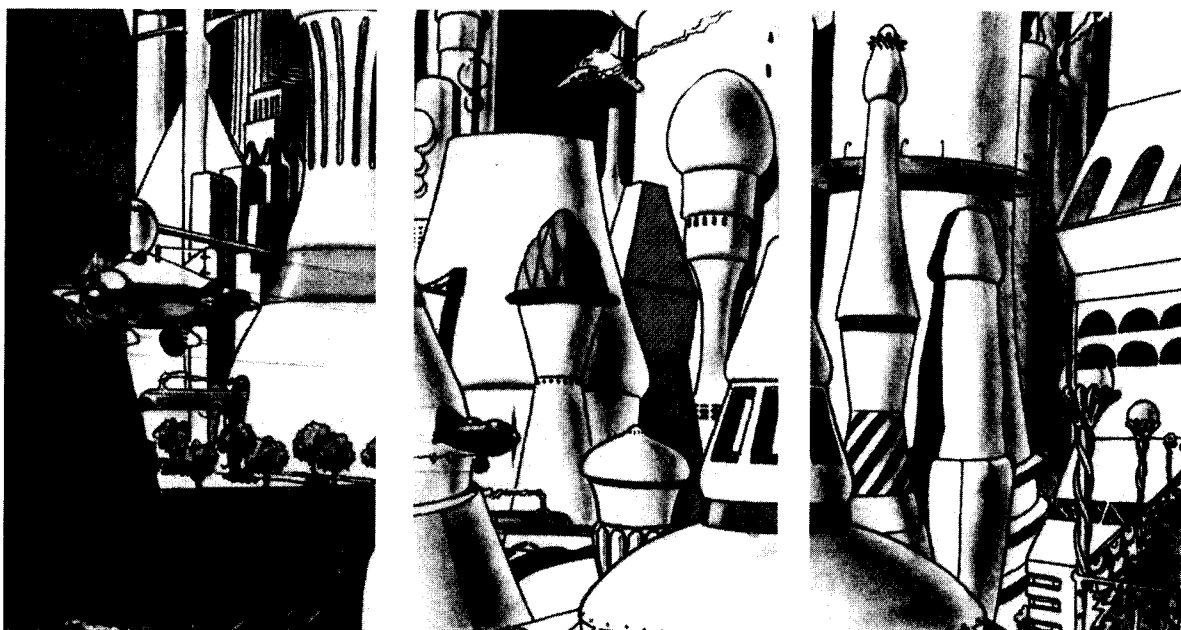


Rock'n rôle

PAR FRANÇOIS COULON



8

Si le jeu d'action est une création purement informatique, les jeux de rôle et d'aventure (on en inspectera les subtils distinguos) ont fait en revanche leurs premiers pas sur les traces de leurs ancêtres sur papier. Rendus à l'âge bête, où on lorgne du côté des néons multicolores et des salles obscures, ils persistent à habiter chez leurs parents et à d'entretenir avec papa dé et maman gomme des rapports à la limite de l'incestueux.

Evitons de mélanger les torchons et le reste. A ma gauche, le jeu d'aventure : drap de bain sur l'éternel retour (univers fini, mission fixée au joueur, réflexion et persévérance). A ma droite, le jeu de rôle informatisé, porteur de serviette en perpétuelle expansion (univers fini, mission fixée au joueur, réflexion et persévérance). Voilà pour les présentations. Nos duettistes divorcent en fait sur les conditions de victoire : le jeu d'aventure reste inflexible, le doit sur la coutu-

re de la disquette (aiguillage binaire et peu réaliste, mais c'est justement l'intérêt de supprimer le hasard), le JDRI* pourra parfois transiger et introduire via les caractéristiques variables des armes et des personnages (force, résistance, magie etc.) et une croquette d'aléatoire, une idée de la subjectivité. Ou quelque chose qui y ressemble, puisque si la solution d'un JDRI ne se résume pas à une rafale d'actes précis, le terme "jeu de rôle" fait tout de même un peu gonflé. Les JDR** sur table, qui ont biberonné ces lardons ingrats, reposent sur un principe de créativité tout humain : le maître du jeu, qui dirige les opérations, ne peut opposer une fin de non-recevoir à un joueur qui lui déclare qu'il se met à danser le charleston devant le troll visqueux qui en veut à son or ou ses sicav monétaires. Si rien n'est prévu, notre gardien ès crédibilité improvisera quelque chose. Une porte qui implore une clé réfugiée Dieu seul sait où pourra, inch Allah, s'ouvrir si on se la crochète avec un fil de fer et un peu de chance. Le JDR est un simple ensemble de règles indicatives qui régissent autant de scénarii qu'on veut. Le dernier mot reviendra toujours au MJ.

