

Université de Montréal

HISTOIRE FORMELLE DU JEU D’AVENTURE SUR ORDINATEUR
(LE CAS DE L’AMÉRIQUE DU NORD DE 1976-1999)

par
Jonathan Lessard

Département d’histoire de l’art et d’études cinématographiques
Faculté des arts et des sciences

Thèse présentée à la Faculté des arts et des sciences
en vue de l’obtention du grade de Philosophiae Doctor (Ph. D.)
en études cinématographiques

Juin 2013

© Jonathan Lessard, 2013

Université de Montréal
Faculté des études doctorales et postdoctorales

Cette thèse intitulée :

HISTOIRE FORMELLE DU JEU D'AVENTURE SUR ORDINATEUR
(LE CAS DE L'AMÉRIQUE DU NORD DE 1976-1999)

présentée par :

Jonathan Lessard

a été évaluée par un jury composé des personnes suivantes :

Carl Therrien
président-rapporteur

Bernard Perron
directeur de recherche

Sébastien Roy
membre du jury

Sébastien Genvo
examineur externe

Jean-Claude Guédon
représentant du doyen

RÉSUMÉ

Cette étude s'intéresse à l'évolution formelle du jeu d'aventure de 1976 à 1999. Elle se propose de mieux comprendre les facteurs historiques contribuant à l'apparition du genre, son institution et ses transformations. La recherche est fondée sur l'analyse du discours de la presse spécialisée en jeux d'ordinateur et d'un corpus étendu d'œuvres. L'une des thèses proposées est que l'identité générique du jeu d'aventure est fondée sur une expérience vidéoludique demeurant relativement constante malgré des variations importantes de formes. Cette expérience est assurée par la reproduction des principaux éléments d'une architecture générale de design de jeu inaugurée par *Adventure* en 1977. Les variations formelles ponctuelles résultent d'une négociation entre la volonté de s'adapter aux changements de contexte de l'écologie du jeu d'ordinateur et la résistance d'une architecture ludique établie.

La pertinence d'une histoire d'un genre vidéoludique est justifiée au premier chapitre en fonction de l'état actuel des connaissances sur l'histoire du jeu vidéo et du jeu d'aventure. On y précise également le cadre théorique, la méthodologie et les sources étudiées. Le deuxième chapitre s'intéresse à la genèse d'*Adventure* de Crowther et Woods (1976; 1977) en fonction des diverses pratiques culturelles dans lesquelles l'œuvre s'inscrit. Cette analyse permet d'en dégager l'architecture ludique. Le troisième chapitre porte sur le « tournant narratif » du jeu d'aventure ayant lieu au début des années 1980. On y décrit différents facteurs historiques poussant le genre vers l'enchâssement d'histoires pré-écrites afin d'en faire un véhicule narratif. Le quatrième chapitre décrit le contexte du « tournant graphique », passage du jeu

d'aventure d'une représentation textuelle à un régime visuel, ainsi que ses conséquences expérientielles. Le « tournant ergonomique » décrit au cinquième chapitre traite de l'apparition du modèle « pointer et cliquer » en fonction des avancées des connaissances concernant les interactions humain-machine ainsi que de la maturation du design de jeu comme pratique autonome. Le dernier chapitre relate l'apogée du jeu d'aventure au début de la révolution multimédia sous ses formes de film interactif et « *Myst-like* » puis du ralentissement – voire de l'arrêt – de son évolution formelle.

MOTS-CLÉS

Jeu d'aventure, jeu vidéo, histoire, genre, design, informatique, architecture ludique, expérience, esthétique.

ABSTRACT

This dissertation examines the formal evolution of adventure games from 1976 to 1999. It aims at understanding the genre's emergence, its institution and transformations. The research is based on the parallel analysis of computer game magazine discourse and a large corpus of games. One of its main theses is that adventure games' generic identity is founded on a relatively stable gameplay experience despite important formal variations. This experience is maintained by the reproduction of a general game design architecture initiated by *Adventure* in 1977. Specific historical models of the adventure game are the product of a negotiation between developers' efforts to adapt to changes in computer game ecology and the resistance of an established ludic architecture.

In the first chapter, the research project is justified considering the current state of knowledge pertaining to digital game history in general and adventure games in particular. The theoretical framework, methodology and source materials are also detailed. The second chapter offers a fresh look at Crowther and Woods' *Adventure* (1976; 1977) in terms of the network of cultural practices in which it was developed. This analysis helps mapping the outlines of the game's videoludic architecture. The third chapter describes the genre's « narrative turn » taking place in the early 1980s. It describes the various historical factors pushing the genre as a narrative vehicle by embedding structured pre-written stories. The context of adventure games' transition from a textual to a visual representation – and its experiential consequences – is the subject of the fourth chapter on the genre's « graphical turn ». The « ergonomical turn » described in the fifth chapter relates the institution of the « point & click » model to contemporary advances in human-computer interaction as

well as to the maturation of video game design as an autonomous practice. The last chapter gives an account of adventure games' heyday on the onset of the multimedia revolution through the interactive film and "*Myst*-like" forms, followed by the slowdown – or even standstill – of its formal evolution.

KEYWORDS

Adventure game, video game, history, genre, design, computing, ludic architecture, experience, aesthetic.

TABLE DES MATIÈRES

Résumé.....	i
Abstract.....	iii
Table des matières	v
Liste des Figures	viii
Liste des Tableaux.....	x
Remerciements	xi
Introduction.....	i
1. Écrire l'histoire du jeu d'aventure	7
1.1. Pourquoi l'histoire du jeu d'aventure ?	7
1.1.1. Pourquoi l'histoire ?	7
1.1.2. Pourquoi le genre ?.....	8
1.1.3. Pourquoi le jeu d'aventure ?.....	11
1.1.4. Qu'est-ce que le jeu d'aventure ?.....	13
1.2. L'état de la recherche	20
1.2.1. Histoire du jeu vidéo	20
1.2.2. Le jeu d'aventure comme objet de recherche.....	24
1.3. Comment faire l'histoire du jeu d'aventure ?.....	32
1.3.1. Une histoire formelle.....	32
1.3.2. Une histoire sérielle.....	37
1.3.3. Une histoire constructiviste du design.....	44
1.3.4. Présentation des résultats	48
2. <i>Adventure</i> avant le jeu d'aventure	51
2.1. Le « jeu vidéo des premiers temps ».....	51
2.1.1. L'histoire du cinéma des premiers temps	51
2.1.2. Séries culturelles	53
2.2. <i>Adventure</i> et ses séries culturelles	55
2.2.1. Un programme informatique	57
2.2.2. Un hack.....	60
2.2.3. Une partie de <i>Donjons et Dragons</i>	64

2.2.4.	Un relevé spéléologique.....	67
2.2.5.	Un jeu.....	70
2.3.	L'architecture ludique d' <i>Adventure</i>	74
2.3.1.	Qu'est-ce qu' <i>Adventure</i> ?	74
2.3.2.	Une nouvelle architecture ludique	75
3.	Tournant Narratif.....	79
3.1.	Quelques notions de ludo-narratologie	79
3.2.	La marchandisation d' <i>Adventure</i>	85
3.2.1.	<i>Adventureland</i> et la micro-informatisation d' <i>Adventure</i>	85
3.2.2.	La prolifération des <i>Adventure Programs</i>	91
3.2.3.	Infocom et l'analyseur syntaxique	94
3.2.4.	Des jeux pour l'élite	98
3.2.5.	De jeu d'aventure à fiction interactive.....	103
3.3.	Le jeu rencontre la fiction narrative	107
3.3.1.	De nouveaux profils de designers.....	107
3.3.2.	De nouveaux critères esthétiques	114
3.4.	Concilier design de jeu et scénarisation	119
3.4.1.	Reconstituer l'histoire enchâssée	119
3.4.2.	Reproduire l'histoire enchâssée.....	124
3.4.3.	Interaction avec les personnages.....	133
3.5.	Conclusion	136
4.	Tournant graphique	140
4.1.	Célébrations technophiliques.....	141
4.1.1.	<i>Mystery House</i> et les premiers ordinateurs graphiques.....	142
4.1.2.	<i>King's Quest</i> et les compatibles IBM.....	151
4.2.	Un écran parmi d'autres	157
4.2.1.	L'ombre du jeu vidéo.....	157
4.2.2.	De la littérature au film	159
4.3.	Continuités et ruptures formelles.....	165
4.3.1.	De la description à la monstration	165

4.3.2.	Temps-réel, manipulation directe et espace continu	173
4.4.	Conclusion	176
5.	Tournant ergonomique	179
5.1.	Croisade pour le marché de masse.....	180
5.1.1.	Accessibilité de l'interface	182
5.1.2.	Franc-jeu des puzzles	188
5.2.	Jeu d'aventure et design	193
5.2.1.	L'affirmation du design de jeu	193
5.2.2.	L'expérience idéale	197
5.2.3.	Design narratif.....	201
5.3.	Déplacements expérientiels.....	205
5.3.1.	Renversement du fardeau de la preuve.....	205
5.3.2.	D'explorateur à serrurier	209
5.4.	Conclusion	212
6.	Tournant multimedia	215
6.1.	Vendre le multimédia.....	215
6.1.1.	Le moment du CD-ROM	215
6.1.2.	Le jeu d'aventure à la rescousse	218
6.1.3.	Infographie 3D	221
6.2.	Film interactif ou réalité virtuelle ?	224
6.2.1.	Film-jeu / jeu-film.....	224
6.2.2.	Retour vers le futur	230
6.3.	Expérimentation et conservatisme formel	236
6.3.1.	Décloisonnement de l'espace	236
6.3.2.	Recul du puzzle narratif.....	240
6.3.3.	Bouillonnement et stagnation	242
6.4.	Conclusion	248
7.	Conclusion.....	252
	Sources documentaires	261
	Annexe : Cartes	xii

LISTE DES FIGURES

Figure 1: <i>A Mind Forever Voyaging</i> (Infocom, 1985) et <i>Super Mario Bros</i> (Nintendo, 1985)	8
Figure 2 : <i>Zork I</i> (Infocom 1980), <i>Maniac Mansion</i> (Lucasfilm 1987), <i>Myst</i> (Cyan 1993)	11
Figure 3: <i>King's Quest</i> 1983 et 1987 (Sierra)	41
Figure 4 : Les trois circuits du jeu vidéo (Kline <i>et al.</i> 2003, p. 52)	47
Figure 5: <i>Leisure Suit Larry</i> (Sierra 1987)	63
Figure 6 : Représentation filaire d'une section de <i>Mammoth Cave</i> par William et Patricia Crowther (Jerz 2007)	68
Figure 7 : Structure spatiale d' <i>Adventure</i> (1977)	72
Figure 8 : Publicité d'Infocom (<i>SL 05/83</i> , pp. 6-7)	104
Figure 9 : structure spatiale de <i>Planetfall</i> (Infocom 1983)	121
Figure 10 : structure spatiale d' <i>Amazon</i> (Trillium, 1984)	127
Figure 11 : Structure spatiale de <i>Space Quest: The Sarien Encounter</i> (Sierra On-Line, 1986)	131
Figure 12 : Structure spatiale de <i>Deadline</i> (Infocom, 1982)	132
Figure 13 : <i>Mystery House</i> (On-Line 1980)	143
Figure 14 : Structure spatiale de <i>Mystery House</i> (On-Line 1980)	145
Figure 15 : <i>Wizard and the Princess</i> (On-Line 980)	146
Figure 16 : <i>The Coveted Mirror</i> (Berns <i>et al.</i> 1983); <i>The Return of Heracles</i> (Smith 1983)	151
Figure 17 : Saisies d'écran d' <i>Amazon</i> (Trillium 1984)	163
Figure 18 : Raccords spatiaux dans <i>Mystery House</i> (On-Line, 1980)	168

Figure 19 : Structure spatiale de <i>King's Quest</i> (Sierra 1983)	169
Figure 20 : <i>King's Quest IV</i> (Sierra 1988)	170
Figure 21 : <i>Maniac Mansion</i> (Lucasfilm 1988) et <i>Super Mario Bros</i> (Nintendo 1985)	171
Figure 22 : <i>Space Quest</i> (Sierra 1986)	171
Figure 23 : Carte magique de <i>King's Quest III</i> (Sierra 1986).....	172
Figure 24 : <i>Space Quest</i> (Sierra 1986)	174
Figure 25 : Deja-Vu (ICOM 1985)	185
Figure 26 : <i>Maniac Mansion</i> (Lucasfilm 1987).....	187
Figure 27 : <i>Secret of Monkey Island</i> (Lucasfilm 1990).....	204
Figure 28 : Carte interactive de <i>Lost Files of Sherlock Holmes</i> (Mythos 1992)	211
Figure 29 : Réseau spatial de <i>Lost Files of Sherlock Holmes</i> (1992)	211
Figure 30: <i>The 7th Guest</i> (Trilobyte 1993) et <i>DOOM</i> (id 1993)	223
Figure 31 : Deux plans consécutifs dans <i>Phantasmagoria</i> (Sierra 1995).....	227
Figure 32 : Vue plongeante du plafond dans <i>Phantasmagoria</i> (Sierra 1995).....	227
Figure 33 : Raccords de position dans <i>Phantasmagoria</i> (Sierra 1995).....	229
Figure 34 : Succession des points-de-vue dans <i>Myst</i> (Cyan 1993)	236
Figure 35 : Plans de <i>Myst</i> et <i>King's Quest VII</i> tirés des solutionnaires officiels (BradyGames 1996 p. 10; Shannon 1994, p. 136).....	237
Figure 36 : <i>Under a Killing Moon</i> (Access 1994).....	238
Figure 37 : Séparation de l'exploration, de la résolution de problème et de la narration dans <i>The 7th Guest</i> (Trilobyte 1993)	240

LISTE DES TABLEAUX

Tableau 1 : Classification générique d' <i>Harry Potter and the Half-Blood Prince</i> (EA 2009) selon cinq sources.....	14
Tableau 2 : Définitions du jeu d'aventure	16
Tableau 3 : Architecture, forme et contenu vidéoludique.....	36
Tableau 5 : Distribution chronologique du corpus de magazines.....	39
Tableau 4 : Échantillon chronologique	43
Tableau 6 : Architecture ludique d' <i>Adventure</i>	76

REMERCIEMENTS

Il est difficile de justifier rationnellement l'entreprise d'un doctorat en sciences humaines. Merci à tous ceux qui ont rendu cette belle extravagance possible par leur support et encouragements. En premier lieu, Benoîte Legeais, première au front de cette épuisante guerre de tranchées. Elle savait à quoi s'attendre; elle m'y a même poussé. Merci mille fois. Merci aussi à Adèle Lessard qui est arrivée juste à temps pour me faire relativiser l'importance de l'histoire formelle du jeu d'aventure et réenchanter mon quotidien. Quant à mes parents, leur contribution générale est incommensurable et je me bornerai à dire qu'ils sont, de loin, les meilleurs.

Merci, bien sûr, à Bernard Perron qui m'a ouvert ce champ d'étude fascinant (ainsi qu'à plusieurs autres) et qui m'a fait réaliser qu'il y avait peut-être quelque chose de cohérent à faire pour un designer de jeu doté d'une maîtrise en histoire. Merci pour ta rigueur intellectuelle et ta disponibilité, surtout en ces temps difficiles.

Merci à mes camarades (dont plusieurs goûtent déjà les fruits de leur labeur) Dominic Arsenault, Carl Therrien, Simon Dor, Guillaume Roux-Girard, Martin Picard et plusieurs autres qui forment une cohorte remarquable.

Finalement, je ne me serais jamais embarqué dans une telle galère sans le généreux soutien du Fonds de recherche du Québec – Société et culture. Je tiens également à remercier Louis-Martin Guay et Bernard (encore) de l'université de Montréal, le Campus Ubisoft, l'UQAT, et l'Université Concordia pour m'avoir accordé des contrats d'enseignement me permettant non seulement de croître professionnellement mais également de m'habiller propre.

INTRODUCTION

Cette thèse est le point culminant d'un long engagement personnel avec le jeu d'aventure. C'est, bien sûr, en tant que joueur que je commence à m'intéresser à ces objets que j'apprends rapidement à distinguer génériquement des autres jeux vidéo. Initié à la fin des années 1980, je commence dès lors à en suivre de près l'actualité. À l'instar d'autres « fans », j'attends avec impatience les suites de mes séries de prédilection et j'observe l'impact du développement technologique sur la qualité des jeux. Avec les années et le cumul des expériences, je me sens devenir un connaisseur. Si le fonds d'archive de la compagnie Sierra n'avait pas été supprimé lors de son rachat par Vivendi, on y retrouverait peut-être la lettre de Jonathan, 11 ans, s'inquiétant de l'abandon de l'interface textuelle et du nivellement vers le bas que cela ne manquera pas d'entraîner.

À cette posture de joueur s'ajoute celle du designer/développeur. Je programme ma première « aventure textuelle » en BASIC en 1992. Il est déjà un peu tard pour cette forme, mais il faut bien commencer quelque part. Après un peu moins d'une dizaine d'années, au moment d'intégrer officiellement l'industrie du jeu vidéo, j'entreprends cette fois le développement d'un jeu d'aventure graphique. Tout empreint de l'idéologie évolutionniste du milieu, je me creuse la tête à la recherche d'innovations possibles. Pour la première fois, je me bute à la résistance des modèles établis. La matière vidéoludique n'est pas aussi plastique que je le présumais. Chaque petite modification entraîne des transformations importantes dans la façon

dont le jeu se jouera. Malgré mes ambitions, le design de *L'œil du Kraken* (Absurdus 2002)¹ s'avère beaucoup plus conservateur qu'anticipé. Lorsque j'aborde le jeu suivant, je suis déjà plus sensible aux rapports entre design de jeu et expérience du joueur. Je commence à pouvoir prendre de la distance vis-à-vis des structures de jeu inconsciemment assimilées au fil du temps. Je me pose des questions telles que : « À quoi sert le 'petit bonhomme' finalement ? Qu'ajoute-t-il à l'ensemble ? » Je prends peu à peu conscience de l'arbitraire de certaines décisions de design, ce qui ouvre la porte à un questionnement sur le contexte de ces prises de décision : « Qu'est-ce qui pousse Sierra à introduire le 'petit bonhomme' dans *King's Quest* en 1983 ? Pourquoi cette innovation a-t-elle été imitée par tous ? » Il faut dire que j'entreprends au même moment une maîtrise d'histoire, bien que le sujet n'ait que très peu à voir avec le jeu vidéo. Ces réflexions me permettent d'être marginalement plus audacieux avec le design de *Carte Blanche* (Absurdus 2006)².

Ma plus récente posture face au jeu d'aventure est celle d'enseignant-chercheur dans les domaines des études vidéoludiques et du design de jeu. C'est le moment de toutes les remises en question. Mon projet de thèse suscite l'intérêt des joueurs et les conversations mènent souvent à une affirmation du type : « j'adore les jeux d'aventure, tu vas sûrement parler de *Zelda* » (ou de tout autre jeu ne correspondant pas à ma définition du genre). Après un moment, force m'est d'accepter que je ne suis peut-être pas entouré d'incultes, que les frontières du jeu d'aventure ne sont pas aussi objectives qu'elles m'apparaissaient. Je prends conscience de la somme des présupposés hérités de ma culture vidéoludique

¹ <http://www.absurdus.net/kraken/>

² <http://www.absurdus.net/carteblanche/>

personnelle. Je suis un joueur foncièrement « PC » et, qui plus est, un « vétéran » du jeu d'aventure dont les référents premiers sont les « *Quests* » de Sierra. Ce genre si familier se révèle une catégorie beaucoup plus problématique qu'anticipée. Tant mieux, une thèse d'histoire vidéoludique en est d'autant plus justifiée : qu'a été le jeu d'aventure au cours de son existence ? Comment, pourquoi, par qui et pour qui exista-t-il ? C'est à la fois en tant que joueur, designer, historien et chercheur en études vidéoludiques que j'aborde ici ces questions.

Cette thèse participe à l'ouverture du champ de l'histoire du jeu vidéo comme objet d'étude académique. En l'absence de modèles analogues, il convient de bien en préciser l'objet et la démarche. Le premier chapitre détaille ce projet d'histoire d'un genre vidéoludique et le justifie en fonction des connaissances actuelles sur l'histoire du jeu vidéo en général et sur le jeu d'aventure comme genre. Compte tenu de la période à l'étude (1976-1999), j'ai choisi de régler l'observation historique à l'échelle des variations formelles; phénomène à l'évolution ni trop lente qu'elle semble statique, ni trop rapide qu'elle paraisse aléatoire. Les sources sélectionnées pour alimenter l'analyse sont une série de magazines spécialisés en jeux d'ordinateur ainsi qu'un corpus étendu de jeux. Les magazines sont soumis à une analyse de contenu et du discours alors que les jeux sont plutôt évalués en fonction de leur design. Le cadre épistémologique est celui d'une histoire constructiviste du design inspirée de l'histoire des sciences et des technologies.

Le deuxième chapitre porte sur *Adventure* (Crowther 1976; Woods 1977), le logiciel auquel tous les « *Adventure-type games* » subséquents (puis « jeux d'aventure ») se réfèrent tant par la forme que par le nom. Ce jeu est un cas à part dans le cadre d'une histoire générique puisqu'il n'est pas lui-même conçu au sein du genre qu'il initie. Une approche inspirée de l'histoire du cinéma des premiers temps

y est mise en œuvre. Celle-ci revient à envisager *Adventure* en fonction des pratiques familières à ses auteurs. En l’occurrence, nous situons le programme au sein des « séries culturelles » de la programmation, du « hacking », des jeux de rôle sur table, de la spéléologie et du jeu. Cette analyse permet de mieux saisir ce qu’était, au juste, *Adventure* en 1977 et d’en dégager l’architecture ludique qui servira de base de comparaison par la suite.

Le troisième chapitre entame le découpage de l’histoire du jeu d’aventure en une série de « tournants » formels. Celui-ci s’intéresse aux premières générations d’imitateurs d’*Adventure* et à leur transition vers ce qui prendra le nom de « fiction interactive ». Ce processus est analysé en fonction de la constitution du jeu d’aventure comme objet de consommation dans le contexte de l’émergence d’une nouvelle industrie du jeu d’ordinateur. Le « tournant narratif » est alimenté par la perception que les utilisateurs de micro-ordinateurs constituent une sorte d’élite qui aspire à des jeux plus intellectuels, plus légitimes culturellement. Le mouvement va de pair avec l’apparition de nouveaux profils de designers se distinguant des programmeurs professionnels de la première génération, entre autres parce qu’ils envisagent le jeu d’aventure comme une forme nouvelle de littérature. La volonté de raconter des histoires pré-écrites via un jeu pose des problèmes inédits et fonde les bases du design de narration interactive. La fin du chapitre détaille les principales stratégies découvertes pour allier narration et jeu.

Le quatrième chapitre traite du « tournant graphique » du jeu d’aventure qui se déroule presque en simultané avec le « tournant narratif ». Le principal moteur de ce tournant est l’évolution technologique des micro-ordinateurs et la culture technophilique de leurs propriétaires. Au cours des années 1980, deux modèles dominants émergent successivement : l’aventure graphique dans la lignée de

Mystery House (On-Line 1980) et l'aventure animée (ou « 3D » ou « Quest ») inaugurée par *King's Quest* (Sierra 1983). Le tournant graphique reflète un déplacement des référents culturels associés au jeu d'aventure. Celui-ci est désormais associé davantage au jeu vidéo en général et aux médias de narration audiovisuelle qu'à la littérature. On observe parmi les conséquences de ce tournant un passage marqué de la description à la monstration, ainsi que l'introduction de paradigmes d'interaction nouveaux tels qu'un régime de temps-réel et de manipulation directe.

Le cinquième chapitre condense sous le terme « tournant ergonomique » différentes évolutions se caractérisant par le souci de faciliter l'expérience de l'utilisateur. Ce tournant culmine avec l'institution du modèle de jeu d'aventure « pointer et cliquer » dont la forme la plus populaire est inaugurée par *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987). Ce tournant s'opère d'abord au niveau des interfaces qui suivent la vague de la « macintoshization ». Ce processus rejoint les aspirations des éditeurs qui souhaitent élargir le marché du jeu d'ordinateur en les rendant plus accessibles, ainsi que celles des nouveaux propriétaires de micro-ordinateurs au profil moins technique. À un autre niveau, le « tournant ergonomique » reflète le raffinement critique des développeurs et des joueurs vétérans. Au fil des ans s'est développé une sorte de canon informel du design de jeu d'aventure. Dotée d'une plus grande sensibilité à l'esthétique du genre, une nouvelle génération de designers s'établit (surtout autour de la compagnie Lucasfilm). Ce mouvement va de pair avec l'institution progressive du design de jeu comme discipline autonome dans la deuxième moitié des années 1980. La dernière section s'intéresse aux conséquences expérientielles de l'épuration du design au profit de l'accessibilité. On y souligne la disparition du sentiment de pouvoir « tout faire » ainsi que des défis liés à l'exploration spatiale.

Le « tournant multimédia » décrit au dernier chapitre s'entame avec les succès phénoménaux de deux jeux d'aventure, *Myst* (Cyan 1993) et *The 7th Guest* (Trilobyte 1993), et leur contribution à la diffusion à grande échelle des équipements associés à la « révolution multimédia ». Leur succès est associé à la capacité de l'architecture ludique du jeu d'aventure de faire un usage pertinent de larges volumes de données pré-générées stockées sur CD-ROM sous une forme qui condense plusieurs attractions à la mode : séquences filmées, infographie 3D et réalité virtuelle. Deux modèles dominants s'instaurent : les « films interactifs » et les jeux « à la *Myst* ». Ces modèles incarnent des positions esthétiques divergentes au sein du spectre expressif du jeu d'aventure en général. Les premiers insistent sur la dimension narrative en se référant au film de fiction et les seconds sur une simulation géographique inspirée de la notion de réalité virtuelle. Cette division témoigne également de l'arrivée d'une nouvelle génération de joueurs dont le principal référent au sein du genre est *Myst*. Ce modèle s'accompagne d'une modélisation plus lisse de l'espace et d'un recul du puzzle narratif au profit de problèmes plus autonomes. Le succès des premiers jeux d'aventure multimédia donne lieu à un foisonnement d'expérimentations formelles n'ayant peu ou pas de suites. À la fin de la décennie, le genre semble avoir cessé son évolution formelle et est considéré comme « mort » par plusieurs. Cette conclusion est relativisée comme une stagnation exacerbée par le passage de l'industrie du jeu d'ordinateur à un statut de marché de masse.

J'ai évoqué au début de cette introduction mon rapport personnel au jeu d'aventure. Passons maintenant à un autre mode et voyons comment cette thèse s'inscrit dans le discours scientifique actuel et ce qu'elle peut y apporter.

1. ÉCRIRE L'HISTOIRE DU JEU D'AVENTURE

1.1. POURQUOI L'HISTOIRE DU JEU D'AVENTURE ?

1.1.1. POURQUOI L'HISTOIRE ?

Le jeu vidéo étant un phénomène somme toute récent, on pourrait douter de l'intérêt ou de la légitimité d'en faire le sujet d'une enquête historique. Cependant, si l'histoire du jeu vidéo semble courte, elle est à la fois vaste et dense. Celle-ci participe de toutes les transformations entraînées par la révolution numérique : de l'invention du transistor à l'avènement de l'Internet, en passant par la micro-informatisation. En plus d'évoluer à un rythme accéléré, le jeu vidéo s'est diffusé mondialement et a pénétré toutes les couches de la société. Son histoire couvre une réalité trop riche pour qu'il suffise de l'avoir « vécu » pour en apprécier la complexité.

L'évolution rapide du jeu vidéo nous a habitués à garder notre regard tourné vers l'avant : chaque nouveau jeu n'étant toujours qu'une promesse partielle de ce que l'avenir nous réserve, lorsque la technologie permettra enfin la réalisation de nos rêves les plus fous. L'obsolescence d'un jeu est si rapide qu'il suffit souvent de moins de cinq ans pour en justifier un « remake » (une seule année dans le cas des jeux de sport). Dans cet état d'esprit, le dernier jeu sorti est généralement perçu comme le plus perfectionné; tous ses prédécesseurs n'étant, à posteriori, que des jalons dans une chaîne évolutive. Le regard historique permet de prendre du recul devant toute cette agitation; de suspendre momentanément cette fuite en avant pour s'attarder à un moment, un objet, une personne ou une partie constituante de cette histoire. Il permet de déboulonner l'apparente inéluctabilité de l'évolution des jeux vidéo pour mieux percevoir le tissu des décisions arbitraires, des contingences et interactions complexes dont elle découle. Un jeu vidéo donné n'est pas que le résultat d'un

processus de création, design et de développement ponctuel, il est aussi la manifestation d'un processus historique. Plus qu'une commémoration du passé, l'histoire du jeu vidéo est tout simplement indispensable à une compréhension holistique du média.

1.1.2. POURQUOI LE GENRE ?

Traiter de l'histoire du jeu vidéo en entier implique un haut niveau de généralisation ainsi qu'une large part d'arbitraire dans la sélection des données analysées. Le phénomène est tout simplement trop complexe, trop varié, trop touffu pour être observé comme une série historique minimalement homogène. Comment, par exemple, élaborer une interprétation historique permettant de rendre compte, avec un minimum de précision, des parutions parallèles en 1985 de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) et *A Mind Forever Voyaging* (Infocom, 1985) (voir Figure 1) ?

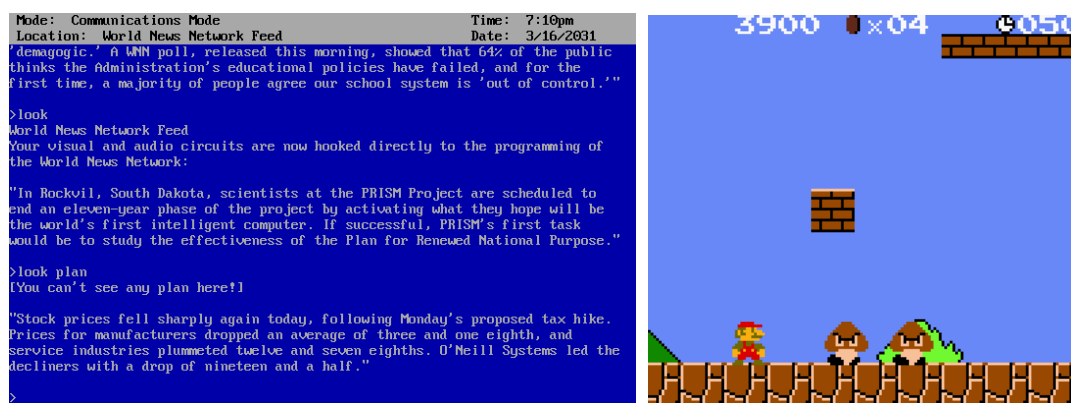


Figure 1: *A Mind Forever Voyaging* (Infocom, 1985) et *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)

Au-delà de leur appartenance au phénomène global du jeu vidéo, ces deux artefacts numériques n'ont que très peu en commun. Ils ne fonctionnent pas sur le même type de machine, ne s'adressent pas au même public, n'ont pas le même mode de représentation ou d'interaction, ne partagent aucun mécanisme ludique, n'exigent pas les mêmes aptitudes des joueurs, ne sont pas produits par le même type de

compagnies et ne sont pas diffusés dans les mêmes canaux. Les travaux théoriques ou historiques qui traitent du jeu vidéo dans son ensemble ne peuvent éviter de maintenir un haut niveau d'abstraction. À l'opposé du spectre, les études se concentrant sur des œuvres uniques ou de petits ensembles ne permettent pas de rendre compte de processus se déroulant à une plus grande échelle. Comme le mentionne Dominic Arsenault dans sa thèse sur les genres vidéoludiques : « Il faut atteindre un équilibre entre le tout cosmopolite des 'jeux vidéo' et la (sur)-spécificité de 'ce jeu particulier' » (2011, p. 113)³.

Le chercheur en études vidéoludiques Rune Klevjer proposait déjà en 2006 que le genre pouvait servir de point intermédiaire entre les extrêmes du général et du particulier : « The advantage of the concept of genre is that it allows us to highlight specific contexts (reducting diversity and generality) without restricting our focus to the singular occurrence ». Arsenault remarque que ce problème touche également les études cinématographiques et évoque : « les plaidoyers de David Bordwell et Noël Carroll (1996) qui voulaient aller au-delà des '*Grand Theories*' pour développer des recherches mitoyennes, à mi-chemin entre les grands universaux et les analyses pointues de films particuliers » (2011, p. 114).

Les genres vidéoludiques offrent un excellent critère pour découper la matière historique du jeu vidéo en constituant des séries ayant une homogénéité suffisante pour fournir une base de comparaison. De plus, ceux-ci structurent davantage la consommation que leurs pendants littéraires ou cinématographiques.

³ Les études du jeu vidéo étant un champ relativement récent, j'aurai fréquemment à m'appuyer sur des thèses doctorales en l'absence d'ouvrages publiés concernant des sujets spécifiques. En l'occurrence, la thèse de Dominic Arsenault sur le genre vidéoludique est une référence unique.

Un joueur doit généralement traverser une phase d'apprentissage plus ou moins exigeante pour passer d'un genre avec lequel il est familier à un autre. Pour reprendre l'exemple précédent, le jeu de plateformes *Super Mario Bros* nécessite un bon niveau de coordination et des réflexes aiguisés alors qu'*A Mind Forever Voyaging*, un jeu d'aventure textuel, fait plutôt appel à des compétences langagières et des aptitudes pour la résolution de problèmes logiques. Accéder au contenu et à l'expérience esthétique prévue par un nouveau genre de jeu implique un effort d'adaptation. C'est ce qu'Arsenault nomme la « mise en phase performative » (2011, p. 247). Les joueurs ont tendance à rester à l'intérieur d'un nombre restreint de genres qui leurs sont familiers et pour lesquels ils sont compétents. Conséquemment, les genres vidéoludiques regroupent des communautés relativement stables de joueurs, des plateformes de prédilection, ainsi que des compagnies et des designers spécialisés⁴.

