

JEUX VIDÉO : MISE AU POINT

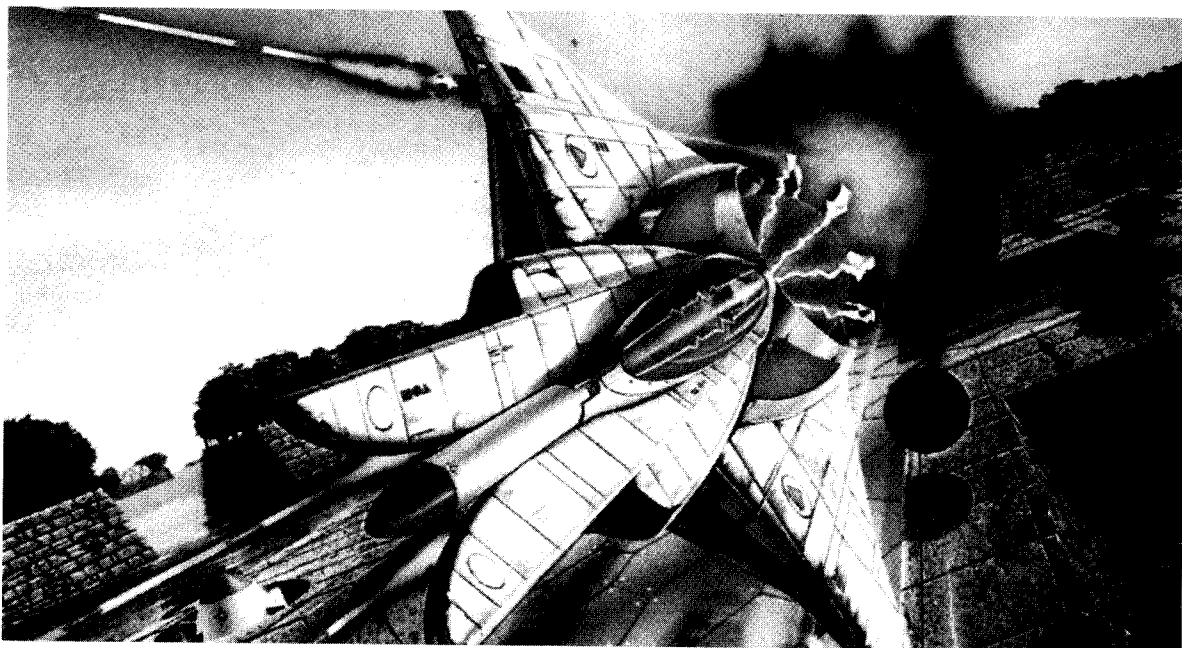
Du pionnier Pong (gros pâtés en noiréblanc et bip-bip poussifs) aux toutes dernières pitances des stackanos du manche à balai/tête de pioche (boum-boum en stéréo et petits hachis en couleurs), on aurait tort de soupçonner la représentation des jeux informatiques d'être innocente, sans fondements autres que l'évolution machinique. C'est pour cela qu'elle est culturelle. Tort

aussi d'essayer d'en hisser une recension complète (le long, le large, le travers, le trois quart et tout le numéro n'en viendraient pas à bout). De l'imagerie du jeu d'action à la représentation des femmes en passant par les univers virtuels, embarquez votre clone pour ce petit tour d'horizon du signifié ludique...

■ François Coulon

Le jeu passe à l'action

PAR FRANÇOIS COULON



DR

On a longtemps vécu en connaissant la chose, mais sans savoir comment l'appeler. Et puis, un jour, (ou était-ce une nuit ?), on a trouvé pour résumer "jeu d'action informatisé opposant l'engin volant contrôlé par le joueur à divers ennemis", le terme générique et imagé de "Shoot'em up" (1). Le zigouille-leur-l'andouille c'est, comme au cinéma d'époque, un logiciel de genre. Ce que le western ou la comédie musicale égyptienne des années 50 sont au cinéma : un domaine édifié sur une plate-forme commune balisant strictement une faiblesse, mais intense, latitude de variations. Comme le blues ou la pizza.

Le bousille-leur-l'oeil est un genre passionnant, parce qu'éternel. Rien n'y a fondamentalement changé depuis l'apparition en 1982 de Xevious, époque à la-

1. "S.E.U.I.S." "Shoot'em Up In Space", ("nique leur la tête dans les étoiles" en français) était le nom d'un jeu sur Apple II. Si, si. Tout le monde l'a oublié (cf encadré).

