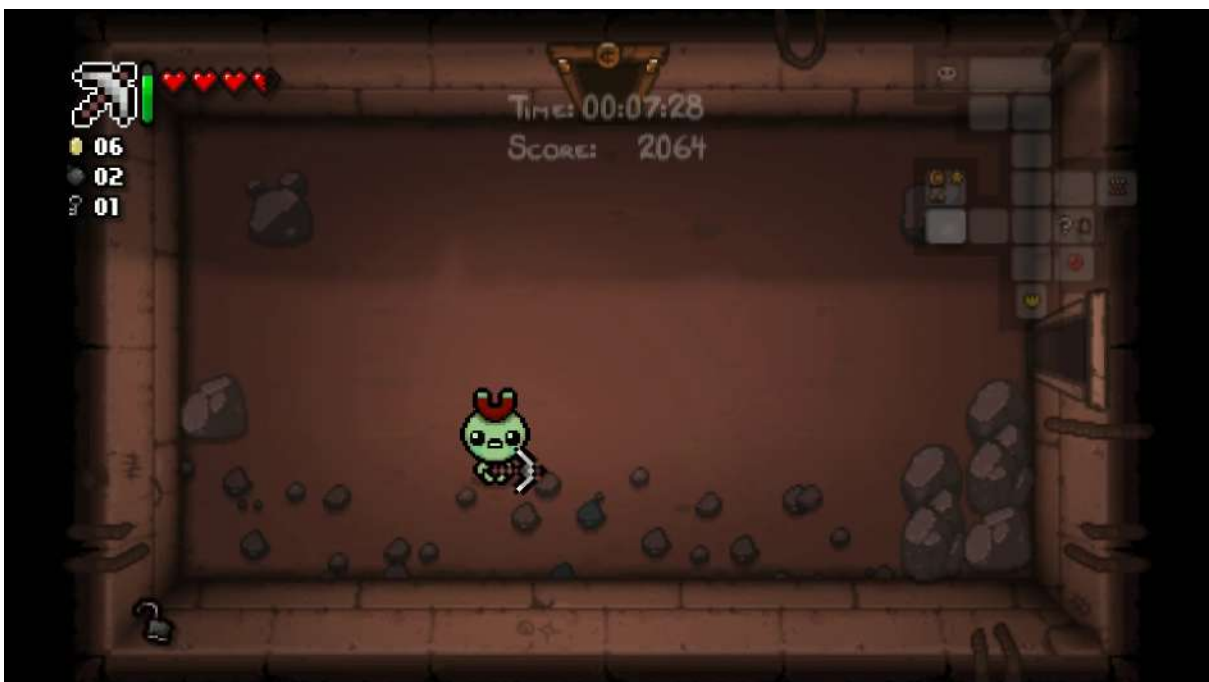
The Binding of Isaac: Repentance, 2021, Edmund McMillen, PC et consoles
(ici on peut voir les deux items de “sack of meat” et “ball of bandages”)

L'exemple le plus évident est Super Meat Boy(2010, Edmund McMillen). Edmund McMillen étant le créateur des deux jeux, Meat Boy apparaît dans Isaac non pas comme une simple référence gratuite, mais comme un rappel de la filiation entre ces projets. Les objets comme Cube of Meat, Ball of Bandages donne des transformations à l'effigie des deux personnages, ne sont pas seulement des hommages, mais des éléments de gameplay essentiels qui évoquent la progression des boss dans Super Meat Boy, tout en s'intégrant naturellement à la logique grotesque et organique du monde d'Isaac.



Super Meat Boy, 2010, Edmund McMillen, PC et consoles

Le jeu regorge également de références directes à la culture Internet, mais là encore, elles sont incorporées avec une intention claire. Certaines attaques, animations ou noms d'objets rappellent des mèmes, des vidéos virales ou des personnalités du web que McMillen a côtoyées dans l'âge d'or du Newgrounds des années 2000. L'esprit du jeu, son humour cruel et son esthétique "dessin de collégien perturbé" viennent en grande partie de cette scène indépendante où tout le monde se moquait de tout, où les blagues meta et les détournements étaient une manière de créer du sens plutôt qu'un simple clin d'œil.



The Binding of Isaac: Repentance, 2021, Edmund McMillen, PC et consoles
(ici on peut voir l'item "pioche de notch")

Une pioche qui permet de casser tous les rochers qui bloquent habituellement les mouvements de ce pauvre Isaac.

En plus de la référence limpide à Minecraft (2009), ici, on fait référence à son créateur, tant dans le nom de l'objet, que sa forme ou encore ses capacités.

Ces références participent au mélange étrange d'horreur biblique, de satire culturelle et de confession personnelle qui fait l'identité d'Isaac. Elles ne cherchent pas à flatter le joueur, mais à renforcer cette sensation d'un monde bricolé dans la chambre d'un enfant traumatisé, où tout se mélange dans un cauchemar symbolique. Isaac ne compile pas la culture pop, il l'avale, la digère et la recrache sous une forme distordue. C'est ce qui lui permet de rester cohérent malgré son apparent chaos, et de transformer ce patchwork de références en quelque chose de profondément personnel et singulier.

Convergences et divergences

Pour la suite de mes recherches, j'ai eu besoin de m'entretenir avec plusieurs personnes afin de mieux comprendre et mieux cerner mon sujet.

Antony No Limit, artiste et animateur 3D

Vincent Moulinet, artiste et développeur de jeux

Camille Laurelli, directeur du musée du jeu vidéo de Tallinn et professeur à l'EKA

Jean Jouberton, chercheur et analyste des références artistiques dans le jeu vidéo

Des verbatims peuvent être conservés dans leur formulation orale afin de préserver la spontanéité des propos, tout en étant ponctuellement resserrées pour les besoins de l'analyse.

Porosité conceptuelle et instabilité des définitions

Les entretiens mettent en exergue une forte instabilité de définitions autour de la notion d'easter egg. Loin de faire consensus, c'est une pluralité d'expériences et de pratiques. La référence et l'easter egg sont intrinsèquement liés. Et peuvent se mêler. L'easter egg peut faire référence. Mais peuvent être indépendants. En se créant une mythologie, l'easter egg peut être le sujet auquel on fait référence, sans qu'il y ait véritablement un easter egg. Les deux sont aussi sensibles et dépendent de leur support, ils ne peuvent exister en tant que tels. Ils évoluent aussi en fonction de leur milieu. Devenant témoin de leur médium tout en faisant lien.