Malgré cette relative homogénéité interne, les genres vidéoludiques ne sont pas statiques pour autant. Leur forme varie au gré des fluctuations du contexte de production et de réception. Pour l'historien, le genre est en quelque sorte l'équivalent d'une carotte géologique; il offre un échantillon longitudinal de l'histoire du jeu vidéo dans son ensemble.

⁴ Pour peu qu'on tienne compte des compétences interprétatives et du bagage de références nécessaires à leur appréciation, tout cela est également vrai pour la plupart des autres systèmes génériques comme ceux du cinéma, de la littérature ou de la musique. Néanmoins, la nécessité de mettre en application des compétences performatives accentue les frontières entre les genres vidéoludiques. L'incapacité de performer correctement ne limite pas seulement l'appréciation, elle peut souvent bloquer ou limiter l'accès au contenu.

1.1.3. POURQUOI LE JEU D'AVENTURE ?

Le jeu d'aventure présente un cas particulièrement intéressant pour l'histoire des genres vidéoludiques. Il est d'abord caractérisé par son ancienneté. Apparaissant au même moment que les premiers micro-ordinateurs grand public, l'histoire du jeu d'aventure couvre l'ensemble de celle des jeux d'ordinateur⁵. Le genre accompagne toutes les évolutions technologiques, économiques et sociales liées à l'informatisation domestique. Ce faisant, le jeu d'aventure connaît d'importantes transformations (comme en témoignent les images en Figure 2).



Figure 2 : *Zork I* (Infocom 1980), *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987), *Myst* (Cyan 1993)

Pour un observateur extérieur, il pourrait être difficile de croire que ces images sont tirées de jeux considérés appartenir au même genre. Cela ne fait pourtant aucun doute pour les critiques spécialisés. Le designer Chris Crawford établit même un lien direct entre *Myst* (troisième image) et *Zork* (première image) : « I do not exaggerate one iota in describing [*Myst*] as *Zork* with snazzy graphics » (*JCGD* 02/94, p. 11). Sans aborder immédiatement le problème des appartenances génériques, soulignons que le jeu d'aventure présente un cas fascinant de changement dans la continuité. Cette caractéristique pose des problèmes que seule une analyse historique permettra

⁵ J'emploierai dans ce texte « jeu vidéo » pour désigner le phénomène des jeux informatisés dans son ensemble. « Jeu d'ordinateur », « jeu de console » et « jeu d'arcade » se référeront aux corpus spécifiques de ces catégories de plateformes.

de résoudre: quels sont les facteurs qui motivent et façonnent ces transformations? Comment le genre maintient-il son identité en dépit de cette variabilité formelle hors du commun ?

La longévité du jeu d'aventure permet également de s'intéresser à l'évolution de sa position au sein de l'écologie générale du jeu vidéo. Les premiers titres apparaissent dans des laboratoires de haute technologie et circulent au sein de communautés de spécialistes. Quelques années plus tard, le jeu d'aventure constitue l'un des genres les plus populaires et lucratifs d'une industrie en train de s'établir. Autour de l'an 2000, celui-ci est désormais considéré comme un marché de « niche » pour un public en moyenne plus vieux et constitué d'une plus grande proportion de femmes. Cette trajectoire unique nous renseigne sur les interactions complexes entre les genres vidéoludiques, leurs consommateurs et leurs créateurs.

Contrairement à certains genres vidéoludiques qui franchissent aisément les frontières entre les différentes plateformes, le jeu d'aventure reste tout au long de son histoire très fortement associé à l'ordinateur personnel. Cette constance nous renseigne non seulement sur les différences techniques entre les plateformes de jeu, mais également sur les communautés et cultures émergentes qu'elles rassemblent. L'histoire du jeu d'aventure est une facette du jeu d'ordinateur comme champ distinct des jeux d'arcade et de plateforme.

Finalement, le jeu d'aventure se distingue par son caractère narratif. Comme l'observe Fernandez-Vara : « adventure games were the first videogames to deal with the difficulty of reconciling games and stories » (2009, p. 1). Le genre est, pendant longtemps, le principal laboratoire d'expérimentation sur la narrativisation du jeu vidéo (voir chapitre 3). Les résultats de cette démarche auront une importante

influence sur les autres formes de jeu vidéo. L'histoire du jeu d'aventure est donc aussi celle de la progressive « narrativisation » du jeu vidéo.

1.1.4. QU'EST-CE QUE LE JEU D'AVENTURE ?

« Jeu d'aventure » a été employé jusqu'ici comme une notion naturelle et non-problématique. Malheureusement, les genres vidéoludiques ne constituent pas un ensemble de catégories objectivement découpées et nettement organisées. Certains genres se distinguent par leur contenu thématique (le jeu d'horreur, par exemple) alors que d'autres se définissent par leur type d'activité ludique (le jeu de plateforme), leur public (les jeux pour joueurs occasionnels), leur contexte de consommation (jeu d'arcade⁶), leur mode de représentation (films interactifs), leur contexte de production (jeux indépendants) ou une combinaison de critères (le jeu d'action-aventure à la troisième personne). De plus, selon que l'on mette l'emphasis sur un critère ou un autre, il arrive fréquemment qu'un même jeu puisse s'inscrire dans plusieurs genres, ce qui occasionne de nombreux débats. Les diverses instances intéressées par le classement des jeux (magazines, bases de données, magasins, chercheurs universitaire) aboutissent à des typologies significativement différentes. Comme le résume Arsenault : « Il y a de quoi décourager le chercheur rigoureux qui rêve de percer le secret des catégorisations génériques, de développer un système des genres, et d'en arriver [...] à un tableau bien droit, bien organisé, qui regrouperait tous les critères employés pour affilier tous les jeux à tous leurs genres correctement » (2011, p. 15).

⁶ « Jeu d'arcade » est aussi employé pour désigner les styles de jeux fréquemment retrouvés dans les bornes d'arcade.

Le jeu d'aventure n'échappe pas à la confusion, comme en témoigne la classification générique du jeu *Harry Potter and the Half-Blood Prince* (EA Bright Light, 2009) :

Playstation.com ⁷	Metacritic ⁸	Wikipedia ⁹	Game Spot ¹⁰	Moby Games ¹¹
Adventure	Action, Adventure	Third-Person Action- Adventure	Action	Action

Tableau 1 : Classification générique d'*Harry Potter and the Half-Blood Prince* (EA 2009) selon cinq sources.

L'hésitation entre aventure, action ou action-aventure reflète des perspectives différentes sur le genre. *Game Spot* et *Moby Games* semblent se concentrer sur l'activité du joueur; il s'agit dans ce jeu de manœuvrer le personnage-joueur avec dextérité et de livrer des batailles en temps réel. En cela, il s'agit bel et bien d'un jeu dit d'action. Le site *Playstation.com* souhaite probablement distinguer le thème et la structure narrative du jeu : sa proposition est de faire vivre au joueur les aventures d'Harry Potter telles que décrites dans le livre et le film du même nom. Sur ce site dédié à une seule famille de plateformes, les *Playstation*, il n'est probablement pas indispensable de spécifier « action », car il n'y existe peu ou pas de jeux dépourvus

⁷<http://us.playstation.com/games-and-media/games/harry-potter-and-the-half-blood-prince-ps2.html>, consulté le 29 juin 2012.

⁸ <http://www.metacritic.com/game/pc/harry-potter-and-the-half-blood-prince>, consulté le 29 juin 2012.

⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Harry_Potter_and_the_Half-Blood_Prince_%28video_game%29, consulté le 29 juin 2012.

¹⁰ <http://www.gamespot.com/harry-potter-and-the-half-blood-prince/>, consulté le 29 juin 2012.

¹¹ <http://www.mobygames.com/game/harry-potter-and-the-half-blood-prince>, consulté le 29 juin 2012.

d'action en temps réel. Les autres sites jugent nécessaire d'accoler les deux termes. *Wikipedia* utilise le syntagme consacré « action-adventure » (et spécifie la modalité de représentation). *Metacritic*, quant à lui, évite les catégories fixes et fait plutôt usage d'un système modulaire d'étiquettes, chaque jeu pouvant être décrit par autant de marqueurs jugés nécessaires¹².

Pour rajouter à l'ambiguïté, *Adventure Gamers* et *JustAdventure*, deux sites spécialisés en jeux d'aventure, ne font aucune référence à ce jeu, ni à aucun de la série. C'est que ces sites considèrent « jeu d'aventure » comme une catégorie se référant plus spécifiquement à une forme ludique. Selon cette perspective, « adventure » est davantage une appellation « généalogique » en ce qu'elle se rapporte au premier jeu du genre : *Adventure* de Crowther et Woods (1977). Pour eux, *Harry Potter and the Half-Blood Prince* ne correspond tout simplement pas à un jeu d'aventure.

L'ambiguïté qui entoure le jeu d'aventure n'empêche pas les efforts de définition. Le Tableau 2 rassemble cinq définitions tirées de contextes différents. Celles-ci donnent un aperçu de la variété des points de vue ainsi que des zones de recoupement :

<i>The Art of Computer Game Design</i> (Crawford 1997 (1984), p. 31)
These games derive from one of the oldest computer games, called "Adventure". In these games the adventurer must move through a complex world, accumulating tools and booty adequate for overcoming each obstacle, until finally the adventurer reaches the treasure or goal.

¹² *Metacritic* classe le film du même titre comme : « *Action, Adventure, Mystery, Fantasy, Romance, Family* ».

<i>The Medium of the Video Game</i> (Wolf 2002, p.118)
Games which are set in a “world”, usually made up of multiple connected rooms, locations, or screens, involving an objective which is more complex than simply catching, shooting, capturing or escaping, although completion of the objective may involve several or all of these. Objectives usually must be completed in several steps, for example, finding keys and unlocking doors to other areas to retrieve objects needed elsewhere in the game.
<i>The Tribulations of Adventure Games</i> (Fernández Vara 2009, p. 13)
Adventure games are story-driven videogames, which encourage exploration and puzzle solving and always have at least one player character. The basic interaction of adventure games is based on object manipulation and spatial navigation. Their challenges usually appear in the form of concatenated puzzles, which are integrated in the fictional world.
<i>Wikipedia</i> : « jeux d’aventure » (consulté le 29/06/12) ¹³
Le jeu d’aventure est un type de jeu vidéo caractérisant les jeux vidéo dont l’intérêt prédominant se focalise sur la recherche et l’exploration, les dialogues, la résolution d’énigmes, plutôt que sur les réflexes et l’action. Ainsi, un jeu d’aventure constitue une fiction, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire ; en se différenciant des autres media du fait de son interactivité, le joueur pouvant agir sur l’histoire, certains jeux d’aventure offrent ainsi plusieurs embranchements scénaristiques. En tant qu’œuvre de fiction, les jeux d’aventure touchent un grand nombre de genres littéraires : <i>fantasy</i> , science-fiction, policier, horreur ou comédie. Les jeux d’aventure sont pratiquement tous conçus pour un seul joueur, par leurs rapports à l’histoire, introduire l’aspect multijoueur rend la réalisation complexe.
<i>Adventure Gamers</i> : « What are Adventure Games? », (Bronstring 2012)
Adventure games focus on puzzle solving within a narrative framework, generally with few or no action elements. Other popular names for this genre are “graphic adventure” or “point-and-click adventure”, but these represent only part of a much broader, diverse range of games.
Adventure games are not based on what the dictionary defines as “adventure”. Some are, but many forsake danger and excitement for more relaxed, thoughtful endeavours. They are also not: role-playing games that involve extensive combat, team-building and points management; action/adventures such as <i>Uncharted</i> and <i>Prince of Persia</i> where puzzle-solving is clearly a secondary focus; side-scrolling platform games such as <i>Mario</i> or <i>LittleBigPlanet</i> ; pure puzzle games like <i>Bejeweled</i> or <i>Tetris</i> .

Tableau 2 : Définitions du jeu d’aventure

Différents éléments reviennent fréquemment : l’exploration d’un « monde », une progression en étapes, la nécessité de franchir des obstacles ou la résolution de

¹³ Selon l’historique, cet aspect de la définition est stable depuis au moins cinq ans, ce suggère qu’elle ne pose pas de problèmes majeurs aux contributeurs de *Wikipedia*.

puzzles à l'aide d'objets, l'importance d'une histoire racontée ou du moins d'un contexte narratif. Ces extraits témoignent particulièrement de la difficulté de trouver des critères s'appliquant uniformément à tous les jeux d'aventure. Plusieurs éléments de définitions semblent être heuristiques : (mes italiques) ils sont *habituellement* composés de plusieurs salles, leurs objectifs sont *plus complexes* (Wolf), leurs défis sont *habituellement* présentés sous forme de puzzles emboîtés (Fernandez-Vara), *certain*s offrent des embranchements scénaristiques (*Wikipedia*), *certain*s jeux ont des éléments d'aventure, d'autres non (Bronstring). Plusieurs de ces définitions s'élaborent en partie sur ce que n'est pas le jeu d'aventure : ils ne font *pas* appel aux réflexes (*Wikipedia*) ou aux éléments d'action (Bronstring); ils ne se réfèrent *pas* à la définition d'aventure du dictionnaire (Bronstring); ils ne *sont pas* des jeux de rôle, des jeux d'action-aventure, des jeux de puzzle, des jeux de plateforme (Bronstring), des récits interactifs, des romans visuels (« visual novels »¹⁴) ou des jeux à objets cachés (Fernandez Vara 2009, p. 25).

Malgré ces efforts, la plupart de ces définitions restent poreuses. Par exemple, les définitions de Crawford, Wolf et Fernandez-Vara ne discriminent pas explicitement les jeux d'action-aventure. En fait, les exemples cités par Crawford et Wolf démontrent qu'ils ne distinguent tout simplement pas ces deux genres. Ils incluent, par exemple, l'*Adventure* d'Atari (1979) et *Tomb Raider* (Core Design 1996), deux jeux généralement catégorisés « action-aventure ». Il faut dire qu'à l'époque où publie Crawford (1984), les jeux d'action-aventure ne sont tout simplement pas encore assez nombreux pour justifier de constituer un genre. Quant

¹⁴ Une forme de jeu typiquement japonaise. Il s'agit de romans illustrés ponctués de moments de prise de décision sous la forme de choix multiples.

à Wolf, sa définition se fondant sur l'exploration spatiale et l'accomplissement de tâches « complexes » ne permet pas d'effectivement distinguer les deux genres qui ne diffèrent pas tant par leurs objectifs généraux que par les moyens d'y parvenir. Bien que la définition de Fernandez-Vara conserve aussi cette ambiguïté, elle exclut les jeux d'action-aventure du lot dans le corps du texte.

L'objectif de cette démarche critique n'est pas d'établir la définition définitive et incontestable du jeu d'aventure. Au contraire, il s'agit plutôt de souligner la futilité d'un tel projet. Les genres n'étant pas des catégories naturelles, ils ne préexistent pas à leur définition. Leur sens varie selon l'époque, la communauté d'interprétation et l'usage que l'on souhaite en faire. Il semble plus productif d'aller dans le sens d'Arsenault et de les considérer comme un produit du discours :

Un genre, de quelque façon fut-il déterminé, existe à partir du moment, et tant et aussi longtemps, que le public (ou plutôt, qu'un certain groupe culturel) l'utilise. Dès lors, on peut éviter l'écueil de la définition en affirmant que le genre n'est pas un objet naturel qu'on trouve uniquement dans les films, mais une pratique discursive qui résulte des groupes culturels qui reçoivent et discutent sur les textes filmiques (2011, p. 84).

Aucune des définitions citées n'est fausse; chacune étant le reflet d'une des interprétations que coexistent et se succèdent.

L'instabilité des définitions génériques pose certains problèmes quant à la constitution d'un corpus historique. Construire une définition découlant d'une interprétation contemporaine du jeu d'aventure serait imposer un point de vue rétrospectif à la matière. D'un autre côté, les définitions historiques peuvent ne pas rendre compte des transformations à venir (comme en témoigne celle de Crawford). Le parti pris ici n'est pas d'adopter une interprétation du jeu d'aventure, mais plutôt d'embrasser une *tradition interprétative* du jeu d'aventure. Autrement dit : choisir un point de vue historique particulier et en suivre l'évolution dans le temps.

La tradition interprétative choisie est celle des jeux s'inscrivant dans la lignée de l'*Adventure* de Crowther et Woods (1977). Largement diffusé dans les communautés informatiques de la fin des années 1970, *Adventure* inspire de nombreux imitateurs qui constituent un corpus de programmes désignés « adventure-type games » ou « adventure games » en référence à leur modèle. Avec la multiplication de ce type de jeu, l'étiquette s'autonomise pour désigner tous les programmes reproduisant cette expérience de jeu familière, qu'ils s'inspirent directement d'*Adventure* ou non. Ce corpus spécifique du jeu d'aventure se constitue historiquement pour comprendre différents modèles tels que les « aventures textuelles » (et une partie de la fiction interactive), les « aventures graphiques », les jeux « pointer-et-cliquer », une portion des « films interactifs » et les jeux « à la *Myst* ». Cette perspective¹⁵ sur le jeu d'aventure est assez courante et on en retrouve le reflet dans presque tous les sites spécialisés sur ce genre (adventuregamers.com; justadventure.com), chez certains chercheurs (Fernandez-Vara 2009; Lessard 2010; Karhulahti 2012) et dans plusieurs publications généralistes (jeuxvideo.fr; wikipedia.org; mobygames.com). Si la forme générale du corpus est présentée ici comme un acquis, c'est afin de clarifier l'objet de recherche. Le suivi de cette tradition interprétative fait partie intégrante de l'argumentaire des chapitres suivants.

¹⁵ Cette conception du jeu d'aventure est très ancrée dans la culture du jeu d'ordinateur. Puisque les jeux de consoles ont pratiquement tous une composante d'action, il y est inutile de spécifier « action-aventure ». Le label « jeu d'aventure » dans le champ des jeux de console désigne donc généralement un jeu d'action avec une composante narrative importante, et non pas une expérience ludique proche de celle d'*Adventure*.

1.2. L'ÉTAT DE LA RECHERCHE

1.2.1. HISTOIRE DU JEU VIDÉO

De toute évidence, l'histoire du jeu vidéo passionne. Il serait impossible de rendre compte de la multitude de sites Internet, articles de journal ou de magazines, billets de blogs, reportages et livres traitant du sujet. Les ouvrages sur l'histoire générale du jeu vidéo apparaissent dès la moitié des années 1990 et se succèdent à intervalle à peu près régulier jusqu'à maintenant. *Phoenix : The Fall and Rise of Video Games* (Herman 1994), *La Saga des Jeux Vidéo* (Ichbiah 1997), *The Ultimate History of Video Games* (Kent 2001), *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic* (King 2003), *Replay : The History of Video Games* (Donovan 2010), *All Your Base are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture* (Goldberg 2012). Comme l'observait Carl Therrien en 2009, le terrain est surtout occupé par des journalistes (p. 27). Généralement spécialisés en nouvelles technologies et/ou nouveaux médias, les auteurs ont souvent couvert une bonne portion des événements dont ils traitent. La matière se prête bien à une approche journalistique : le jeu vidéo reste un phénomène récent et son histoire conserve un rapport très intime à l'actualité. De plus, ses acteurs sont, pour la plupart, encore vivants et susceptibles d'être interviewés. L'accent y est mis sur les jeux phares, les révolutions technologiques, les scandales, les événements marquants du développement de l'industrie et les acteurs y ayant participé. Ces ouvrages regorgent d'informations intéressantes : anecdotes, extraits d'entrevues, données commerciales et portraits biographiques. Certains reposent sur une cueillette de données impressionnantes. Kent affirme avoir conduit environ 500 entrevues pour son *Ultimate History* (2001). *Replay*, certainement

l'ouvrage le plus abouti, est le seul à fournir ses références qui totalisent 44 pages en petits caractères (2010).

De tels livres constituent des ressources non-négligeables pour quiconque s'intéresse aux jeux vidéo et à leur histoire. Ils présentent toutefois les problèmes typiques des ouvrages historiques écrits à l'extérieur des milieux académiques. Leurs auteurs ne décrivent pas les démarches qui mènent à la production de ces histoires. Ceux-ci semblent nous rapporter des récits qui préexistent à leur travail de recherche; comme si les histoires étaient là, enfouies dans des documents poussiéreux qu'il suffisait de déterrer. Pourtant, que l'on soit journaliste ou non, l'histoire est avant tout une question que l'on pose au passé, et son écriture une interprétation basée sur des sources. Parce qu'ils n'explicitent pas ce processus (ou parce qu'ils n'en sont pas conscients), les journalistes camouflent la construction du savoir qu'ils présentent comme naturel. Leurs interprétations historiques ne sont pas pour autant invalides. Elles sont, cependant, difficiles à évaluer compte tenu du fait qu'on ne connaît ni la démarche dont elles procèdent, ni les sources exactes sur lesquelles elles s'appuient. Évidemment, on ne s'attend pas de ces livres destinés au grand public qu'ils affichent la rigueur des publications académiques. S'ils ont pour objectif d'informer, leurs quatrièmes de couverture témoignent d'une autre ambition : « plots and twists worthy of a video game » (Ryan 2011), « a riveting account » (Donovan 2010), « incredible tale » (Kent 2001). Il ne s'agit pas simplement de raconter l'histoire, il faut également raconter une *bonne histoire*.

En plus de ces considérations épistémologiques, les histoires grand-public offrent un répertoire assez restreint de problématiques. Elles se concentrent généralement sur deux aspects : la commémoration nostalgique et la reconstitution téléologique. Dans le premier cas, il s'agit de célébrer l'histoire d'une compagnie,

d'une console ou d'un type de jeu en accumulant les détails, anecdotes et documents visuels. Plusieurs compagnies ont d'ailleurs leurs propres livres : Atari (Cohen 1987), id Software (Kushner 2005), LucasArts (Smith 2008), Commodore (Bagnall 2010) et Nintendo (Ryan 2011). La seule monographie d'histoire d'un genre est *Dungeons & Desktops* (Barton 2008) portant sur les jeux de rôle (RPGs). Le livre prend la forme d'un catalogue commenté de jeux jugés importants et organisés chronologiquement. Le découpage historique témoigne d'une certaine perspective héroïque : « âge d'or », « âge de platine », etc.

Le deuxième modèle, que j'ai évoqué sous le nom de reconstitution téléologique, consiste à retracer la chaîne événementielle menant à un état de fait contemporain. La plupart des histoires généralistes partent du constat que les jeux vidéo sont aujourd'hui très populaires et très sophistiqués, ce qui n'était pas le cas il y a 40 ans. Leur récit est celui des avancées technologiques, jeux phares et percées populaires qui ont mené à la situation actuelle.

Les alternatives à l'histoire journalistique sont rares. Carl Thérien écrivait : « In spite of the vigorous wake of video game studies in the past ten years, the history of the medium is still a field in emergence at best [...] » (2009, p. 27). Trois ans plus tard, les choses n'ont guère changées¹⁶. Le principal ouvrage d'histoire s'inscrivant dans les études vidéoludiques reste *The Video Game Explosion : a History from Pong to Playstation and Beyond*, un collectif de 2008 dirigé par Mark J. P. Wolf. Il est constitué d'une quarantaine de chapitres portant tantôt sur une

¹⁶ Plusieurs indices, dont un premier colloque international sur l'histoire du jeu à Montréal en 2013, annoncent un changement de cap imminent.

plateforme particulière, un genre¹⁷, une technologie, un mode de diffusion, une zone géographique, un aspect ou un enjeu. Ceux-ci sont généralement trop courts pour aller au-delà de la surface des sujets dont ils traitent. L'objectif de l'ouvrage semble plutôt de fixer par écrit l'état des connaissances (ce qui n'avait pas encore été fait) que d'en produire de nouvelles. De fait, l'introduction de l'ouvrage souligne l'importance d'initier un public plus jeune aux premières générations de jeux : « they may dismiss them as too simplistic and graphically unsophisticated, without realizing their importance or understanding how they were seen when they first appeared » (Wold 2008, p. xiii). L'histoire dans *Video Game Explosion* reste davantage un contenu qu'une méthode. On y présente des chronologies et des enjeux historiques, citations à l'appui, sans pour autant expliciter les démarches dont ils résultent. Cela s'explique bien sûr par leur brièveté et leur caractère introductif.

La seule monographie portant sur l'histoire du jeu vidéo à ce jour est *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture, and Marketing* (Kline et al. 2003). Il s'agit d'une histoire économique d'inspiration marxiste dont la thèse principale est que le jeu vidéo représente le produit idéal-typique de la phase actuelle du capitalisme. Bien qu'ils soient au cœur de l'argumentaire, les jeux vidéo font surtout figure de pièces à conviction dans l'analyse de mécanismes structurels plus large. Comme c'est souvent le cas, l'histoire y est principalement utilisée comme bassin d'exemples servant à la confection d'une théorie. Les conclusions macro-économiques des auteurs dépassent notre sujet, mais l'ouvrage a la valeur de

¹⁷ Nous reviendrons sur le chapitre portant sur le jeu d'aventure.

proposer un modèle permettant d'envisager le jeu vidéo comme un phénomène socio-économique complexe et sur lequel nous reviendrons.

Si l'état de la recherche sur l'histoire du jeu vidéo semble relativement pauvre, elle met la table pour les travaux à venir. Certaines publications ont commencé à aller au-delà des récapitulations et des grandes généralisations. La collection des « platform studies » initiée par *Racing the Beam* (Montfort et Bogost 2009) sur l'Atari 2600 propose l'étude rapprochée d'un corpus délimité par une seule plateforme, son potentiel expressif, la culture qui l'entoure et tout autre facteur pertinent. *Before the Crash* (Wolf 2012), un collectif sur l'histoire des débuts du jeu vidéo paru tout récemment, propose une série d'études plus pointues qui défrichent de nouveaux terrains. On y retrouve notamment une réflexion méthodologique fort à propos de Carl Therrien soulignant, entre autres, la difficulté de se défaire d'une perspective téléologique face à un média qui semble se définir par ses progrès techniques (p. 17). Therrien décrit également les problèmes d'accessibilité aux sources posés par la constante évolution des plateformes et leur obsolescence accélérée.

1.2.2. LE JEU D'AVENTURE COMME OBJET DE RECHERCHE

Le jeu d'aventure n'a toujours pas encore fait l'objet d'une étude historique dédiée mais n'est pas passé sous le radar académique pour autant. C'est d'abord comme nouvelle forme littéraire que ce genre devient un objet de recherche. Cette perspective s'explique par le mode de représentation textuel des premiers jeux d'aventure, leurs qualités narratives ainsi que le contexte plus « sérieux » de leur consommation (comparativement aux jeux d'arcade et de console; voir chapitre 3). En 1984, Niesz et Holland ouvrent ce nouveau champ de recherche avec leur article « Interactive Fiction ». Ils désignent par là tous les jeux informatiques représentés

textuellement : «It is in the reliance upon utterances, upon language, upon texts in the broadest sense, which makes interactive fiction nevertheless a subspecies of literature » (p. 125). Leur fiction interactive inclut donc autant le simulateur spatial *Lunar Lander* (Storer 1969) que le jeu de gestion *Hamurabi* (Ahl 1968) – bien que les auteurs mentionnent qu’il ne s’agit pas d’exemples particulièrement littéraires (p. 113). Malgré cette apparente ouverture, leurs principales références sont des jeux d’aventure.

L’année suivante, Mary Ann Buckles publie la première thèse de doctorat sur un jeu d’aventure : *Interactive Fiction: The Computer Storygame "Adventure"* (1985). Son approche est d’inscrire *Adventure* (qu’elle décide de nommer *computer story-game*) au sein des traditions du roman de chevalerie, du conte traditionnel et du roman policier. Elle rappelle que le jeu et la littérature ne sont pas antinomiques et que plusieurs formes littéraires ont un fort caractère ludique comme l’énigme, par exemple. L’entreprise de légitimation de Buckles se bute au même problème que celle de Niesz et Holland, soit à la relative pauvreté artistique des objets qu’ils étudient. Leur position est prospective : les chefs d’œuvre sont encore à venir. Buckles conclut que la fiction interactive « can develop into a serious artistic artform » (1985, p.ix). Niesz et Holland prédisent, quant à eux, que : « should major writers turn to writing “compufiction,” we imagine it could become a major innovation, a genre for intense creative activity, like the early novels » (1984, p. 126). C’est le point de vue de la théorie et de la critique littéraire qui prévaudra dans l’étude des jeux d’aventure pendant 15 ans (Aarseth 1997, p. 107).

Avec le temps, les contenus informatiques deviennent plus sophistiqués, diversifiés et surtout, plus accessibles et populaires. Parmi les autres formes de jeu vidéo, les expériences littéraires hypertextuelles, la réalité virtuelle, le livre

électronique et l'Internet, les jeux d'aventure ne sont plus qu'une façon possible de raconter des histoires avec l'ordinateur. Avec *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Janet Murray tente en 1997 de cerner les caractéristiques fondamentales de la fiction informatisée. À l'image de Niesz, Holland et Buckles, elle perçoit l'ordinateur comme un média narratif encore balbutiant : « to me [...] the computer looks more each day like the movie camera of the 1890s : a truly revolutionary invention humankind is just on the verge of putting to use as a spellbinding storyteller » (p. 2). Elle développe les notions d'immersion, d'« agency » et de transformation pour décrire les plaisirs distinctifs de ce nouveau média. Murray ne mentionne jamais les jeux d'aventure comme genre propre (elle parle plutôt de *puzzle games*). Ils sont pourtant omniprésents dans sa réflexion. Les jeux d'aventure y sont cités presque deux fois plus souvent en exemples que tous les autres jeux vidéo confondus¹⁸. *Zork* (Anderson *et al.* 1979) et *Myst* (Cyan Worlds, 1993) y reviennent particulièrement souvent.

La même année, une rupture théorique commence à s'opérer avec *Cybertext : Perspectives on Ergodic Literature* d'Espen Aarseth (1997). Le chapitre consacré aux jeux d'aventure se distingue par la volonté de soustraire ceux-ci à l'évaluation esthétique littéraire (p. 109). Aarseth distingue deux points de vue sur les jeux d'aventure : les « apologistes » considèrent qu'ils deviendront un jour une forme littéraire importante et les « trivialistes » les perçoivent comme de simples jeux qui ne pourront jamais atteindre le niveau de sophistication de la vraie littérature. Aarseth en conclut : « Although the trivialists are right—adventure games will never

¹⁸ Un décompte de l'index du livre rapporte environ 31 références à des jeux d'aventure pour seulement 16 dans le cas de jeux vidéo associés à d'autres genres.

become good novels—they are also making an irrelevant point, because adventure games are not novels at all. The adventure game is an artistic genre of its own, a unique aesthetic field of possibilities, which must be judged on its own terms » (p. 106-107). Aarseth ne soustrait pas pour autant le jeu d'aventure au domaine général de la littérature. Il le rattache simplement à une nouvelle catégorie, le cybertexte, qui désigne toute forme littéraire permettant de générer de multiples variations selon des mécaniques combinatoires (le *I-Ching* en serait un des premiers exemples).

En 2001, l'inauguration de la revue *Game Studies* est le signe de l'autonomisation des études vidéoludiques. Dans son éditorial, Aarseth met la communauté scientifique en garde contre la « colonisation » de ce nouveau corpus par les disciplines existantes (anthropologie, sociologie, narratologie, sémiotique, études cinématographiques, etc.) et appelle à l'élaboration d'outils conceptuels propres (Aarseth, 2001). Ce nouveau champ d'études se développe progressivement en parallèle avec la recherche sur le design de jeu, plus orientée vers la pratique. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le jeu d'aventure, comme objet de recherche, ne bénéficie pas tellement de cette effervescence. Considérés pendant des années comme une forme nouvelle de littérature, il apparaît maintenant comme une forme primitive de jeu vidéo. De plus, la « décolonisation » littéraire du jeu vidéo pousse certains chercheurs plus extrémistes à réfuter entièrement l'importance de leur dimension narrative. Pour le ludologue Eskelinen, l'éventuel contenu narratif d'un jeu ne peut être qu'une forme d'ornementation superficielle n'ayant aucune incidence sur ce qui en constitue le cœur : ses règles, sa structure ludique, ses mécaniques (2001). Ironiquement, ce qui avait permis aux jeux d'aventure de faire leur entrée dans le champ des études académiques, soit leur aspect littéraire, les rend maintenant moins attrayants aux nouvelles études ludologiques. On s'intéresse aux

simulations, aux systèmes de jeux complexes permettant l'émergence de comportements imprévus, aux dynamiques sociales des nouvelles communautés de joueurs rassemblés dans des mondes virtuels grâce à l'Internet, *etc.* À côté de ces nouvelles formes vidéoludiques, les jeux d'aventure apparaissent comme de simples « livres dont vous êtes le héros » informatisés, contraignant le joueur dans des trames narratives pré-orchestrées.

Si les jeux d'aventure font rarement l'objet d'analyses ciblées, ils ne disparaissent pas pour autant du discours académique sur le jeu vidéo. Leur importance historique et leurs caractéristiques uniques sont parfois utilisées à titre d'exemple dans l'élaboration de théories plus générales, souvent pour mettre en relief certains aspects des jeux modernes. Le chapitre sur les jeux informatiques de *Remediation : Understanding New Media* (Bolter et Grusin 1999) repose essentiellement sur l'analyse de jeux d'aventure¹⁹ et leurs procédés de remédiation du film. Le ludologue Jesper Juul voit dans *Adventure* la première apparition de ce qu'il appelle les jeux de progression qu'il oppose aux jeux d'émergence (Juul 2002)²⁰. Dans sa description, Juul laisse transparaître l'opinion du temps sur ce type de jeu à forte teneur narrative : « Since the designer controls the sequence of events, this is also where we find the games with cinematic or storytelling ambitions. This leads to the infamous experience of playing a game “on a

¹⁹ Bolter et Grusin se réfèrent particulièrement à *Myst* (Cyan 1993) mais également à *The Last Express* (Smoking Car 1997) et *Blade Runner* (Westwood 1997). Il est à noter qu'ils emploient à tort le terme « *role-playing games* » pour désigner ces jeux qu'ils inscrivent dans la lignée de la littérature *fantasy* de J.R.R. Tolkien.