Le Shoot'em up

Breve listes des figures imposées de la spécialité:

- Un vaisseau, en général vu de haut (on n'ose dire "vu d'avion") survole un territoire ennemi qui défile de haut en bas (ou de droite à gauche si le vaisseau est représenté sur le côté comme il l'a été pour la première fois dans Defender et Scramble, puis ensuite R-Type et bien d'autres) truffé d'installations au sol.
- Le joueur contrôle son appareil situé au dessus du décor, qui défile la plupart du temps à célérité constante. Personne ne remarque qu'il est en général possible de déplacer son vaisseau du haut vers le bas de l'écran, plus vite que ne s'effectue le scrolling, et ainsi non seulement de ralentir sa marche par rapport au paysage mais bel et bien de voler momentanément en marche arrière.
- Ponctuant chaque fin de tableau, un ennemi gigantesque et quasi-indestructible (vaisseau géant, monstre...) vient affronter la navette du joueur, qui n'aura d'autre choix que de le détruire pour accéder à la scène suivante.
- Différents mobiles, apparaissant d'eux-mêmes ou suite à la destruction d'appareils ennemis, permettent, une fois "mangés", l'augmentation des capacités du vaisseau. Totalement fantaisiste, mais indispensable.

2. Flatland décrit l'existence quotidienne d'une société évoluée située dans un univers à deux dimensions, parfaitement cohérente de surcroît, et la rencontre chaotique et inopinée d'un de ses citoyens (un triangle) avec une sphère qui passait par là. Une fascinante leçon de relativisme et peut-être le livre le plus drôle du monde. Edwin Abbott, *Présence du Futur*.

3. Voir les expériences plus ou moins réussies de "2D et demie" (univers sur plusieurs plans représentés d'un point de vue absolu ou ne pouvant se translater qu'en deux dimensions) qui furent très à la mode au milieu des années 80. L'espace adressable y est plus grand, le jeu peut y gagner en richesse, mais il ne s'agit jamais que de remplacer une absurdité par une autre plus tordue. De même, beaucoup de jeux d'arts martiaux proposent un déplacement réaliste du personnage, mais ne le représente-telle une gravure égyptienne-que de profil.

4. Forces du mal, qu'à l'instar de leurs collègues et inspireurs des dessins animés japonais, rien ne distingue vraiment des héros, tout aussi laids. Ce qui désarçonne les parents manichéens qui ont encore du mal à s'y faire.



quelle le gros des officionados des Nintendo and co. avait à peine été conçu. S'il n'a pas été chronologiquement le premier (Space Invaders, Galaxians ou Phoenix le précèdent dans la saga des hostilités extra-terrestres), il reste celui qui a étalonné la plupart des clichés inaliénables qu'on connaît aujourd'hui, et que les précurseurs n'avaient fait qu'ébaucher. L'avancée technique a conforté des lieux-communs qu'elle n'a jamais pu remettre en cause. : leur pérennité atteste d'une sorte de perfection de la formule.

La deuxième dimension

La convention est le corollaire de l'absurde. Le théâtre a pu imposer l'aparté, la télévision le play-back et les rires automatiques (hahaha, quel bon article !). Le jeu d'action (on dit aussi "jeu d'arcade") avec le mord-leur-le-lard en tête, à tout naturellement fait passer la représentation à ambition figurative d'univers bidimensionnels comme une évidence. Vus de haut, les vaisseaux n'ont pas l'air d'être des crêpes, et peuvent même donner l'impression de s'incliner lors de déplacements latéraux ou de tourner sur eux-mêmes. Les décors comportent des aspérités, des ombres, des installations au sol qui pourront être survolées, parfois même heurtées (il est d'ailleurs parfois délicat de distinguer les reliefs plats à vocation purement esthétique et les obstacles saillants atteignant l'altitude à laquelle est sensé voler le vaisseau). La profondeur n'existe pas, mais elle est représentée. Toute l'action se déroule sur un plan : déplacements, tirs, explosions, bonus. Le plancher des vaches servant seulement d'univers-bis. Le taille-leur-un-rum-stack est un univers fondamentalement plat. On touche ici du doigt les problèmes évoqués par l'âne de Marcel Aymé ou les vertiges métaphysiques de Flatland (2) : que pourraient bien voir des humains transbahutés à l'intérieur de la pétrolette galactique de Xenon 2 ? Une patinoire vue de profil ?

On peut disserter sur les contraintes de programmation et de jouabilité qui ont poussé les concepteurs de jeu dans cette direction, et des louables tentatives pour en sortir (3), mais le plus étonnant est de voir de quelle manière on a accepté culturellement une recherche maniaque de la crédibilité dans la représentation d'un monde absurde par essence.