Une définition stricte est possible, mais ne pourra pas être réellement exhaustive grâce à la multiplicité et l'aspect protéiforme des sujets.

La référence semble facilement discernable. Plus simple, elle fait référence. L'easter egg se joue des codes de son support et se vit.

Ainsi, si les définitions divergent, la dissimulation apparaît comme un mètre étalon. L'easter egg se définit moins par sa forme ou son contenu que par son moyen d'accès, son statut d'objet conceptuellement poreux, situé à la frontière du jeu, de la référence et du geste intentionnel.

Antony No Limit propose une définition centrée sur la notion de contenu caché et d'effort, décrivant l'easter egg comme un "c'est un petit bonus caché, par les personnes qui fabriquent, dans une œuvre, pour les gens qui se donnent un peu plus de mal". Il insiste sur les dimensions de recherche, d'observation et de répétition. Il fait le lien avec les ARG (jeux en réalité augmentée), où la découverte repose sur une exploration active et parfois détournée qui emmène en dehors de son support original.



Silent Hill 2 "Dog Ending", 2001, Konami, Playstation 2

Fin burlesque alternative de *Silent Hill 2* où on découvre qui nous tourmente depuis le début du jeu. Un Shiba avec un casque aux manettes, d'un panneau de contrôle cassant le suspense et la tension intrinsèque au jeu.

À l'inverse, Camille Laurelli a une approche ouverte. Il décrit l'easter egg comme protéiforme, situé "à la croisée du fan service, de la private joke et de la surprise", refusant toute définition stable pour "une multiplicité de traductions possibles". Cette indétermination est signe de la difficulté à circonscrire précisément le concept, il ne semble plus dépendre de l'expérience personnelle du spectateur ou du joueur.

Jean Jouberton rejoint cette lecture en affirmant que "l'easter egg doit vraiment réunir toutes les définitions un peu personnelles que différentes personnes pourraient avoir". Il identifie toutefois un point de convergence : la dimension de secret, qui constituerait le socle minimal permettant de qualifier un élément comme easter egg.

Le caché comme condition du mérite

Même s'il y a un flou sur la définition de l'easter egg, il y a tout de même un aspect qui revient systématiquement. On voit vite se dégager les notions du caché, du secret.

Un contenu présent dont l'accès est difficile. Quitte à devoir littéralement casser le support. Mettre en péril le moteur du jeu ou juste en trichant. Aller voir tous les recoins d'une carte en désactivant les collisions. Une véritable récompense pour les personnes qui cherchent. Cela s'applique tant sur l'easter egg que la référence.

Une référence obscure, un clin d'œil furtif, ou même une frame cachée quasiment imperceptible. "Ce n'est pas censé être facile" pour Antony No Limit, c'est lui qui m'a parlé de l'easter egg de la tour dans *Shadow of the Colossus*:" je m'étais vraiment fait chier pour le faire [...] Tu as une vraie récompense en trouvant un lieu spécial ou quoi que ce soit".

Le plaisir de cette découverte, que l'on fabule, est décuplé en fonction de la difficulté d'accès. Plus on en sait, moins la récompense a de valeur.



Shadow of the Colossus, 2005, SCE Japan Studio, PS2 PS3 PS4

Easter egg présent dans *Shadow of the Colossus* (Fumito Ueda), au début du jeu vous êtes proche d'une immense tour. L'énergie du protagoniste est loin d'être suffisante pour y accéder. Mais si vous récupérez tous les lézards d'un certain type (longue et pénible tâche), il est possible d'accéder à ce jardin d'éden qui n'est mentionné nulle part.

Aller voir une vidéo, qui explique la marche à suivre, permet d'y accéder sans la même saveur. Cette difficulté d'accès nécessite une connaissance approfondie du jeu. Avoir déjà fini le jeu est obligatoire. En voulant chercher, on réessaye, il faut recommencer, cette fouille qui peut se révéler être pénible. .

Cela met le chercheur·e d'easter egg dans un autre rôle. Le but ici n'est plus de découvrir un monde, ses histoires ou ses personnages. C'est un nouvel objectif qui s'ajoute aux quêtes déjà présentes dans le jeu. C'est le regard que porte Vincent Moulinet sur sa pratique de joueur : "C'est pour ça que quand je joue, j'ai toujours un objectif de complétion maximale des jeux, parce que j'espère les trouver, mais je ne vais pas les chercher sur internet", renforçant encore la quête d'indépendance pour mieux savourer sa récompense.

Dans un sens, l'easter egg récompense l'effort, là où la référence récompense une forme de savoir où une culture commune avec la ou les personnes à l'origine du média.

Jean Jouberton appuie cette vision, qui offre au jeu une seconde vie. "Tu ne vas pas croiser l'easter egg dans une partie classique". Cela induit que le chercheur·e d'easter egg ne fait une partie classique. Cela devient une partie où le jeu originel n'est plus que le support de cette nouvelle partie. Mourir en boucle, recommencer le jeu, perdre tous ses équipements n'est plus un problème lorsque vous cherchez. Comme pour la pratique du speed run (finir le jeu le plus vite possible selon des règles établies).

Tout easter egg a, au même titre qu'une énigme, une "solution". Des inputs, des manipulations qui peuvent aller en dehors du jeu. Ces solutions peuvent prendre des années à être trouvées, même en tant que communauté.

Une pratique de la connivence communautaire

Les différents témoignages convergent d'abord sur l'idée que l'easter egg ne se limite jamais à une découverte individuelle.

Jean Jouberton, Vincent Moulinet et Antony No Limit insistent sur le rôle central de la communauté : le secret se révèle, se comprend ou se prolonge collectivement, à travers l'échange, l'entraide ou la discussion. Cette dimension communautaire crée une forme de connivence et ils la décrivent comme un dialogue implicite entre joueurs, et parfois entre joueurs et développeurs :

Camille Laurelli et Antony No Limit abordent aussi l'easter egg comme un supplément, un bonus discret destiné à celles et ceux qui prennent le temps d'observer, de tester ou de s'investir davantage : "Ces trucs cachés, pour la communauté, sur les réseaux, ça permet de garder un lien fort".