²⁰ Contrairement aux jeux traditionnels (comme le poker) qui permettent autant de déroulements spécifiques qu'il y a de parties jouées (jeux d'émergence), les jeux de progression sont constitués d'une série d'actions à exécuter dans l'ordre prévu par le concepteur.

rail”, i.e. where the work of the player is simply to perform the correct pre-defined moves in order to advance the game » (Juul, 2002).

Un cas intéressant est celui de Bernard Perron et de son groupe de recherche Ludiciné. Allant à l'encontre du goût populaire, ils s'attaquent au corpus délaissé du film interactif. Parmi ceux-ci, ils distinguent les films d'art expérimentaux auxquels ils réservent le terme « film interactif » des jeux vidéo avec séquences filmées qu'ils étiquettent « films-jeux » (Perron *et al.* 2008, p.233). Grâce à leur imposante base de données, ils sont en mesure d'observer qu'une grande partie de ces films-jeux sont en fait des jeux d'aventure utilisant la vidéo comme modalité de représentation. Plutôt que de balayer ces jeux du revers de la main comme des œuvres « primitives », ils adoptent une posture historique et tentent de comprendre ce qui a pu les rendre si populaire dans le contexte de leur publication. Perron théorise le type d'attitude ludique permettant à un joueur de prendre du plaisir à jouer à faire « comme si » il était dans un film, et cela tout en sachant qu'il n'a pas de liberté réelle et que toutes les possibilités du récit ont déjà été établies à l'avance (Perron 2003, p. 241). Les jeux d'aventure ne constituant qu'une partie du corpus des films-jeux de Ludiciné, ils n'ont pas été analysés et théorisés comme ensemble spécifique.

C'est en pleine montée des études du jeu vidéo que paraît l'ouvrage le plus important et le plus complet concernant la fiction interactive : *Twisty Little Passages: an Approach to Interactive Fiction* de Nick Montfort (2003). L'ouvrage conserve l'approche littéraire de nombre de ses prédécesseurs, mais le contexte a bien changé depuis Niesz, Holland et Buckles. Montfort traite d'un corpus qui est déjà passé de mode depuis plus de dix ans. Son regard rétrospectif plutôt que prospectif lui permet de faire une sorte de bilan des titres majeurs d'un certain « âge d'or » tout en rendant compte des œuvres plus récentes publiées à l'extérieur du

circuit commercial. Le livre reflète toujours une démarche de légitimation. À l'instar d'Aarseth, Montfort inscrit la fiction interactive au sein d'une histoire littéraire particulière, celle des « machines littéraires », un concept proche du cybertexte. Il se réfère également à la tradition de l'énigme pour en théoriser le fonctionnement. Bien que l'entrelacement des précédents formels et des influences directes pose quelques problèmes, le chapitre sur *Adventure* (Crowther et Woods 1977) est néanmoins très instructif. Nous y reviendrons au prochain chapitre.

C'est justement sur le premier *Adventure* (Crowther et Woods 1977) que s'écrit en 2007 l'article le plus pointu concernant l'histoire des jeux d'aventure. Dennis Jerz constate que l'on ne dispose en fait que de très peu d'informations précises sur cette œuvre fondatrice pourtant mentionnée dans toutes les histoires et rétrospectives du jeu vidéo. Pratiquant une forme d'archéologie informatique, il parvient à retrouver le programme original de William Crowther qui avait disparu depuis des années. Une analyse du code source permet d'enfin distinguer le contenu original des ajouts de Don Woods. L'enquête est complétée par des entrevues ainsi que par une visite spéléologique de Mammoth Cave, une source d'inspiration de Crowther. Jerz établit avec certitude la première date de diffusion d'*Adventure* en 1976 et celle de la version de Woods en 1977. Il faut savoir que depuis le début des années 1980, de nombreuses dates circulent. Niesz et Holland (1984, p. 74), par exemple, font remonter la version de Crowther au début des années 1960. Cette anecdote démontre bien que la proximité temporelle d'une source ne garantit pas son exactitude.

La seule rétrospective historique académique du jeu d'aventure est celle de Wolf dans le *Video Game Explosion* qu'il dirige en 2008. Il y reprend presque mot à mot sa définition du jeu d'aventure proposée dans *Medium of the Video Game* (voir

Tableau 2). Bien que le texte soit court (moins de 10 pages), il trace un portrait intéressant des principales transformations qu'ont connues les jeux d'aventure et les jeux d'action-aventure. Il ne distingue pas explicitement ces deux genres mais souligne néanmoins qu'ils sont le produit de deux évolutions parallèles, l'une sur l'ordinateur et l'autre sur les consoles de jeux (p. 83). Vers la fin du chapitre, il aborde le phénomène des jeux de rôle massivement multi-joueurs comme une des dernières évolutions du jeu d'aventure et reconnaît que « the boundaries of the adventure genre have become rather blurred » (p. 90). Malgré le relativisme des catégories génériques, on peut douter de l'utilité d'un genre regroupant des expériences aussi dissemblables que les jeux d'aventure, les jeux d'action-aventure, les jeux de rôle et les jeux de rôle massivement multi-joueurs.

Près d'un quart de siècle après Buckles, une deuxième thèse de doctorat est publiée sur le jeu d'aventure. Ironiquement, il ne s'agit plus de légitimer celui-ci comme forme littéraire, mais plutôt comme forme vidéoludique. Clara Fernández-Vara l'indique d'entrée de jeu : « This dissertation aims at situating the adventure game genre within the field of game studies » (2009, p. 1). Elle s'attaque de front à leur ambiguïté fondamentale, le fait qu'ils soient à la fois jeux et récits; « histoire-jeu » comme le disait Buckles²¹. Les littéraires ne savent trop que faire de leur aspect ludique et les ludologues peinent à isoler celui-ci du contenu narratif dans lequel il est enchâssé. Pour Fernández-Vara, l'histoire dans un jeu d'aventure n'est pas qu'un ornement ajouté à la structure du jeu comme le prétendait Eskelinen : « Story is inextricable from gameplay in an adventure game » (p. 2). L'essentiel de la thèse est

²¹ Un terme que reprendra Aarseth (2005).

une description des différentes caractéristiques du design de jeu d'aventure : l'histoire enchâssée, la simulation d'un univers fictionnel, la progression par résolution de problèmes (ou puzzles), la représentation de l'espace et du temps ainsi que les personnages joueurs et non-joueurs. C'est certainement l'étude la plus complète sur le sujet et constitue un excellent outil d'analyse. Le fait qu'il s'agisse d'un travail essentiellement théorique pose quelques problèmes. Le jeu d'aventure qu'on y retrouve est une abstraction permettant des énoncés généraux. Fernandez-Vara ne s'attarde peu ou pas à l'historicisation des caractéristiques observées ni aux variations internes. Elle aborde cependant le problème du développement historique du genre dans deux articles, l'un portant sur l'évolution des interfaces (2008) et l'autre sur la progressive simplification de leur modèle de simulation du monde-jeu (2011).

Manifestement, le jeu d'aventure n'est pas un territoire vierge. On peut même considérer qu'il existe déjà une histoire des études du jeu d'aventure. La variété de perspectives et de constructions théoriques ayant été élaborées à son sujet nous fournit des outils conceptuels pour informer notre enquête historique. Celle-ci est, en quelque sorte, soulagée d'une partie du fardeau de description et de théorisation qu'aurait entraîné l'étude d'un sujet « neuf ». Le présent travail pourra donc se concentrer sur ce qui fait spécifiquement la matière de l'histoire : le temps et ses effets sur le jeu d'aventure.

1.3. COMMENT FAIRE L'HISTOIRE DU JEU D'AVENTURE ?

1.3.1. UNE HISTOIRE FORMELLE

La rédaction d'une thèse sur l'histoire d'un genre vidéoludique est une entreprise encore inédite. Il a fallu pour la réaliser mettre au point une méthode

adaptée qu'il convient d'expliciter. Il ne s'agit pas ici d'une façon nouvelle d'envisager l'histoire mais plutôt d'adapter le savoir-faire existant aux exigences d'un sujet nouveau. Bien sûr, plusieurs approches seraient valides : histoire économique, histoire culturelle, histoire sociale, histoire des technologies, etc. Avant d'aller plus loin, il faut d'abord cerner de plus près les aspects du sujet à aborder.

En premier lieu, l'inscription de cette histoire au sein des études vidéoludiques implique que l'on s'intéresse avant tout aux objets, les jeux eux-mêmes, plutôt qu'au phénomène global dont ils font partie. Ça ne veut pas dire pour autant qu'il faille ignorer les contextes, bien au contraire, mais plutôt que l'analyse de ceux-ci sera subordonnée à l'interprétation des objets. Reste à déterminer sur quel aspect des jeux d'aventure une histoire de genre vidéoludique devrait-elle s'attarder. Il s'agit d'ajuster la mise au point sur une échelle de phénomènes nous permettant de tirer des conclusions sur l'ensemble de la période étudiée. De trop près, chaque jeu semble unique, résultat d'un ensemble de facteurs spécifiques. De trop loin, le genre paraît uniforme, statique, homogène. Entre les deux se trouve ce que nous nommerons la forme, soit les caractéristiques sensibles des jeux d'aventure comme jeux vidéo : leurs systèmes et les modalités de représentation et d'interaction par lesquels nous y accédons. Contrairement au contenu, unique à chaque jeu, la forme des jeux d'aventure présente une variation à la fois assez grande pour susciter des questions et assez restreinte pour laisser deviner des régularités, des ruptures et des effets de structure. Cette histoire formelle du jeu d'aventure s'intéresse à observer, décrire et expliquer les variations de forme dans le temps.

Cette perspective se fonde sur la proposition d'un modèle tripartite du jeu vidéo comme objet historique observable. Celui-ci peut varier au niveau de son contenu, de sa forme ou de son architecture. Le contenu vidéoludique d'un jeu

d'aventure comprend ses caractéristiques les plus immédiates et les plus volatiles : le monde-jeu, les personnages, l'histoire, les puzzles, le texte et les éléments audio-visuels. Le contenu est le produit d'une écriture et d'un design spécifique : tel jeu met en scène un naufragé devant se construire un radeau; tel autre un policier devant résoudre une enquête. La forme vidéoludique découle de décisions qui sont de l'ordre d'un design plus général : comment les informations sur l'état de jeu sont-elles rendues disponibles ? Comment permet-on au joueur d'agir sur celui-ci ? Une même forme peut être réutilisée sur plusieurs jeux aux contenus différents. Nous l'avons mentionné, la forme du jeu d'aventure présente un assez grand spectre de variation. Cependant, certaines variations particulières se répètent assez souvent pour devenir des modèles associés à des étiquettes spécifiques : aventures textuelles, aventures graphiques, jeux pointer-et-cliquer, etc.

Au dernier niveau d'abstraction se trouve l'architecture ludique. Il s'agit d'un ensemble de paramètres généraux de design vidéoludique pouvant être implémentés concrètement de différentes manières (supporter des formes vidéoludiques multiples) et susceptibles de générer des expériences similaires. Nous avons mentionné précédemment que les joueurs ont tendance à rester à l'intérieur de certains genres afin de pouvoir mettre à profit leurs compétences déjà acquises. Les jeux partageant une même architecture forment une sorte de famille au sein de laquelle des compétences peuvent être transférées. Ce concept n'est pas spécifique au jeu d'aventure et peut être généralisé aux jeux en général. On pourrait, par exemple, parler de l'architecture ludique du « jeu de carte à levées » qui comprendrait le 9-5-

2²², la dame de pique, ou le tarot. Tous ces jeux partagent un ensemble de règles et de procédures semblables (valeur des cartes, notions d'atout et de levée) qui permettent au joueur de passer d'un jeu à l'autre sans trop de difficultés. Un autre exemple serait celui des jeux de billards qui incluent le billard français, le pool et le snooker. Si chaque jeu est unique, un expert du pool conservera un large avantage sur un débutant de snooker même s'il n'y a jamais joué. Il ne s'agit pas ici d'un concept essentialiste qui impliquerait qu'un genre procède nécessairement d'une architecture ludique donnée. Il s'agit plutôt d'une « recette », d'un ensemble de paramètres arbitraires ayant fait ses preuves et ensuite répété pour cette raison.

La notion d'architecture ludique nous offre un outil pour aborder le problème de la grande variété formelle du jeu d'aventure. Si les amateurs du genre considèrent comme des jeux d'aventure des objets n'offrant que très peu de ressemblances aux titres antérieurs, c'est que quelque chose persiste, ne serait-ce qu'une familiarité esthétique. Les nouveaux jeux, malgré des modifications d'interface et de représentation, *se jouent* comme des jeux d'aventure. Ils maintiennent une continuité expérientielle suffisante pour se maintenir dans le genre. On peut supposer que cette continuité est, au moins en partie, assurée par le maintien de certains principes de design de jeux d'ordre plus général. C'est le lieu de l'architecture ludique.

Ce modèle calque, dans une certaine mesure, la distinction architecture/design/implémentation retrouvée dans le génie logiciel. Puisqu'ils sont avant tout des programmes informatiques, il est normal que les jeux vidéo en présentent les

²² Connu aussi sous la variante du 3-5-8 ou Sergent Major.

caractéristiques. L'architecture et le design évoquent des ensembles de critères qui peuvent s'incarner dans plusieurs objets. L'implémentation, au contraire, est une actualisation unique répondant à ces critères. La distinction entre architecture et design est plus difficile à cerner. Clements *et al.* répertorient pas moins de 150 définitions d'architecture logicielle (2010, p. 3). De façon générale, il s'agit de deux niveaux d'abstraction du design. Au plus haut niveau se trouve l'architecture qui s'intéresse aux structures générales du système. À mi-chemin entre la perspective générale et l'implémentation spécifique, le design s'attarde à la description de comportements plus locaux (tout en étant assez abstrait pour être implémenté de différentes façons).

On l'aura compris, l'histoire formelle du jeu d'aventure se situera essentiellement à l'échelle de ce que j'ai nommé « forme vidéoludique ». Le Tableau 3 compare et résume les modèles discutés.

Génie logiciel	Jeu	Définition	Exemples	Variabilité
Architecture	Architecture	Les principes généraux concernant le design de systèmes de jeux semblables	Jeux d'aventure, jeux de levées, jeux de billard	Faible
Design	Forme	Un modèle spécifique de design répondant aux critères d'une architecture ludique	Jeux d'aventure textuels, aventures graphiques, jeux pointer-et-cliquer	Modérée
Implémentation	Contenu	L'actualisation unique d'une forme vidéoludique	<i>Adventure, Zork, Myst</i>	Élevée

Tableau 3 : Architecture, forme et contenu vidéoludique

1.3.2. UNE HISTOIRE SÉRIELLE

Malgré l'évolution des approches théoriques et méthodologiques, les sources premières demeurent la principale preuve sur laquelle se base la production du savoir historique. Dans son chapitre sur l'épistémologie de l'histoire du cinéma, Michèle Lagny parvient à cette conclusion tranchée : « Il est inutile de développer, tout le monde est convaincu [...] : le recours au document est la base du travail historique » (1992, p. 35). Le rapport de l'historien aux sources n'est cependant pas sans poser problème. Les documents ne sont pas *naturellement* historiques. Ils le deviennent lorsqu'ils sont consultés en tant que trace ou témoignage du passé et sont donc des produits du travail de l'historien. Les modalités de sélection et de traitement des sources premières jouent un rôle de premier plan dans l'interprétation du passé et doivent être explicitées.

La constitution du corpus d'analyse est guidée par le principe général de l'histoire sérielle. L'analyse d'un ensemble relativement homogène et comparable permet de mettre en relief l'action du temps. L'histoire sérielle est une approche associée à la « nouvelle histoire » française datant de la moitié du XX^{ème} siècle. L'historien François Furet en résume ainsi l'attrait : « [elle] présente l'avantage décisif, du point de vue scientifique, de substituer l'insaisissable 'événement' de l'histoire positiviste à la répétition régulière de données sélectionnées et construites en fonction de leur caractère comparable » (2011, p. 70). L'histoire sérielle nous offre une alternative à l'histoire journalistique et son arbitraire sélection d'événements « importants ».

La première série de documents envisagée est celle des magazines spécialisés en jeux pour ordinateurs. Nous seulement ceux-ci offrent-ils un traitement synthétique des jeux, mais ils témoignent également du contexte plus large de la

culture du jeu informatique : considérations technologiques et industrielles, discussions sur le design de jeu, entrevues avec des créateurs, etc. Publiés à intervalles réguliers, les magazines se prêtent naturellement à la sérialisation. Ils posent cependant des problèmes d'accessibilité. Longtemps considéré comme un passe-temps marginal et/ou puéril, très peu de bibliothèques (tant publiques qu'académiques) ont jugé pertinent de créer des collections de ce type de documents. Heureusement, certaines publications comme *Computer Gaming World* ou *Compute!* ont décidé de publier leurs anciens numéros en ligne²³. De plus, nombre de ludophiles et archivistes amateurs travaillent à numériser et partager leurs propres copies. Le corpus utilisé est une collection de magazines (et de sites webs) spécialisés en jeux d'ordinateurs en fonction de leur disponibilité en ligne. Des magazines généralistes portant sur l'informatique domestique ont également été retenus pour les périodes prédatant l'apparition de publications spécialisées. Bien que les séries ne soient pas toutes complètes, la taille et la diversité de l'ensemble nous assure d'avoir plusieurs sources indépendantes à chaque point de la chronologie, ce qui permet d'atténuer les biais éditoriaux propres à chaque publication. Les magazines portant exclusivement sur les jeux de consoles n'ont pas été retenus²⁴, mais ce point de vue transparaît néanmoins grâce à plusieurs publications généralistes multi-plateformes. Le corpus comprend également des magazines publiés par des éditeurs importants de jeu d'aventure tels qu'Infocom, Sierra et Lucasfilm Game/LucasArts. Le Tableau 4 résume les sources étudiées et

²³ <http://www.cgwmuseum.org/>; www.atarimagazines.com/compute/index/.

²⁴ La tradition interprétative du jeu d'aventure ici suivie se situe essentiellement dans le champ du jeu sur micro-ordinateur. Si quelques rares titres sont publiés sur des consoles de salon, il s'agit de transferts postérieurs au développement.

leur distribution dans le temps (les bandes hachurées indiquent des séries incomplètes).

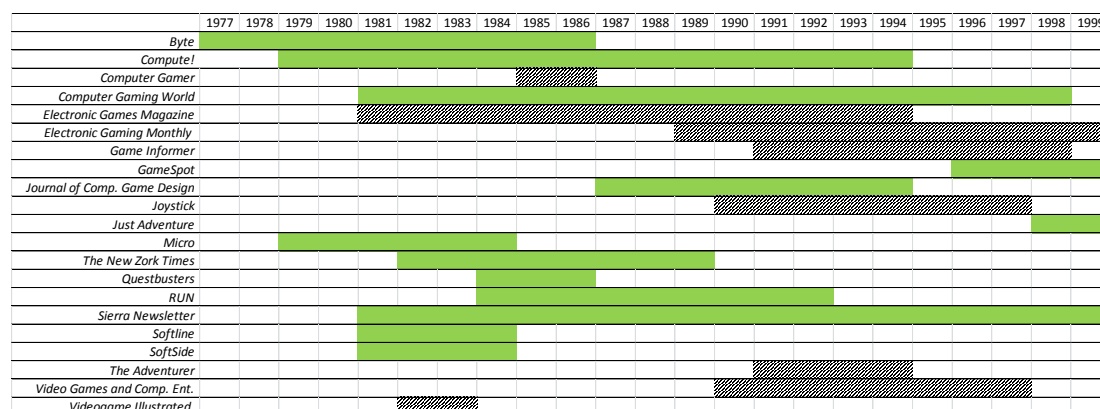


Tableau 4 : Distribution chronologique du corpus de magazines

Constituant une preuve majeure de ce travail, ces magazines sont abondamment cités au cours du texte. Pour simplifier les choses, je m'y réfère à l'aide d'abréviations dont la liste peut être retrouvée dans la section des références en page 261. Par exemple : (CGW 03/82, p. 150) renvoie à la page 150 du numéro de mars 1982 de *Computer Gaming World*. Les auteurs et les titres d'articles ne sont mentionnés dans le corps texte que lorsqu'ils ajoutent quelque chose à la référence. Selon le contexte, ceux-ci ne sont pas tant invoqués à titre d'autorités mais plutôt en tant que témoins discursifs.

Le corpus de magazines pose également un problème de volume. Une lecture systématique exigeant un investissement en temps disproportionné (la série CGW représente à elle-seule environ 40 000 pages), il s'agit plutôt d'établir une procédure d'échantillonnage. Nous pouvons pour ce faire exploiter la nature numérique de la collection. Tous les documents ont été soumis à une reconnaissance optique de caractères pour pouvoir être l'objet de recherches par mots-clés. Les documents ont été consultés par deux biais. En premier lieu, les occurrences du mot clef

« adventure » ont été répertoriées, permettant de suivre cette dénomination ainsi que toute référence au concept général d'aventure, y compris dans les publicités et interventions des lecteurs. Ensuite, toutes les tables des matières ont été consultées pour repérer les critiques, éditoriaux ou articles de fond concernant le jeu d'aventure ainsi que tout autre élément de contexte pertinent : questions de design, informations sur l'industrie, chiffres de ventes, palmarès, sondages, etc. Ces deux approches ont permis de constituer un florilège de près de 3000 pages présentant chronologiquement le contenu tiré de plusieurs sources.

Puisque le principal objet de cette recherche est l'évolution formelle du jeu d'aventure, il est indispensable d'observer les artefacts dépositaires de cette forme. La constitution du corpus d'analyse de l'autre catégorie de documents, les jeux informatiques considérés par la presse spécialisée comme des jeux d'aventure dans la lignée d'*Adventure* (Crowther et Woods 1977) de 1977 à 1999²⁵, pose des problèmes différents. Therrien souligne, entre autre, la question de l'accessibilité (2012, p. 17). Tout au long de notre période, l'informatique domestique évolue à un rythme accéléré et il suffit souvent de quelques années pour qu'un jeu ne soit plus parfaitement compatible avec les plateformes dominantes. Même un jeu conçu pour Windows à la toute fin de notre période comme *Gabriel Knight III* (Sierra 1999) ne fonctionnera pas sur un ordinateur actuel sans appliquer de correctifs logiciels (« patches »).

Les jeux conçus pour des plateformes largement incompatibles telles que le TRS-80, l'Apple II, le Commodore 64 ou les PC sous MS-DOS, peuvent être exécutés

²⁵ Voir plus loin pour la justification des bornes temporelles.

par des émulateurs ou sous des machines virtuelles, soit des logiciels simulant fidèlement l'environnement d'origine. Ceux-ci ajoutent parfois des fonctionnalités comme la possibilité d'accélérer les calculs ou de sauvegarder un état de système. Ces outils peuvent se révéler pratiques mais doivent être distingués de l'expérience accessible au moment de la sortie du jeu. Lorsqu'aucun émulateur fiable n'est disponible – c'est le cas pour les versions antérieures de Windows – on peut espérer trouver des correctifs logiciels. Il faut cependant être attentif aux éléments corrigés qui peuvent parfois dépasser le simple fait de permettre l'exécution. La réédition de *Myst* (Cyan 1993) en 1999 (*Myst : Masterpiece Edition*), par exemple, affiche une palette 24bits plutôt que celle en 8bits de l'original.

Reconstituer la plateforme d'origine n'est pas le seul problème, il faut également s'assurer d'avoir en main les bonnes données. Les objets informatiques sont très plastiques et existent souvent sous plusieurs versions simultanément. Par exemple, les images de *King's Quest* (Sierra 1983) trouvées sur l'Internet sont presque toujours tirées de la version améliorée de 1987 bien que l'on mentionne généralement 1983 ou 1984 comme date de publication. C'est le cas, par exemple, de l'article « ALL-TIME 100 Video Games » sur le site du magazine Time (2012) dont l'image accompagnatrice est reproduite ici à droite (Figure 3B) :



Figure 3: *King's Quest* 1983 et 1987 (Sierra)

La version originale, qui a été largement moins diffusée que la réédition, est très difficile à trouver. La première version d'*Adventure* programmée par William Crowther en 1976 a connu un sort semblable. Celle de Don Woods (1977) a eu un tel succès que l'original est disparu de la circulation jusqu'à ce qu'il soit retrouvé tout récemment (voir Chapitre 2). Il s'agit d'identifier les objets avec précision, ce qui demande une connaissance préalable de leurs caractéristiques, ou du moins de rester conscient des modifications ayant été apportées ultérieurement.

En plus de ces considérations d'accès et d'authentification, la série des jeux d'aventure pose également un problème de volume. Celle-ci est constituée de milliers de titres nécessitant chacun plusieurs dizaines d'heures pour être complétés. Tel que mentionné en introduction, je peux m'appuyer sur une longue expérience de joueur et près d'une centaine de jeux me sont déjà familiers. Ce bagage facilite grandement la navigation dans la source mais ne saurait se substituer à un retour rigoureux aux objets. La consultation exhaustive de tous les jeux d'aventure dépasserait largement les moyens du présent projet de recherche et n'est somme toute pas indispensable. L'objectif n'est pas ici de rendre compte de chaque titre, mais plutôt d'identifier des régularités et des points de ruptures dont un échantillon peut témoigner. Rappelons que le genre est produit du discours. Les producteurs contemporains de ce discours n'avaient pas plus que nous les moyens de prendre conscience de toute l'activité concernant le jeu d'aventure. C'est pourquoi l'analyse de ce corpus est guidée et encadrée par celle des magazines spécialisés. Le travail de reconstitution du discours sur le jeu d'aventure guide l'échantillonnage de jeux. Il met en lumière les titres identifiés par les contemporains comme des points de référence, des exemples-types ou des cas limites. En retour, l'observation des jeux permet de faire le pont entre les caractéristiques formelles observables et la réception contemporaine. La consultation des jeux se fait donc *ad-hoc*, au gré des problèmes soulevés par

l'analyse. Comme en témoigne la liste de jeux cités dans la section des références, plus d'une soixantaine de titres ont été l'objet d'une observation. Selon les besoins, certains ont été joués plus ou moins longtemps alors que d'autres ont été observés par le biais de captures vidéo de séances de jeux enregistrées par des « archéologues amateurs » de sites publics tels que *Youtube*. Afin de s'imprégner de la chronologie et de l'évolution de l'offre et des attentes, environ un jeu par année étudiée a fait l'objet d'une traversée complète (voir Tableau 5 pour la liste). Si de courtes séances suffisent à apprécier les aspects qui demeurent homogènes tout au long du jeu tels que les modalités de représentation ou d'interaction, seule la traversée permet d'évaluer les structures de progression qui se déploient dans la durée : design de puzzles, courbes de difficulté ou narration.

1.	<i>Adventure</i> (Crowther 1976)
2.	<i>Adventure</i> (Crowther et Woods 1977)
3.	<i>Adventureland</i> (Adventure International 1978)
4.	<i>Zork I</i> (Infocom 1980)
5.	<i>Mystery House</i> (On-Line 1980)
6.	<i>Deadline</i> (Infocom 1982)
7.	<i>Planetfall</i> (Infocom 1983)
8.	<i>King's Quest</i> (Sierra 1983)
9.	<i>Amazon</i> (Trillium 1984)
10.	<i>Déjà Vu</i> (ICOM Simulations 1985)
11.	<i>Maniac Mansion</i> (Lucasfilm 1987)
12.	<i>Gold Rush!</i> (Sierra On-Line 1988)
13.	<i>Mean Streets</i> (Access Software 1989)
14.	<i>Loom</i> (Lucasfilm Games 1990)
15.	<i>The Lost Files of Sherlock Holmes</i> (Mythos 1992)
16.	<i>Myst</i> (Cyan 1993)
17.	<i>Under a killing moon</i> (Access Software 1994)
18.	<i>The Beast Within</i> (Sierra On-Line 1995)
19.	<i>Zork : Nemesis</i> (Zombie LLC 1996)
20.	<i>Riven</i> (Cyan 1997)
21.	<i>Grim Fandango</i> (Lucas Arts 1998)
22.	<i>Gabriel Knight III</i> (Sierra On-Line 1999)

Tableau 5 : Échantillon chronologique

Un corpus de sources n'est jamais sans présenter certains biais. Parmi d'autres lacunes, l'utilisation de magazines spécialisés surévalue possiblement l'importance relative du jeu d'ordinateur au sein de l'histoire de l'informatique domestique et de la culture populaire en générale. Jusqu'au début des années 1990, celui-ci reste un phénomène relativement marginal. Nos sources présentent aussi un important biais géographique et culturel. Seuls deux magazines étudiés ne sont pas américains : *Computer Gamer*, provenant du Royaume-Uni, et *Joystick* de France. Quant aux jeux consultés, ils proviennent tous des États-Unis. Bien que ce pays soit incontestablement le principal foyer du jeu d'aventure pour la période qui nous intéresse, il ne faut pas négliger cet angle-mort. Tristan Donovan, l'un des rares auteurs à traiter des productions vidéoludiques régionales dans son histoire du jeu vidéo (2010), nous apprend notamment que la France et le Royaume-Unis ont justement connu une production originale et significative de jeux d'aventure qui mériterait plus d'attention. Notons que ceux-ci se distinguent essentiellement au niveau des contenus, leur forme – qui constitue le principal objet de cette recherche – étant généralement calquée sur les modèles dominants établis aux États-Unis.

1.3.3. UNE HISTOIRE CONSTRUCTIVISTE DU DESIGN

Une fois constitué le corpus de sources, il reste à en définir les modalités d'analyse visant la production d'un savoir historique. L'historien contemporain n'a plus la confiance des positivistes du XIX^{ème} siècle en la possibilité de restituer le passé tel qu'il était grâce à une approche empirique. Il est, d'après Francois Furet :

conscient qu'il choisit, dans le passé, ce dont il parle, et que ce faisant, il pose, à ce passé, des questions sélectives. Autrement dit, il construit son objet d'étude en délimitant non seulement la période, l'ensemble des événements, mais aussi les problèmes posés par cette période, par ces événements, et qu'il faudra résoudre (cité par Lagny 1992, p. 48).

Cette posture n'endosse pas un relativisme radical qui impliquerait que toutes les histoires se valent en tant qu'elles sont le produit du chercheur. Il s'agit plutôt d'explicitier le cadre théorique et les questions qui guident l'enquête afin de permettre au lecteur de juger de la validité des arguments, des preuves et des interprétations en fonction de cette démarche.

La problématique au cœur de cette histoire formelle du jeu d'aventure est celle du maintien d'une identité générique malgré des transformations formelles spectaculaires. Qu'est-ce qui explique ces transformations ? À quelles forces historiques répondent-elles ? Pourquoi certaines variations formelles deviennent-elles des modèles imités au point de devenir des sous-genres ? Où se situe la frontière entre une évolution formelle et une rupture générique ? Ce questionnement fait office de grille de lecture flexible guidant l'attention et la sélection des données au sein des documents.

Plus précisément, le corpus de magazine est soumis à une analyse à la fois de contenu et du discours. Les énoncés qu'on y retrouve sont évalués non seulement pour ce qu'ils disent explicitement mais également dans le but de dégager les conditions historiques qui les ont rendus possibles. Pour reprendre les termes du linguiste Dominique Maingueneau, il s'agit, dans le second cas, de « [...] déposséder le sujet parlant de son rôle central pour l'intégrer au fonctionnement d'énoncés de textes dont les conditions de possibilités sont systématiquement articulées sur des formations idéologiques » (1976, p. 6). En l'occurrence, il n'est pas nécessairement question d'idéologies au sens politique mais de toute forme de savoir naturalisé par les locuteurs. Un énoncé (fictif) tel que « ceci n'est pas un *vrai* jeu d'aventure » présuppose et reflète une conception du jeu d'aventure. Les florilèges de sources sont donc scrutés à la recherche de récurrences, tendances ou débats concernant le jeu

d'aventure et ses différentes formes dans le but de formuler des interprétations générales qui viennent répondre aux questions initiales.

L'analyse du discours ne convient pas aux jeux eux-mêmes. Le choix de la forme vidéoludique comme principal objet d'observation implique une perspective qui puisse rendre de compte de ce qui guide les décisions formelles : le design. Selon Arsenault : « le jeu vidéo se trouve à cheval entre deux catégories d'objet: il est d'une part une pratique esthétique, et d'autre part un objet fonctionnel » (2011, p. 164). La forme vidéoludique détermine la façon dont le joueur pourra accéder au contenu; elle est conçue en vue d'être *utilisée*. À cet égard, elle peut être jugée selon sa relative efficacité. On peut considérer tous les contenus égaux, mais certaines formes remplissent objectivement mieux leur fonction. L'histoire de la forme vidéoludique ne s'arrête pas aux questions de style et d'esthétique. Elle témoigne de la construction progressive d'un savoir-faire. C'est pourquoi nous l'inscrivons dans l'histoire du design de jeu vidéo. Conséquemment, les concepts propres à cette discipline peuvent être mobilisés pour décrire et analyser l'évolution formelle du jeu d'aventure. Comme le remarque Michèle Lagny, les méthodologies historiques « sont donc souvent celles des autres sciences humaines, adaptées en fonction de sa caractéristique propre: le travail dans le temps » (p. 69).

Si l'histoire du design admet la notion d'évolution, il faut toutefois éviter la tentation d'y voir un progrès naturel et inéluctable vers les formes contemporaines. Ce savoir-faire est également à envisager en termes constructivistes. Nous pouvons, pour ce faire, s'inspirer de l'approche de Jan Golinsky, historien des sciences et des technologies : « By a 'constructivist' outlook, I mean that which regards scientific knowledge primarily as a human product, made with locally situated cultural and material resources, rather than as simply the revelation of a pre-given order of

nature » (2005, p. xvii). L'approche constructiviste a d'ailleurs déjà fait son chemin dans les études vidéoludiques, principalement par le biais de l'historien des médias Raymond Williams qui inspire les démarches de Kline *et al.* (2003) et de Van Looy (2010). Ce dernier formule ainsi sa position :

Computer games are a cultural form and [...] they are very much a product of their day and age. They are not objects determined by the technology on which they run [...] but human creations shaped by the meanings, understandings and preoccupations that make up the society in which they evolved (2010, p. 18).