Un bon tour d'humain

On sent bien la différence à l'usage : parce qu'il est brassé à la louche et créé à la main, parce que son univers est une amorce implicite pour l'imagination (1), le personnage incarné dans un JDR provoque un

* Jeux de rôle informatique.

** Jeu de rôle.

1. Les intégristes du JDR sur table refusent même les figurines ou les ébauches de décors, afin que l'histoire ne dépende que des descriptions du MJ. Nous reviendrons plus loin sur la panade des tentations du tout-explicite du jeu informatique.

2. Il serait injuste d'intenter un procès intellectualiste au jeu d'action sous prétexte qu'il est débile par essence. Au contraire, il n'est jamais aussi bon que quand il assume parfaitement sa vocation de distraction brute de décoffrage (ce qui n'est pas toujours le cas, les rédacteurs des documentations se fendant en général d'un couplet narratif par le détail à cause de quel litige diplomatique-galactique on se doit désormais de tout casser).

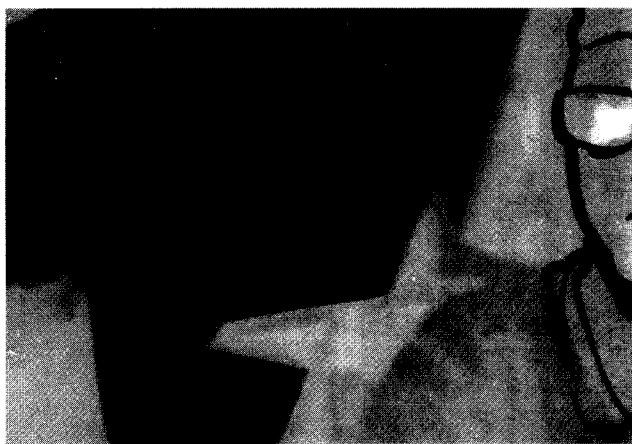
3. Il y a aussi *The Addam's Family* 1, *Terminator* 2, *Robocop* 3... La plupart des films américains à gros budget se voient gratifiés de sous-produit-dérivés ludiques, maintenant logiciel dans un statut secondaire. A propos, *Star Trek VI* sort au cinéma à l'heure où j'écris ces lignes.

4. Moins axés sur l'esbroufe, les jeux d'aventure sont parmi les seuls à rester intéressants une fois dépassés techniquement. Reconnaissons à la décharge de la vision machiniste que la plupart ne présentent d'attrait potentiel que dans la mesure où ils sont nouveaux.

5. Le jeu d'aventure à inventaire, qu'on pourrait qualifier "d'orienté objet" si l'expression n'existait pas, masquait souvent une absence de scénario. Des softs comme la série des *"Space Quest"* ont d'ailleurs su tourner en dérision ce procédé. L'inégalable *"Masquerade"* (Dale Johnson, 1983) a d'ailleurs profité de l'occasion pour le pousser à son paroxysme, signant sur la lancée l'arrêt de mort du genre, tout comme Sergio Leone avait rendu vaine toute tentative de western après son westernissime "Il était une fois dans l'ouest"

attachement incomparablement supérieur. Qu'il expire après une vie riche en aventures et acquisitions de toutes sortes, et voilà le joueur verdâtre, portant le deuil entre révolte et fatalisme. Avisez-vous de tuer (dans le jeu) le héros de votre meilleur ami et vous voilà débarrassé pour longtemps (et cette fois dans la vie) d'un relation encombrante. Que les quelques octets qui caractérisent votre équipe dans le très solitaire JDRI viennent à tourner court, vous n'aurez qu'à rebooter et récupérer la dernière sauvegarde... Pouvoir jouer à tout moment sans financer les comités centraux d'aventuriers se paye d'une façon ou d'une autre: le JDRI ne peut proposer qu'un scénario dédié et des actions que les auteurs ont bien voulu (ou bien pu) prévoir à priori. C'est un jeu d'aventure à personnages multiples. Pas de quoi en faire des hauts-le-cœur si le marketing ne vendait tout ceci sous la dénomination "jeu de rôle". Tout comme la variété récupère le rock, le jazz ou le rap pour en présenter une version plus digeste à un public qui n'aime pas respectivement le rock, le jazz ou le rap, le JDRI est le plus parfait exemple du processus de translation unilatérale d'influences d'un jeu informatique qui, depuis près de quinze ans, reprend à son actif les images fortes qu'il est toujours incapable de générer lui-même, et encore moins de pouvoir imposer aux autres média.