Dans tous les cas, l'easter egg apparaît comme un vecteur de lien, qu'il passe par la rumeur, la collaboration ou la reconnaissance entre initiés.

Les différences tiennent surtout au point de vue adopté par chacun. Jean Jouberton met l'accent sur la durée et la complexité de la recherche, évoquant des easter eggs presque impossibles à épuiser seul, qui nécessitent un effort collectif prolongé.

Camille Laurelli s'intéresse plutôt aux légendes urbaines et aux fausses informations qui circulaient avant Internet, souvent amplifiées par les magazines et transmises comme des mythes, brouillant volontairement ou non la frontière entre le vrai et le faux. "L'autre easter egg que tout le monde avait essayé, le code qui rendait Lara Croft nue. Mais c'était aussi une légende. Et ducoup, dans le Tomb Raider 2, ils ont mis le code mais quand tu le faisait elle ne se déshabillaient pas, elle explosait et tu perdais", même les développeurs sont contien des légendes et rumeurs sur leur propres jeu et décident d'en jouer pour narguer les joueurs.

Vincent Moulinet propose une lecture plus théorique, où l'easter egg "vient souvent briser le 4ème mur et créer de la connivence avec la communauté du jeu ou avec les dev eux-mêmes".

Antony No Limit, enfin, adopte une posture de créateur : pour lui, l'easter egg est un geste volontaire, presque affectif, pensé comme une récompense adressée à une communauté attentive et engagée.

Comment évolue cette pratique alors que son médium est en perpétuelle évolution, qu'elle soit technologique, salariale ou encore idéologique ?

L'easter egg comme geste d'expression et trace de l'auteur

Antony No Limit et Vincent Moulinet convergent sur l'idée que l'easter egg est une trace intime laissée par le créateur. Pour Antony No Limit, c'est un geste direct, quasiment autobiographique, comme le développeur de Doom qui s'incruste lui-même dans le jeu. Vincent Moulinet élargit cette idée en comparant l'easter egg à des pratiques artisanales ou artistiques, où l'humain laisse une marque discrète derrière une œuvre très contrôlée: "C'est un peu comme Christopher Balenciaga qui cousait un mot comme un talisman dans les doublures de ses vestes ou comme les ouvriers du château de Fontainebleau qui écrivaient toutes sortes de graffiti derrière les boiseries, comme pour réaffirmer la part d'humain derrière tout le contrôle que l'on met dans un jeu".

Camille Laurelli et Jean Jouberton se rejoignent sur le fait que l'easter egg sert à réintroduire de l'humain dans des structures rigides.

Vincent Moulinet parle de talismans cachés ou de graffitis invisibles, Camille Laurelli évoque "comme chez Atari dans les années 80, il n'y avait pas le droit d'avoir de crédits, on cachait le nom de ceux qui avaient travaillé dessus. Le jeu Adventure", et l'effacement volontaire des auteurs dans les années 80, tandis que Jean mentionne les photos d'équipes dissimulées, comme une revanche symbolique sur l'anonymat imposé. Comme le besoin d'un artisan à poinçonner son travail ou cacher sa signature.

Camille insiste sur une logique de dissimulation contrainte, où l'easter egg devient un moyen détourné de signer son travail faute de crédits officiels. À l'inverse, Jean décrit une pratique plus contemporaine et assumée, où les développeurs cachent leur image comme un jeu avec la communauté, souvent prolongé par des vidéos et des enquêtes en ligne.



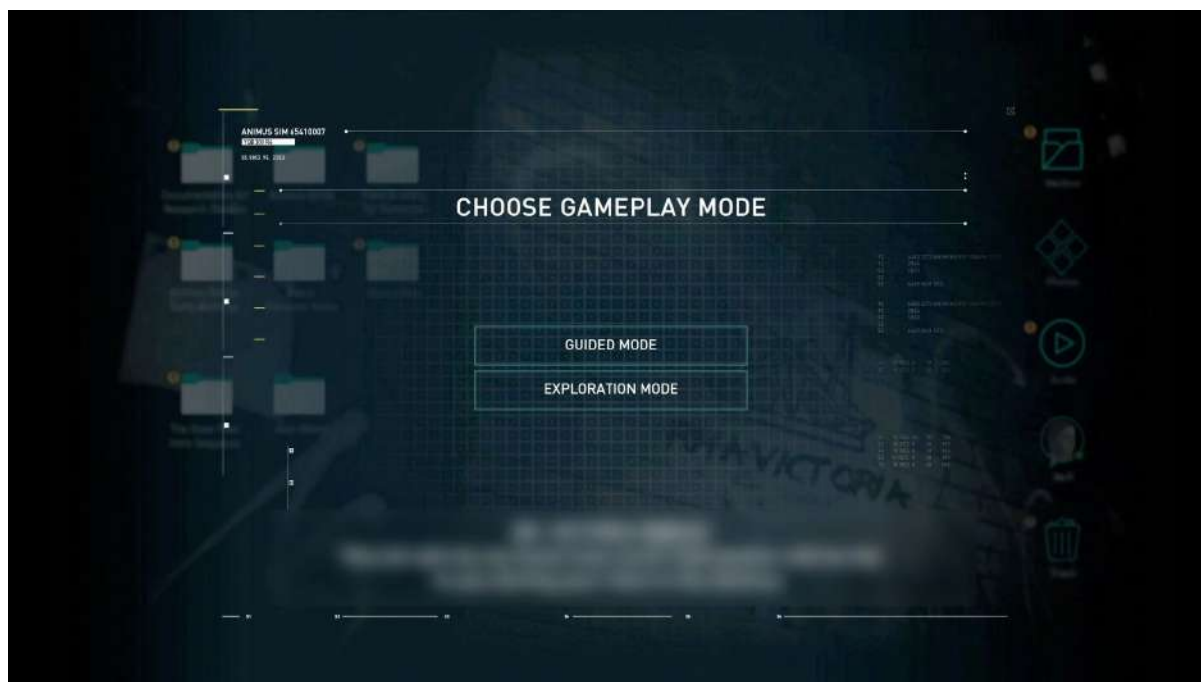
Clair Obscur: Expédition 33, 2025, Sandfall Interactive, Pc et Consoles

Photo de l'équipe de développement Sandfall Interactive dans leur jeu, dans une pile de tableaux.