Kline *et al.* proposent quant à eux un modèle global du jeu vidéo comme phénomène complexe procédant de l'interaction des secteurs technologiques, culturels et économiques (p. 28). Ce modèle est illustré par un diagramme (voir Figure 4) qu'ils décrivent ainsi :

Each of the three subcircuits is itself a dynamic process, involving socially organized structured flows, cultural practices, and feedback loops that bind human agents and artefacts in cycles of creation, consumption, and communication [...] In the cultural moment, the circuit is the loop of meanings circulating between authors, texts, and audiences (2003, p. 52).

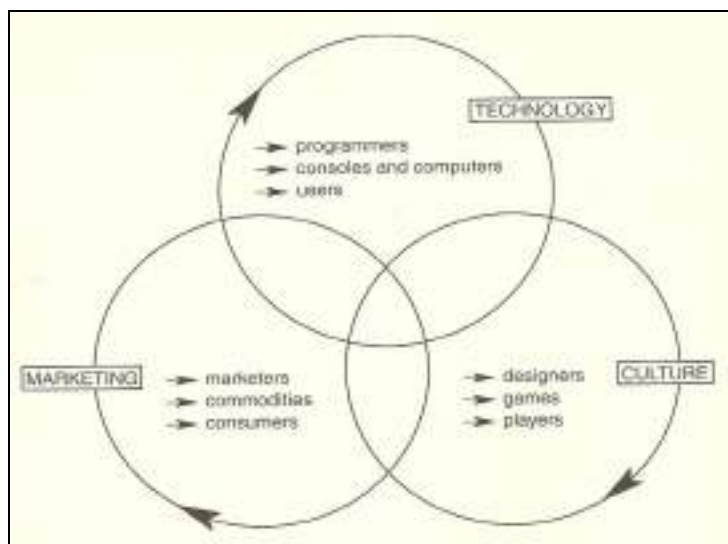


Figure 4 : Les trois circuits du jeu vidéo (Kline *et al.* 2003, p. 52)

La valeur de ce modèle est de souligner le dynamisme et la complexité des forces historiques qui sous-tendent la production d'un jeu et, à *fortiori*, le développement d'un genre vidéoludique.

1.3.4. PRÉSENTATION DES RÉSULTATS

Pour rendre compte du temps, le travail historique nécessite un effort de périodisation de la matière. La périodisation proposée se fonde sur la succession de modèles dominants (ou sous-genres) du jeu d'aventure aux divergences formelles observables et portant souvent des étiquettes propres : « fiction interactive », « jeux d'aventure graphiques », « jeux pointer et cliquer », « films interactifs » ou « à la *Myst* ». Plutôt qu'un découpage stricte, cette histoire est envisagée comme une succession de « tournants » globalement chronologiques mais comportant néanmoins des périodes de chevauchement. Cette série de tournants sert de principe organisationnel à la majeure partie de la thèse. Le « tournant narratif » porte sur la tendance marquée des premières générations de jeux d'aventure à incorporer des histoires pré-écrites. On l'observe dès la fin des années 1970 et est déjà devenue une norme au milieu des années 1980. Démarrant dès 1980, le « tournant graphique » marque le passage assez rapide du jeu d'aventure vers une représentation graphique et l'évolution de celle-ci. À la fin des années 1980, les jeux d'aventure textuels sont déjà une rareté. Le « tournant ergonomique » reflète la volonté des développeurs à rendre les jeux d'aventure plus accessibles. Il suit l'évolution des interfaces accompagnant la diffusion du Macintosh au milieu des années 1980 pour se stabiliser au début des années 1990 lorsque les analyseurs syntaxiques sont définitivement abandonnés. Finalement, le « tournant multimédia » témoigne des efforts des créateurs de jeu d'aventure pour exploiter au mieux les nouvelles technologies rassemblées sous ce terme ambigu. Il démarre avec la diffusion du CD-

ROM au début de la décennie et s'achève à la fin de celle-ci; alors que plusieurs observateurs parlent de la « mort du jeu d'aventure ». Si celle-ci est grandement exagérée, la fin des années 1990 marque néanmoins la conclusion, ou du moins un important ralentissement, de l'évolution formelle du jeu d'aventure.

À l'échelle des chapitres, les tournants sont traités en trois strates. Chacun commence avec une analyse générale du contexte permettant de mettre en évidence les nouveaux facteurs auxquels le jeu d'aventure doit s'adapter. Cette section couvre les changements technologiques, l'évolution de l'industrie du jeu informatique et de son marché, les fluctuations des goûts et attentes du public, etc. La deuxième section s'intéresse plus particulièrement aux créateurs des jeux et s'attarde aux « séries culturelles » (concept défini au prochain chapitre) dans lesquelles ils s'inscrivent. Il s'agit de reconstituer le maillage de pratiques et de références culturelles au sein duquel se situe la production de jeux d'aventure à un point donné. La dernière section est une analyse détaillée des transformations formelles opérées sur le jeu d'aventure au cours du tournant. En tant que seul « jeu d'aventure » n'ayant pas été conçu en référence à d'autres jeux d'aventure, l'*Adventure* de Crowther et Woods (1976;1977) nécessite un traitement spécial. Le premier chapitre est entièrement consacré à une génétique de ce programme informatique.

À propos du texte lui-même, une petite note épistémologique s'impose. L'histoire présentée ici correspond à ce que l'école des annales appelait « histoire-problème » en ce qu'elle tente de répondre à des questions plutôt que de produire un récit. Il est cependant difficile d'expliquer des phénomènes historiques sans aucun recours à la narration. Comme le soulignait Ricoeur : « le temps devient humain dans la mesure où il est articulé de manière narrative » (1983, p. 85). L'usage de la narration, surtout présent dans les premières sous-parties plus descriptives, ne

suggère pas la découverte de chaînes causales nécessaires, mais plutôt une façon de rendre compte d'éléments de contexte chronologiques. Comme l'écrit l'historienne Lagny en paraphrasant Paul Veyne : « seule la 'mise en intrigue' est capable de nous rendre intelligibles des phénomènes 'sublunaires' qui n'ont pas de nécessité logique, et qu'on peut donc moins 'expliquer' (de manière déterministe) que 'comprendre' (par la mise en évidence des réseaux de relations) en les reconstruisant sous forme de séquences narratives » (1992, p. 42).

La nature de ce projet de recherche ayant été explicité aussi clairement que possible au cours de cette section, la table est désormais mise pour une entrée dans le vif du sujet. Profitons du rare luxe d'une histoire comportant un point de départ aussi clair et commençons par le début : *Adventure*.

2. *ADVENTURE* AVANT LE JEU D'ADVENTURE

Adventure (Crowther 1976 et Woods 1977), célébré dans les différentes histoires du jeu vidéo comme le premier jeu d'aventure, pose des problèmes particuliers dans le contexte d'une histoire portant sur l'évolution formelle du genre²⁶. William Crowther et Don Woods n'avaient aucune idée de ce qu'est un jeu d'aventure et leur travail ne peut donc pas être envisagé selon les mêmes référents génériques que leurs successeurs. Le concept même de « jeu vidéo » comme institution culturelle leur étant à peu près étranger, il faudra une autre approche si nous voulons mieux comprendre ce qu'était *Adventure* en 1976 et 1977. Nous présenterons dans la première section de ce chapitre des moyens de rendre compte du « jeu vidéo des premiers temps », soit des jeux n'ayant pas le jeu vidéo comme principale référence. Ces moyens seront ensuite mis en œuvre pour traiter du cas particulier d'*Adventure*. Les résultats de cette analyse serviront à en décrire l'architecture ludique, base comparative pour les chapitres suivants.

2.1. LE « JEU VIDÉO DES PREMIERS TEMPS »

2.1.1. L'HISTOIRE DU CINÉMA DES PREMIERS TEMPS

Les historiens du cinéma ont été confrontés bien avant nous au problème du statut des premiers films. Si les œuvres des frères Lumière, d'Edison ou de Méliès ne peuvent être envisagés comme du « cinéma » tel qu'il s'est institutionnalisé

²⁶ Un article basé sur ce chapitre a été pré-publié dans la revue *Games and Culture* (Lessard 2013).

postérieurement, alors que sont-ils exactement ? Les premiers historiens du cinéma, Jean Mitry ou Georges Sadoul par exemple, ont d'abord parlé de « cinéma primitif » comme d'une pratique embryonnaire dont on peut suivre le développement jusqu'à sa forme définitive. Dans cette perspective, les premiers films seraient autant de balbutiements conduisant au développement d'un langage cinématographique mature. Leur histoire est une succession de « première fois » : mouvements de caméra, raccords, narration non-linéaire, fondus enchaînés, etc. Les premiers films sont ainsi jugés à l'aune de critères esthétiques institués postérieurement et n'ont de valeur qu'en tant que maillons d'une chaîne menant à une destination connue. Les histoires journalistiques du jeu vidéo mentionnées en 1.2.1 fonctionnent de la même façon.

L'histoire du cinéma connaît un changement de perspective à la fin des années 1970. Dans la foulée d'un symposium sur les films de 1900-1906 à Brighton en 1978, plusieurs chercheurs s'orientent vers une approche dite du « cinéma des premiers temps ». On cherche, de façon générale, à se dégager d'une vision téléologique et à comprendre les premiers films en fonction de leurs contextes de production et de consommation. Selon André Gaudreault, le cinéma (ou tout autre médium) doit être envisagé comme un ensemble de pratiques concurrentes ne tendant pas vers un modèle unique (2008, p. 44). Puisqu'ils n'ont pas été conçus au sein de l'institution « cinéma », il faut étudier les premiers films en fonction des pratiques contemporaines au sein desquelles ils s'inscrivent.

Par exemple, Gaudreault défend qu'il est moins productif de considérer Méliès comme un « cinéaste primitif » qu'en tant qu'artiste et producteur de spectacles de variété au sommet de son art, utilisant la nouvelle technologie du cinématographe pour renouveler sa discipline (2008, p. 115). En raison de ses prises

de vue statiques, Méliès est parfois rétroactivement taxé d'un manque de vision quant aux capacités expressives de la caméra. En se dégageant d'*a priori* esthétiques anachroniques, on peut considérer que Méliès – qui était très certainement au fait de la possibilité de bouger la caméra – agissait en toute connaissance de cause mais selon des critères autres que cinématographiques. Bouger la caméra aurait été à l'encontre de l'effet recherché. Dans le contexte d'un spectacle de prestidigitation, Méliès souhaitait faire oublier l'appareil et laisser le public croire que ce dont il est témoin se déroule réellement sur scène. En bougeant, la caméra ne pourrait manquer de rappeler sa présence médiatrice. Dans les termes de la théorie de la remédiatisation de Bolter et Grusin (2000, pp.272-273), Méliès aurait été à la recherche d'un effet d'immédiateté (*immediacy*) : laisser le nouveau média s'effacer pour laisser place au merveilleux.

2.1.2. SÉRIES CULTURELLES

Si les premiers films ont été produits à l'extérieur des cadres référentiels du cinéma, on ne peut pour autant considérer qu'il s'agisse d'exemples de génération spontanée. D'après André Gaudreault :

Le cinématographe a non seulement subi les « influences » des autres médias ou espaces culturels qui étaient en vogue au tournant du vingtième siècle, mais il *fut* à la fois numéro de vaudeville, spectacle de lanterne magique, numéro de magie, spectacle de féerie ou numéro de café-concert (2008, p. 113).

Sa suggestion est de situer les premiers films par rapport aux « séries culturelles » au sein desquelles ils s'inscrivent; c'est-à-dire les « arts », genres ou disciplines familières que leurs réalisateurs souhaitent prolonger à l'aide du nouvel appareil qu'est le cinématographe. Pour Gaudreault, la série culturelle est un concept volontairement constructiviste permettant au chercheur de mettre en série des phénomènes historiques de façon arbitraire et fonctionnelle, sans égards aux

catégories traditionnelles. On pourrait, par exemple, constituer la série culturelle de l'image mouvante afin de construire un corpus incluant non seulement le cinéma, mais aussi les dessins animés, les spectacles de lanterne magique et le théâtre d'ombres, tout en évitant d'inutiles débats sur les évasives frontières des genres, des arts ou des métiers. Cette notion est particulièrement utile pour l'histoire de formes évoluant à l'extérieur ou à la frontière de « paradigmes culturels » fortement établis. Gaudreault désigne par là un « faisceau de déterminations culturelles » ou « système complexe qui fédère plusieurs 'unités de significations' ou [...] séries culturelles » (2007). Si les jeux vidéo qui paraissent aujourd'hui s'inscrivent d'abord dans le paradigme culturel bien institué du « jeu vidéo », ce n'est évidemment pas le cas d'*Adventure*. En fait, durant la majeure partie de la période étudiée, les créateurs aspirent à faire du jeu d'aventure autre chose que ce qu'il est; s'inspirant pour cela de formes culturelles plus légitimes. Réévaluer ponctuellement le réseau de séries culturelles au sein duquel les créateurs et consommateurs situent le jeu d'aventure nous permettra de mieux comprendre son évolution formelle.

Pour l'instant, revenons à *Adventure*. S'il n'est pas un jeu d'aventure « primitif », qu'est-il donc ? De quelle genre de pratique serait-il une œuvre aboutie et innovatrice ? Autrement dit, au sein de quelles séries culturelles le programme de Crowther et Woods s'inscrit-il ? Bien que l'inspiration méthodologique provienne des études cinématographiques, les séries culturelles en présence sont tout autres. Dans la section qui suit, nous verrons comment la création d'*Adventure* se positionne au croisement d'un ensemble très particulier de séries culturelles comprenant la programmation, le hacking, le jeu de rôle de type *Donjons et Dragons*, la spéléologie et le jeu.

Il ne s'agit pas ici du premier effort de mise-en-série du jeu d'aventure. Nous avons vu dans la revue de la littérature qu'il a déjà été inscrit dans les traditions de la fiction littéraire, de l'énigme, du roman de chevalerie, du roman policier, du cybertexte, ou de la machine littéraire. Nick Montfort, en particulier, présente un tableau riche et nuancé de ce qu'il nomme « les ancêtres » d'*Adventure* (2003, chapitre 3). La constitution de ces séries sert à comparer dans le temps des objets partageant certaines caractéristiques et non pas d'établir des relations directes entre ceux-ci. Si on peut effectivement décrire *Adventure* comme une machine littéraire et en comparer le fonctionnement à l'*I-Ching* chinois ou au *Cent mille milliards de poèmes* de Queneau, il serait difficile de défendre que Crowther et Woods avaient ces exemples spécifiques en tête. La présente analyse s'arrête aux conditions de la création d'*Adventure* et à la reconstitution (dans les limites du possible) des cadres de référence de ses auteurs.

2.2. ADVENTURE ET SES SÉRIES CULTURELLES

Bien qu'on parle souvent d'*Adventure* de Crowther et Woods, il s'agit davantage d'un travail séquentiel que collaboratif. Selon Dennis Jerz (2007), Crowther travaille sur le jeu entre 1975 et 1976 alors qu'il est à l'emploi de Bolt, Benarek et Newman (BBN), une firme de haute technologie de Cambridge, Massachusetts. Il montre son programme à ses collègues et aux membres de sa famille puis le laisse sur un ordinateur connecté à l'ARPAnet. Le programme suscite de l'intérêt et circule grâce au bouche à oreille. Il est découvert un peu plus tard par Don Woods, un étudiant du laboratoire d'intelligence artificielle de Stanford à l'autre extrémité du continent. Persuadé de pouvoir l'améliorer, il parvient à contacter Crowther qui lui fait parvenir le code source. Woods ajoute quelques fonctions au programme et enrichit considérablement son contenu avant de le rendre accessible

au cours de l'année 1977. Au retour de la semaine de relâche, il découvre que l'ordinateur du laboratoire est surchargé par des requêtes provenant des quatre coins du réseau ARPAnet pour jouer à sa nouvelle version (Donovan 2010, p. 51). L'engouement ne se dément pas. Selon une légende tenace, *Adventure* aurait retardé l'ensemble de l'industrie informatique de deux semaines (NZT 1985a, p.7) alors que des centaines d'informaticiens acharnés déjouaient les administrateurs réseaux afin d'obtenir le titre convoité d'*Adventurer Grandmaster*.

À quoi ressemble ce jeu qui suscite autant de passion ? Un joueur se connectant pour la première fois au programme ADVENT (les noms de fichiers sur le système d'exploitation PDP-10 ne peuvent avoir que six caractères) aurait été exposé à ceci :

You are standing at the end of a road before a small brick building. Around you is a forest. A small stream flows out of the building and down a gully.

Une fois le texte affiché (ou imprimé), le programme se met en attente d'une commande. Le joueur communique sa volonté par des entrées textuelles courtes en anglais dont la forme la plus fréquente est un verbe suivi d'un complément : « go building », par exemple. L'effet de cette action sur le monde-jeu est, en retour, décrit textuellement. En l'occurrence, le jeu afficherait : « You are inside a building, a well house for a large spring », et ainsi de suite. Cette boucle d'entrée-réponse constitue une forme de conversation grâce à laquelle le joueur fait l'expérience d'un monde fictionnel simulé. Dans ce monde constitué principalement d'un réseau de cavernes souterraines, le joueur aura à trouver des trésors, se défendre contre des nains, résoudre des énigmes et essayer de ne pas se perdre; le tout dans l'espoir d'accumuler tous les points attribués aux actions jugées significatives

La version originale ayant été longtemps perdue, il était impossible jusqu'à tout récemment de déterminer avec précision les apports respectifs de Crowther et Woods. Selon l'opinion générale, le programme de Crowther aurait été essentiellement une simulation spéléologique à partir de laquelle Woods aurait conçu un « vrai » jeu d'aventure en incorporant des éléments fantastiques, des trésors et des problèmes à résoudre. En 2007, le code source de Crowther a été retrouvé sur une copie de sauvegarde du compte utilisateur de Don Woods du temps qu'il était étudiant à Stanford (Jerz 2007). *Adventure* ayant été fait en deux temps par deux auteurs différents, il sera important de bien distinguer les deux versions (Crowther 1976 et Woods 1977) dans le cadre de cette analyse. Bien qu'ils aient beaucoup en commun, les ambitions et référents culturels de Woods et Crowther ne sont pas identiques.

2.2.1. UN PROGRAMME INFORMATIQUE

L'idée que l'ordinateur soit une plateforme de jeu est si parfaitement assimilée qu'il est facile d'oublier que les jeux vidéo sont d'abord des programmes informatiques. Avant la fin des années 1980 et la popularisation des interfaces graphiques, le rapport à la programmation est très important pour les utilisateurs d'ordinateurs. Dans son analyse du discours d'un magazine de jeu britannique, Kirkpatrick fait la même observation :

As late as 1985, the representation of games in the magazines tended to emphasise that they were computer programs and to stress their merits or demerits in technical terms derived from programming and engineering (2012).

Il est révélateur que l'expression « adventure program » reste assez courante dans les magazines spécialisée jusqu'à cette période où elle est définitivement remplacée par « adventure game »²⁷. Lorsque Crowther entreprend la création d'*Adventure*, il s'agit avant tout d'un projet de programme informatique. La programmation est sa profession, son expertise, son principal mode d'expression. Ses compétences en la matière sont, d'ailleurs, très estimées chez BBN où il participe à l'élaboration de l'infrastructure logicielle de l'ARPAnet, la principale référence d'Internet. Bien qu'on puisse rétrospectivement le qualifier de designer de jeu, cette distinction n'a pas vraiment de sens en 1975. Créer un jeu informatique, c'est le programmer. L'autonomisation de la tâche de design de jeu n'apparaîtra que beaucoup plus tard.

Pour comprendre les décisions de Crowther en termes de conception et de développement logiciel, il faut prendre connaissance de ses objectifs et de ses contraintes. Nous savons que sa motivation était de concevoir un programme qui serait à la fois intéressant et accessible pour ses deux filles âgées de moins de 10 ans afin de pouvoir se rapprocher d'elles suite à son divorce (Jerz 2007). L'interface physique visée était un télétype (un modem rattaché à une imprimante) installé chez lui et connecté à l'ordinateur PDP-10 de BBN. La tâche est loin d'être facile. En 1975, les ordinateurs sont des machines industrielles nécessitant un savoir-faire spécialisé. Leur utilisation est déjà un défi pour la plupart des adultes et elle l'est d'autant plus pour des enfants en bas âge. Le choix du télétype ne facilite pas les choses en empêchant toute possibilité de concevoir une interface graphique.

²⁷ La dernière occurrence recensée de la locution « adventure program » dans le magazine *Computer Gaming World* apparaît à l'été 1986 : « The Hobbit, the blockbusting and best selling adventure program based on Tolkien's famous book will be re-released by Melbourne House » (p. 43).

Aux prises avec ces contraintes, Crowther parvient à une solution à la fois simple et élégante : l'interface en langage naturel sous la forme d'une conversation. L'ordinateur communique dans une langue comprise par tous, l'anglais, et peut lui-même comprendre des phrases simples que de jeunes enfants seraient en mesure de composer. Le processus se prête parfaitement à une médiation par le télétype en ce qu'il reproduit – de façon accessible – l'interaction par ligne de commande pour laquelle il a été conçu. Ce choix d'interface a des implications qui dépassent l'accessibilité. La représentation du monde par le biais de descriptions textuelles apporte un certain aspect littéraire à la simulation; ce qui ne passera pas inaperçu des imitateurs d'*Adventure* (voir chapitre 3). La forme conversationnelle a aussi un impact sur la structure temporelle du jeu. Le temps y est suspendu dans l'attente d'une réponse. À l'instar des jeux traditionnels structurés en tours, *Adventure* instaure un rythme favorisant la réflexion. Le joueur d'une partie d'échecs conventionnelle n'a pas à craindre de voir les pions adverses continuer à avancer s'il tarde à jouer son prochain coup. De même, le joueur d'*Adventure* sait que les piles de sa lampe ne s'épuiseront pas pendant qu'il va se préparer un sandwich.

Était-ce l'ambition de Crowther de concevoir un jeu quasi-littéraire au rythme lent et favorisant la réflexion ? Il est difficile de répondre à cette question lorsqu'on envisage *Adventure* dans la série culturelle du développement logiciel. De ce point de vue, le choix d'une interface textuelle tour à tour semble à peu près inévitable dans les circonstances. Comme le souligne Donovan, la majorité des jeux informatiques de l'époque adoptent l'approche « text-and-turns » (2010, p. 50), qu'il s'agisse du jeu de gestion *The Sumer Game* (Dymont 1968), de la simulation spatiale *Lunar Lander* (Storer 1969) ou même de *Baseball* (Daglow 1971). Peut-être qu'*Adventure* aurait été un jeu graphique en temps-réel si Crowther avait travaillé avec un autre équipement.

2.2.2. UN HACK

Crowther n'invente pas l'interface en langue naturelle. Montfort (2003) et McGath (1984) mentionnent d'importants précédents : ELIZA (Weizenbaum 1966), un programme parodiant une rencontre avec un psychothérapeute et SHRDLU (Winograd 1968), une expérience de communication verbale avec un robot virtuel. ELIZA, particulièrement, a connu une grande popularité et a été l'objet de nombreuses imitations. Il est à peu près certain que Crowther y ait été exposé, d'autant plus qu'une version programmée par un de ses collègues circulait chez BBN²⁸. Il est possible que Crowther se soit inspiré de l'un de ces deux programmes dans la conception de son interface, mais leur influence se situe également à un autre niveau. Le développement d'*Adventure* ne procède pas du même genre de démarche. Il ne s'agit pas pour Crowther de repousser les frontières de la recherche en informatique ou en intelligence artificielle. Son rapport à ces projets plus sérieux en est aussi un de défi personnel : serait-il capable de concevoir un programme simulant une compréhension convaincante de l'anglais ? Cet esprit de bravade est typique de la mentalité « hacker » de l'époque.

Adventure ne s'inscrit donc pas seulement dans la lignée de la programmation comme pratique culturelle, mais également dans celle du « hacking ». À l'époque, le terme ne désigne pas spécifiquement le piratage informatique. Le mot « hack », issu de la culture estudiantine du MIT (Massachusetts Institute of Technology), désigne une prouesse réalisée pour le simple plaisir de l'accomplissement et la reconnaissance des pairs. Pour ceux qui

²⁸ Correspondance personnelle avec Bernie Cosell, ancien collègue de Crowther et auteur d'une version d'ELIZA (message du 17 février 2010).

considèrent la programmation comme une forme d'art, un authentique hack doit faire preuve d'innovation, de style et de virtuosité technique (Levy 1984, p. 23). Envisager *Adventure* comme un hack permet de mieux comprendre l'attitude de Crowther vis-à-vis de son projet. Il ne s'agit pas seulement de concrétiser une vision, mais aussi de relever un défi. Selon un de ses collègues, la plus grande satisfaction de Crowther – en plus de voir les gens apprécier son jeu – était de les convaincre que son petit programme en FORTRAN²⁹ était suffisamment intelligent pour parler et comprendre l'anglais (Jerz 2007).

L'apparente intelligence d'*Adventure* n'est que poudre aux yeux, le résultat de tours de programmation. Le programme de Crowther ne « comprend » rien et est incapable de formuler une phrase par lui-même. L'astuce de Crowther est d'avoir tenté d'anticiper les commandes susceptibles d'être entrées par les joueurs et d'avoir préparé des réponses à l'avance. Contrairement à la discussion ouverte d'ELIZA, le contexte bien spécifique du déplacement dans un réseau souterrain et l'interaction avec un nombre limité d'objet permet de facilement circonscrire les actions envisagées par les joueurs. *Adventure* est bien davantage une expérience scénarisée qu'une simulation procédurale.

Crowther n'avait pas d'autre ambition pour *Adventure* que de le partager librement avec ses filles, ses collègues et quiconque pourrait s'y intéresser. D'ailleurs, il s'en désintéresse une fois le défi relevé. Il ne s'agit pas pour lui d'une entreprise sérieuse mais plutôt d'un projet personnel réalisé pour le plaisir et la bravade. En

²⁹ Le FORTRAN, un langage de programmation conçu pour le calcul mathématique, était généralement considéré trop simpliste pour les projets d'intelligence artificielle.

toute cohérence avec l'éthique hacker du partage de l'information et le droit de s'appuyer sur le travail des autres (Levy 1984, pp. 39-49), il n'hésite pas à consentir à la demande de Don Woods de lui donner accès au code source.

Don Woods est aussi un hacker. Il est même un important contributeur au fichier JARGON-1, un glossaire publié en 1983 sous le titre *The Hacker's Dictionary*. Son attitude face à *Adventure* est similaire à celle de Crowther. Sa motivation première est de relever le défi d'améliorer significativement le programme. Une fois satisfait, il le soumet librement au jugement de la communauté. Sa contribution va même jusqu'à inscrire certains aspects de la culture hacker dans *Adventure*, l'humour plus particulièrement. L'entrée « humor, hacker » dans le *Jargon File* (la version en ligne du *New Hacker Dictionary*) parle de « fascination with form-vs.-content jokes, paradoxes, and humor having to do with confusion of metalevels » (1996). Cet humour se manifeste, entre autre, sous la forme de méta-commentaires rompant l'immersion fictionnelle du joueur en attirant son attention sur le fonctionnement même du programme. Le problème du dragon en est un exemple célèbre :

```
> kill dragon
With what? Your bare hands?
> yes
Congratulations! You have just vanquished the dragon with your
bare hands! (Unbelievable, isn't it?)
```

Dans ce segment, le jeu joue sur les attentes du joueur et sa compréhension des paramètres de la simulation. Le joueur a probablement été exposé de nombreuses fois à la phrase « with what? Your bare hands? », une réponse générique aux différentes commandes d'actions violentes. Il s'agit d'une question rhétorique suggérant qu'un objet est nécessaire pour parvenir à ses fins. Il faut, par exemple, attaquer les nains avec une hache. Le cas du dragon ne suit pas cette convention.

Cette fois, une lecture littérale de la question permet d’accomplir une action rompant avec la logique interne du récit. Le commentaire entre parenthèse est un clin d’œil, une façon de rétablir la complicité et la confiance entre le joueur et le concepteur du jeu.

Comme l’a observé Montfort, la fin d’*Adventure* conçue par Woods est en elle-même une longue métalepse (2003, p. 90). C’est-à-dire qu’elle transgresse les niveaux narratifs en exposant le programme au sein de la diégèse. Le joueur découvre une salle secrète lorsqu’il a acquis la majorité des points : « You are at the northeast of an immense room[.] It appears to be a repository for the ‘ADVENTURE’ program ». Il s’agit d’un entrepôt contenant tous les objets du jeu dans leur état initial, prêts à remplacer ceux pris ou utilisés par le joueur. L’humour autoréférentiel et les métalepses seront des figures persistantes du jeu d’aventure. Encore dix ans plus tard, le jeu *Leisure Suit Larry* (Sierra On-Line 1987) commente sur la mort fréquente des personnages-joueurs en mettant en scène le local de la compagnie Sierra où ils sont usinés (voir Figure 5).



Figure 5: *Leisure Suit Larry* (Sierra 1987)

2.2.3. UNE PARTIE DE *DONJONS ET DRAGONS*

L'extrait d'entrevue suivant énonce clairement la principale référence ludique de Crowther :

Meanwhile, we had been playing *Dragons & Dungeons* game (sic). You know these role model, role playing games at the Dave Walden's house, and so I thought, "Gee, I'd make a computer version of the *Dragons & Dungeons* game," and that turned out to be *Adventure* (Crowther 1994).

Il s'agissait de faire une version informatique de *Donjons et Dragons* (*D&D*), le jeu de rôle médiéval-fantastique originalement conçu par Gary Gygax et Dave Arneson en 1974. Considérer *Adventure* comme une remédiatisation d'un jeu de rôle sur table apporte un nouvel éclairage sur l'interface textuelle. La « voix » d'*Adventure*, la médiation en langue naturelle entre le joueur et le monde-jeu, présente une ressemblance frappante avec le rôle de maître de jeu (MJ, ou arbitre) de *D&D*. Lui aussi attend les commandes des joueurs (données en langage naturel) et décrit en retour leur impact sur l'état du monde-jeu. Ce processus prend également la forme d'une conversation à tour de rôle, bien qu'elle soit orale plutôt qu'écrite.

Eric Roberts, le maître de jeu des séances auxquelles participait Crowther, rédige en 1977 un manuel de sa variante personnelle de *D&D* : *The Mirkwood Tales*. Le manuscrit, dont il fit don à la bibliothèque de l'université de Stanford, nous renseigne sur l'expérience qu'a Crowther des jeux de rôle au moment où il entreprend *Adventure*. On y retrouve une transcription de séance typique donnée à titre d'exemple et que l'on peut comparer à une session d'*Adventure* (1976) :

REFEREE: The passage continues west.

FARIN: We'll follow it.

REFEREE: After walking about twenty more feet, you notice that there is a corridor off to the north some twenty feet ahead of you, although the main passage continues west.

FARIN: We go up to the intersection and carefully look into the northern corridor. What do we see? (pp. 9-10)

.....
> look

You are crawling over cobbles in a low passage. There is a dim light at the east end of the passage.

> go west

You are in a debris room, filled with stuff washed in from the surface. A low wide passage with cobbles becomes plugged with mud and debris here, but an awkward canyon leads upward and west.

Apparemment, l'interface textuelle d'*Adventure* est tout autant une manifestation d'un paradigme d'interaction informatique (la ligne de commande) qu'une remédiatisation du fonctionnement des jeux de rôle sur table.

D'autres aspects d'*Adventure* sont également éclairés à la lecture des *Mirkwood Tales*. Bien qu'il y ait d'autres raisons d'expliquer le contexte souterrain du jeu (nous y reviendrons), cette décision est tout à fait cohérente avec les aventures que Crowther a connues dans le groupe de Roberts. Ce dernier écrit : « Most of the action of the *Mirkwood Tales* occurs in underground caverns » (1977, p. 19). Il explique que l'action est plus facile à contrôler en détail dans ce genre de lieux clos par opposition aux espaces ouverts. L'*Adventure* de Crowther reproduit aussi certaines figures typiques des jeux de rôle qui ne cadrent pas avec l'idée d'une simple « simulation spéléologique » : les problèmes nécessitant un objet spécifique (il faut la cage pour attraper l'oiseau), les ennemis fantaisistes (les nains), et la présence de magie (les sortilèges de téléportation).

La filière du jeu de rôle n'est pas seulement informative en termes de similarités, mais également de divergence. Étonnamment, Crowther décide de ne pas reprendre dans son adaptation la représentation statistique des personnages et du

combat, ce qui constituera pourtant le cœur des jeux de rôle informatisés. Il faut considérer cette omission comme une décision de l'ordre du design de jeu car il s'agit certainement de l'aspect de *D&D* le plus simple à informatiser. Entièrement numérique, le combat semble y avoir été conçu spécifiquement pour les ordinateurs. Dans *Adventure*, le combat se résume à posséder le bon objet (une hache) et un peu de chance; le succès d'une attaque étant apparemment le fruit du hasard. Nous ne saurons peut-être jamais pourquoi Crowther décide de minimiser l'importance du combat dans son adaptation de *D&D*. Peut-être ne voulait-il pas exposer ses jeunes filles à la violence de combats ? Cette voie sera cependant retenue par ses imitateurs qui réduisent également le combat à une forme de puzzle, c'est-à-dire que la victoire dépend davantage du fait de remplir certaines conditions que de livrer une performance. On peut dire qu'*Adventure* propose une variété de jeux de rôle fantastique mettant l'emphasis sur l'exploration et la résolution de problèmes plutôt que sur le combat et ses tactiques.