L'augmentation du parc des micros par rapport au public des JDR classiques, que les impératifs d'implication personnelle condamne à une logique stagnation numérique, rend depuis quelques années la situation absurde, en plus d'être con. Plus parce qu'elle n'a pas grand-chose à raconter (2) que par soucis d'une légitimité culturelle, l'informatique utilise encore comme référentiel des jeux traditionnels, une littérature d'he-



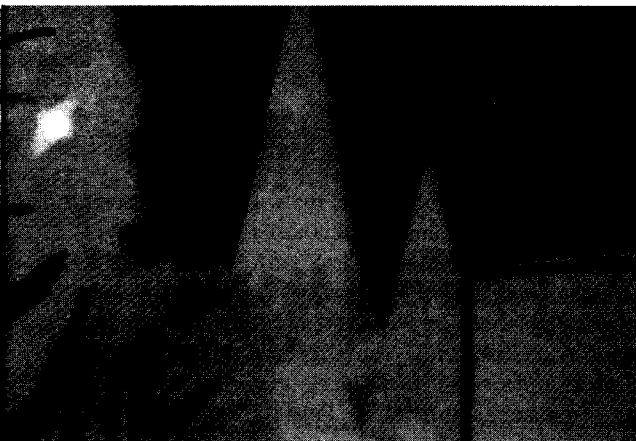
roic-fantasy ou une mythologie celtico-scandinave qu'elle a fini par surclasser en notoriété. Tout comme en diffusant des films, la télévision accapare dans ses bandes-annonces une imagerie cinématographique ultra-superficielle (salles obscures, bobines de films métalliques, pellicule perforée) tout en euthanasiant joyeusement le septième art.

L'inverse existe, bien entendu: le jeu informatique pompe tout (de préférence ce qui ne bouge plus depuis longtemps), la télévision règne en maître et le cinéma -même moribond- va rester encore longtemps plus populaire que nos petits mickey. Une n-ième adaptation informatique de *Star Trek* (3), ne vient-elle pas de voir le jour du grand vide intersidéral pour les vingt-cinq ans de la série ? On ne se lasse pas de voir avec quelle bienheureuse inconscience les développeurs avouent leurs limites par rapport aux créateurs ancestraux en improvisant une modernité de fait (faute d'autre chose) parfaitement biodégradable (éco) en recyclant (-logie) de vieilles histoires qui feront malgré tout moins has-been que n'importe quel jeu micro sorti six mois avant (-ciel !). Y'a quand même une justice.

Toujours vert

Pendant un temps, on a cru le jeu d'aventure compressé, au bout du rouleau. Son archaïsme (images fixes, textes) rappelait trop les débuts de la micro. La vision machiniste a paradoxalement permis la survie d'un genre qu'on croyait condamné: contrairement au JDRI ou aux jeux d'arcade qui génèrent des images à partir de sprites, de bloc d'écran ou de calculs, le jeu d'aventure a toujours été le seul à présenter des écrans dessinés intégralement à la main, d'un nombre forcément limité mais qui flattent mieux les possibilités d'affichage des ordinateurs. Le jeu d'aventure est également le genre dont l'évolution soit la moins dictée par le progrès technique (4). La "collecte dure" d'objets (mettre la main sur la lime à ongle pour creuser afin de trouver le grimoire dont une page servira à rouler un pétard pour neutraliser le loup-garou) qui faisait tout le charme des jeudavs de la vieille école (5) a ouvert la voie à des scénarii plus axés sur le dialogue. Tout autant qu'un jeu d'aventure uniquement textuel serait de nos jours un suicide commercial. C'est ce dernier point qui est sans doute le plus préjudiciable, car significatif d'un certain état d'esprit qui n'a pas toujours régné dans l'informatique: il est sorti jusqu'en 1987, à une époque où l'on savait déjà faire des jolis crobars en couleur, des jeux totalement dépourvus d'illustration. La société Infocom, editrice des plus fameux titres du genre (la série *Zork*, *Infidel*, *Deadline...*) est aujourd'hui passée à l'ennemi, reniant





la formule qui avait fait -à défaut de sa fortune- sa réputation.