Antony No Limit met l'accent sur le secret en tant qu'expression personnelle, parfois presque égoïste, tandis que Jean Jouberton et Vincent Moulinet montrent que l'easter egg peut devenir un outil de dialogue, une connivence entre créateurs et joueurs, où la découverte renforce le lien et la reconnaissance mutuelle.

Récupération industrielle et perte de charge affective

Là où il relevait autrefois d'une découverte fragile, parfois obtenue en « cassant » le jeu ou en explorant ses limites techniques, il est aujourd'hui souvent intégré dès la conception. Jean Jouberton souligne cette normalisation "l'easter egg n'est plus quelque chose qu'il faut arracher au système, il est prévu pour être trouvé, balisé, parfois même facilité". Comme si vous aviez un recueil d'énigmes avec les réponses sur la même page que l'astuce. On ne facilite plus l'expérience du joueur jusqu'à expliciter les easters eggs. Les superproductions de AAA veulent pouvoir toucher le plus grand nombre et offrir aux joueurs les moins expérimentés la même jouabilité, devenant même une option en jeu.



Assassin's Creed Odyssey, 2018, Ubisoft, tous supports (guided exploration option)

Il est désormais possible, au-delà de choisir la difficulté, de choisir que le jeu vous "aide à explorer", faciliter au plus l'expérience pour toucher un maximum sans dégoûter les joueurs occasionnels.

Vincent Moulinet va plus loin en pointant la conséquence symbolique de cette évolution. À partir du moment où l'easter egg est attendu, anticipé par le public, il devient un outil stratégique pour les grosses productions.

Il ne s'agit plus d'un geste intime ou gratuit, mais d'un élément de communication, presque d'un argument marketing permettant de renforcer l'image d'un studio ou de créer artificiellement de la connivence avec les joueurs.

Cette industrialisation entraîne, selon lui, une perte de charge affective : le secret n'est plus un accident ou une trace humaine, mais un produit calculé.

Il contient de la puissance d'achat potentiel d'une communauté de chercheurs, les studios se servant de ses secrets comme argument de vente. On cherche à fidéliser alors que le jeu n'est même pas encore sorti.

Il y a des allusions dans les traileurs, des images cryptiques pour faire monter l'attente, en clair avoir un groupe fan du jeu sans jeu.

En croisant ces deux regards, on voit apparaître une tension claire entre accessibilité et authenticité. L'easter egg contemporain est plus visible et plus largement partagé, mais il perd en mystère et en émotion ce qu'il gagne en efficacité et en diffusion. Étrangement, plus l'easter egg gagne en notoriété, moins il est présent.

On se rend compte que deux points de vue décrivent une même évolution, mais en insistant sur des effets différents. Tous deux constatent que l'easter egg a changé de nature avec le temps.

Conclusion

Comment les artistes et développeurs vont-ils pouvoir s'emparer de leur média pour pouvoir être maîtres de leurs créations ?

Est-ce que l'évolution des supports peut faire apparaître de nouveaux moyens qui remplacent l'easter egg, au point de le rendre dépassé ?

Entre nouveau média et besoin d'expression, la création supportée par ordinateur pourrait être censurée avant même qu'elle ne soit faite. Quelles mesures peuvent être prises afin d'avoir le contrôle sur ce qui est fait. Notamment lorsqu'il s'agit de gros projets ambitieux où le risque d'échec n'a plus sa place.

Si de nouveaux moyens de contrôle et d'empêchement existent de nouveaux moyens d'expression et de création verront le jour.

Les easter egg et les références ne peuvent qu'évoluer au gré de leur support au même titre que leurs alter ego cinématographiques.

Le besoin d'inclure ces références et ces easter eggs peuvent être révélateur du médium vidéoludique ou plus largement des libertés de créations et d'expressions. Souvent synonyme de travail supplémentaire non rémunéré qui peut aussi être dissimulé aux employeurs, ils n'existent que parce que les humains qui fabriquent ne se sentent pas libres de s'exprimer librement. Peut-on observer un lien de corrélation entre la quantité de messages annexes et la liberté accordée aux faiseurs ?

Les futures contraintes seront les berceaux de futurs moyens. On peut spéculer de bien des manières sur les formes et les messages dont seront vecteurs les easter eggs (s'ils existent toujours en tant que tels) et les références.

Les nouvelles approches que l'on va avoir du jeu vidéo, peut être, au même titre que la pratique du speedrun. On pourrait alors voir des "Egg Run" où le but serait de faire un ou tous les easter egg connus le plus rapidement possible.

On pourrait alors observer des compétitions de jeu avec le moins de ressources possibles: finir Crysis 3 (Crytek, 2013) avec le moins de moyens. Même 10 ans après sa sortie, il continue de mettre à mal les plus grosses configurations. Les développeurs avaient parié sur l'accélération de la vitesse de calcul des processeurs graphiques alors qu'on privilégie les nombres de processeurs aujourd'hui. Les futures limitations technologiques vont aussi être vecteur de nouveaux jeux et de nouvelles manières de jouer.

Il est donc possible, au vu des différences entre les deux canaux, de prévoir deux évolutions distinctes.

À mon sens, c'est l'easter egg qui a plus à perdre dans le futur du médium. La référence semble encore avoir de beaux jours devant elle. Présente avant les jeux vidéos, elle n'aura pas de mal à s'adapter et à survivre à un potentiel effondrement du médium étudié.

L'easter egg, quant à lui, va avoir besoin de se diversifier dans ses formes et ses usages.

On peut supposer que les messages dont ils vont être vecteur seront révélateurs de la salubrité du support.

Lors de mes recherches, j'ai pu trouver une quantité sans précédent de vidéos et d'articles spécialisés sur les sujets que j'ai traité précédemment.

Cette masse d'information disponible et accessible m'a plus découragé qu'autre chose au début. Il me semblait nécessaire d'avoir un point de vue le plus complet possible.

Chacun peut avoir une expérience singulière avec un seul des exemples en fonction de son âge, son genre, ses connaissances, ses origines familiales ou ses convictions personnelles. Combien existe-t-il d'easter eggs et de références encore enfouis qui n'attendent que d'être découverts ? Combien ne seront tout simplement jamais trouvés ou reconnus ?