L'ennemi

Le brise-leur-les-bigorneaux est peut-être le dernier Guignol qu'il nous reste. Et le Guignol, ça cogne. La majorité des jeux d'action pullulent dans un paradigme guerrier, ou du moins nécessitent la destruction d'éléments hostiles comme un moyen, à défaut d'une fin en soi. Qu'aurait-été le monde si Space Invaders avait été une course d'escargots ? Probablement le même, c'est la nature masculine. Et les ennemis ne manquent pas : envahisseurs en gros dans le shoot'em up, troupions, fantômes ou racaille urbaine dans ses avatars terriens. L'imagerie des méchants, bien souvent négligée, mérite qu'on s'y attarde. Pas de bon jeu sans bons méchants.

La technique de capitalisation de sympathie minoritaire a été amplement rôdée par le western ou le film de karaté. Pour orienter positivement un héros, on le place en situation de faiblesse supposée face à des ennemis supérieurs en nombre, les chargeant d'une croustillante image de perfidie et de lâcheté (de pragmatisme ?). Le nombre induit également la possibilité d'une performance hors du commun ou l'élimination partielle des forces du mal (4), et donc une évaluation progressive des performances du héros. Dernier avantage du nombre : il autorise la création d'une infra-représentation, un méchant-anonyme, fanatique ordinaire, individuellement sans grand danger, facilement duplicable, qui assurera l'ordinaire des combats. Attention cependant à ne pas aller trop loin dans la ribambelle : une sage déclinaison sur plusieurs types de méchants permettra de varier les scores et d'éviter la désagréable impression qu'on se moque du joueur. Dès les prémices du jeu d'arcade, s'est posé le problème de la gestion de ces deux impératifs contradictoires. Désormais techniquement possible, l'individualisation du méchant standard n'est pas pour autant souhaitable. Pour rester dans les classiques, Pac Man proposait une morphologie identique des fantômes, mais chacun avec une couleur, un surnom et un algorithme de déplacement différent. Seule l'ambiance gnep-gnap/tutti-frutti du jeu et le faible nombre d'ennemis pouvaient autoriser une gestion aussi fine de l'attachement à l'adversaire.

Car l'attachement vient de l'individualité, c'est un effet à utiliser avec parcimonie. On sympathise avec les Goldfinger, Dark Vador, Terminator 1, Fu Man Chu ou Idargos, des figures de caractère hautes en couleur, pas avec la piétaille des hommes de main.

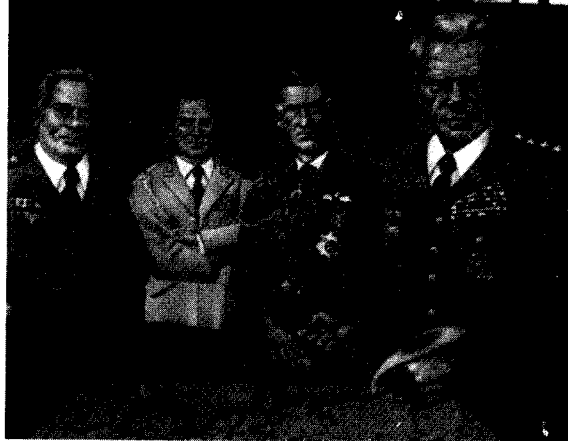


Le scrolling

L'univers d'un jeu, et en particulier d'un shoot'em up, est trop vaste pour loger dans un seul écran. L'image rendue par le moniteur n'est donc souvent qu'une fenêtre ouvrant sur un monde contigu et mystérieux. Réalisé par changement d'adresse de la mémoire-écran ou par transfert de bloc d'octets, le scrolling est une technique très tributaire des capacités des ordinateurs. L'apparition de coprocesseurs spécialisés et la montée en flèche de la vitesse de traitement ont permis des défilements plus fins et plus rapides, allant parfois jusqu'à l'invincibilité. Son importance, ou plutôt la gêne qu'occasionnent ses défauts éventuels (lenteur, aspect saccadé, manque de réaction aux directives du joueur) a souvent été largement surévaluée, faisant de bien des logiciels une simple exploitation de spectaculaires routines d'animation. On parle de scrolling multidirectionnel et/ou différenciel (un ou plusieurs arrière-plan défilent à une vitesse différente du théâtre des opérations, donnant ainsi une impression de relief. Ce procédé, déjà employé dans les dessins animés, a été inauguré par le jeu Moon Patrol).