La VM a su imposer ici un de ses effets les plus redoutables: "puisqu'on nous sommes là pour servir la machine, tout ce qui est possible avec elle (graphisme, animation, son) doit être obligatoire". Jean Chesnaux aurait pu ajouter un article quatorze à ses effets pervers de la modernité: "Loin d'élargir l'espace créatif, chaque avancée réduit la liberté de l'auteur dans la mesure où il se croit obligé de l'utiliser". Les jeux d'aventure, qui passent en gros leur temps à attendre une action du joueur, proposent par exemple de petites animations cycliques sur les images fixes: une feuille bouge, une étoile brille, trois pixels jouent à saute-mouton... Ça n'a en général aucun intérêt, mis à part de flatter l'égo du programmeur qui montre de quelle interruption il se chauffe, et d'étonner certains joueurs, heureux puisque ça bouge. Soyons juste: les développeurs sont loin d'avoir le monopole de la VM.

But beware! Entendons-nous bien et évitons de faire passer les thèses développées (ici, là, ailleurs et plus loin) pour un radotage d'ancien combattant: les jeux sur Apple n'étaient pas structurellement supérieurs à ceux d'aujourd'hui. Il serait aussi crétin d'ignorer délibérément les innovations que de vivre en fonction d'elles. On doit quand même se rendre à l'évidence: le progrès, quand il passe aux mains des informaticiens, est parfois un élément aliénateur. Plus il soulage les créateurs des contraintes du développement et leur ouvre des champs radieux semés de potentialité, plus ceux-là honorent servilement la machine. Ce que l'ordinateur moderne donne d'une main, les informaticiens lui rendent de l'autre. C'est l'effet clip: pour être diffusée à la télé, la musique doit s'accompagner d'images. N'importe lesquelles, dès l'instant où il y en a. Il a suffi de quelques années pour que, surtout d'un point de vue marchand, la musique ne se suffise plus à elle-même. Anti-thèse: le papier est le support pouvant recevoir les images de meilleure qualité, il est toujours possible de sortir un roman et de rééditer Emile Zola sans illustrations en ray-tracing. Anti-anti-thèse: la capacité d'une simple disquette permet de contenir une énorme quantité de textes. Bien compacté, même un John Irving entrerait sur une 3, 1/2. A-t-on créé sur ordinateur un genre informatico-littéraire, équivalent du roman? Non, parce c'est possible dès maintenant, donc pas intéressant pour l'informaticien.

Explicite

L'évolution du jeu d'aventure depuis une douzaine d'années donne un exemple significatif de la fuite vers l'explicite. A son début, le joueur n'a aucune idée de

Le principe de la vision machiniste

La vision machiniste est à l'informatique ce que les pantalons moule-croupion à rayures sont au hard-rock: un repoussoir pour le public, mais une raison de vivre pour un cercle d'initiés pas plus malheureux de rester entre eux. La peste et le mildiou réunis. La VM consiste à envisager l'informatique non pas sous l'aspect des services qu'elle peut rendre à l'Homme, mais du point de vue de ce que son savoir peut apporter à la machine. Trois exemples pour comprendre ce principe essentiel:

Problème: Vous êtes éditeur de logiciel, et votre dernier produit (une adaptation d'un téléfilm tiré d'un roman de science-fiction des années yéyé) n'intéresse toujours pas votre petite soeur qui vient d'entrer en Terminale A.

Solution: dites "Ah oui? C'est normal, l'adaptation CD ROM (ou tout autre artefact multimédia en vogue) n'est pas encore terminée"

Traduction: "Soyons encore plus informaticiens, et l'informatique intéressera les non-informaticiens"

Problème: Vous êtes directeur informatique d'une PME et votre personnel se plaint que la dernière version du système d'exploitation que vous leur avez imposée prend deux fois plus de mémoire et trois fois plus de temps pour faire la même chose qu'avant.

Solution: dites "Ah oui? C'est normal, c'est que la version 14.64! La 14.65 va tout arranger, mais il vous faudra du matériel plus puissant..."

Traduction: "OK, l'informatique pose des problèmes, mais je fais confiance à l'informatique pour les résoudre dès l'an prochain".

Problème: Vous êtes vendeur dans une boutique d'informatique, et un client émet des réserves sur le contenu d'un logiciel de jeu que vous lui proposez.

Solution: dites "Comment ça, vous plaisantez? Vous avez vu le scrolling du drapeau à croix gammée en mode VGA 256 couleurs? Et l'animation en 3D du bras du personnage moustachu? Franchement, c'est vraiment ce qui se fait de mieux maintenant".

Traduction: pourquoi donc Eric Rohmer ne tourne pas en 70mm?