Peut être qu'il existe même des moyens qui nous sont encore inconnus: des références et easter eggs cachés dans des langages de programmations qui sont tombés dans l'oubli. Une sorte d'archéologie des moyens désuets qui nous permettrait de découvrir des secrets insoupçonnés. L'exemple du "Chip Art", des dessins de quelques microns gravés sur les espaces libres des circuits imprimés de n'importe quel appareil.



"Where's Waldo ?", l'un des premier Chip Art recensé par "Molecular Expression"

Les easter eggs et les références font presque partie des attentes des joueurs. Ce qui était autrefois un geste discret, parfois caché par nécessité, est devenu plus visible, parfois même utilisé comme argument de vente. Cela pose la question de leur avenir : peuvent-ils encore surprendre, créer de la connivence ou porter une intention personnelle.

Ou bien sont-ils voués à devenir des mécanismes standardisés ?

Peut-être que les formes les plus intéressantes de secrets se déplacent désormais vers des espaces moins visibles, des pratiques communautaires, où le sens prime encore sur la démonstration.

Définitions et termes

AAA: Un attribut que l'on peut donner à un jeu pour spécifier l'ampleur et les moyens du jeu, une sorte de note allant de D à AAA reprenant les codes des notations financières.

Open world: Jeu dit en monde ouvert. Ce n'est pas un jeu couloir, vous avez le choix d'aller où bon vous semble avec une attention portée sur l'exploration souvent.

Mod : Contenu créé par l'utilisateur pour améliorer l'expérience.

Hack : Applications/scripts/mods créés par l'utilisateur qui détruisent l'équilibre du jeu et/ou donnent un avantage à l'utilisateur.

Tweak : Correctifs/patches créés par l'utilisateur/l'entreprise.

ESRB: Entertainment Software Rating Board. Organisme de notation des jeux aux USA, qui attribuent des mentions aux jeux pour protéger les vendeurs et avertir les acheteurs. Sur les contenus violents, qui font allusions à l'usage de drogue ou encore la sexualité pour ne citer qu'eux. Comme le système PEGI en Europe ou le CERO au Japon. Tous chapeautés par l'IARC, International Age Rating Coalition.

One-shot: état dans un jeu où le personnage ne nécessite plus qu'un seul coup pour mourir.

ATH: Affichage Tête Haute ou HUD en anglais, englobe tout ce qui est mis à disposition de la personne qui joue et avoir les informations nécessaires en périphérie de l'écran. Mini carte, points de vie ou de magie, équipement, munitions. Extradérogatoire il informe le ou la joueuse.

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role Play Game, en français, jeu de rôle en ligne massivement multijoueurs.

Haut-fait: Acte reconnu par le jeu récompensant les joueurs.

PNJ: Personnage Non-Joueur/Non-Jouable, tous les personnages, dans les jeux, qui sont contrôlés par la machine.

Machinima: Mot valise avec machine et cinéma, qui place le jeu dans comme support visuel à un nouvel usage.

ARG: Alternate Reality Game, Jeu en réalité Alternée représentent des récits interactifs qui vont au-delà de leur support d'origine pour venir côtoyer la vraie vie.

Frame: désigne une seule image, d'un film, d'un jeu vidéo.

Freemium: jeu d'apparence free to play qui incite les joueurs à payer afin d'obtenir un avantage par rapport à ceux qui ne payent pas, divisant les joueurs en deux catégories qui ne semblent plus jouer au même jeu. Le jeu ralentit artificiellement l'avancement des joueurs

free to play. Il y est impossible d'avoir l'expérience complète du jeu sans mettre la main au portefeuille.

Free to play: modèle économique, jeu gratuit où l'argent réel ne peut qu'avoir un impact esthétique à l'inverse du Pay to Win.

Pay to win: jeu où l'argent permet d'avoir un avantage sur les autres joueurs. Souvent mal vus par la communauté qui permet de payer pour être meilleur.

Diégétique: Élément qui s'inscrit de la diégèse de la narration, c'est-à-dire qu'il fait partie prenante du récit. Il est tangible pour les protagonistes. La reprise de Johnny Be Good de Marty McFly dans *Retour vers le futur* s'inscrit dans la diégèse en faisant danser toutes les personnes présentes. Les personnages entendent cette musique.

Extradiégétique: Élément qui est en dehors de la diégèse: Il est visible pour le spectateur mais n'existe que pour lui. Une musique qui sublime une scène de violence inouïe, on peut en déduire que les personnages n'entendent pas la musique.

Annexes

Entretien Antony No Limit:

- Est-ce que toi, dans ton travail, t'as déjà fait des Easter eggs ou t'es déjà témoin de ça, dans ta pratique?

Antony No Limit:

Je me suis demandé si j'avais déjà fait des easter egg parce que j'avais développé des petits jeux pendant mes études. J'avais essayé de cacher des trucs mais rien de concret franchement. Après, dans mes vidéos j'aime bien cacher des choses qu'on ne voit pas du premier coup. Des personnages un peu caché en arrière plan dans le noir et si on augmente la luminosité on voit quelqu'un.

Mais pour moi, ce n'est pas vraiment des easter egg comme dans un jeu vidéo.

- Ouais mais justement moi c'est ce genre de truc qui m'intéresse un peu de voir si qu'est-ce que ça, quelle forme ça peut prendre, que ça soit dans une vidéo, dans une animation, enfin des espèces de références cachées ou de choses qui sont pas...

Antony No Limit:

A une époque je m'intéressais beaucoup aux ARG (jeux en réalité augmentée) et à leurs histoires. Il y en avait où des gens ont pété un câble pour suivre des pistes cachées dans des vidéos.

Il y en avait un qui était fascinant, un type publiait des vidéos hyper cryptique sur youtube et les gens essayaient de déchiffrer.

Parce qu'en augmentant la luminosité on découvrait des suites de chiffres qui donnaient des emplacements sur google maps et ducoup IRL.

Et ducoup, en voyant ça j'avais mis des petits personnages cachés ou des messages codés. C'était pas hyper bien caché, mais par exemple j'avais mis des suite de chiffres. Et on pouvait facilement les décrypter en transformant les chiffres en lettres. C'était un peu plus que juste la position dans l'alphabet.

Oui ducoup c'est vraiment inspiré des ARG et des trucs comme ça, de gens qui suivaient une piste complètement bizarre et je trouvais ça marrant.

Ca avait été cool, à mon boulot, des collègues avaient remarqué ce truc.