En tant qu'adaptation informatique de *D&D*, *Adventure* ne se compare pas très favorablement à son modèle. À côté de la souplesse et de la richesse de l'interaction avec un maître de jeu humain, les paramètres de l'expérience semblent figés, écrits d'avance, et la communication parfois difficile. Il y a, bien sûr, l'attrait de la nouveauté. On pardonne parfois beaucoup aux nouveaux gadgets dont la réelle valeur est de nous faire entrevoir des possibilités à venir. Reste qu'*Adventure* offre un autre avantage non négligeable : il peut être joué seul. Pour être vraiment réussie, une séance de *D&D* nécessite un groupe d'amis partageant un certain degré de complicité, un bon MJ et de nombreuses heures consécutives de temps libre. *Adventure* libère de toutes ces contraintes le joueur solitaire, timide ou surchargé. Il peut jouer quand il veut, arrêter et reprendre à loisir, sans se préoccuper de

paramètres sociaux tels que la négociation, le compromis, la rancœur, l'envie etc. *Adventure* est, en quelque sorte, un croisement entre le jeu de rôle et le *Solitaire*.

2.2.4. UN RELEVÉ SPÉLÉOLOGIQUE

Il peut sembler étrange de situer un jeu d'ordinateur dans le cadre de la pratique du relevé spéléologique. Il s'agit pourtant d'une des influences les plus importantes d'*Adventure*. Avant son divorce, Crowther avait pratiqué la spéléologie en amateur avec sa femme. Lorsque celle-ci participe à une découverte importante concernant le réseau souterrain de *Mammoth Cave* au Kentucky, il utilise l'ordinateur de BBN pour enregistrer les données recueillies et générer des représentations graphiques (Jerz 2007). C'est un fait bien connu que la géographie d'*Adventure* est largement inspirée de ce réseau souterrain. Le jeu lui-même commence avec : « Somewhere nearby is Colossal Cave » (1976), une référence à une section de *Mammoth Cave*. Suite à une expédition spéléologique, Jerz confirme qu'*Adventure* est un modèle fidèle du réseau souterrain (2007).

Crowther ne fait pas qu'importer une référence géographique dans son programme, il y imprime aussi certaines facettes de la mentalité spéléologique. L'espace d'*Adventure* est modélisé de façon très particulière. Sa structure est celle d'un réseau de nœuds distincts arbitrairement reliés. Le joueur n'y explore pas l'espace en continu, il se téléporte plutôt de point en point. Les rapports entre ces nœuds sont établis selon les points cardinaux : la « salle à la pépite » est au sud du « hall brumeux ». Ce traitement est très similaire à la façon dont les systèmes souterrains sont initialement topographiés : soit en notant une liste de points (stations) situés les uns par rapport aux autres selon la distance et l'orientation (voir Figure 6). Cette méthode permet une représentation légère et schématisée de la géographie faisant l'économie des espaces intermédiaires. De plus, il s'avère qu'une

navigation point à point s'accorde autant avec l'interaction par ligne de commande qu'avec le jeu de rôle conversationnel.

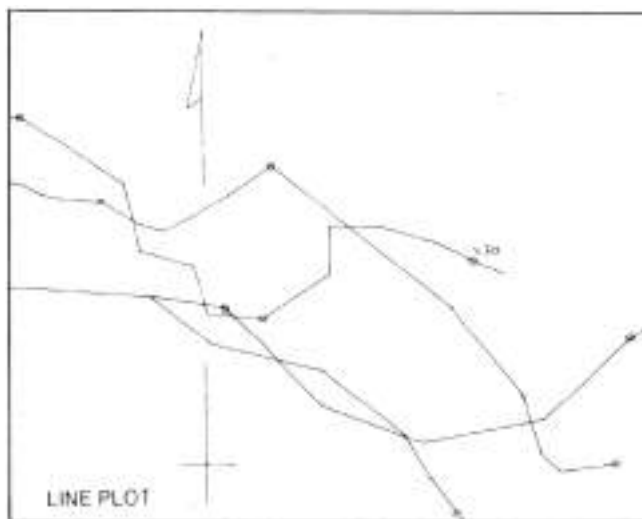


Figure 6 : Représentation filaire d'une section de *Mammoth Cave* par William et Patricia Crowther (Jerz 2007)

Cette division de l'espace en « salles »³⁰ structure profondément l'expérience d'*Adventure*. L'exploration s'y fait d'un point d'intérêt à un autre point d'intérêt. L'espace intermédiaire n'existe tout simplement pas, chaque déplacement est une ellipse. Le défi pour le joueur est de se retrouver dans ce réseau et d'ouvrir de nouvelles connexions plutôt que de manœuvrer habilement et précisément le personnage joueur. Il s'agit là d'une des distinctions majeures avec les jeux d'action-aventure en temps-réel qui reposent presque entièrement sur le déplacement du personnage-joueur *entre* deux points: ceux du départ et de l'arrivée.

³⁰ Le terme « salle » (*room*), hérité du contexte spéléologique d'*Adventure*, est resté dans le jargon pour désigner une unité d'espace dans un jeu d'aventure, même lorsqu'il s'agit d'un espace extérieur.

Le jeu *Hunt the Wumpus* (Yob 1971) est souvent évoqué comme précédent à la forme de navigation mise en place dans *Adventure*. L'espace y est également segmenté en points distincts et on y circule en tapant des points cardinaux. Les nœuds spatiaux d' *Hunt the Wumpus* n'ont qu'un intérêt relationnel; ils servent à se situer par rapport aux ennemis pourchassés. Ils sont tous identiques et forment ensemble la figure géométrique du dodécaèdre (Yob 1976, p.247). Chaque salle d' *Adventure*, ainsi que la place qu'elle occupe dans le réseau, est unique; le résultat d'une décision consciente de Crowther. Des années plus tard, un guide de design de jeux d'aventure mentionne comme principe : « there should be something out of the ordinary in every room » (Graham 1995, p.4). La géographie d' *Adventure* n'est pas seulement le terrain dans lequel le jeu se déroule, elle est partie constituante de celui-ci.

C'est de la structure spatiale particulière d' *Adventure* que découle son principal mode de progression : ouvrir de nouvelles salles. La version de Crowther contient très peu de problèmes à résoudre comparée à celle de Woods. Cependant, ceux-ci sont tous axés sur l'accessibilité. Il faut, par exemple, faire peur au serpent qui bloque le passage, ou créer un pont magique au-dessus d'un gouffre infranchissable. Bien que l'expérience spéléologique de Crowther l'ait habitué à la modélisation d'espaces réels, il exploite le fait que son système permette des relations spatiales irréalistes. Il inaugure l'infâme figure du labyrinthe constitué de salles identiques et reliées entre elles de façon non-euclidienne (notamment : une salle dont on ne sort que par l'est mais dont on doit entrer par l'ouest). Puisque les connexions sont arbitraires, toute notion de contiguïté entre deux salles n'est qu'un effet de la description. Crowther s'amuse en créant des liens entre des salles qui nous sont présentées comme éloignées; une forme de téléportation qu'il justifie par l'usage de mots magiques (« XYZZY », par exemple).

2.2.5. UN JEU

La première version d'*Adventure* peut difficilement être décrite comme un jeu à strictement parler. Don Woods rapporte :

The version I found consisted mostly of exploration, with almost no puzzles. But I thought it was an interesting idea for a game, and wanted to tinker with it (Woods 2001).

Quoique de nature ludique, l'*Adventure* de Crowther (1976) n'a pas d'objectif explicite, aucune façon de mesurer la performance, pas même un état de jeu final. On pourrait plutôt l'envisager comme une sorte de jeu « bac à sable » permettant l'exploration libre et différentes expérimentations. Pour une raison ou une autre, Crowther ne pousse pas son adaptation de *D&D* jusqu'à y inclure des éléments d'une quête. C'est la contribution de Don Woods qui entraînera sans ambiguïté *Adventure* dans le champ des jeux.

Woods ne semble pas avoir de références ludiques précises lorsqu'il entreprend d'améliorer *Adventure*. En entrevue, sa conception du jeu s'articule principalement autour des puzzles et de leur design (Woods 2001 et 2006). Il perçoit *Adventure* comme un véhicule pour une forme inédite de puzzle intégré à un contexte fictionnel. Woods mentionne que les jeux ont toujours eu beaucoup d'importance dans sa vie. Il dit s'adonner trois ou quatre fois par semaine à des jeux de société. Sa contribution à *Adventure* porte l'empreinte d'une mentalité de joueur. L'expérience y est fortement structurée par la poursuite d'objectifs encouragée par des récompenses. Contrairement à Crowther, Woods n'a encore jamais participé à des séances *D&D*, ce qui explique l'absence des formes traditionnelles de récompenses relatives à ce type de jeu : points d'expérience, pièces d'équipement et items magiques. Les principales figures ludiques qu'il importe dans *Adventure* sont

le puzzle (dans le sens de problème à résoudre), la chasse au trésor, le score et le labyrinthe.

La version de Crowther comportait déjà un certain nombre de trésors : une pépite d'or, des diamants, des lingots d'argent, des bijoux et une pile de pièces d'argent. Woods étend cette liste en y ajoutant (entre autres) : une émeraude, un tapis perse, un vase Ming, une chaîne en or, une pyramide, une perle, des épices et un œuf en or. On remarque que cette liste ne se cantonne pas au contexte spéléologique ni à celui des jeux de rôle médiéval-fantastiques. Trouver les trésors ne suffit pas dans cette nouvelle version, il faut aussi les rapporter dans le cabanon en surface : « to get full credit for a treasure, you must leave it safely in the building » (1977). Cette nouvelle notion de « crédit » se traduit par l'obtention de points. La version de Woods attribue des points à presque toutes les actions jugées significatives. Le joueur peut à tout moment comparer son score actuel au total de points possibles (350). La présence de ce score « parfait » agit comme une forte motivation à la découverte des points. À la fin du jeu, le joueur est classé selon ses points accumulés sur l'échelle des aventuriers : amateur, novice (sic), expérimenté, junior, maître (A, B ou C) ou grand-maître. En plus d'agir comme un motivateur, les points servent également à informer le joueur de ses progrès et à le situer par rapport à la durée du jeu. Montfort les compare d'ailleurs à la pagination d'un livre (2004, p. 312).

Le joueur d'*Adventure* (1977) rencontre deux principaux types de défis dans sa chasse aux trésors et aux points : la maîtrise de l'espace et la résolution de problèmes. La géographie du jeu est immense (voir Figure 7) et il est à peu près impossible de s'y retrouver sans la cartographier manuellement :

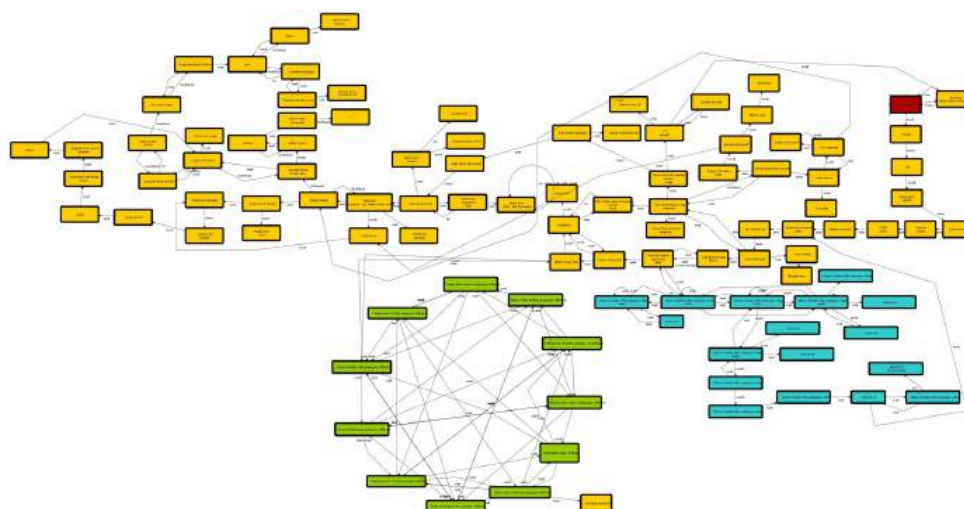


Figure 7 : Structure spatiale d'Adventure (1977)³¹

Pour ajouter à cette difficulté, Woods reprend le principe élaboré par Crowther du labyrinthe constitué de salles identiques aux relations spatiales imprévisibles. Au « *maze of twisty little passages, all alike* » (en bleu), il ajoute le « *maze of twisty little passages, all different* » (en vert). Il rend leur exploration obligatoire en y insérant des objets indispensables. Pour distinguer les différentes salles et les cartographier, le joueur doit faire un Petit Poucet de lui-même et laisser tomber des objets derrière lui. Pour rendre les choses encore plus ardues, l'exploration d'Adventure est une course contre la montre. Les piles de la lampe rendront l'âme tôt ou tard, laissant le joueur dans le noir, incapable de compléter sa quête. Toutefois, puisque le temps ne s'écoule que lorsque le joueur agit, celui-ci est moins dans l'urgence d'agir que dans l'obligation d'être économe de ses mouvements.

³¹ Carte personnelle; la case rouge indique la salle de départ. Voir annexe pour une plus grande version.

L'accumulation des trésors est également freinée par différents types d'obstacles : un passage est trop étroit, un ours bloque le chemin, le vase se brise lorsqu'on le dépose dans le cabanon, etc. Ces problèmes sont autant de puzzles qui exigent du joueur une séquence d'action particulière et souvent l'utilisation d'objets spécifiques. Le passage étroit peut être franchi lorsqu'on se débarrasse des gros objets en notre possession, l'ours peut être déplacé une fois nourri, le vase ne se brisera pas si on le dépose sur le tapis. Ces problèmes sont au cœur de l'activité du joueur d'*Adventure*. Leur résolution ouvre de nouveaux espaces et permet l'acquisition de trésors (et donc de points). Le jeu se conclut lorsque tous les problèmes ont été résolus et tous les trésors accumulés. Si la version de Crowther ne contient pas de fin à proprement parler³², celle de Woods récompense les plus tenaces. Lorsqu'un joueur accumule la majorité des points, il accède à la « master section » où il peut gagner les derniers points et assister à la fermeture de la caverne. *Adventure* étant un jeu très difficile (particulièrement selon les standards actuels), ces événements scénarisés constituent une reconnaissance de la victoire définitive du joueur, une façon satisfaisante de tourner la page.

L'empreinte ludique de Woods entraîne *Adventure* dans une toute autre direction que celles de l'exploration spéléologique libre ou des aventures fantastiques collectivement improvisées de *Donjons et Dragons*. Le nouveau *Adventure* est avant tout un défi auquel le joueur se mesure. Toute action s'y voit accorder une valeur objective et le programme offre même une mesure numérique de la performance. Il est intéressant d'observer que la pseudo-collaboration d'*Adventure* incarne déjà une

³² C'est-à-dire qu'elle ne contient pas de fin *positive*, de situation de victoire. Il est toujours possible de mourir en tombant dans un trou ou d'être découpé par un nain.

tension fondamentale des jeux d'aventure à venir : celle entre fiction et jeu; entre l'importance à accorder à la simulation d'un monde fictionnel ou la présentation de problèmes intéressants.

2.3. L'ARCHITECTURE LUDIQUE D'*ADVENTURE*

2.3.1. QU'EST-CE QU'*ADVENTURE* ?

Envisager *Adventure* en continuité avec ses différentes séries culturelles nous a permis d'apprendre qu'il est :

1. Un logiciel en langage naturel rendant facile d'accès l'interaction par ligne de commande.
2. Un tour de passe-passe informatique se jouant du public et de lui-même.
3. Une adaptation pour ordinateur de *Donjon & Dragon* jouable en solo et centrée sur l'exploration et la résolution de problèmes.
4. La modélisation d'une géographie virtuelle sous la forme d'un réseau arbitraire de nœuds discrets.
5. Une chasse au trésor récompensant par des points la maîtrise d'une géographie complexe et la résolution de problèmes.

Notons qu'à l'inverse de nos prédécesseurs, Niesz et Holland, Buckles, Montfort et autres, nous n'avons pas inscrit *Adventure* au sein d'une série culturelle littéraire ou même généralement narrative. En fait, très peu d'indices suggèrent que Crowther ou Woods aient envisagé leur travail comme une forme de littérature. Bien que plusieurs compte-rendu historiques rapportent que Don Woods se serait directement inspiré de l'œuvre de Tolkien, celui-ci affirme en entrevue que cette source est très indirecte : « I had read Tolkien, but I didn't consciously use it as a model for anything » (Woods 2001). Selon lui, les motifs de la littérature médiéval-fantastique que l'on retrouve dans *Adventure* sont plutôt hérités de *D&D* via la

version de Crowther. Jusqu'à preuve du contraire, les aspects littéraires qu'*Adventure* présentent par le biais de ses descriptions de lieux et d'événements sont davantage des manifestations du fonctionnement de *D&D* qu'une volonté de produire de la littérature électronique. Nous verrons au chapitre suivant que l'exploitation du potentiel narratif du jeu d'aventure sera une évolution ultérieure.

Adventure apparaît au croisement de toutes ces séries culturelles; aucune n'en rend parfaitement compte. Au moment de leurs contributions à *Adventure*, William Crowther et Don Woods incarnent un ensemble très particulier de courants culturels de leur époque, dont certains (la programmation, le hacking et *D&D*) sont très avant-gardistes. Le résultat de leur travail intuitif est une nouvelle forme hybride de logiciel-jeu-fiction dont les attraits sont rapidement reconnus. *Adventure* sera lui-même le modèle de nombreux imitateurs qui se référeront de plus en plus au corpus de jeux du même type plutôt qu'aux séries au sein desquelles il est apparu. Les jeux d'aventure constitueront rapidement une série culturelle autonome contribuant elle-même à l'apparition et à l'évolution de nouvelles formes vidéoludiques.

2.3.2. UNE NOUVELLE ARCHITECTURE LUDIQUE

Le fait qu'*Adventure* puisse être imité sans être cloné implique qu'il n'est pas seulement un jeu, mais un *type* de jeu pouvant se décliner de différentes façons. Pour reprendre le vocabulaire établi au chapitre précédent, *Adventure* inaugure une nouvelle architecture ludique. La présente analyse nous permet d'extraire un modèle synthétique de cette architecture qui préparera le terrain pour l'observation des transformations formelles du jeu d'aventure. Ses différents aspects sont mis en relation avec les paramètres de l'expérience qu'ils favorisent (voir Tableau 6).

Paramètre de l'architecture ludique	Expérience associée
1. Simulation d'un monde fictionnel découpé en un réseau arbitraire de nœuds.	<ul style="list-style-type: none"> Découverte progressive d'un monde fictionnel spécifique, d'un point d'intérêt à un autre point d'intérêt. Le défi de l'exploration réside en la capacité du joueur à se retrouver dans le réseau et à rendre de nouveaux points d'intérêts accessibles.
2. Le système de jeu est entièrement constitué d'objets uniques et toutes leurs interactions sont explicitement spécifiées.	<ul style="list-style-type: none"> Le défi est de reconstituer les chaînes causales des événements prévues par les créateurs (généralement présentées sous forme de problèmes à résoudre) Expérience d'un récit pré-écrit dévoilé/performé par les actions du joueur.
3. Le joueur perçoit et agit sur le monde via le personnage-joueur, un objet du système.	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur découvre progressivement le répertoire d'actions possibles du personnage-joueur. Celui-ci n'est pas connu d'avance.
4. La manipulation du personnage-joueur passe par l'entremise d'un intermédiaire.	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur ne contrôle pas directement le personnage-joueur; il lui donne des ordres qui seront ou ne seront pas accomplis tels que formulés.
5. Il existe une configuration « parfaite » des objets et de leurs propriétés.	<ul style="list-style-type: none"> Le joueur déploie des efforts pour parvenir à un but, une conclusion optimale de son parcours.
6. Le temps du jeu n'avance qu'avec les actions du joueur.	<ul style="list-style-type: none"> Rythme lent, propice à la réflexion, à l'engagement cognitif et interprétatif.

Tableau 6 : Architecture ludique d'Adventure

Si plusieurs aspects de ce tableau devraient être assez limpides à la lumière des développements précédents, d'autres exigent quelques explications. Le 2^{ème} paramètre est peut-être l'un des plus importants. Il se réfère au « hack » de Crowther de simuler une interaction procédurale en écrivant lui-même à l'avance les réponses du système. La plupart des jeux offrent une interaction basée sur l'application de règles générales à un changement de contexte. Le programme de *PONG* (Atari 1972) ne contient pas une liste exhaustive de toutes les situations de jeu possibles, celles-ci sont produites par une simulation simpliste de la physique d'une balle rebondissant sur des surfaces planes. C'est pourtant le cas d'*Adventure*. Déposer le vase Ming sur le tapis pour ne pas qu'il se brise n'est pas une solution émergeant d'une interaction

particulière des propriétés de ces objets, mais un cas explicitement prévu par Woods, une interaction scénarisée. C'est cette différence fondamentale que vise le ludologue Jesper Juul en distinguant les jeux dits d'émergence comme *PONG* des jeux de progression. Juul associe justement l'introduction du jeu de progression au sein des jeux vidéo par le biais du jeu d'aventure :

Progression is the historically newer structure that became part of the video game through the adventure genre. In progression games, the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game (2005, p. 3).

Les paramètres 3, 4 et 5 découlent du 2^{ème}. En tant qu'objet du système, le répertoire d'actions du personnage-joueur est également limité par les d'interactions scénarisées par les créateurs. Le joueur ne sait pas d'emblée ce que le personnage peut faire et la découverte de ses possibilités fait tout autant partie du jeu que celle de sa géographie. Cette particularité distingue *Adventure* de la majorité des jeux vidéo qui valorisent plutôt une certaine prévisibilité des interactions. Lorsque le joueur pousse son joystick vers haut, il s'attend à ce que sa palette de *PONG* aille vers le haut en toutes circonstances. En contrepartie, *Adventure* offre une diversité d'actions qui dépasse largement celle des autres formes de jeu contemporaines. On retrouve près de 70 verbes dans le code source de la version de Crowther, dont certains très pointus comme « verser », « fendre » ou « frotter ».

Le 4^{ème} paramètre résume le fait que l'action du joueur n'est pas directe; elle nécessite une forme de validation. En comparaison, les mouvements de la palette de *PONG* se font en parfaite synchronie avec ceux du joystick. Lorsque le joueur d'*Adventure* tape « get lamp », l'action n'est accomplie que lorsque le programme répond : « ok ». Cette caractéristique accentue la distance entre le joueur et le personnage-joueur. Ses commandes ne sont pas performatives (« je prends la lampe ») mais plutôt impératives (« prends la lampe »). Le joueur n'est pas le

personnage-joueur mais plutôt son contremaître. Que ce soit par incompréhension ou incapacité, le personnage-joueur refuse très fréquemment d'exécuter un ordre.

Selon les règles de *PONG*, le premier joueur à marquer 11 points gagne. En comparaison, *Adventure* exige d'atteindre un état de jeu spécifique pour être crédité d'une victoire complète. Un peu comme si *PONG* spécifiait que seul le score final de 11-7 constituait une victoire valide. Le 5^{ème} paramètre de l'architecture ludique d'*Adventure* procède de la même logique que les deux autres : les conditions de victoire ne découlent pas de l'application de règles générales mais de l'atteinte d'une configuration prédéterminée du système.

Dans les prochains chapitres, nous suivrons cette architecture ludique au fil des imitations et répétitions d'*Adventure*. Nous verrons si ses paramètres sont repris, abandonnés ou modifiés tout en observant la variété de formes dans lesquelles ils s'actualisent.

3. TOURNANT NARRATIF

3.1. QUELQUES NOTIONS DE LUDO-NARRATOLOGIE

La définition contemporaine du jeu d'aventure repose en grande partie sur ses caractéristiques narratives. Fernandez-Vara le définit comme « story-driven videogame » (2009, p. 13), soit un jeu vidéo structuré autour d'une histoire (p. 14). Cette perception est également celle du grand public. D'après l'article francophone de *Wikipedia* : « un jeu d'aventure constitue une fiction, comme un film, un roman ou une bande dessinée, dont le principal objectif est de raconter une histoire » (18/06/2012). Ces définitions englobent rétroactivement tout le corpus du jeu d'aventure, incluant l'*Adventure* de Crowther et Woods (1977). Nous avons pourtant vu au chapitre précédent que ceux-ci n'avaient pas d'ambitions narratives explicites; c'est également le cas des imitateurs immédiats. Le « tournant narratif » du jeu d'aventure s'entame un peu plus tard et culmine dans la première moitié des années 1980.

Le public contemporain est habitué à l'idée qu'un jeu puisse raconter une histoire. Cela ne va pourtant pas sans poser quelques problèmes. La question de la narration dans le jeu vidéo a déjà fait couler beaucoup d'encre et demeure un enjeu majeur des études vidéoludiques. Si la présente recherche n'a pas l'ambition de proposer une nouvelle théorie ludo-narratologique, elle nécessite cependant que soient explicités les outils conceptuels qui permettront de décrire et analyser les changements que connaissent les jeux d'aventure sur le plan narratif.

La tension entre jeu et récit s'articule essentiellement autour de la question de la variabilité. Un récit serait constitué d'une séquence d'événements fixes alors qu'un jeu offrirait plusieurs variations possibles. Quel serait, par exemple, le récit des

échecs ? Qui en sont les vainqueurs ultimes, les blancs ou les noirs ? Et pourtant, les échecs sont fréquemment *racontés*. Le duel Spassky-Fischer au championnat du monde d'échecs de 1972 est une histoire célèbre; mais est-ce que le jeu raconté reste du jeu ? Les acteurs qui reproduisent pour la caméra les coups d'un match sont-ils vraiment en train de jouer aux échecs ? S'ils le font effectivement et que la séquence produite n'est pas la même que celle du 2 janvier 1972, s'agit-il encore de la même histoire ? En plus de poser les mêmes problèmes, *Adventure* en rajoute. Quel est le statut des fragments de narration textuelle pré-écrits que sont les descriptions de lieux et d'événements ? Quoiqu'ils soient fixes, l'ordre et le contexte de leur lecture varie.

Commençons par la distinction narratologique classique entre histoire, récit et narration telle que décrite par Genette : « nous nommerons *histoire* le signifié ou contenu narratif, *récit* le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même, et *narration* l'acte narratif producteur » (1972, p. 72). Un jeu traditionnel comme les échecs n'a pas d'histoire à proprement parler. Cependant, si une partie ou une séance est racontée (ou représentée de quelque façon), la séquence d'actions qui la constitue forme l'histoire de ce récit. Dans un jeu informatique, l'action du joueur est inaccessible autrement que par une représentation, qu'elle soit graphique ou textuelle. En ce sens, on peut considérer la suite d'événements et d'actions découlant de l'intervention des joueurs comme une histoire dont la représentation à l'écran est le récit.

Plusieurs expressions existent déjà pour décrire cette réalité. Fernandez-Vara parle de « player's history », soit « what happens as the player interacts with the game; it is the story of the player's performance » (2009, p. 51). Le terme se prête bien à son objet spécifique, le jeu d'aventure, qui ne se joue qu'en solo, mais qu'en

est-il des jeux à plusieurs joueurs ? De quel joueur est l'histoire d'un match de soccer ? Dans sa maîtrise, Arsenault propose « récit vidéoludique » qu'il définit comme : « l'ensemble des actions accomplies par le joueur, ou son parcours » (2006, p. 72). Puisque la définition peut facilement convenir aux jeux traditionnels, pourquoi restreindre le terme à la réalité spécifique du jeu vidéo ? En l'absence de consensus terminologique, je me permets d'adopter une expression plus générale : « récit joué », dont le participe passé évoque l'actualisation ponctuelle d'une virtualité par l'activité ludique³³. La formulation est librement inspirée d'« enacted narrative », le terme choisi par Henry Jenkins (2004, p. 129).

Si la dimension narrative du jeu d'aventure s'arrêtait au récit joué, il ne se distinguerait pas de toutes les autres formes de jeux et il ne serait pas question ici d'un tournant narratif. Celui-ci est caractérisé par l'ambition d'utiliser le jeu d'aventure pour raconter des histoires *écrites* – au sens où les événements sont préalablement arrangés par un auteur – plutôt que seulement jouées. Lorsque Beam Software adapte *Le Hobbit* de Tolkien en 1982, on s'attend à y retrouver non seulement les personnages et les lieux, mais aussi les principales péripéties du roman, préférablement dans l'ordre. En quoi serait-ce encore *Le Hobbit*, sinon ? Salen et Zimmerman nomment « embedded narrative » le « pre-generated narrative content that exists prior to a player's interaction with the game » (2003, p. 383); un terme que reprend également Jenkins (2004, p. 126) et qu'Arsenault traduit par

³³ Notons qu'au moment du jeu lui-même, les actions et événements qui constituent peu à peu le récit joué ne sont pas nécessairement perçus comme tels; le joueur est alors plutôt dans une lecture endo-narrative en ce qu'il est en mode de « saisie et d'identification des actions représentées discursivement, avant leur intégration à une narration » (Gervais 1990, p. 17). Le récit joué est donc toujours un constat *a posteriori*, même si celui-ci peut être fait en cours de séance.

« récit enchâssé » (2006, p. 70). Il ne faut pas ici l'entendre au sens traditionnel de récit rapporté au sein d'un autre récit mais plutôt comme fragment narratif inséré à même le système de jeu.

En français comme en anglais, les choix de récit ou « narrative » laissent présumer que l'histoire *et* sa représentation sont enchâssées dans le système de jeu. Ce n'est pas toujours le cas. Il arrive fréquemment que la représentation elle-même soit le produit de l'interaction du joueur avec le système de jeu plutôt que d'être explicitement décrite d'avance. Nous distinguerons donc « l'histoire enchâssée », la séquence d'actions pré-écrite, des « récits enchâssés », les fragments de représentation audio-visuelle ou textuelle prédéterminés de cette histoire. L'exemple le plus commun de récit enchâssé est la « cutscene » ou « cinématique », séquence visuelle non-interactive servant à informer le joueur de développements de l'histoire sur lesquels il n'a pas de prise. Le récit joué est donc constitué de la représentation systémique des actions du joueur intercalée de fragments plus ou moins longs de récits enchâssés. En résumé, le designer-auteur de jeu vidéo enchâsse l'histoire qu'il veut raconter à la fois sous la forme de règles d'interactions et de fragments de récits prédéterminés; les conditions de représentation de ces derniers étant modulées par les premières. Il espère que par ses actions, le joueur produira un récit joué lui permettant de reconstituer mentalement l'histoire ainsi enchâssée.

Voyons comment tout cela se manifeste dans un extrait d'*Adventure* (Crowther et Woods 1977) :

You are in a splendid chamber thirty feet high. The walls are frozen rivers of orange stone. An awkward canyon and a good passage exit from east and west sides of the chamber.

A Cheerful little bird is sitting here singing.

>take bird

The bird was unafraid when you entered, but as you approach it becomes disturbed and you cannot catch it.

>go east

You are in an awkward sloping east/west canyon

>drop rod

Ok

>go west

You're in Bird Chamber.

A cheerful little bird is sitting here singing.

>take bird

ok

Telle que reproduite, cette séquence constitue un court récit-joué généré par l'interaction du joueur avec le programme *Adventure*. Cette séquence exacte n'existe pas telle quelle dans la base de données du logiciel autrement que comme une virtualité. Des récits joués alternatifs auraient été produits si le joueur avait continué son chemin et exploré davantage avant de comprendre que c'est la barre de fer (*rod*) qui effraie l'oiseau et qu'il doit s'en débarrasser avant de pouvoir l'attraper.

Les récits³⁴, joués d'*Adventure* se présentent comme des chaînes de fragments de récits enchâssés. Chaque morceau de texte affiché par le programme a déjà été écrit d'avance. La plupart sont des descriptions informant le joueur de sa situation géographique et des objets à sa portée. L'extrait montre cependant que

³⁴ Notons que nous employons ici « récit » dans son acception la plus minimale ainsi définie par Gervais et Archibald : « une représentation médiatisée d'actions » (2006). Celle-ci n'implique pas un nombre d'actions minimum. À l'extrême, « You're in Bird Chamber » ne constitue pas moins un récit que le film *Empire* d'Andy Warhol (1964), employé comme exemple par les auteurs, où rien ne se passe d'autre que l'Empire State Building filmé de nuit en un long plan séquence de huit heures. Décrire un moment où il ne se passe rien c'est déjà établir un récit distinct de tous les autres récits virtuels d'une situation donnée dans lesquels il se passerait effectivement quelque chose.

certains fragments vont au-delà de la description statique pour rendre compte d'actions et de leurs conséquences; comme c'est le cas de : « The bird was unafraid when you entered, but as you approach it becomes disturbed and you cannot catch it »

L'extrait témoigne aussi d'une courte histoire enchâssée qui pourrait se résumer ainsi : « en l'absence de la barre de fer, le petit oiseau se laissa docilement attraper par l'explorateur ». Cette histoire existe dans *Adventure* sous la forme d'objets, de propriétés et de conditions : il y a un oiseau; le joueur doit prendre cet oiseau pour résoudre un problème ultérieur; l'oiseau ne peut être pris que si la barre de fer n'est pas dans la pièce. Toute traversée d'*Adventure* inclut cet épisode dont la représentation exacte n'est pas prédéterminée. Celle-ci varie selon le contexte et la façon dont le joueur actualise cette histoire au cours de sa traversée du jeu.

Le tournant narratif est le résultat de la volonté des designers de raconter des histoires pré-écrites par le jeu d'aventure. Le reste de ce chapitre est consacré à l'analyse de ce processus. En premier lieu, nous étudierons le contexte et les circonstances historiques qui voient apparaître l'ambition de faire du jeu d'aventure un véhicule narratif. Nous verrons ensuite comment sa position intermédiaire se déplace pour incorporer des séries culturelles narratives (la littérature, notamment). La dernière partie est une analyse des stratégies développées par les concepteurs pour lier jeu et récit et leurs répercussions formelles sur le genre.