D'où l'apparition périodique dans le jeu d'action d'un super-méchant, le "boss de fin de tableau", gigantesque concentré individuel d'hostilité, opposant ponctuellement au joueur une résistance à priori supérieure à la sienne. Sa rencontre est le passage où l'imagination du créateur se doit d'être la plus féconde. On soigne plus une individualité occupant parfois tout l'écran que la chair à laser habituelle. C'est la différence entre la psychanalyse et la sociologie.

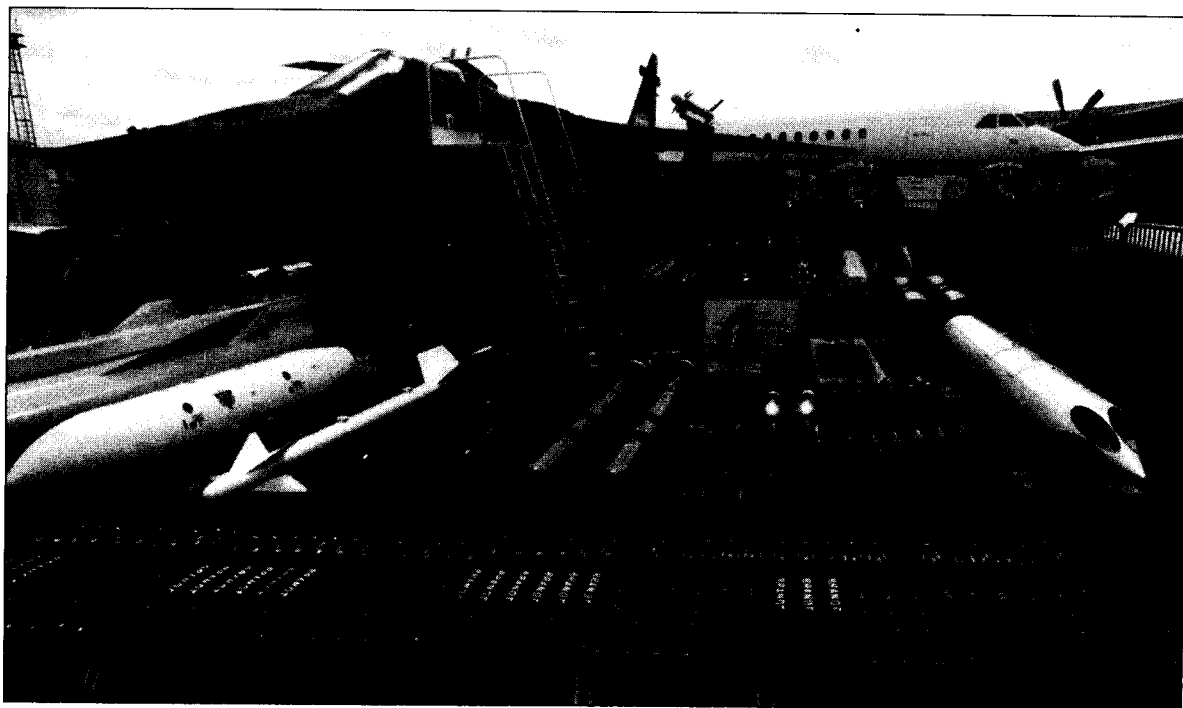
NATO COMMANDER



Kill'em all

Le jeu d'action, contrairement aux préjugés, marche plus à la découverte et à l'auto-dépassement qu'à la castagne pure. Même Pac-Man (c'est une monomanie ?) et son inamovible labyrinthe, se devait déjà de glisser des dessins animés intercalaires pour maintenir intacte la motivation du joueur, comme on entretient une érection. Le boss du tranche-leur-la-tronche est à la fois une part de cette découverte et le principal obstacle à sa poursuite, poursuite de découverte et de nettoyage. Nettoyage est bien le mot : cette famille de jeux qui de tous nécessite les destructions les plus systématiques est celle où les conséquences de la mort sont les moins représentées.