Je ne m'attendais pas à ce que les gens remarquent quoi que ce soit.

- Tu le fais parce que t'as envie que des gens le découvrent ou tu le fais pour toi, purement pour toi? cette démarche de cacher des choses, c'est pour que quelqu'un la trouve ou des gens en particulier ?

Antony No Limit:

Je le fais pour les gens de la communauté, les gens qui suivent mon boulot, pour leur donner un petit truc marrant en plus.

Franchement comme un easter egg, un truc supplémentaire pour les gens qui font attention

- Est-ce que tu vois une forme de récompense à offrir ou c'est juste si vous pouvez le prendre prenez le sinon tant pis

Antony No Limit:

Je me dis si vous pouvez le prendre prenez sinon tant pis. Comme dans un jeu vidéo, si t'as travaillé assez dur, si t'arrive à déchiffrer le truc. Tu as une vraie récompense en trouvant un lieu spécial ou quoi que ce soit.

Ce que je fais en ce moment c'est pas du jeu vidéo ducoup, c'est vraiment pas le but d'avoir une récompense, c'est un petit bonus pour les gens qui font attention. Ces trucs cachés, pour la communauté, sur les réseaux, ça permet de garder un lien fort.

- Est-ce que toi, t'as des exemples d'easter egg, que ce soit dans des jeux vidéo ou ailleurs ?

Antony No Limit:

Je suis pas un méga chercheur d'easter egg, je penchais vers les ARG.

Ca m'a fait penser à Silent Hill, quand j'étais gamin, j'y jouais beaucoup.

Dedans, si t'arrivais à finir le jeu d'une certaine manière tu pouvais avoir la fin extraterrestre. Je trouvais ça hyper marrant, c'est un jeu d'honneur, oppressant de ouf où d'un coup tu arrive dans une salle de commande d'un vaisseau avec un chien aux manettes. C'est trop bizarre...

La chose qui m'avait le plus marqué, que j'avais faite jusqu'au bout, s'était dans Shadow of the Colossus, je m'étais vraiment fait chier pour le faire.

Sur PS2, j'étais vraiment petit, je l'avais adoré. Internet c'était assez cryptique à l'époque ducoup j'étais seul à pouvoir résoudre.

Au milieu de la map, il y a une immense tour. Dans le jeu normalement tu dois monter sur les colosses de plus en plus grand donc, tu dois augmenter ta stamina au fur et à mesure.

Dès le début du jeu tu peux essayer de grimper sur cette tour mais t'as pas assez de stamina pour arriver tout en haut. Mais par contre, dans l'aventure tu peux choper des lézards brillants d'une certaine espèce. Alors que le jeu n'est pas du tout fait pour ça, donc c'est vraiment une galère de tous les attraper, honnêtement c'est chiant à faire. Mais si tu les as tous, tu peux monter tout en haut de la tour du début.

Là, il y a un jardin très bizarre avec plein de fruits, mais c'est assez vide, dans l'esprit d'un jardin d'Eden. Très easter egg

- Pour toi, ça signifie quoi un easter egg?

Antony No Limit:

Un easter egg, pour moi, c'est un petit bonus caché, par les personnes qui fabriquent, dans une œuvre pour les gens qui se donnent un peu plus de mal. Un secret qui peut faire référence à quelque chose d'autre ou une note autobiographique. Un développeur sur doom qui s'était incrusté.

Après je pense que c'est très connu dans les jeux vidéos mais en réalité ça se met où on veut.

- La différence entre un Easter egg et une référence un peu obscure ?

Antony No Limit:

Une référence plutôt obscure ça peut être un peu n'importe où, devant toi dans un jeu, l'easter egg c'est vraiment caché et il faut se donner la peine de le trouver. Le contenu peut être tout et n'importe quoi.

Dans l'easter egg il y a des notions de recherche, d'observation et devoir faire le jeu plusieurs fois.

Il faut chercher, ce n'est pas censé être facile.

Entretien Vincent Moulinet:

- Est ce que vous êtes familier avec le terme d'easter egg et quel regard portez-vous sur ces derniers ?

Vincent Moulinet:

J'adore les easter eggs. C'est pour ça que quand je joue j'ai toujours un objectif de complétion maximale des jeux, parce que j'espère les trouver mais je ne vais pas les chercher sur internet.

Ça vient souvent briser le 4ème mur et créer de la connivence avec la communauté du jeu ou avec les dev eux-mêmes.

- Avez-vous été marqué par des easter eggs en tant que spectateur ou joueur ?

Vincent Moulinet:

Le moonlight greatsword d'elden ring et de tous les jeux de "Fromsoft" qui font référence à un moonlight greatsword devenu un symbole culturel du RPG.

- Au fils de vos productions, avez-vous eu recours à ce procédé et si oui, qu'est ce qui vous a motivé à le faire ?

Vincent Moulinet:

Oui mais pas pour créer des références pop, plutôt pour placer des éléments que je n'avais pas réussi à faire fitter au jeu, un peu comme du director's cut, une musique qui sort d'un poste radio en plein milieu d'une autoroute que l'on ne devrait pas pouvoir atteindre normalement.

- Pour vous qu'est-ce que ces messages représentent-ils ? Que permettent-ils chez les spectateurs et chez les créateurs ?

Vincent Moulinet:

C'est un peu comme Christopher Balenciaga qui cousait un mot comme un talisman dans les doublures de ses vestes ou comme les ouvriers du château de Fontainebleau qui écrivaient toutes sortes de graffiti derrière les boiseries, comme pour réaffirmer la part d'humain derrière tout le contrôle que l'on met dans un jeu. Je pense que c'est ce que l'on sent en tant que joueur. Sauf que maintenant l'easter egg est tellement attendu qu'on peut supposer que les grosses productions calculent ça et que ça devient un moove marketing, une nouvelle manière de se positionner sur le marché et je ne trouve pas ça particulièrement touchant.

Entretien Camille Laurelli:

- Est-ce que tu pourrais me donner une définition de ce que c'est un easter egg et de ce que c'est une référence?

Camille Laurelli:

Ma définition propre que tu me demandes ?

Chacun a une expérience différente du easter egg.

Pour moi, le Easter Egg, c'est un mélange entre le fan service, la private joke et le Kinder Surprise, voilà.