3.2. LA MARCHANDISATION D'*ADVENTURE*

En 1977, la deuxième mouture d'*Adventure* (Crowther et Woods) se retrouve rapidement sur la majorité des macro-ordinateurs³⁵ des États-Unis. L'année est aussi marquée par la première génération de micro-ordinateurs préassemblés³⁶ destinés au grand public : le trio des TRS-80, Apple II et Commodore PET. S'il était demeuré dans le circuit intime des macro-ordinateurs de laboratoires de recherche universitaires et industriels, *Adventure* serait peut-être resté un hack brillant et populaire : imité, amélioré et réécrit pour le défi et le plaisir de spécialistes. Cependant, son transfert sur les ordinateurs personnels donne une toute autre ampleur au phénomène. *Adventure* devient rapidement l'un des premiers produits d'une nouvelle industrie, celle du jeu d'ordinateur. C'est dans le cadre de ce processus de marchandisation que les créateurs et vendeurs de jeux d'aventure doivent établir et communiquer ce qui distingue et caractérise leur produit. Un nouveau discours prend forme : le jeu d'aventure est un exercice intellectuel et raffiné par opposition au cirque abrutissant des arcades et des jeux pour consoles domestiques. Ce discours s'appuie sur (et par le fait même alimente) la nouvelle orientation narrative et quasi-littéraire du jeu d'aventure.

3.2.1. *ADVENTURELAND* ET LA MICRO-INFORMATISATION D'*ADVENTURE*

Quelques mois après que Woods eu déposé sa version d'*Adventure* sur l'ordinateur de son centre de recherche californien, Scott Adams, un jeune

³⁵ Le terme « macro-ordinateur », en opposition avec « micro-ordinateur » ou ordinateur personnel, sera employé ici pour désigner les ordinateurs industriels fonctionnant comme unités centrales accessibles via des terminaux.

³⁶ La majorité des micro-ordinateurs personnels étaient jusque-là achetés par catalogue sous forme de kits à assembler soi-même, comme le très populaire ALTAIR 8800.

programmeur analyste, le découvre sur le PDP-10 de son employeur en Floride³⁷. Il lui faudra dix jours de jeu intensif (en dehors des heures de travail) pour obtenir les 350 points lui méritant le titre d'« Adventurer Grandmaster » (*Byte* 12/80, p. 192). Ayant déjà programmé un jeu de Backgammon sur son ordinateur personnel, un TRS-80, Adams est à la recherche d'un projet lui permettant d'apprendre le BASIC et l'utilisation de chaînes de caractères³⁸. Impressionné par son expérience d'*Adventure*, il envisage de concevoir un programme analogue pour sa nouvelle machine. Cette entreprise n'a rien de trivial. Le TRS-80 ne dispose que de 16 Ko de mémoire vive et la vitesse de son processeur se limite à 1,77 Mhz. En comparaison, *Adventure* occupe 300 Ko et a été conçu pour un ordinateur disposant d'un processeur pouvant aller jusqu'à 25 Mhz selon les modèles. Adams rapporte en entrevue que son projet soulève l'hilarité de ses collègues qui le jugent impossible (2006).

Adams se lance tout de même (pour ainsi dire) à l'aventure. Son expérience de conception de compilateurs et de systèmes d'exploitation le pousse à envisager le problème sous un nouvel angle. Plutôt que d'écrire directement un programme-jeu, il conçoit une langue de programmation spécifique à l'écriture de jeux d'aventure ainsi qu'un interpréteur³⁹ associé. De cette façon, les données (le jeu) se retrouvent effectivement distinctes du programme qui en fait usage. Cette approche procure deux avantages : le même programme peut exécuter plusieurs « aventures » et celles-ci peuvent être enregistrées sous une forme très compacte :

³⁷ Stromberg Carlson, une compagnie de télécommunications.

³⁸ Un type de donnée informatique permettant la manipulation de texte.

³⁹ Un logiciel exécutant un script dans une langue donnée.

```

5250 DATA0,0, 450,0,AUT,ANY,Go,NORTH,*CLI,SoUTH, *WAL,EAST,*R UN,WEST,*ENT,UP,*PAC,
DOWN,*FoL,STA.SAY,PAS,SAI,HAL,GET,Boo,*TAK,BoT,*CAT,*RUM,*PIC,WIN.*REM.GAM,*WEA,
MoN.*PUL , PIR,FLY,ARO,DRO,BAG,*REL.*DUF,*THR,ToR,*LEA,OFF.*GIV.MAT,DRI,yoH,*EAT
5270 DATA30, INV,LUM,SAI,RUG,Loo,KEY,*SHo,INV,WAI,DUB,REA,SAI,.,FIS,YoH.ANC.SCo,S
HA.SAV,PLA,KIL,CAV,*ATT,PAT,LIG,Doo,.,CHE,oPE,PAR,*SMA,HAM,UNL,NAI,HEL,BoA.AWA,*
SHI,*BUN,SHE"CRA,QUI.WAT,BUI,*SAL,*MAK,LAG.WAK,*TID,SET,PIT,CAS,SHo,DIG,*BEA
5280 DATABUR,MAP,FIN,PAC,JUM,BoN,EMP,HoL,WEI,SAN"BoX"SNE,0,0.0,0.0,0,.,0,0,0,0,
0,0,APARTMENT IN LONDOn,0,0,0,0,0,0,1,ALCoVE,0,0,4,2.0,0,SECRET PASSAGEWAY, 0, 0,0,3
,0,0,MUSTY ATTIC,0,0,0,0,0,0 (Byte 12/80, p. 198)40

```

En 1978, après environ six mois de développement, *Adventureland* est complété. Le processus s'est fait de manière itérative; Adams faisant tester régulièrement son prototype par ses collègues, modifiant et ajoutant du contenu jusqu'à ce que l'espace vienne à manquer. D'ailleurs, il rapporte en entrevue: « basically I was done because there was no more room in memory ! » (2010). Le défi de la micro-informatisation d'*Adventure* est relevé au prix de quelques sacrifices : le chargement et la décompression du jeu à partir de son support (une cassette magnétique) ne prend pas moins de 20 minutes.

Adventureland n'est pas une copie d'*Adventure* sur une nouvelle plateforme, mais plutôt un pastiche significativement plus court. Le nom même du programme ne laisse pas de doute quant à la source d'inspiration. L'incipit est bref et clair : « IN THIS ADVENTURE YOU'RE TO FIND *TREASURES* & STORE THEM AWAY »⁴¹. La forme est pratiquement identique: par le biais de commandes textuelles, on se déplace de pièce en pièce, on trouve des objets, on s'en sert pour résoudre des puzzles et accéder à de nouveaux endroits afin d'accumuler tous les points et trésors. Quant au contenu, il s'agit manifestement d'une considération secondaire; l'objectif principal étant de faire fonctionner une « aventure » sur ordinateur personnel. Les

⁴⁰ Remarquons que pour sauver de la mémoire, le vocabulaire du logiciel n'est constitué que des trois premières lettres de chaque mot : TAK = « take », BOT = « bottle », etc.

⁴¹ Le TRS-80 de base ne supporte pas les minuscules.

lieux, objets et obstacles semblent être le fruit d'ajouts successifs et spontanés formant une sorte de courtepoinette dépareillée. On y trouve la hache et le bœuf bleu du personnage folklorique américain Paul Bunyan, mais aussi une lampe magique qu'il faut, bien entendu, frotter. On explore autant les racines d'un arbre, l'intérieur d'une ruche d'abeille, une puce de mémoire vive que les Enfers.

Dans son histoire de la fiction interactive, Graham Nelson décrit ainsi la première génération d'imitateurs d'*Adventure* :

for the five years to 1982 almost every game created was another 'Advent'. [...] The secret canyons, cold spring streams, wizards' houses, passive dragons, bears, trolls on bridges, volcanos, mazes, silver bars, magic rings, lamps with limited battery power, octagonal caverns with exits in all directions and so forth recur endlessly in a potent, immediately recognisable blend (Nelson 2001).

Dans leur désir de reproduire *Adventure* sans pour autant copier, les développeurs semblent hésiter quant à la nature essentielle ou accidentelle des différents aspects du modèle. Comme il n'y a qu'un *Adventure*, comment savoir ce qui relève de la forme ou du contenu ? Que peut-on modifier et que doit-on conserver ? Les lieux, objets, monstres ou personnages varient dans leurs configurations exactes mais restent souvent assez proches de l'original. Rares sont les jeux qui font totalement l'économie d'une section souterraine devant être éclairée par une lampe (au combustible limité). Un auteur va même jusqu'à situer sa caverne dans le Kentucky, tout en prenant soin de mentionner qu'il s'agit de *Devil's Delve* et non de *Mammoth Cave* (*Micro* 10/79, p.15). D'autres motifs comme la chasse au trésor ou le labyrinthe sont autant de leitmotifs.

Adventureland répète plusieurs motifs d'*Adventure* tels quels : le labyrinthe non-euclidien, les mots magiques de téléportation (« AWAY »), le besoin d'une source de lumière, la présence d'un dragon et d'un ours ou la nécessité de déposer un tapis avant un objet fragile pour ne pas le briser. *Adventureland* se distingue tout de

même de quelques façons. Quoiqu'on y trouve une section souterraine, la majorité des salles sont extérieures, coupant ainsi avec l'aspect « simulation spéléologique » d'*Adventure*. Contrairement à son modèle, *Adventureland* est écrit à la première personne (« I'M IN A FOREST »), un trait distinctif de tous les jeux subséquents d'Adams. Le programme propose aussi une nouvelle commodité d'interface : l'écran y est subdivisé en deux; une partie servant à indiquer en tout temps la pièce courante, les objets qui s'y trouvent et les sorties disponibles. Cette caractéristique permet l'économie de nombreuses commandes de type « LOOK AROUND » servant essentiellement à récupérer ces informations.

Rompant avec la tradition hacker, Adams a, dès le départ, l'intention de commercialiser son jeu⁴². Il faut dire que l'écologie des ordinateurs personnels est très différente de celle des macro-ordinateurs professionnels. Même s'il l'avait voulu, Adams aurait été dans l'impossibilité de distribuer gratuitement *Adventureland*. Si l'ARPAnet permettait une communication facile entre de nombreux macro-ordinateurs, la majorité des ordinateurs personnels sont dépourvus de toute forme de connexion. Les rares machines dotées d'un modem ne peuvent accéder qu'à des babillards électroniques (Bulletin Board Systems : BBS) locaux, à moins de ne s'engager dans de lourds frais d'interurbains. Le mode de distribution privilégié est la cassette magnétique, dupliquée manuellement et acheminée de main à main ou par la poste.

Il n'existe pas en 1978 d'industrie du jeu d'ordinateur à proprement parler. Les canaux pour rejoindre les utilisateurs d'ordinateurs personnels sont rares : une

⁴² Correspondance personnelle, message du 18 avril 2012.

ribambelle de petits clubs informatiques locaux ainsi qu'une poignée de publications spécialisées. Adams achète une publicité dans le magazine *SoftSide* et fait d'*Adventureland* le premier jeu d'aventure commercial vendu sous la bannière d'Adventure International. Sa femme et lui s'occupent de dupliquer les cassettes et d'expédier les commandes directement aux clients. Lorsqu'un gérant de Radio Shack de Chicago lui commande 50 copies pour la revente, Adventure International devient aussi *de facto* l'un des premiers grossistes de jeux d'ordinateur. La compagnie est alors confrontée à l'exigence de fournir un emballage commercial au produit. Pris de court, Adams inaugure le mode de distribution « *Ziploc* » : un sac de plastique à glissière contenant le support de données (une cassette, éventuellement une disquette) et un feuillet en annonçant le contenu (Adams, 2010).

La « petite histoire » d'*Adventureland* témoigne de deux changements importants marquant la fin des années 1970 : les « aventures » sont possibles sur ordinateur personnel et le jeu d'ordinateur peut être un bien de consommation. Adams se présente encore aujourd'hui comme : « the creator of the personal computer gaming industry »⁴³. Ce n'est pas une révolution. Les autres formes de logiciels informatiques sont déjà des produits commerciaux et les premières consoles de jeux vidéo domestiques (dont l'Atari 2600 également sorti en 1977) ont établi le principe d'acheter un jeu informatique indépendamment de sa plateforme. Il n'est cependant pas anodin que l'apparition d'une industrie du jeu d'ordinateur soit si fortement associée au jeu d'aventure.

⁴³ Affiché sur son site Internet personnel : <http://www.msadams.com/> (consulté le 2012/08/13).

3.2.2. LA PROLIFÉRATION DES *ADVENTURE PROGRAMS*

Une fois la porte des ordinateurs personnels ouverte, les jeux d'aventure se multiplient. Adventure International bat le fer pendant qu'il est chaud et sort six autres aventures en moins de deux ans. Un article paru en 1980 passe en revue près d'une trentaine de jeux d'aventure commercialisés par six compagnies (*Byte* 12/80, p. 164). Malgré le doute initial quant à sa portabilité sur micro-ordinateur, ce type de jeu s'avère particulièrement adapté au contexte technologique. Celui-ci se caractérise par la coexistence de plusieurs modèles de micro-ordinateurs parfaitement incompatibles entre eux (et même entre différentes versions du même modèle), de faible puissance et ne possédant peu ou pas de capacités graphiques⁴⁴.

La représentation textuelle du jeu d'aventure permet non seulement de rejoindre les ordinateurs dépourvus d'adaptateurs graphiques mais aussi de livrer un maximum de contenu avec très peu de mémoire. En 16 Ko, *Adventureland* permet l'exploration d'environ 35 « salles ». Le mode d'interaction tour à tour exige beaucoup moins des processeurs qu'une activité dynamique en temps réel. Si la lenteur des réponses peut impatienter certains joueurs, elle n'empêche ou ne limite aucunement leur performance. Rappelons que Crowther destinait *Adventure* à être joué via une imprimante. L'approche de développement par interpréteur inaugurée par Scott Adams (et imitée par plusieurs) permet de réduire les problèmes liés à l'incompatibilité des plateformes en allégeant le processus de transfert. Les données étant indépendantes du programme (l'interpréteur), seul ce dernier doit être adapté pour rendre compatibles tous les jeux qui en dépendent. Le catalogue d'Adventure

⁴⁴ À l'exception de L'Apple II qui est largement en avance techniquement sur ses concurrents. Son prix élevé (environ 3 fois celui du TRS-80) en limite la diffusion initiale.

International de 1981 vise à la fois les TRS-80 modèles 1, 2, 3 et COLOR, mais aussi l'Apple II, l'Atari 400/800, le Commodore PET et le Sorcerer. Montfort rapporte qu'à aucun moment une seule plateforme n'a représenté plus de 25% du chiffre d'affaire de la compagnie Infocom, important développeur et éditeur de jeux d'aventure (2003, p. 127).

Un autre atout majeur du jeu d'aventure est la facilité de son apprentissage et de son développement. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, *Adventure* a été conçu avec l'accessibilité en tête. De fait, les jeux d'aventure servent souvent d'initiation ludique à l'informatique (Carroll 1982, p. 49). En plus d'être simples d'utilisation, ils sont également relativement simples à développer. Le listing BASIC complet d'*Adventureland* n'occupe que 10 pages de format lettre (Liddil 1981, pp. 242-252). Dès la fin des années 1970, mais surtout au début des années 1980, plusieurs magazines comme *SoftSide* et *SoftLine* proposent régulièrement des « aventures » en BASIC à retranscrire chez soi. Il suffit de jeter un coup d'œil à l'extrait de la source d'*Adventureland* rapporté précédemment pour se rendre compte de l'effort exigé par cet exercice. La moindre erreur de frappe suffit à compromettre l'exécution du programme en entier et nécessite la revue exhaustive de tout le code.

La popularité de ce mode de diffusion témoigne autant de l'attrait exercé par le jeu d'aventure que de la difficulté d'en obtenir par des moyens moins fastidieux⁴⁵. Elle démontre aussi la frontière très mince qui sépare alors développeurs et

⁴⁵ Ce mode de distribution implique également un style de programmation délibérément opaque. La transcription du code ne doit pas dévoiler les solutions des puzzles du jeu.

consommateurs de jeux d'ordinateurs⁴⁶. Les premiers micro-ordinateurs coûtent relativement cher, nécessitent une expertise importante pour être utilisés et ne disposent que d'une offre très limitée de logiciels. De fait, les propriétaires d'ordinateurs personnels au tournant des années 1980 sont généralement des spécialistes de l'informatique ou des amateurs passionnés. La plupart connaissent les rudiments de la programmation (rappelons que les systèmes d'exploitation du TRS-80 et du Commodore PET sont des variantes du BASIC). Le passage de joueur à développeur peut donc se faire sans trop de difficulté. La simplicité des jeux d'aventure fait de ceux-ci une bonne introduction au développement de jeux et à la programmation en général. Les livres de Liddil (1981) et McGath (1984) qui s'adressent plutôt à des joueurs (ils contiennent des listings et des critiques de jeux existants) n'hésitent pas à exposer les détails techniques permettant l'élaboration de tels logiciels.

Cette situation où des individus (ou petits groupes) peuvent produire un jeu sans autres ressources qu'un ordinateur et du temps libre favorise l'apparition d'un modèle d'affaire semblable à l'édition littéraire. Afin de rejoindre leurs clients, les premiers développeurs-vendeurs comme Adventure International ont, par nécessité, créé des réseaux de distribution inédits. Plusieurs d'entre eux réalisent la valeur de ces réseaux et proposent aux nouveaux « auteurs » de prendre en charge la mise en marché et la distribution de leurs jeux en échange d'une portion des revenus. En 1981, Adventure International publie 55 nouveaux jeux (*CGW* 09/82, p. 2) dont seulement 20% environ ont été développés à l'interne (*Micro* 11/81, p. 51). Le

⁴⁶ Ce qui n'est pas du tout le cas des jeux d'arcades et de console qui nécessitent une importante structure de développement.

système est très favorable aux éditeurs. Ceux-ci ne prennent aucun risque lors du développement des jeux. Ils peuvent réinvestir les revenus tirés de l'édition dans la production de leurs propres jeux qu'ils vendent sans intermédiaire. Finalement, leurs rapports intimes avec les détaillants leur fournissent une information privilégiée sur le marché. La compagnie Sierra On-Line, un autre acteur majeur dans le développement du jeu d'aventure, suit un parcours analogue.

3.2.3. INFOCOM ET L'ANALYSEUR SYNTAXIQUE

La compagnie Infocom est généralement placée au centre des comptes-rendus historiques des jeux d'aventure textuels. Montfort, par exemple, parle des 35 œuvres canoniques d'Infocom (2003, p. 122) et dédie le plus large chapitre de *Twisty Little Passages* à l'analyse de certaines d'entre elles. Dans le contexte plus global de l'histoire du jeu d'aventure, et particulièrement en ce qui concerne son tournant narratif, Infocom reste un acteur incontournable.

En même temps que Scott Adams, David Lebling, Marc S. Blank, Timothy A. Anderson et Bruce K. Daniels, des membres du Dynamic Modeling Group du Massachusetts Institute of Technology (MIT), décident en 1977 d'entreprendre le développement de leur propre « aventure ». Le développement se fera de façon intermittente sur deux années. À l'instar d'*Adventureland*, *Zork*⁴⁷ est complété en 1979 lorsque la limite de mémoire du PDP-10 (un mégaoctet) est atteinte. C'est alors le plus gros jeu d'aventure disponible, le plus sophistiqué et, pour plusieurs, le

⁴⁷ *Zork* est un mot inventé issu de la culture estudiantine du MIT qui, comme *foo*, *bar*, *fweep*, *bletch* et autres n'ont pas de sens particulier. Anderson évoque qu'il était fréquent de nommer temporairement un programme *ZORK* avant qu'il ne soit prêt à être déployé (NZT 12/85, p.7).

meilleur. La même année, dix membres du Dynamic Modeling Group, dont trois développeurs de *Zork*, décident de se lancer en affaires. Infocom, leur nouvelle compagnie, n'est pas spécifiquement fondée dans le but de vendre des jeux. À défaut de produit ou de projet concret, ils décident de commercialiser une version de *Zork* pour micro-ordinateurs. Pour ce faire, ils développent le langage ZIL (Zork Implementation Language) qui leur permet (comme l'avait fait Scott Adams auparavant) de distinguer interpréteur et données, et de développer plusieurs jeux sur la même base technologique. Le contenu du *Zork* original est séparé en trois épisodes pour répondre aux contraintes de mémoire des ordinateurs personnels. Le premier volume, *Zork I*, est publié en 1980 par Personal Software. Le succès instantané des premiers titres d'Infocom leur permet ensuite de rapidement s'affranchir d'un éditeur.

Malgré son futur succès commercial, *Zork* est initialement développé dans la tradition hacker. Les fondateurs d'Infocom expliquent ainsi leur motivation première : « [Adventure's] deficiencies and the competitive spirit that often animates computer researchers kindled the desire of the authors to write a successor game » (Anderson, Blank et Lebling 1979, p. 51). Ils envisagent d'abord le projet comme un défi. Il ne s'agit pas ici de transférer le logiciel vers une plateforme plus faible, mais de faire mieux. Pour les étudiants du MIT, faire mieux c'est avant tout faire plus sophistiqué. Ils ne se contentent pas, comme l'a fait William Crowther, de concevoir un programme simple ne donnant qu'une *illusion* de complexité. Délaissant le langage de programmation FORTRAN, jugé trop limitatif, ils choisissent MDL (un dérivé de LISP employé au MIT) développé pour la modélisation de systèmes complexes comme l'intelligence artificielle. Au cours des deux années de développement intermittent sur *Zork*, ils raffineront significativement deux aspects du modèle technologique initial : l'analyseur syntaxique et la simulation procédurale.

Adventure, ainsi que la majorité de ses imitateurs, se contente de chercher des combinaisons de deux mots dans les entrées des joueurs pour les « comprendre ». Ainsi : « DO NOT TAKE THE ROPE » sera réduit à « TAKE ROPE », l'analyseur syntaxique ne reconnaissant que les deux mots-clefs associés à une action prévue. Les commandes comprises sont en grande majorité des syntagmes de type verbe-complément, propices à communiquer une action sur le monde-jeu. Les jeux employant ce système sont d'ailleurs fréquemment étiquetés « two-word adventures » dans les publications spécialisées⁴⁸. La communication est encore davantage limitée par le fait qu'ils ne tiennent compte que d'un nombre réduit de lettres. *Adventure* ne voit que les cinq premières lettres de chaque mot; les jeux de Scott Adams n'en reconnaissent que trois. Ainsi, *Adventureland* ne peut distinguer « CRAB » de « CRATE » ou « CRAWL ».

L'analyseur syntaxique développé pour *Zork* est dans une classe à part. Il suffit pour s'en rendre compte de reproduire quelques exemples de commandes tirés du manuel : « Push the red button [...] Look under rock [...] Take all but the knife and the lamp [...] Throw the newspaper, the red book, and the magazine into the chasm ». Le logiciel peut saisir l'usage d'adjectifs, de prépositions, de conjonctions et de compléments. On peut lui communiquer plusieurs actions en une seule entrée et il comprendra même certaines références implicites. Par exemple, s'il considère que « KILL BEAR » nécessite un complément et que le joueur ne dispose que d'un seul objet qualifié, il complètera lui-même par « (WITH SWORD) ».

⁴⁸ Par exemple : « TRANSYLVANIA: A hi-res two-word adventure game in which you rescue your basic damsel-in-distress » (CGW 03/83, p. 7).

La qualité de l'analyseur syntaxique ne permet pas au joueur d'en faire davantage au sein du jeu. Le programme ne comprend toujours que les commandes ayant été prévues par les développeurs. Elle permet toutefois de réduire les frustrations liées à la communication avec le logiciel. Avec *Zork*, l'analyseur syntaxique devient le principal lieu de distinction technologique des jeux d'aventure textuels. Il restera (éventuellement accompagné des autres jeux d'Infocom), le *nec plus ultra* auquel tous les autres jeux seront comparés. Cinq ans plus tard, l'éditeur de *Questbusters* s'exclame : « Adventure International has finally admitted the existence of the full-sentence parser⁴⁹ [...] but it won't be as strong as guess who's » (*QB* 11/84, p. 8).

Les développeurs de *Zork* innovent également en ce qui a trait à la simulation du monde-jeu. Le système d'*Adventure* est essentiellement une liste de cas spéciaux. Le trident, par exemple, permet d'y ouvrir l'huître, voilà tout. Il ne possède pas de caractéristique lui permettant d'ouvrir des choses en général. Woods a simplement prévu qu'il est l'objet nécessaire à l'ouverture de l'huître. Les créateurs de *Zork* souhaitent que leur « aventure » comporte une simulation plus complexe. Ils créent des classes d'objets et leur attribuent des propriétés définissant des règles d'interaction. Notamment, tous les objets ayant la propriété « inflammable » peuvent être brûlés. Les développeurs n'ont pas à écrire individuellement chaque cas où un objet est brûlé, cet événement est le résultat d'une interaction procéduralement définie. Un objet de type « contenant » peut recevoir d'autres objets et un « véhicule » peut recevoir le personnage-joueur. En conséquence, le jeu

⁴⁹ Analyseur syntaxique.

est capable de fournir des réponses à des entrées non spécifiquement prévues par l'application des règles d'interactions ajoutant ainsi un certain degré d'émergence dont est dépourvue la majorité des jeux d'aventure. Si les réponses systémiques diminuent le nombre de messages d'erreurs génériques du type « je ne comprends pas », elles donnent parfois des résultats incongrus, comme en témoigne cet exemple tiré de *Suspect* (cité dans *NZT* 09/84, p.2) :

**>ATTACK CORPSE WITH CROWBAR
Veronica's body jumps out of the way.**

Afin d'éviter les massacres, la réaction procédurale par défaut des personnages est d'esquiver les attaques. Le problème ici est que le cadavre de Veronica est encore catalogué comme un personnage plutôt que comme objet.

Contrairement à l'analyseur syntaxique, le caractère plus procédural de *Zork* et des autres jeux d'Infocom ne sera pas souligné outre-mesure par la critique. Les joueurs ne se soucient pas tellement qu'une réponse soit le résultat d'une interaction procédurale ou d'un traitement de cas particulier. D'ailleurs, les réponses spécifiquement écrites sont généralement plus intéressantes que celles générées par le système que l'on apprend d'ailleurs rapidement à reconnaître.

3.2.4. DES JEUX POUR L'ÉLITE

Infocom, Adventure International et On-Line Systems (futur Sierra On-Line) sont autant d'acteurs importants de l'industrie naissante du jeu d'ordinateur dont le succès est fortement associé au jeu d'aventure. Plusieurs raisons expliquent le choix de ce cheval de bataille. Pour une compagnie de jeux se spécialisant dans le marché de l'ordinateur personnel, le jeu d'aventure constitue une sorte d'exclusivité. On ne peut rien envisager de semblable sur les autres principales familles de plateformes, soit les bornes d'arcade et les consoles domestiques. Il s'agit premièrement d'une

question technique puisque la communication textuelle exige un clavier, à savoir un périphérique propre aux ordinateurs. De plus, les consoles n'ont pas de matériel dédié à l'affichage de texte. Les chiffres et les lettres affichées par l'Atari 2600 sont des « sprites⁵⁰ » et font appel aux mêmes mécanismes que l'affichage des autres éléments graphiques. Autre considération technique majeure, l'ordinateur est la seule plateforme permettant à l'utilisateur d'enregistrer sa partie en cours. Un joueur sur console devrait non seulement laisser sa machine allumée pendant les dizaines d'heures nécessaires à la complétion du jeu, mais également recommencer entièrement à chaque erreur. Ces différences fondamentales entre les catégories de plateformes sont illustrées par l'*Adventure* d'Atari (1979). Dans son effort d'adapter l'expérience du jeu d'aventure à l'Atari 2600, Warren Robinett doit significativement modifier les modalités d'interaction et de représentation. Son jeu est purement graphique et le personnage-joueur y est manipulé en temps-réel via le joystick.

Le choix du jeu d'aventure comme l'un des porte-étendards du jeu d'ordinateur n'est pas seulement la conséquence des capacités particulières de la plateforme, mais également de ses limites. Si le TRS-80 et le Commodore PET performant bien dans l'affichage de texte, c'est aussi tout ce qu'ils peuvent faire. Même l'Apple II, qui possède des capacités graphiques appréciables, est très limité en ce qui concerne l'animation de multiples éléments visuels dynamiques en comparaison avec les bornes d'arcades. Même les consoles domestiques possèdent du matériel dédié à l'affichage des *sprites*. Pourquoi acheter un Apple II à 2500\$ pour jouer à des jeux qui fonctionnent mieux sur un Atari 2600 vendu à 200\$? Le

⁵⁰ Un *sprite* est un élément graphique 2D pouvant être affiché en transparence. On peut le comparer aux acétates de l'animation traditionnelle.

public de l'époque est bien entendu conscient des avantages et désavantages des différentes plateformes :

Most home computers are at their worst when trying to emulate the \$4000 dedicated arcade machines, but at their best when running an adventure. Arcade Machines demand a time when that next quarter goes in the slot. Home computer, unhampered by this design restraint, can run games that go on for weeks (*RUN* 01/84, p.20).

L'autre problème majeur est la variété des ordinateurs disponibles et l'absence d'inter-compatibilité. Les développeurs doivent non seulement miser sur un genre de jeu, mais également sur un modèle d'ordinateur précis. La plupart des vendeurs au détail perçoivent les jeux comme une locomotive pour vendre du matériel informatique. La tendance est donc de ne proposer que les jeux compatibles avec les modèles du moment plutôt que de fournir le parc existant. Dans ce contexte, le caractère portable du jeu d'aventure est un immense atout. En 1984, les jeux d'Infocom sont disponibles sur pas moins de 17 systèmes (*NZT* 01/84, p.2).

La forte association entre le jeu d'aventure et sa plateforme n'explique qu'en partie son rôle prépondérant dans l'émergence de l'industrie du jeu d'ordinateur. Il reste, bien entendu, la question du public. Qui, au tournant de la décennie, possède un ordinateur personnel et est disposé à payer (cher) pour des jeux ? Pour John Williams, directeur marketing chez Sierra de 1980 à 2000, les premières compagnies de jeux d'ordinateurs ciblent d'abord leurs pairs, soit des informaticiens ayant travaillé sur des macro-ordinateurs et qui ont fort probablement joué à *Adventure* ou qui en ont au moins entendu parler⁵¹. On pourrait dire que le jeu d'aventure s'apparente au rôle joué par *PONG* dans la commercialisation de l'Atari 2600. Les

⁵¹ Correspondance personnelle (message du 26 mars 2012).

deux sont des « produits phares » bénéficiant d'une célébrité antérieure : l'un sur les bornes d'arcade, l'autre sur les macro-ordinateurs.

Cette nouvelle communauté n'a pas que l'expérience des jeux circulant sur macro-ordinateurs en commun. Les joueurs de jeux d'ordinateur se considèrent distincts des joueurs d'arcades et de consoles de salon. Sans avoir de données démographiques précises, nous pouvons néanmoins savoir comment cette communauté se représente elle-même par le biais de ses organes de communication. Dan Bunten de *Computer Gaming World* résume bien l'image dominante : « The great majority of the computer games audience is made up of a more intelligent, better educated, relatively affluent elite » (07/82, p. 32). Comme nous l'avons mentionné précédemment, les premiers micro-ordinateurs sont des appareils plutôt chers, difficiles à utiliser et qui, au final, ne servent pas encore à grand-chose. On peut considérer qu'il s'agit d'un public disposant d'une certaine marge de manœuvre budgétaire, sensible au potentiel de l'informatique domestique et ne reculant pas devant les difficultés techniques. Quoiqu'ils puissent être achetés pour différentes raisons (s'initier à l'informatique, faire du travail à la maison ou de la comptabilité domestique), il s'avère que les ordinateurs sont majoritairement employés pour le jeu (Warren 1977, p. 19; *SL* 12/81, p. 2). Reste à savoir à quoi veut jouer cette élite si intelligente, éduquée et prospère.

Dans son éditorial de novembre 1982, le magazine *Micro* tient un discours typique : « it's the games that just pit one person against the computer in a mindless battle of hand-eye coordination that irritates us the most. [...] [W]e want [computers] to be used to their full potential. One way is through well-written, mind-boggling, educational games » (p. 7). Autrement dit, ce qui distingue le joueur sur ordinateur est sa préférence pour les défis intellectuels plutôt que les épreuves de

réflexes et de dextérité. Cette perception concorde avec les genres de jeux les plus associés à l'ordinateur : les jeux d'aventure, de stratégie et de gestion. Les trois formes impliquent de longues séances, la possibilité de sauvegarder un état de jeu, une interaction tour à tour et la nécessité de tenir compte d'une multitude de variables. La préférence pour les jeux « cérébraux » est en partie corroborée par les sondages faits par *Computer Gaming World* auprès de ses lecteurs. Lorsqu'on leur demande à quel type de jeu ils jouent le plus, ceux-ci répondent à 48% « Wargame » (des jeux de stratégie guerrière), 32% « Adventure » et seulement 8% « Arcade » (07/84, p. 10). Ici, « Adventure » regroupe les jeux d'aventure tels quels mais également les jeux de rôle inspirés de *Donjons et Dragons*. Ces deux grandes catégories constituent également 70% du *Computer Gaming World Top 10* de 1982 (09/82, p. 48). En comparaison, un palmarès d'*Electronic Games* de la même année pour les consoles domestiques comprend neuf jeux d'action en temps-réel sur dix, le dixième étant l'*Adventure* d'Atari (05/82, p. 10).

Un autre sondage de *Computer Gaming World* suggère que cette préférence pour les jeux de rôle et de stratégie pourrait être également le fait d'une culture ludique précédant l'usage de l'ordinateur. Apparemment, 32% des répondants jouaient déjà à des jeux de rôle de type *Donjons et Dragons* avant de s'intéresser aux jeux d'ordinateurs, 48% à des jeux de stratégie guerrière et 17% à des jeux de guerre miniature (01/84, p. 5). En comparaison, moins de 2% de l'ensemble des américains auraient été initiés au jeu de rôle sur table en 1981 selon les chiffres avancés par le magazine *Inc.* (02/82). Bien que le sondage maison de *CGW* ne puisse être considéré comme représentatif de l'entière communauté des joueurs de jeux d'ordinateur, il témoigne de l'existence d'une forte concentration de joueurs spécialisés dans celle-ci.