La VM a connu des précédents dans d'autres disciplines, mais jamais aussi durablement. Très tôt le cinéma a su sortir du phénomène de foire pour gérer son évolution technique sans jamais vivre en fonction d'elle. On peut sans doute expliquer cet état de fait de deux façons: d'une part, le manque de formation littéraire et artistique (voire le manque de formation tout court) et d'autre part, l'absence de vecteur de communication du logiciel indépendant du matériel. On a toujours eu l'occasion d'écouter de la musique avant de s'acheter une chaîne, plus rarement celle de voir des logiciels avant de se payer un ordinateur. Le logiciel se trouve dans la situation d'une musique qui ne serait écoutée que par les forcenés de la hi-fi.

Enfin... Depuis peu, on achète Windows et le PC qui va avec. Lueur d'espoir?

7. Humaniser mais aussi alourdir. On peut d'ailleurs s'interroger sur l'intérêt d'avoir rêvé à un langage "humain-like", utile avec les humains qui ont des usages et une culture, mais qui diluent le contenu de la communication informatique. Le même problème se pose aujourd'hui avec la reconnaissance de l'écriture manuelle, souple pour ses propres notes sur papier, romantiques pour les lettres d'amour, mais fastidieuse aussi bien pour l'utilisateur que pour le système d'exploitation...

8. On pourra rétorquer que c'est une vision d'informaticien et qu'un non-programmeur ne comprendra pas, de toutes façons, comment est géré l'affichage. Il crève quand même les yeux de n'importe qui que les créateurs de jeux ou d'images de synthèse, croyant faire des jeux ou des images, font surtout de l'informatique.

6. Cette dichotomie est volontairement simplificatrice. Il existe des jeux d'action/réflexion ou d'action/aventure qui demandent un bel éventail de qualités. Mais, considérés comme des mélanges, ils ne remettent pas en cause les référentiels des jeux "purs". A noter également que bien d'autres types de communication existent en dehors de ceux que ce dossier évoque.

la façon de boucler un jeu d'aventure, la résistance qu'il lui oppose est essentiellement logique (réflexion, imagination), par opposition à la difficulté physique (adresse, réflexes) qui caractérise le jeu d'action (6). Ce dernier peut donc se contenter d'une communication réduite à sa plus simple expression grâce à un joystick, ustensile machinique s'il en est, dans le sens où l'on fait exactement la relation entre le message humain et la manière dont la machine l'interprète (c'est l'anti-boîte noire).

Pour gérer une communication homme/machine plus complexe, les premiers jeux d'aventure ont introduit un système d'analyse syntaxique sur des phrases du type verbe + nom commun ("get key", "look desk", "fuck soldier" etc...). Rudimentaire, mais intéressant: établir un infra-langage (quelques centaines de mots tout au plus) permettait de ne pas dévoiler toutes les actions possibles à un moment donné (les trouver faisait aussi partie du jeu). L'amélioration du procédé quelques années plus tard (analyse de phrases complètes du type "get the key and look at the desk") n'a fait qu'humaniser (7) un dialogue qui restait sur une base intangible verbe+nom.

La prolifération des souris a fait subir au jeu d'aventure le même ravalement qu'aux logiciels professionnels, transition technique mais aussi culturelle. L'iconographie a mis la communication textuelle (de

l'homme vers le programme, mais aussi bien souvent dans l'autre sens) entre parenthèses. Seuls survivent des menus déroulants, qui font parfois ressembler un jeu d'aventure à un tableur, et des choix multiples qui montrent bien les limitations d'un protocole de combinaisons d'icônes et de zones d'écran synthétisant une multitude d'actions. Le scénario gagne en transparence et en accessibilité: de l'avis général, les jeux d'aventure sont plus faciles qu'auparavant. Ce n'est pas un hasard: la micro arrive à un stade intermédiaire entre l'époque des pionniers et celle de sa véritable reconnaissance du grand-public, qui exclue momentanément les jeux verbeux aux "soluces" tordues qui faisaient la joie des acharnés du genre.

Mais le souci de l'explicite n'a pas que des effets négatifs. C'est le cas par exemple dans les JDRI qui, comme nous l'avons vu, créent des images à partir d'un répertoire graphique. L'évolution de l'héroïque fantaisiste série Ultima le montre bien: en améliorant à chaque opus ses techniques de génération de décors, le programme rend de moins en moins évident le rapport entre la chose représentée et sa gestion en mémoire. C'est un effet intéressant que peu de gens ont remarqué jusque là. Une façon de rendre la vedette au jeu et de faire un peu oublier l'informatique (8) ...