- Quelle différence fondamentale entre une référence et un easter egg, que ça soit dans un jeu ou autre chose?

Camille Laurelli:

Le jeu Prey, de SF, fait référence à la guerre froide, à des éléments qui ont réellement existé, avec beaucoup d'uchronies ou de dystopies.

Ça peut être des jeux d'un même studio qui se font écho. Par exemple, Sega avait, dans un de leurs premiers jeux, un simulateur de camions, Rad Mobile : il y a une peluche de Sonic accrochée au rétroviseur. C'est la première apparition de Sonic.

Ça va être des références à un autre jeu, à un personnage caché.

Dans ClayFighter, tu peux débloquer le personnage de Earthworm Jim et le jouer.

Dans la série des Smash Bros, c'est évident, c'est le festival des easter eggs. Tu finis le jeu trois fois et ça débloquent le Sonic d'or.

Parfois, ça va être comme dans Resident Evil : un tableau sur un mur dans le décor qui va faire référence à un autre jeu dont le développeur est fan. Aussi, comme chez Atari dans les années 80, il n'y avait pas le droit d'avoir de crédits, on cachait le nom de ceux qui avaient travaillé dessus. Le jeu Adventure.

C'est protéiforme, l'easter egg. Je n'ai pas de définition précise. Je dirais que c'est plutôt, au lieu d'être une multitude de définitions, une multitude de traductions.

Il y avait une légende dans Street Fighter II, comme quoi tu pouvais débloquer les boss si tu finissais le jeu sans te faire toucher une seule fois. C'était un easter egg de fou. Il s'est avéré que c'était faux. Quand Street Fighter II' (Prime) est sorti, quelle régale : tu pouvais jouer avec les boss, l'easter egg par défaut, t'avais rien à faire.

L'autre easter egg que tout le monde avait essayé, c'était le code qui rendait Lara Croft nue. Mais c'était aussi une légende. Et du coup, dans Tomb Raider II, ils ont mis le code, mais quand tu le faisais, elle ne se déshabillait pas : elle explosait et tu perdais.

L'easter egg mythique pour moi, c'est celui que j'ai gravé sur mes doigts : c'est le Konami Code. Autre easter egg magnifique : le R-Type de Zuza Editor, où il y avait un Game of Life dans le jeu sur Game Boy. J'ai passé un temps monstre à dessiner des choses et à les voir vivre. Game of Life, ça a pris des proportions gigantesques. Il y a même des gens qui programment avec.

Le Sonic d'or, c'est génial. Quand tu finis le jeu avec des stats émeraudes, pour moi, c'est un easter egg. Pourquoi est-il hyper cool ? C'est parce qu'à l'époque, c'est aussi la sortie de Dragon Ball et des Super Saiyans. S'il change de couleur, qu'il brille et qu'il vole, ce n'est pas pour rien. Il est invincible si tu chopes 50 pièces. Ce n'est écrit nulle part en plus : easter egg de malade.

Il y a aussi les easter eggs à la Kojima. Tu pouvais jouer à Metal Gear Solid 1 dans le 4. Il y avait de la désinformation et des fake news relayées ou inventées par les magazines, pour faire une blague le 1er avril, et tout le monde tombait dedans. Sans internet, sans aide, ça devenait une légende urbaine qui se transmettait de génération en génération. et qu'il vole c'est pas pour rien. Il est invincible si tu chopes 50 pièces. C'est écrit nulle part en plus, easter egg de malade.

Il y a aussi les easter eggs à la Kojima. Tu pouvais jouer à Metal Gear Solid 1 dans le 4. Il y avait de la désinformation et des fake news relayées ou inventées par les magazines. Pour faire une blague le 1er Avril mais tout le monde tombe dedans. Sans internet sans aide, ça devient une légende urbaine qui se transmet de génération

Entretien Jean Jouberton:

-Est-ce que toi tu aurais une définition qui t'est propre ou est-ce qu'il y a une manière de définir ce que c'est qui t'es propre ou t'en as une qui est très générale?

Jean Jouberton :

Non, je n'en aurais pas une qui m'est propre. C'était rigolo, j'avais fait vite fait en auto-entrepreneur. Je fais parfois des petites missions de documentation pour une chronique sur YouTube, la chronique de Simon Puech, pour la chaîne de la RTBF, la chaîne du média Belge. Sur certains épisodes, je suis intervenu à la documentation en amont de l'écriture, et il en a fait un il n'y a pas très longtemps sur les easter eggs.

En fait, c'est infini ce sujet dans les jeux vidéo. Ça doit vraiment réunir toutes les définitions un peu personnelles que différentes personnes pourraient avoir. C'est la dimension de secret, je pense, du contenu un peu secret ou caché, qui va être un peu planqué par les devs, en laissant le joueur ou la joueuse tenter de les découvrir, que ce soit en cassant le jeu ou alors en accomplissant certaines choses.

C'est de moins en moins le cas pour le coup, mais on n'a plus à casser les jeux pour découvrir les easter eggs, généralement. Du coup, voilà, on accomplit ça en certaines tâches, certaines méthodes, certains processus et certaines suites d'actions un peu spécifiques. En fait, c'est vraiment ça : je considère que l'on est vraiment sur le easter egg quand le truc n'est pas à la portée, quand tu ne vas pas croiser le contenu de l'easter egg en question dans ta partie tout à fait classique.

Et quand tu reviens au premier, souvent le premier qui est désigné comme easter egg c'est celui de Warren Robinette dans *Adventure*. Pour trouver le machin, c'est un sacré concours de circonstances quand ça a été découvert, et en fait c'était vraiment à ça que j'identifie l'historique.

Après, ça peut être une référence extérieure à l'univers du jeu, ça peut être une référence à la licence même du jeu. Il peut y avoir des historiques auto-référencés, des licences qui se citent elles-mêmes, ou des trucs comme ça, ou alors complètement extérieurs. Il y a des références à des films, genre *GTA*, c'est blindé de références filmiques, il y en a partout.

Et pour le coup, par rapport à mon travail à moi sur les citations artistiques, je les considère. Je me suis rendu compte que les références artistiques que j'étudie ne sont pas des easter eggs, parce qu'elles ne sont vraiment jamais cachées, quoi. Elles font vraiment partie de la diégèse. Alors elles font référence à des choses qui sont extérieures à la fiction du jeu, bien sûr, parce que ce sont des vraies œuvres qui ont une réalité en dehors de la diégèse, mais en revanche, je ne les considère pas du tout comme des easter eggs.