Quelques bémols sont à apporter au discours sur la sophistication du jeu d'ordinateur et de ses joueurs. Les jeux dits d'arcade existent sur l'ordinateur et ils sont même plutôt populaires. Dans le premier sondage cité plus haut, une autre question demande de cocher tous les types de jeux auxquels les répondants jouent (plutôt que seulement celui auquel ils jouent le plus); la catégorie « Arcade » monte alors à 53%, pas si loin derrière « *Wargame* » (73%) et « *Adventure* » (64%) (07/84, p. 10). La même année, *CGW* mène une enquête auprès des éditeurs de jeu pour établir un palmarès des meilleurs vendeurs. Sur les dix titres ayant vendu plus de 20 000 unités, cinq sont des jeux que l'on pourrait qualifier d'arcade (09/82, p. 2). Plusieurs considèrent qu'il s'agit là d'une mode passagère. Dans son rapport du Winter Consumer Electronics Show de 1983, Russell Sipe de *CGW* remarque cette tendance. Il cite David Blumstein de Softsel : « Arcade games will not disappear [...] but strategy and adventure games will dominate personal computer game software in the future ». D'après Jon Loveless de Synapse Software: « 'thinking' games are the wave of the future. People are becoming dissatisfied with the hand-eye co-ordination game » (03/83, p. 10).

3.2.5. DE JEU D'AVENTURE À FICTION INTERACTIVE

Nonobstant les pratiques réelles des joueurs de jeux d'ordinateur, la perception générale au début des années 1980 est que la tendance est au jeu « cérébral ». C'est dans ce contexte que se déroule le tournant narratif du jeu d'aventure. La compagnie Infocom est au premier plan de ce processus. Il s'agit du seul développeur/éditeur de jeux d'ordinateur entièrement spécialisé en aventures textuelles, un genre qu'elle domine. Sa stratégie est d'assumer et d'exacerber l'aspect intellectuel de ses jeux d'aventure. Celle-ci se manifeste clairement dans une série de publicités humoristiques (voir Figure 8) dans lesquelles Infocom revendique

pleinement l'absence de graphiques dans ses produits et interpelle directement l'intelligence et l'imagination de ses joueurs.



Figure 8 : Publicité d'Infocom (SL 05/83, pp. 6-7)

Ce processus de caractérisation du jeu d'aventure passera en partie par l'introduction de nouvelles étiquettes. Au début des années 1980, « adventure » est une catégorie très large qui recouvre tous les jeux qu'Aarseth décrit comme étant des « jeux de quête », soit les jeux qui placent l'atteinte d'un objectif fictionnel avant la performance (2005, p.2). Le terme fait majoritairement référence à *l'Adventure* original. Il est d'ailleurs souvent écrit avec une majuscule, à l'image de Kleenex ou de Frigo. Il est aussi utilisé comme nom commun pour se référer au fait qu'un jeu permette de vivre une aventure. Selon le cas, « adventure » peut ne désigner que les jeux dans la tradition d'*Adventure*, mais aussi inclure les jeux de rôle comme *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) et parfois les jeux d'action-aventure comme *Castle Wolfenstein* (Muse, 1981). Cela ne veut pas dire que ces différentes formes de jeux ne sont pas distinguées. Dans sa critique de *Wizardry*, Mark Marlow le classe comme « Graphic Adventure » mais spécifie plus loin qu'il s'agit d'un « fantasy role-playing game modeled on the Dungeons and Dragons game concept » (CGW 05/82, p. 6).

D'après Scorpia, une journaliste spécialisée en jeu d'aventure chez *CGW*, le jeu d'aventure traditionnel dominait tellement la catégorie « aventure » à cette époque qu'il n'y avait pas le besoin d'une nouvelle étiquette pour désigner les quelques jeux sortants du moule⁵².

Malgré ses attraits, l'appellation « jeu d'aventure » deviendra rapidement insuffisante pour positionner un jeu particulier dans un marché en pleine expansion. Dès 1982, *CGW* répertorie près de 384 nouveaux jeux d'ordinateurs. Le besoin de préciser les catégories génériques se fait rapidement sentir. À moyen et long terme, « jeu d'aventure » restera l'apanage des jeux dans la tradition d'*Adventure*. Les jeux axés sur la simulation de combats inspirés de *Donjons et Dragons* deviendront progressivement des « Computer Role-Playing Games » (CRPGs) et les jeux de quête basés sur la dextérité et les réflexes des « Action-Adventure Games »⁵³. Dans l'immédiat, une autre étiquette vient réduire l'ambiguïté : « Text Adventure ». Celle-ci apparaît dès le tout début des années 1980 alors que des jeux d'aventure illustrés (« Graphic Adventures ») font leur apparition (il en sera question au chapitre suivant). Puisqu'il n'existe pas de jeux de rôles ou de jeux d'action-aventure entièrement textuels, « Text Adventure » désigne clairement ses objets. Le problème de cette étiquette pour une compagnie comme Infocom est qu'elle n'est pas très positive. Non seulement se construit-elle par opposition à une forme plus neuve (et

⁵² Correspondance personnelle, message du 16 mai 2012.

⁵³ Le contexte des consoles domestiques est différent. Les jeux avec des composantes d'action y sont tellement majoritaires que le préfixe « action » n'est pas toujours jugé nécessaire. Dans la revue *Electronic Gaming Monthly*, qui se spécialise dans les jeux de consoles domestiques, on retrouve autant « action-adventure », « action/adventure » que simplement « adventure » pour désigner les jeux du même type.

donc plus attrayante), elle semble aussi mettre en évidence une carence. « Text Adventure » sonne un peu comme « aventure *sans* graphiques ».

La position d'Infocom est de faire valoir le texte comme une valeur positive et non un manque. Comme nous le verrons dans la section suivante, l'accent y est de plus en plus mis sur la richesse des mondes fictionnels, la qualité de l'écriture et même le dévoilement d'intrigues. Infocom est d'ailleurs en bonne partie responsable de cette évolution. Afin de séduire encore davantage le public supposément intellectuel des jeux d'ordinateurs, le jeu d'aventure se présentera comme un nouveau type de littérature, la seule forme de jeu vidéo pouvant raconter des histoires complexes. Pour bien marquer cette orientation, Infocom assume dès 1984 le terme « Interactive Fiction » pour décrire ses jeux dans son magazine maison, le *New Zork Times* (05/84, p.1). Cette transition est ainsi expliquée deux ans plus tard :

First came "Adventure," and thus was born the name for an entire category of games. But with Infocom leading the way towards more story-oriented, non-fantasy adventure games, the name became misleading and downright irrelevant. A new name for this kind of entertainment software was needed (NZT 09/86, p. 6).

Infocom n'a pas inventé le terme (on l'attribue généralement à Robert Lafore qui fonde une compagnie du même nom en 1979⁵⁴) et n'est pas la seule compagnie à prendre le tournant narratif. Il s'agit d'un mouvement plus large dont elle est la tête de file.

⁵⁴ Malgré l'éventuelle adoption du terme pour désigner les jeux d'aventure textuels, la « fiction interactive » de Lafore diffère de plusieurs façons. Celle-ci ressemble davantage aux « livres dont vous êtes le héros », soit un arbre narratif avec des points décisionnels. On n'y retrouve aucune forme de simulation du monde-jeu. Voir <http://www.filfre.net/2011/09/robert-lafores-interactive-fiction/>.

3.3. LE JEU RENCONTRE LA FICTION NARRATIVE

3.3.1. DE NOUVEAUX PROFILS DE DESIGNERS

Crowther, Woods, Adams, Anderson, Lebling, Blank *et al.*, les premiers créateurs de jeux d'aventure, ont beaucoup de choses en commun. Ce sont des hommes relativement jeunes (tous dans la vingtaine à l'exception de Crowther qui a 40 ans lorsqu'il crée *Adventure*) et, surtout, ce sont des spécialistes de l'informatique. Lorsqu'ils abordent la création de leurs jeux, ils envisagent d'abord les questions techniques de programmation. *Adventure* est, pour tous, l'ultime référence; il est difficile de ne pas y puiser directement. Plusieurs partagent également avec Crowther l'expérience de *Donjons et Dragons*. La création de jeux d'aventure va néanmoins graduellement échapper à ces hackers pour tomber entre les mains de gens ne participant ni à la culture des programmeurs, ni à celle des jeux de rôle fantastiques. Les jeux produits en dehors du cadre de référence culturel initial marquent le début du tournant narratif.

Ce rôle sera dans un premier lieu tenu par des femmes. Scott Adams rapporte que quelques temps après la sortie d'*Adventureland*, Alexis, son épouse, lui annonce qu'elle souhaite « écrire » une Aventure. Cette collaboration inédite donne : « an Adventure that was different from any that had ever been written before. Instead of searching for treasures in this Adventure, you now had an added ingredient: a 'mission' » (*Byte* 12/80, p. 192). Il s'agit de *Pirate Adventure*, deuxième jeu d'Adventure International (1978). La « mission » en question est un objectif à long terme : construire un bateau pour rejoindre Treasure Island où se trouvent, on le devinera, les trésors. Il est difficile de déterminer l'apport exact d'Alexis. On peut cependant remarquer qu'à partir de ce titre, Adventure International se libère de l'exploration souterraine et des thèmes tirés du *fantasy* pour s'ouvrir aux contenus

de la fiction populaire : le gothique avec *Voodoo Castle* (1980) (également co-écrit avec Alexis) ainsi que *The Count* (1981), l'intrigue d'espionnage avec *Secret Mission* (1979), la science-fiction (*Space Odyssey* : 1981), l'aventure coloniale (*Pyramid of Doom* : 1979) ou le western (*Ghost Town* : 1981).

Le plus célèbre exemple de collaboration familiale est certainement celui des époux Williams, fondateurs de Sierra On-Line. Ken est alors programmeur professionnel et Roberta, femme au foyer. En 1979, Ken apporte un terminal à la maison et incite Roberta à essayer *Adventure*. Ken s'en désintéresse mais Roberta y prend goût et parvient à traverser le jeu après plusieurs semaines d'efforts intenses. Ken achète peu après un Apple II ce qui permet à Roberta de jouer à d'autres jeux d'aventure, probablement ceux de Scott Adams. Éventuellement, Roberta propose à Ken de concevoir ensemble un jeu du même genre (Levy 1984, pp. 295-297). Cette fois, la division des tâches est plus tranchée : Roberta conçoit le scénario et les puzzles à résoudre alors que Ken ne s'occupera que de la programmation. Cette conception d'un rôle de designer spécialisé est très rare à cette époque où design et programmation sont non seulement intimement liés, mais généralement effectués par la même personne. Encore en 1982, alors que Sierra est déjà une compagnie importante, Roberta déplore que sa contribution n'est pas toujours prise au sérieux : « Sometimes I feel that people don't think that I'm as much a part of the creative process as I claim, due to the fact that I don't program. The designing of the game is the most important and creative part of the project » (CGW 05/82, p. 15). Cette division des tâches permet un processus de design plus détaché des considérations techniques. Un programmeur-designer peut avoir tendance à concevoir le contenu en fonction du modèle d'implémentation qu'il envisage. La collaboration des Williams est principalement reconnue pour avoir donné naissance à l'aventure graphique. Nous y reviendrons au chapitre suivant.

En plus d'innover au chapitre de la représentation visuelle, Roberta s'affranchit d'emblée des principaux éléments de contenu de ses modèles. Leur premier jeu, *Mystery House* (1980), ne se situe pas dans un souterrain et ne contient aucun élément médiéval-fantastique. Roberta puise dans ses propres références culturelles et s'inspire plutôt du roman policier, en particulier des *Dix petits nègres* d'Agatha Christie (CGW 12/88, p. 21). Le joueur se retrouve dans une maison avec sept autres personnes qui sont successivement assassinées. À la chasse au trésor traditionnelle (il faut trouver des bijoux cachés) s'ajoute la nécessité de ne pas être assassiné et d'identifier le tueur. Malgré ce que pourrait laisser penser le titre *The Wizard and The Princess* (1980), le deuxième jeu de Roberta n'est pas un retour au *fantasy* mais une incursion dans l'univers des contes de fées traditionnels. On retrouvera cette influence tout au long de sa carrière; notamment dans les huit *King's Quest* (1984-1997), une des séries les plus vendues du jeu d'aventure.

Alexis Adams et Roberta Williams étaient dans des positions privilégiées pour figurer parmi les premiers non-informaticiens à concevoir des jeux d'aventure. La collaboration directe avec un programmeur n'est cependant pas la seule façon d'y arriver. Nous avons vu dans la section précédente que les jeux d'aventure textuels sont assez simples à développer. Plusieurs choisirent d'apprendre la programmation dans l'unique but d'écrire des jeux d'aventure. Un cas notable est celui de l'auteur de science-fiction Mike Berlyn. Il découvre les jeux d'aventure sur l'Apple II qu'il achète en 1979 pour écrire ses romans. C'est avec un regard de littéraire qu'il les juge. Il est captivé par l'interaction, mais déçu par la prose. Après la publication de son troisième roman, il décide d'entreprendre la réalisation de son propre jeu d'aventure. Il sort successivement *Oo-topos* et *Cyborg* en 1981 sous la bannière Sentient Software. *Cyborg* est particulièrement remarqué pour son originalité. La courte description de CGW mentionne : « CYBORG is an adventure game with a twist – there

are no treasures or scores » (CGW 07/82, p.39). Le joueur y incarne un cyborg amnésique reprenant conscience dans un vaisseau spatial inopérant. L'objectif n'est pas d'y trouver des trésors, mais de reconstituer les événements qui ont mené à cette situation, réparer le vaisseau et le mener à bon port. Il découvrira dans le processus qu'il s'agit d'un vaisseau-colonie peuplé de gens en état d'hibernation. Malgré le caractère relativement cliché du scénario, on est loin de « *IN THIS ADVENTURE YOU'RE TO FIND *TREASURES* & STORE THEM AWAY* » (Adventureland 1978). Margot Tommervik de Softalk écrit : « [...] *Cyborg* reached – and retains – the mountaintop in terms of plot and integration of player with adventure » (03/82). Berlyn est embauché par Infocom en 1983 qui publie dans le *New York Times* : « With Michael Berlyn's writing skills and Infocom's technology, how can you lose? » (05/83).

Afin de libérer les programmeurs, la ressource humaine la plus convoitée de l'industrie, des compagnies comme Infocom et Sierra développent des outils spécialisés pour la création de jeux d'aventure. Ces langages de haut niveau peuvent être appris « sur le tas » par des non-spécialistes, ce qui favorise l'apparition de designers provenant de profils plus variés. Il arrive fréquemment qu'un individu soit embauché pour une fonction subalterne et fasse son chemin jusqu'à devenir designer. C'est le cas, par exemple, de Steve Meretzky, issu de l'industrie de la construction et embauché comme testeur par Infocom. Il en devient par la suite un designer vedette. Scott Murphy de Sierra connaît un cheminement semblable, passant cette fois par le département de soutien à la clientèle.

Les outils de développement dédiés permettent aussi aux programmeurs devenus designers de se concentrer sur l'élaboration des contenus. Chez Infocom, la plupart des développeurs initiaux deviennent des auteurs (ils choisissent le terme

« implementor »). Après avoir assumé la responsabilité du transfert de *Zork* sur les micro-ordinateurs, Marc Blank (à la fois docteur en médecine et diplômé du MIT) souhaite entreprendre un projet de jeu personnel. Amateur de romans policiers, il tente d'utiliser ZIL (Zork Implementation Language) pour élaborer un jeu d'aventure simulant une enquête policière. Le résultat, *Deadline* (1982), suscite énormément d'intérêt. Le joueur y incarne un détective enquêtant sur la mort d'un riche homme d'affaires⁵⁵. Bien que le suicide soit présumé, le personnage-joueur découvre des indices suggérant un meurtre. Il faut accumuler suffisamment de preuves pour arrêter le coupable. Le jeu est particulièrement remarqué pour la richesse des personnages non-joueurs. Il ne s'agit pas simplement d'ennemis à éviter ou abattre, il faut les interroger et les confronter aux preuves. Ils vont et viennent dans la maison, vaquant à leurs occupations indépendamment du joueur. Le critique de *SoftLine* écrit à ce sujet : « at a certain point, the deceased's secretary goes into her bathroom to brush her hair. You could care less. But the delight is that she does it, that everyone is doing something all the time, regardless of you » (*SL* 03/82, p. 42).

Les critiques sont dithyrambiques. Quelques mois après sa sortie, *Deadline* atteint le sommet des ventes de jeux d'ordinateurs. Plus incroyable encore, *Deadline* reçoit l'attention du *New York Times Book Review* qui en parle comme d'un « participatory novel » (08/05/83, p.38). C'est probablement la première fois qu'un jeu d'ordinateur touche le grand public. Que des geeks informatiques jouent à des petits bonhommes sur leurs ordinateurs, c'est une chose, mais on ne voudrait pas passer à côté d'une nouvelle forme littéraire. Nous avons vu au premier chapitre que

⁵⁵ Quatre ans plus tard, l'éditeur de *Questbusters* écrira : « [s]olving murders has become almost as common a scenario as searching for gold in limestone caves » (*QB* 07/86, p. 1).

c'est dans ses habits de « fiction interactive » que le jeu d'aventure rejoint le monde universitaire avec l'article « Interactive Fiction » de Niesz et Holland en 1984 où il est, d'ailleurs, à la fois question de *Deadline* et du *Cyborg* de Berlyn. Cette percée ne passe pas inaperçue. Un journaliste de *Softline* remarque que le jeu d'aventure, « the most sophisticated of entertainments ever to pass through a central processing unit », menace d'atterrir au cœur de la culture populaire parmi les livres, les pièces de théâtre et les films (09/83, p. 30). *Videogaming Illustrated* parle des jeux d'Infocom comme d'une nouvelle forme d'art (11/83, p. 75).

Cette nouvelle visibilité (et légitimité) du jeu d'aventure attire l'attention d'auteurs de renom. Michael Crichton, auteur à succès et scénariste de cinéma, explique ainsi sa motivation : « There are new ways of presenting information other than the traditional ways in which the viewer or reader is required to be passive. [...] I realized that I didn't know about these things, and that I'd better find out about them » (*C!* 02/85, p.44). Pour ne pas passer à côté d'une éventuelle révolution littéraire informatique, il décide d'apprendre la programmation et de se lancer dans la création d'un jeu d'aventure. Le résultat est *Amazon*⁵⁶, un jeu d'aventure graphique publié par Trillium en 1984 reprenant plusieurs éléments de son roman *Congo* (1980). Le cas le plus célèbre est cependant celui de Douglas Adams, l'auteur du *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1979), un roman de science-fiction humoristique ayant connu un énorme succès international. Lui-même amateur des jeux Infocom, il contacte la compagnie pour discuter d'une collaboration. On

⁵⁶ À ne pas confondre avec *L'Amerzone* (Microïds 1999), un jeu d'aventure scénarisé par le bédéiste français Benoît Sokal. Près de 15 ans après *Amazon*, le jeu d'aventure reste un genre de prédilection pour faire la transition entre un média narratif traditionnel et le jeu vidéo.

l'associe à Meretzky pour produire une adaptation du *Hitchhiker's Guide* (1984) qui constituera l'un des plus grands succès d'Infocom.

Amazon et *Hitchhiker's Guide* sont le fruit de l'intérêt authentique d'écrivains connus pour ce qu'ils considèrent être une forme littéraire émergente. Un cas de figure plus fréquent sera l'utilisation du jeu d'aventure comme format commode pour exporter dans le jeu vidéo des propriétés intellectuelles établies dans d'autres médias. Au *Consumer Electronic Show* de 1984, trois éditeurs annoncent des séries de jeux basés sur des œuvres littéraires dont *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury ou *The Mist* de Stephen King (CGW 07/84, p. 42). On pige également dans le répertoire du cinéma : *Indiana Jones*, *Rambo* et *James Bond* sont adaptés en jeux d'aventure. Les compagnies qui développent ces jeux, Byron Preiss Video Productions et Angelsoft, semblent n'apparaître que pour remplir la commande et disparaissent peu après. Cette vague d'adaptations va de pair avec une approche de design bien différente. Jusqu'alors, les créateurs s'engageaient dans le développement avec le jeu d'aventure comme point de départ : comment l'améliorer ? Comment s'en servir pour explorer de nouvelles situations ? Dans une logique d'adaptation, le jeu d'aventure est le moule plus ou moins adéquat dans lequel on tente d'enchâsser une histoire prédéterminée. Malgré les apparences, le jeu d'aventure est loin de fonctionner comme un média narratif traditionnel et les résultats sont rarement convaincants. John Freeman de CGW mentionne que plusieurs magazines ont décidé de ne pas couvrir ces jeux par pitié pour les auteurs concernés (CGW 07/84, p. 42). Ces efforts auront cependant le bénéfice de mettre en lumière les spécificités du jeu vidéo comme média et sa résistance à une colonisation extérieure naïve. Freeman rajoute : « The worst part is that the [science-fiction] people involved don't know how little they know about the subject ». Le jeu d'aventure connaîtra une autre phase de ce

genre lorsque les studios hollywoodiens tenteront de produire leurs propres films interactifs (voir chapitre 6).

3.3.2. DE NOUVEAUX CRITÈRES ESTHÉTIQUES

L'enchevêtrement du jeu d'aventure avec la littérature et le cinéma populaire a d'abord un impact sur les contenus. Les nouveaux designers montrent que la « matière » d'un jeu d'aventure peut être modifiable à loisir sans perte de familiarité avec la forme d'expérience vidéoludique. On innove principalement en ce qui concerne la structure de progression, soit les objectifs et sous-objectifs à atteindre pour traverser le jeu avec succès. Si on doit ultimement trouver des trésors dans *Pirate Adventure* (Adventure Intl. 1978) et *Mystery House* (On-Line 1980), cet objectif est subordonné à la construction d'un bateau dans un cas et à la découverte d'un assassin dans l'autre. *Cyborg* (Sentient, 1981) et *Deadline* (Infocom, 1982) font non seulement l'économie de la chasse aux trésors mais laissent aussi tomber le pointage comme mesure de la performance. Bien que la chasse au trésor ne semble plus être la seule structure de progression possible, le jeu d'aventure ne se prête pas pour autant à toutes les formes de récit.

Ce n'est pas un hasard si le répertoire thématique reste celui du roman d'aventure au sens large. Comme l'observe Letourneux :

En effet, la structure [des jeux d'aventure] reprend le modèle de la quête, fondée sur une crise et sa résolution, qui passe par une série d'épreuves pour le personnage. Dès lors, même lorsque l'intrigue emprunte à d'autres genres, elle reste fondamentalement celle d'un récit d'aventures (au sens large où l'entendait la littérature à la fin du XIX^e siècle) puisqu'elle repose sur un cadre dépaysant, une menace, des ennemis, et une série de mésaventures (2003).

La transposition est aisée : le joueur prend la place du héros, ses motivations sont formalisées en objectifs ludiques et les péripéties détaillées en une séquence

d'actions discrètes (au sens d'autonomes) à accomplir. Les actions attendues du joueur doivent être précises, concrètes et entraîner un changement sensible du monde. La plupart du temps, elles doivent pouvoir être formulées en deux mots (« OPEN DOOR ») ou tout au plus en une phrase, y compris les (rares) conversations avec les autres personnages. Exit, donc, les intrigues basées sur une interaction fine entre les personnages ou celles dont la progression est essentiellement psychologique. Le jeu d'aventure est surtout propice aux récits traitant du déplacement d'un individu et de son action sur des objets⁵⁷.

Les premiers jeux d'aventure sont généralement évalués en fonction de leurs qualités techniques (rapidité d'exécution et souplesse de l'analyseur syntaxique) et de la quantité, difficulté et franc-jeu de leurs puzzles. Dans les années 1982-1983 apparaissent des jugements sur leurs qualités littéraires. On parle des « vividly detailed descriptions » de *Zork I* (CGW 03/83, p.19) ou on dit de *Zork II* (Infocom 1981) qu'il est presque aussi agréable à lire qu'à jouer (SL 05/82, p.17). Une publicité de *Deadline* souligne la caractérisation de ses personnages : « the characters actually possess independent, flesh-and-blood personalities » (SL 05/82, p.14). Il faut dire que les personnages des premiers jeux d'aventure n'étaient là que pour bloquer un passage, tenter de tuer le joueur ou lui voler des trésors.

En décembre 1980, Bob Liddil publie un article dans *Byte* sur les jeux d'aventure. Bien qu'il y présente une trentaine de titres, il ne fait jamais mention d'éventuelles histoires ou intrigues. Il évoque plutôt des thèmes : « The format of the

⁵⁷ On peut rapprocher cette réalité au succès du récit d'aventure dans le cinéma muet : dans un régime purement visuel, l'action représentée est beaucoup plus lisible que les interactions interpersonnelles (voir Letourneux 2003).

game can be almost any organized grouping of locations that are bound together by a single theme » (*Byte* 12/80, p.158). À l'image des parcs thématiques, les jeux d'aventure présentent des séries non-linéaires d'attractions « habillées » en western, en médiéval-fantastique, etc. Même les jeux d'Infocom ne sont pas initialement fondés sur une ambition narrative. À ce propos, Marc Blank dira en entrevue : « I read 'Zork fails as literature. I didn't write it to be a story, there is no story! » (Blank 2006).

En 1983, les choses ont changées. Infocom vante *Suspended* comme ayant « a thoroughly believable and engrossing plot » en plus des « creative problems and intelligent input⁵⁸ you've come to expect from an Infocom game » (*NZT* 05/83, p. 2). Une critique d'*Enchanter* (Infocom, 1983) parle d'un « great command parser, excellent text descriptions, intriguing puzzles » mais aussi d'une « excellent story-line » (*CGW* 11/83, p. 43). La designer Roberta Williams va jusqu'à dire que l'intrigue est l'élément le plus important d'un jeu : « that with which a game begins and from which all else is derived » (*SL* 03/83, p. 32). Cette nouvelle emphase sur l'histoire racontée par les jeux d'aventure souligne bien le tournant narratif qu'ils ont emprunté.

Dans les mêmes années, un critère esthétique nouveau naît de la rencontre du jeu d'aventure et de la littérature : le degré d'intégration des puzzles dans le récit. On s'attend de plus en plus à ce que les actions à mener s'accordent avec la personnalité du personnage-joueur et soient cohérentes dans le contexte fictionnel. James A. McPherson de *CGW* se plaint ainsi de ses expériences passées avec les jeux

⁵⁸ « *Intelligent input* » est une référence à la qualité de leur analyseur syntaxique.

d'aventure : « My previous encounters with games of this type sometimes left me stuck in situations that to me had no logical answer in relationship to the game scenario ». En contrepartie, « The answers or actions required in *Secret Agent*⁵⁹, while hard, are logical to the surroundings. » (CGW 11/83, p.45). Lorsque Michael Crichton se lance dans le design de jeu d'aventure, c'est à cela qu'il veut s'attaquer. Il mentionne en entrevue qu'il ne comprenait pas de quel cadre de référence procédait les puzzles de jeux d'aventure jusqu'à ce qu'il apprenne à programmer : « I realized it was a debugger's mentality » (C! 02/85, p. 44), ce qui implique d'épuiser toutes les possibilités jusqu'à ce que ça marche. Il poursuit en disant : « Its not an accepted dramatic convention in any other arena of entertainment ». Sa proposition est de concevoir des problèmes exigeant des solutions logiques dans le contexte: « You just use your head and say, 'what would I do with the material available to me in the real world [?]' ». C'est l'avènement de ce que Veli-Matti Karhulahti, chercheur spécialisé en jeux d'aventure, nomme l'esthétique du « fiction puzzle » (2012, p.1) – que nous traduirons par « puzzle narratif » – soit un puzzle consistant à reconstituer une chaîne narrative.

Le comble de l'élégance est d'estomper autant que possible la frontière entre les problèmes à résoudre, l'aspect ludique du jeu d'aventure et le contenu narratif. Pour Fernandez-Vara : « There must be a substantial overlap between what the characters do as agents in the story and as entities as part of the game, as well between the values and properties of the objects in the game and in the fictional world » (2009). Avec *Suspended* (Infocom 1983), Mike Berlyn réussit un tour de

⁵⁹ Malgré cette critique enthousiaste, *Secret Agent* est passé complètement sous le radar. Il s'agit du seul jeu de la compagnie Jor-And dont on ne trouve pratiquement aucune trace.

force en parvenant à diégétiser l'interaction textuelle. On y incarne un humain dont seul le cerveau est actif. Notre contact avec le monde ne se fait que par le biais de robots auxiliaires auxquels on s'adresse directement dans l'analyseur syntaxique. Ainsi, toutes les commandes du joueur sont assimilées à des ordres donnés aux robots et toutes les rétroactions correspondent à leurs rapports:

> poet, turn second dial to 100

FC: Cryolink established to Poet.

POET: The second dial has been set to 100

Bien sûr, ce tour de passe-passe ne fonctionne qu'avec un type d'histoire bien particulier; Berlyn montre néanmoins la voie à une plus grande sensibilité aux particularités du jeu d'aventure comme médium narratif. Nous traiterons davantage au chapitre 5 des implications de l'exigence d'intégration de l'histoire et des puzzles sur le design de ces derniers.

Si la connexion littéraire entraîne plusieurs transformations intéressantes au jeu d'aventure, elle crée aussi des attentes irréalistes. Plusieurs joueurs attendent d'une « fiction interactive » qu'elle permette de se plonger dans l'univers d'un roman, d'y faire ce que bon leur semble, voire changer le cours de l'histoire. Cependant, même avec l'analyseur syntaxique d'Infocom, il est souvent très difficile de se faire comprendre de l'ordinateur. Le designer Dan Bunten résume ainsi cette déception : « adventure games give you a sense of infinite possibilities. At first it seems you can talk to the computer like another person. [...] before long you discover you're dealing with a retarded deaf kid with a fourth grade vocabulary » (CGW 07/84, p. 19). Et si les jeux d'aventure offrent une grande variété de fins possibles, il n'y en a en général qu'une (ou une poignée à la rigueur) qui soit positive; les autres étant simplement des trajets malencontreusement écourtés. Quant à la liberté

d'action, elle semble inversement proportionnelle à la qualité de l'intrigue. Plus un jeu d'aventure est « écrit », moins le joueur a de marge de manœuvre et doit se contenter de reconstituer non seulement les actions prévues, mais l'ordre dans lequel il doit les faire. Malgré le passage à la « fiction interactive », le jeu d'aventure est resté foncièrement le même. Tous les efforts dans le sens d'une plus grande qualité littéraire ont été faits dans les limites imposées par l'architecture ludique d'*Adventure*. Nous verrons dans la section suivante les modalités formelles du tournant narratif du jeu d'aventure.

3.4. CONCILIER DESIGN DE JEU ET SCÉNARISATION

Fernandez-Vara souligne que les jeux d'aventure ont été les premiers jeux vidéo à devoir réconcilier jeu et récit (2009, p.1). Les designers de jeux d'aventure du début des années 1980 font face à ce problème inédit : comment concevoir un jeu vidéo qui raconte une histoire ? Ou, comme c'est souvent le cas : comment faire un jeu d'une histoire déjà écrite ? Cette section s'intéresse aux solutions pratiques trouvées par les designers pour exploiter l'architecture ludique existante du jeu d'aventure afin d'y enchâsser des histoires.

3.4.1. RECONSTITUER L'HISTOIRE ENCHÂSSÉE

Le manuel de *Zork* pour le PDP-11 (un macro-ordinateur) commence ainsi : « *ZORK* games turn your computer into a dynamic fantasy story in which you⁶⁰ participate » (1980, p.1). Les créateurs d'Infocom sont sensibles au fait que le récit joué produit par l'interaction avec un jeu d'aventure textuel diffère de ceux produits

⁶⁰ Souligné dans l'original.

par les jeux traditionnels ou les sports. L'aspect le plus visible en est bien sûr la représentation textuelle; jouer avec un jeu d'aventure génère un récit écrit qui invite à la comparaison avec la littérature. L'autre distinction est le contexte fictionnel dans lequel se déroule le jeu d'aventure; les lieux, objets, personnages et actions y font partie d'une diégèse. On pourrait défendre que plusieurs jeux traditionnels s'inscrivent dans une thématique fictionnelle et qu'on peut percevoir les différentes actions qu'on y tient comme autant de péripéties dans cette fiction : « un pion s'avance vaillamment pour défendre son roi mais ouvre ainsi la voie au perfide fou noir qui enlève la reine ». Il n'empêche que la combinaison d'une représentation textuelle et de l'insertion des entités ludiques dans une fiction suffit à créer une expérience de participation narrative dont le seul réel précédent est celui des jeux de rôle de type *Donjons et Dragons*.

Zork ne contient pas d'histoire enchâssée au sens fort, soit une séquence à peu près stricte d'événements à reconstituer. Le jeu nous permet toutefois d'entrevoir une histoire au sens de récit du passé, soit l'histoire du Great Underground Empire (GUE). Les différents lieux et objets que l'on découvre en jouant témoignent d'événements ayant eu lieu en une séquence stricte et définitive avant notre passage. Tous les jeux d'aventure ont d'emblée cette qualité que Jenkins appelle narration environnementale (« environmental storytelling », 2004, p.121), c'est-à-dire que leurs géographies et architectures peuvent évoquer des fragments d'une histoire enchâssée. La découverte de leurs « mondes » est un attrait majeur de leur fiction, à l'instar de la tradition littéraire de l'aventure et du récit de voyage. L'exploration d'un jeu d'aventure place le joueur dans une posture érotétique : « qui a construit cet énorme barrage hydroélectrique souterrain ? Pourquoi a-t-il été abandonné ? ». *Zork* ne répond que très peu aux questions qu'il suscite. Cependant, cette possibilité d'enchâsser une histoire dans l'environnement et les objets du jeu

sans contraindre le joueur à une séquence d'actions stricte sera rapidement mise en application.

Le premier à exploiter significativement ce filon est probablement Mike Berlyn dans *Oo-Topos* et surtout *Cyborg* (Sentient, 1981)⁶¹. Un exemple plus abouti et très remarqué est celui du *Planetfall* de Steve Meretzky (Infocom, 1983). Suite à l'attaque du vaisseau spatial sur lequel il travaille, le personnage-joueur s'échappe grâce à une navette de sauvetage et s'échoue sur une planète. Il y découvre un complexe scientifique désert. L'essentiel du jeu consiste à remettre en état de fonctionnement les différents appareils du complexe pour tenter de communiquer avec l'extérieur.