Le cinéma avait résolu le problème de la post-élimination par le changement de plan (méthode western/film de guerre) où l'éjection pure et simple du champ de la caméra (méthode karaté), procédure transparente que le jeu, soumis à un contrôle externe



LE SPRITE

Le sprite (lutin en anglais) est, avec le scrolling, la deuxième mamelle du jeu d'action. Popularisé au début des années 80 avec le Commodore 64, le sprite est une petite portion d'image contenant un personnage ou un mobile quelconque, ayant la particularité de pouvoir être affichés par dessus un décor sans l'effacer lors de son déplacement (ce qui était loin d'être évident à l'époque). Le sprite est omniprésent dans les ultra-conservateurs jeux sur consoles et a fait son apparition dans les jeux d'aventures animées depuis six ou sept ans.

humain, ne pouvait pas s'offrir. Il faut d'ailleurs bien admettre que les jeux d'arcade qui court-circuitent la convention en prolongeant la mort (explosion, désintégrations diverses) au delà de quelques instants, jusqu'à l'apparition durable du cadavre, doivent se compter sur une main à qui on aurait sectionné un ou deux doigts (5). Et encore laissent-ils une impression aussi malsaine que Narc, une extermination moralisante de dealers urbains aussi douteuse que peu urbaine.

Toujours plus

Le seul des passages obligés du lamine-leur-les-rouflaquettes que Xevious ne portait pas en son sein était pourtant une des clés du maintien de la motiva-

tion du joueur : l'augmentation des capacités du vaisseau. Une sorte d'upgrade permanente, une foire non-stop aux accessoires. Une fois encore, on pouvait faire confiance à l'informatique, il y a eu -si on peut dire- surenchère dans l'augmentation. Au point de pouvoir atteindre des puissances de feu si colossales qu'il n'est même plus besoin de viser : le laser peut aller jusqu'à balayer toute la largeur de l'écran et nettoyer tout ce qui s'y trouve. Plus besoin de viser, il suffit d'abrutir de claques le bouton de tir. Paré de toutes les barrières protectrices, harnaché de canons, le joueur devenu pour un temps invulnérable connaîtra une sorte d'extase à la fugacité toute orgasmique. Le niveau zéro du jeu. L'Animal. Prélude, souvent, à l'inéluctable destruction, englouti par le nombre. Une petite mort. Crédité au départ de trois à cinq "vies", on n'en remettra le couvert qu'avec plus de hargne.

Une option, encore jamais expérimentée à notre connaissance dans un jeu d'action, serait de réduire progressivement l'équipement de l'appareil, partant d'un bunker volant surarmé pour tendre vers un moucheron lanceur de petits pois. Une façon élégante d'accroître la difficulté, qui serait ressentie, gageons-le, comme une hérésie à l'effet motivatoire désastreux. Le jeu fait accepter la "mort", elle en est partie intégrante, mais le joueur veut disparaître dans une apogée sans cesse repoussée, qui laissera son amour-propre (son honneur ?) sauf et intact...



Futur antérieur

FUTUR ANTÉRIEUR se propose de mettre au jour les enjeux essentiels des confrontations politiques, sociales, culturelles d'aujourd'hui.

Elle veut impulser un débat ouvert et radical, qui ne ménage pas les pudeurs de l'ère du temps. Ni universitaire, ni de vulgarisation, FUTUR ANTÉRIEUR entend se donner les outils intellectuels à la mesure des changements de l'époque, et mener la discussion avec les courants de pensée les plus audacieux. Autant que diversifier ses thèmes, elle souhaite diversifier ses formes d'intervention, et procéder aussi bien par textes théoriques de fond, par dossiers, que par articles polémiques.

Directeur de Jean-Marie Vincent publication

ABONNEMENT : 350 FRANCS (UN AN)

L'Harmattan 7 rue de l'Ecole Polytechnique 75005 PARIS

EXTRAITS DU SOMMAIRE DU N°12-13 "made in USA" - 329 pages

Los Angeles, l'Europe de Maastricht et le nouvel ordre mondial

T. NÉGRE, J.-M. VINCENT

MICHEL HARDT, Los Angeles Novos

MIKE DAVIS, Los Angeles : les libertés civiles entre le marteau et la drogue.

MANNING MARABLE, L'Amérique noire

JIM COHEN, La gauche américaine

STANLEY ARONOWITZ, Identités déplacées

KOTAS VERGOPOULOS, Les États-Unis et l'éclatement du système mondial

JEAN-MARIE VINCENT, "De te fabula narratur"

FREDERICK M. DOLAN, La simulation de l'État minimal dans l'Amérique de la guerre froide

THOMAS L. DUMM, Les élections présidentielles américaines de 1992

WILLIAM A. ORME JR, Marché commun américain

FREDERIC JAMESON, Postmodernisme et marché

ANDREW ROSS, L'écologie des images

STEVEN EPSTEIN, Une science démocratique ? Le mouvement AIDS

Chroniques du dinosaure IV : Faut-il avoir peur des philosophes anglo-saxons (PIERRE MACHÉREY)