- Dans ton travail, t'as déjà été amené à en faire ?

Jean Jouberton :

Moi, créer des easter eggs ? [...] Ah non, pas du tout. J'ai pu en trouver, mais j'ai joué récemment à ce jeu qui est un easter egg géant, qui s'appelle *Animal Well*, qui est absolument merveilleux. C'est un petit jeu indé, c'est vraiment fou. Il y a différents niveaux de profondeur dans les easter eggs.

La communauté autour est dingue, c'est incroyable. Il faut vraiment le faire. Et après, une fois que tu l'auras bien poncé, je ne pense pas que tu arrives au bout du bout de l'easter egg, parce qu'après, ça se fait en communauté. Tout s'est débloqué avec, genre, Discord, etc. Il y avait des easter eggs impossibles à résoudre seuls, et c'était vraiment très cool.

Et après, voilà, ponce-le un peu. Moi, j'ai dû jouer entre 20 et 30 heures, vraiment. J'ai vraiment creusé, j'ai réussi à faire deux niveaux de profondeur, et après j'ai arrêté parce que ce n'était plus possible. Regarde les docus, les interviews et tout, et là c'est vraiment super cool.

Mais du coup, bref, en tout cas, moi j'ai pu en trouver des trucs parfois, tomber sur des machins. Sur la documentation pour la vidéo sur les easter eggs, j'en ai pas mal découvert en me renseignant, mais moi-même, je ne pratique pas l'easter egg dans mes projets.

- Toi en tant que joueur t'as déjà trouvé ou refait des easter egg ou par hasard, est-ce que t'a déjà expérimenté toi en tant que joueur des easter egg?

Jean Jouberton :

Alors qu'ils ont marqué, bon là du coup récemment, Animal Well, qui est vraiment... mais en vrai qui est assez particulier. C'est-à-dire que ce n'est pas un jeu qui va référencer, par exemple, d'autres jeux ou des références filmiques, où c'est vraiment le fait de juste planquer des secrets de l'univers du jeu au sein du jeu. C'est vrai que ce sont des easter eggs qui concernent uniquement la diégèse même du jeu. C'est vrai qu'on peut approcher Tunic dans ce sens-là.

Quand j'avais refait, sur émulateur, Ocarina of Time, tu tombes à travers la fenêtre du château, tu vois les portraits de Mario, Luigi. [...] Ça, j'ai trouvé ça marrant. Des trucs dans ce goût-là.

Après, moi je ne suis pas un chasseur d'easter eggs. [...] Parfois, les photos d'équipes de développement dans certains jeux. Dernièrement, c'était dans Clair Obscur. Il y avait des vidéos qu'on tournait là-dessus, sur la photo des devs planqués. [...]

Alors je ne sais pas si toi tu considères quand même ça comme un easter egg ou pas, mais en tout cas, comme référence, pour le coup, je suis tombé dessus. Et je me souviens que c'est toutes les références des jeux, soit des studios à leurs propres jeux, soit des licences à leurs anciens opus. Par exemple, le fait que tu puisses jouer au vieux Wolfenstein 3D dans les récents, que tu tombes sur des bornes d'arcade, ou le fait que Drake joue à Crash Bandicoot dans Uncharted.

Graphies

Ludographie:

Adventure, 1980, Atari, Atari 2600

Assassin's creed odyssey, 2018, Ubisoft, tous supports

Battlefield 1, 2016, DICE-EA, tous supports

Clair Obscur: Expédition 33, 2025, Sandfall Interactive, Pc et Consoles

Contra, 1987, Konami, Nintendo Entertainment System

Dark Souls, 2011, From Software, PlayStation 3 et Xbox 360

Dark Souls II, 2014, From Software, PlayStation 3 et Xbox 360

Dark Souls III, 2016, From Software, PC, PlayStation 4 et Xbox One

Devotion, 2019, Red Candle Games, steam et launcher Pc et mac

Doom eternal, 2020, Bethesda, tous supports

Evoland 2, 2015, Shiro Games, tous supports

Ghosts'n Goblin, 1985, CapCom, arcade

Gradius, 1986, Konami, Nintendo Entertainment System

Hearthstone, 2014, Blizzard, Pc et mobile

Lunar lander, 1979, Atari, arcade

Overwatch, 2016, Blizzard, tous supports

Shadow of the Colossus, 2005, SCE Japan Studio, PS2 PS3 PS4

Silent Hill 2, 2001, Konami, Playstation 2

Space Invaders, 1980, Atari, Atari 2600

Super Meat Boy, 2010, Edmund McMillen, Pc et consoles

The Binding of Isaac: Repentance, 2021, Edmund McMillen, Pc et Mac

World of Warcraft, 2004/2005, Blizzard Entertainment, Pc

Filmographie:

E.T. l'extra-terrestre, 1982, Steven Spielberg, Universal Pictures et Amblin Entertainment

Les Aventuriers de l'arche perdue, 1981, Steven Spielberg, Lucasfilm Ltd. et Paramount Pictures

Ready Player one, 2018, Steven Spielberg, Amblin Entertainment

South Park, "Make Love, Not Warcraft", ep4 saison 10, 2006, Trey Parker et Matt Stone

Star Wars ep1: La menace fantôme, 1999, Georges Lucas, Lucasfilm Ltd.

Super Mario Bros. le Film, 2023, Aaron Horvath, Illumination Studios Paris, Illumination Entertainment Nintendo, Universal Pictures

Tron, 1982, Steven Lisberger, Walt Disney Productions

Iconographie:

Les ambassadeurs, 1533, Hans Holbein le jeune, Londres

Nintendo Power n°1, page 57, 1988, Nintendo of America

UBRS (vid) ROOKERY OVERPOWERED! blue plz, Ben Shultz, 2005, [WarcraftMovies.com](https://web.archive.org/web/20260111162740/https://warcraftmovies.com/movies.php)
<https://web.archive.org/web/20260111162740/https://warcraftmovies.com/movies.php>

µTorrent, 2005, BitTorrent, Inc

PDP-10, 1966, ordinateur de DEC

Where's Waldo ?, recensé par <https://micro.magnet.fsu.edu/creatures/pages/waldo.html>