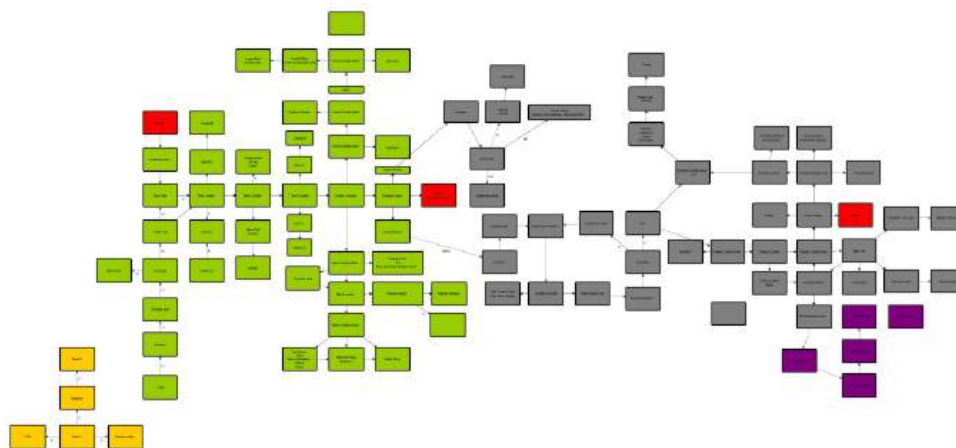


Figure 9 : structure spatiale de *Planetfall* (Infocom 1983)⁶²

Le jeu est tout aussi ouvert et non-linéaire que *Zork* ou *Adventure*. Le réseau spatial est à la fois étendu et dense, la majorité des salles étant à tout moment accessibles

⁶¹ Voir 3.3.1 pour une description de *Cyborg*.

⁶² Les changements de couleur indiquent des zones n'étant pas d'emblée accessibles et nécessitant la résolution d'un ou de plusieurs problèmes. Voir annexe pour une plus grande version.

(voir Figure 9). Le récit joué typique de *Planetfall* pourrait être considéré comme extrêmement fastidieux. Celui-ci est constitué d'un inlassable va-et-vient au travers d'une centaine de salles, ponctué de retours obligés aux baraques pour dormir et à la cantine pour manger. Plusieurs portes nécessitent des cartes d'identités, ce qui implique de taper « swipe card in slot » à toutes les dix commandes ou moins. Ce récit illustre bien les désavantages narratifs de la fiction vidéoludique tels que décrits par Tavinor: « they are non-linear, too long and unfocused, contingent and repetitive » (2009, p. 120). Si *Planetfall* est malgré tout encensé pour ses qualités littéraires, c'est qu'il est construit sous la forme de ce que Tavinor appelle un récit de découverte (p. 125). En cours de route, le joueur découvre l'histoire des lieux : une histoire enchâssée beaucoup plus intéressante que le récit joué. La planète ayant été la victime d'une forme incurable de peste, des scientifiques ont mis la population en sommeil cryogénique tandis qu'un système autonome travaille à la recherche d'un remède. Le joueur arrive à point nommé. Le système est tombé en panne à un doigt de la réussite et la planète est sur le point d'être détruite en raison d'un changement d'orbite.

On est loin des récits bigarrés et surréalistes d'*Adventure* ou *Adventureland* et pourtant la forme n'a pas changé. La narration environnementale de Meretzky se fait entièrement dans les descriptions d'objets et de lieux du « maître de jeu ». Elles servent parfois d'indices à la résolution des problèmes mais sont, pour la plupart, facultatives. Voici, par exemple, une façon de prendre connaissance de l'existence de la peste affligeant la planète :

>look

Comm Room

[...]

The console on the right side of the room is labelled "Send Staashun." A screen on the console displays a message. Next to the screen is a flashing sign which says "Tranzmishun in pragres." Next to this console is an enunciator whose lights are all dark. On the console next to the enunciator panel is a funnel-shaped hole labelled "Kuulint Sistum Manyuwul Oovuriid."

There is a multiple purpose robot here.

[...]

>look at message

"Tuu enee ship uv xe Sekund Galaktik Yuunyun: Planitwiid plaag haz struk entiir popyuulaashun. Tiim iz kritikul. Eemurjensee asistins reekwestid. <reepeet mesij>"⁶³ (Infocom 1983).

Les jeux structurés en récit de découverte s'apparentent finalement aux romans de détective. Comme Todorov l'observe, ceux-ci contiennent deux histoires : celle du crime et celle de l'enquête (1971, p. 57). Dans un jeu comme *Planetfall*, le crime est l'histoire enchâssée dans l'environnement et le récit joué produit par l'action du joueur et menant à sa récupération est celui de l'enquête⁶⁴. Des années plus tard, le philosophe Tavinor observe cette structure de récit de découverte dans les jeux *System Shock* (Looking Glass 1994), *System Shock II* (Looking Glass et al. 1999) et *Bioshock* (2K Australia 2007) et explique ainsi leur efficacité : « they retain the scripting that seems necessary for dramatically weighty fiction, but they allow the player-character an interactive role of discovery which engages the player's fear,

⁶³ Les messages en langue locale ne sont qu'une graphie fantaisiste de l'anglais.

⁶⁴ Fernandez-Vara mentionne cette distinction lorsqu'elle parle des jeux d'aventure suivant le modèle du roman de détective. Cependant, elle se réfère aux jeux qui mettent explicitement en scène un détective. Mettre en scène un détective ne garantit pas la structure « récit de découverte » ici décrite. Au contraire, les récits de découverte de plusieurs de ses exemples (*Deadline* ou *Gabriel Knight*, par exemple) sont eux-mêmes des histoires enchâssées devant être reconstituées par le joueur (2009, p. 143).

apprehension, curiosity, and even wonder concerning the events occurring in the game world » (2009, p. 125).

3.4.2. REPRODUIRE L'HISTOIRE ENCHÂSSÉE

Toutes les histoires ne se prêtent pas à la structure du récit de découverte. Plusieurs designers voudraient faire vivre au joueur des événements au présent, plutôt que les laisser reconstituer une histoire passée. On veut être James Bond, pas l'agent anonyme qui suit sa trace et tente de reconstituer les péripéties de sa dernière aventure. Ils ont besoin pour ce faire d'un peu plus de contrôle sur le récit joué. Certaines caractéristiques de l'architecture ludique d'*Adventure* peuvent être exploitées à cette fin. Le premier problème est celui de la chronologie. Comment s'assurer que le joueur accomplisse certaines actions dans le même ordre que celui de l'histoire choisie ? Nous avons vu au chapitre précédent qu'une des caractéristiques fondamentales de l'architecture ludique d'*Adventure* est la nature prédéterminée de toutes les interactions. Le designer peut non seulement déterminer toutes les actions possibles, il peut également établir les conditions requises pour pouvoir accomplir ces actions. En ajustant minutieusement leur interdépendance, il s'assure qu'elles ne puissent être accomplies que dans un seul ordre. Le cas de l'oiseau et de la barre de fer présenté en 3.1 est un exemple d'une histoire enchâssée minimale imposant une reproduction chronologique au joueur.

Un autre outil à la disposition des designers est celui du récit enchâssé, c'est-à-dire l'inclusion de fragments de récits préconstitués qui ne nécessitent pas la participation du joueur. La nature indirecte de l'interaction entre le joueur et *Adventure* crée un espace pour ces fragments. Notre analyse d'*Adventure* a montré que les effets des actions du joueur sont toujours médiatisés par un intermédiaire, le « maître du jeu » informatique. Le joueur peut décider des ordres qu'il donne au

système mais il n'a pas de prise sur leur portée dans le monde-jeu. Techniquement, chaque « réponse » du système est un petit fragment de récit enchâssé. Dans *Adventure*, ces réponses restent généralement aussi fidèles que possible à la commande du joueur. Il n'y a cependant pas de limite aux événements qui peuvent y être décrits. Il s'agit d'un espace propice pour entraîner de force le joueur dans les péripéties de l'histoire enchâssée.

Bien que l'histoire de *Planetfall* se situe essentiellement dans le passé du jeu, Meretzky ne laisse pas entièrement le récit de découverte à la discrétion du joueur. Il y parsème quelques événements obligatoires qui encadrent la production du récit joué pour une plus grande tension dramatique. Le moment le plus mémorable est certainement la mort de Floyd, un robot sympathique qui accompagne le joueur pendant une bonne partie du jeu. Celui-ci se lance dans un laboratoire infesté de mutants pour y chercher une carte d'accès indispensable à la progression du joueur. Les seules actions explicites de celui-ci sont : « open door » pour laisser Floyd entrer et « close door » lorsqu'il en ressort (afin d'éviter que les mutants ne le suivent). Voici un extrait de la description de la fin de l'événement alors que le petit robot s'éteint dans nos bras :

"Floyd did it . . . got card. Floyd a good friend, huh?"

Floyd smiles with contentment, and then his eyes close.

You sit in silence for a moment over the brave friend who gave his life so that you might live.

La scène reste ancrée dans la mémoire des joueurs. Plusieurs témoignent même d'avoir versé quelques larmes pour le brave Floyd. La première page du *Softline* de septembre 1983 est entièrement constituée d'une transcription de cet événement. La mort de Floyd est également le point de départ d'une discussion sur la tournure littéraire des jeux d'aventure. L'auteur de science-fiction Fred Saberhagen y aborde

ainsi le sujet : « You don't feel like that very often. [...] Maybe when Raskolnikov got religion in the Siberian slave labor camp. But this scene is from a computer game. A game! » (p. 30)⁶⁵.

Ces moments sont rares dans *Planetfall*. Les jeux d'Infocom en général tendent à laisser un maximum d'espace à l'expression du joueur. D'autres développeurs ont la main auctoriale plus lourde. C'est souvent le cas des adaptations. La plupart des histoires de fiction populaire ne se prêtent pas très bien aux éternelles errances et manipulations fastidieuses typiques du jeu d'aventure. Plusieurs designers opteront donc pour l'accumulation d'événements scriptés dont les critères de déclenchement impliquent leur activation dans une séquence à peu près stricte. Fernandez-Vara parle du plaisir de restitution du comportement (« restoration of behavior ») pour décrire l'expérience proposée par cette forme de design et compare le joueur à un acteur dans une pièce dont il ne connaît pas le texte : « and the script is discovered by trying things, exploring the world, and seeing what works » (2009, p. 82). Plutôt que de simplement reconstituer cognitivement le récit enchâssé, le joueur doit le reproduire par ses actions au sein du monde-jeu.

L'imposition d'une chronologie stricte se manifeste également dans la conception des géographies; les designers resserrent le contrôle sur l'accessibilité des salles pour s'assurer que les « bonnes » actions soient accomplies dans le bon ordre. Si cette méthode ne nécessite pas de modification de l'architecture ludique classique

⁶⁵ On retrouve le même genre de rapport à la mort d'un personnage de jeu vidéo treize ans plus tard avec le cas d'Aerith dans *Final Fantasy VII* (Square 1997).

du jeu d'aventure, elle en détourne en quelque sorte l'esprit. *Adventure*, *Adventureland*, *Zork* et autres sont d'abord de vastes réseaux spatiaux à explorer.

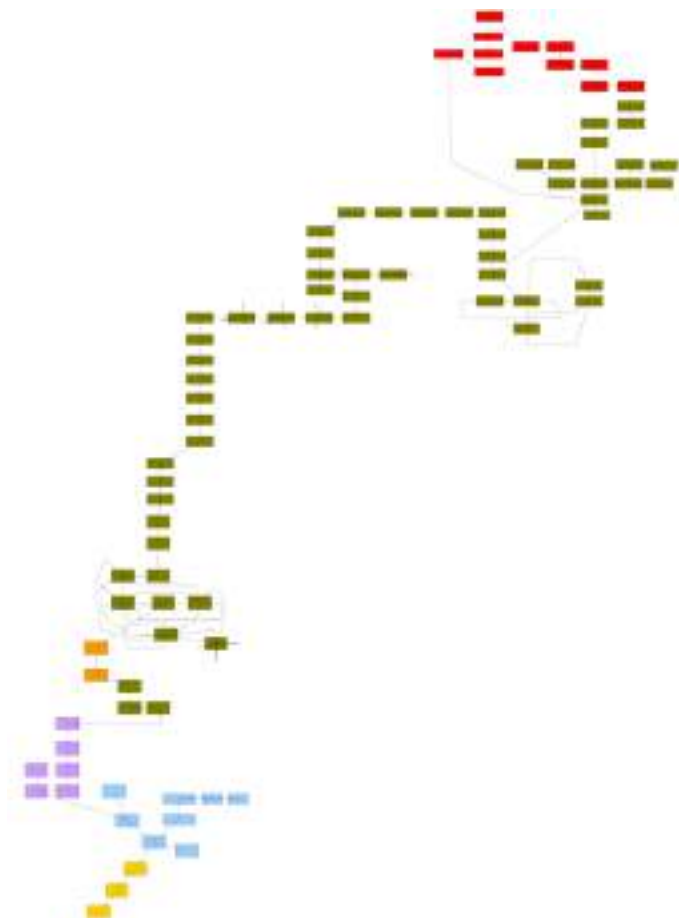


Figure 10 : structure spatiale d'*Amazon* (Trillium, 1984)⁶⁶

Les jeux qui souhaitent rester fidèle à une histoire écrite contraignent cet espace à une sorte de corridor dont chaque nouvelle portion est rendue accessible par une action particulière, s'assurant ainsi du maintien de la chronologie initiale. La carte

⁶⁶ Ici les changements de couleur indiquent des points de non-retour. Voir annexe pour une plus grande version.

d'*Amazon* (Trillium, 1984) témoigne assez clairement de cette stratégie (comparer Figure 10 à la Figure 9).

Tous les contextes ne se prêtent pas aussi bien à des contraintes spatiales strictes. Dans *James Bond 007 in : A View to Kill* (Angelsoft, 1985), le personnage-joueur se retrouve dans Paris. On pourrait s'attendre à un réseau très dense de salles interconnectées permettant l'exploration de la ville. Apparemment, les développeurs ne souhaitent pas ouvrir la porte à de telles complications et préfèrent restreindre cette exploration. Voici un exemple d'une salle et de ses sorties: « This is the rue du Louvre, which runs south to the heart of Paris and north through the Chantilly Forest ». On comprend que les commerces et habitations de la rue du Louvre ne font pas partie du jeu, ainsi que tout ce qui pourrait se retrouver entre cette rue et la forêt de Chantilly (à 50 kilomètres de là !). On ne peut pas dire qu'il s'agisse d'une simulation très fine de la ville lumière.

Les designers doivent trouver des justifications aux contraintes spatiales. Les murs, les forêts impénétrables, les montagnes infranchissables ou les fleuves offrent autant de frontières plausibles. La situation narrative peut également expliquer la limitation des options. On ne s'attend pas, par exemple, à ce que James Bond visite chaque commerce de Paris en pleine course-poursuite. Il est malgré tout difficile d'éviter entièrement les situations où le joueur pourrait raisonnablement s'attendre à pouvoir circuler plus librement (exception faite des réseaux souterrains). Les designers trouvent plusieurs façons de suggérer cette liberté sans la permettre pour autant. La méthode la plus brutale est de tuer le personnage-joueur dès qu'il s'écarte du chemin. *A View to Kill* débute *in media res* alors que James Bond est poursuivi par des officiers russes dans une montagne. Le jeu offre un certain nombre de chemins possibles, dont un seul ne se solde pas par la mort immédiate du

personnage-joueur. On peut interpréter la situation ainsi : il n'y avait qu'une façon pour Bond de se sortir de ce pétrin. Que dire, cependant, de la séquence suivante ?

**You make your way to the reception area of Universal Export.
M's Office is to the west, and the hallway extends to the
south. [...]**

> South

**You walk out of the building and soon find yourself on Curzon
street.
Mission Terminated.
Would you like to play again?**

Faut-il comprendre que James Bond préférerait mourir plutôt que d'aller faire une balade alors qu'il a rendez-vous avec son patron ? Crichton utilise tous ces procédés dans *Amazon* mais le contexte de la jungle amazonienne lui permet quelques variantes. Puisqu'il est crédible que le personnage-joueur ne parvienne pas à bien distinguer une zone de jungle d'une autre, plusieurs salles ont des sorties renvoyant tout bonnement à elles-mêmes. Le joueur a ainsi l'impression de se perdre dans la jungle alors qu'il fait du surplace jusqu'à ce qu'il choisisse la bonne sortie.

Les déplacements entre deux salles représentent des moments particulièrement propices à l'insertion de récits enchâssés. Nous avons vu au chapitre précédent que la structure spatiale des jeux d'aventure en réseau de nœuds distincts implique que chaque déplacement constitue effectivement une ellipse. Ceux-ci offrent autant d'occasions de développer le récit sans l'intervention du joueur. La tendance des premiers jeux d'aventure est d'estomper ce caractère elliptique en conservant une certaine homogénéité dans la granularisation de l'espace. Le joueur présume une certaine contiguïté des pièces et ne s'attend pas à parcourir des kilomètres entre chaque salle. Il n'y a cependant pas de limite à l'espace parcouru et au temps écoulé entre deux actions du joueur. Lorsque le joueur

tape « go down » pour faire descendre James Bond dans le sous-marin, il ne s'attend peut-être pas à ce que ce déplacement dure 5 jours et l'entraîne au quai de la marine royale de Londres. En plus de faire progresser le récit à grands pas, ce type d'ellipse exacerbée peut justifier l'introduction de points de non-retour. On ne peut pas retourner dans le sous-marin. En fait, celui-ci disparaît dès qu'on en sort. On peut supposer que les développeurs souhaitent éviter que James Bond ne retourne se perdre dans les montagnes russes plutôt que de s'atteler à sa nouvelle mission. Plusieurs jeux de la compagnie Sierra On-Line témoignent d'une forme de compromis entre la contrainte d'une chronologie stricte et l'ouverture spatiale des premiers jeux d'aventure. Il s'agit de diviser le jeu en plusieurs zones non-linéaires reliées par des points de non-retour et devant être jouées dans un ordre prédéfini comme dans *Space Quest* (Sierra 1986; voir Figure 11).

Ces jeux conservent ainsi une certaine homogénéité spatio-temporelle au sein des zones découpées permettant une plus grande variabilité des récits joués, tout en assurant la reproduction de la chronologie générale de l'histoire enchâssée. Cette structure évoque le découpage par « niveaux » des jeux d'action-aventure où l'espace du jeu est découpé en segments autonomes à être joués dans un ordre prédéterminé et entre lesquels l'histoire progresse grâce à des récits enchâssés. D'ailleurs, dès 1983, Roberta Williams emploie le terme « level » pour se référer à ces portions de jeu d'aventure (*SL* 03/83, p. 31). Cette structure trouve également une justification technologique lorsque les jeux s'étaleront sur plusieurs disquettes. Al Lowe, un designer de Sierra, explique ainsi sa motivation d'abandonner la structure ouverte pour son deuxième jeu : « I knew [Larry 2] was going to be multiple floppies so I designed each level to fit on one floppy disk, so you would go from place to place and never go back » (Kalata 2011, p. 84). On peut grandement limiter les changements de disquette en les faisant coïncider avec les points de non-retour.

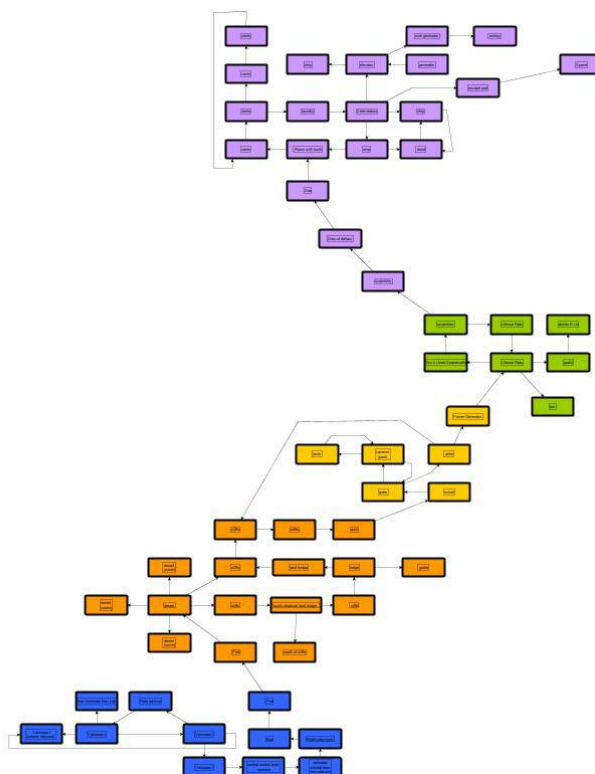


Figure 11 : Structure spatiale de *Space Quest: The Sarien Encounter* (Sierra On-Line, 1986)⁶⁷

Les principales stratégies pour s'assurer que le joueur reproduise l'histoire enchâssée visent à limiter sa progression tant qu'il n'accomplit pas les bonnes actions dans le bon ordre. *Deadline* (Infocom, 1982) propose un modèle alternatif. On y retrouve une structure spatiale très ouverte et presque entièrement accessible dès le départ (Figure 12). Le joueur peut y naviguer à loisir et interagir avec les objets de la simulation comme il l'entend. En l'absence de trésors et de points à accumuler, rien ne semble marquer la progression. En fait, celle-ci est prise en charge par l'introduction d'une horloge. Dans *Deadline*, le temps passe inexorablement avec

⁶⁷ Les changements de couleur indiquent le passage de points de non-retour. Voir annexe pour une plus grande version.

chaque action du joueur, indifféremment du fait que celle-ci accomplisse quelque chose de significatif ou non. Si le joueur n'a pas réussi à découvrir l'identité de l'assassin et fournir des preuves suffisantes pour son arrestation, le jeu se termine de lui-même à 20h00 et l'enquête est considérée un échec. Plutôt que de forcer le joueur à reproduire le récit enchâssé, *Deadline* invite celui-ci à rejouer tant et aussi longtemps qu'il ne l'a pas reproduit de lui-même.

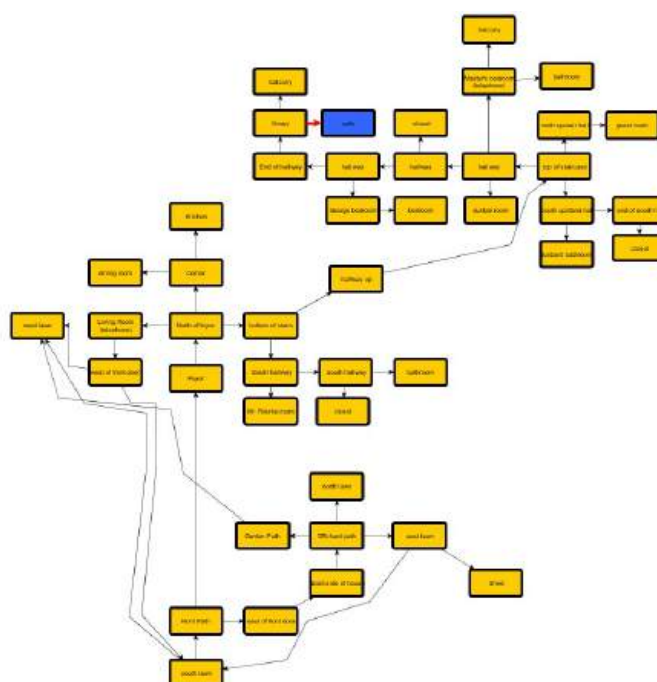


Figure 12 : Structure spatiale de *Deadline* (Infocom, 1982)⁶⁸

Le jeu est d'ailleurs impossible à compléter avec succès en une seule séance puisqu'il nécessite la connaissance de certains événements déclenchés à des moments précis de la journée. Bien entendu, la seule façon de connaître ces événements est d'avoir déjà cartographié la chronologie de la journée lors de « vies antérieures ». En ce sens, le

⁶⁸ La case en bleu est la seule salle qui n'est pas d'emblée accessible. Voir annexe pour une plus grande version.

joueur se retrouve dans une situation similaire au personnage joué par Bill Murray dans *Le Jour de la Marmotte* (Ramis, 1993) qui vit en boucle les mêmes 24h jusqu'à ce qu'il parvienne à passer une journée « parfaite ». Cette stratégie est reprise ici et là mais restera marginale⁶⁹. Le principal problème est probablement la nécessité de rejouer plusieurs fois le jeu en entier avec ce que ça entraîne de répétitions qui peuvent devenir lassantes. On peut également supposer que la forme pose plusieurs contraintes au type d'histoire racontée (des huis-clos, notamment). Finalement, comme nous le verrons au chapitre 5, elle implique des puzzles qui seront progressivement jugés comme « injustes » puisqu'ils présupposent des connaissances inaccessibles au personnage-joueur (connaître des événements futurs, par exemple).

3.4.3. INTERACTION AVEC LES PERSONNAGES

Il serait difficile de prendre les ambitions narratives du jeu d'aventure au sérieux s'il n'était pas en mesure de proposer une interaction minimale avec des personnages. Bien que celui-ci se prête plutôt bien à la représentation d'univers fictionnels riches, il en va autrement lorsqu'il est question de mettre en scène des personnalités humaines. On retrouve déjà des personnages non-joueurs dans *l'Adventure de Crowther* (1976) : les nains. Ils se distinguent des autres objets du système par leur dynamisme. Ils se baladent d'une pièce à l'autre, ils attaquent lorsqu'ils sont en présence du joueur et peuvent être tués par la commande « throw axe » (on doit avoir déjà trouvé la hache et la réussite dépend d'un tirage aléatoire).

⁶⁹ Les autres jeux d'enquête d'Infocom adopteront le même modèle comme c'est le cas de *The Witness* (1983) et *Suspect* (1984). Sierra utilisera un système comparable pour ses propres jeux de détective : *The Colonel's Bequest* (1989) et *The Dagger of Amon Ra* (1992).

Ce modèle de personnage dynamique et nuisible sera repris dans la version de Woods (1977) avec l'ajout du pirate pouvant dérober des trésors au joueur. Les seules formes d'interaction possibles avec ces personnages sont l'attaque ou la fuite. Cette forme de personnage sera progressivement abandonnée. D'une part, les combats de jeux d'aventure n'offrent que très peu d'intérêt en comparaison avec ceux des jeux de rôle ou des jeux d'action. De plus, les personnages dynamiques ajoutent un facteur aléatoire qui mêle les cartes dans la résolution des puzzles. Notamment, la solution d'*Adventure* nécessite de se faire voler un trésor par le pirate. Or il est possible que cet événement n'arrive pas, ou trop tard, soit lorsque les piles de notre lampe sont pratiquement épuisées. Autrement dit, bien qu'on puisse trouver souhaitable une petite dose de chaos dans ces jeux parfaitement réglés, celui-ci peut rendre le jeu insoluble. Quoi de plus vexant qu'un casse-tête dont il manque une pièce ?

L'autre principale forme de personnage est le personnage-puzzle. Ces personnages ne se distinguent des autres objets de la simulation que parce qu'ils sont décrits comme tels. Dans une analyse sur les jeux d'aventure d'horreur, j'ai soutenu que : « le monstre [n'y] est pas fondamentalement différent d'une porte : il suffit d'avoir trouvé la clef pour passer outre » (Lessard 2010, p. 10). C'est le cas de l'ours dans *Adventure* que l'on apprivoise avec de la nourriture pour qu'il nous laisse passer. On agit généralement sur ces personnages de la même façon qu'avec n'importe quoi d'autre : par des actions directes ou par l'utilisation d'objets. Ces personnages ne sont pas nécessairement muets mais toute forme de conversation est à la fois très limitée et facultative. Typiquement, le personnage-puzzle donnera un indice quant à la solution de son « problème », comme c'est le cas ici dans *King's Quest* :

>talk woman
She replies : « I would like to offer you something, but we do not even have food for ourselves » (Sierra On-Line, 1983).

Comme on peut le constater dans cet exemple, la représentation de la conversation ne pose pas de problème, elle est tout simplement incluse dans une réponse du logiciel. Le problème est plutôt de déterminer les paramètres de l'interaction du joueur avec les personnages. Plusieurs jeux, comme *King's Quest*, réduisent l'interaction verbale au seul verbe « parler », laissant ainsi au système le soin de déterminer ce que le joueur voulait effectivement dire au personnage. Comme d'habitude Infocom va plus loin dès le premier *Zork* (1980) en permettant au joueur d'adresser un discours direct aux personnages sous la forme : « Gnome, give me the key » (tiré du manuel). Loin d'être satisfaisante, cette possibilité met plutôt en évidence l'incapacité de communiquer avec les personnages qui ne comprennent à peu près rien de ce qu'on leur dit. Le jeu est généralement explicite quant à l'inutilité du dialogue : « The cyclops is not much of a conversationalist » (Infocom, 1980).

Encore une fois, *Deadline* vient changer les choses. Dans une enquête policière, le personnage-joueur est à la recherche d'information plutôt que de trésors, et celle-ci est détenue par les personnages. L'utilisation d'objets est toujours pertinente. On peut, par exemple, montrer ou donner une pièce à conviction à un suspect pour le confondre et lui soutirer des informations supplémentaires. Cependant, la réelle trouvaille de Blank est de concentrer l'interaction verbale autour de l'interrogatoire. Celui-ci se réduit effectivement à la formulation : « ask X about Y », où X est le personnage auquel on s'adresse et Y un mot clef pertinent à la situation. Il peut s'agir d'un autre personnage, un objet, un lieu, etc. Bien qu'on soit encore loin d'une conversation naturelle, le déclenchement de fragments de conversations par l'usage de mots-clefs est déjà beaucoup plus riche que la seule

fonction « talk » et évite les frustrations liées à l'incapacité de communiquer. Ce système permet l'élaboration de nouveaux types de puzzles basés sur une économie de l'information : le joueur a comme défi de débusquer ces fameux mots-clefs lors de son exploration de la simulation.

En dehors de quelques exceptions, l'information ne circule que dans un sens : du personnage au personnage-joueur. On retrouvera plusieurs années plus tard des systèmes formalisant la réciproque de « ask/demander », soit « tell X about Y ». En 1989, *Colonel's Bequest* (Sierra On-Line) permet ainsi au joueur de confronter les personnages à des informations recueillies antérieurement. Malgré son aspect rudimentaire, le modèle « ask about / tell about » reste l'une des formes les plus sophistiquées de conversation avec les personnages non-joueurs du jeu d'aventure⁷⁰, voire du jeu vidéo en général.

3.5. CONCLUSION

Le tournant narratif du jeu d'aventure est le fruit d'une combinaison de plusieurs facteurs. D'une part, de nouveaux designers n'ayant pas l'informatique et la programmation comme principal cadre de référence se l'approprient. Devant ce qui leur apparaît comme de la fiction représentée textuellement, ils se réfèrent naturellement à leur bagage de fiction narrative, qu'il soit professionnel ou amateur. Ils y apportent de nouveaux thèmes issus de la littérature populaire et mettent l'emphasis sur le style et le développement d'intrigues. Au même moment, le jeu d'aventure devient l'un des principaux produits d'un nouveau marché en émergence,

⁷⁰ Pour une revue des principaux modes de conversation dans les jeux d'aventure, voir Fernandez-Vara 2009, chapitre 9.

celui du jeu d'ordinateur commercial. En opposition avec le marché des jeux d'arcades et des consoles domestiques, la communauté des joueurs de jeux d'ordinateurs se perçoit (et est perçue) comme une sorte d'élite formée de gens intelligents et cultivés à la recherche de divertissements plus raffinés. La nature littéraire des nouveaux jeux d'aventure devient une plus-value qui est alors délibérément exploitée, renforçant ainsi le processus. Ces efforts ne passent pas inaperçus et le jeu d'aventure sort pour la première fois des cercles d'initiés pour faire surface dans la « vraie » culture comme une nouvelle forme de littérature. Dans un effort de distinction supplémentaire, plusieurs compagnies délaissent l'étiquette ambiguë de jeu d'aventure (qui rappelle à la fois la nature ludique de l'objet et son association à un genre de paralittérature) en faveur de termes comme « fiction interactive » ou « romans participatifs ».

Cette fiction interactive n'est pas à proprement parler une nouvelle forme du jeu d'aventure. Non seulement reproduit-elle à l'identique l'architecture ludique d'*Adventure* (1977), mais également toutes ses caractéristiques formelles d'interaction et de représentation. Le tournant narratif du jeu d'aventure repose sur de nouvelles façons d'exploiter ces caractéristiques architecturales pour l'enchâssement d'histoires pré-écrites :

- la description d'objets et de lieux comme lieu de représentation d'une histoire enchâssée se situant dans le passé (narration environnementale),
- l'événement scripté comme lieu de récits enchâssés,
- le contrôle des conditions de déclenchement des événements scriptés et la restriction géographique afin d'imposer une chronologie,

- l'exploitation du caractère elliptique des déplacements pour l'enchâssement de récits et l'établissement de points de non-retour, et
- de nouveaux verbes standardisés pour faciliter et enrichir l'interaction avec les personnages : « ask about / tell about ».

Deux stratégies globales se dégagent pour la communication de l'histoire enchâssée : (1) permettre au joueur de reconstituer une histoire enchâssée ayant eu lieu dans le passé de son récit joué, et (2) le forcer à reproduire l'histoire enchâssée au présent par ses actions. Ces deux stratégies sont aux extrémités d'un nouvel axe de variation instauré par ce tournant narratif, la plus ou moins grande *linéarité* des jeux.

Nous avons vu dans ce chapitre que l'étiquette « fiction interactive » est, dans la première moitié des années 1980, apposée au jeu d'aventure pour lui donner un certain vernis. Au milieu de la décennie, la fiction interactive devient peu à peu une réalité autonome avec des titres comme *A Mind Forever Voyaging* (Infocom, 1985) et *Trinity* (Infocom, 1986) qui délaissent la résolution de puzzles au profit d'expériences plus littéraires, philosophiques et politiques. La forme reste la même mais l'approche diffère. Si le jeu d'aventure textuel commercial disparaît progressivement, la fiction interactive, elle, reste aujourd'hui une pratique artistique vivante.

Le tournant narratif est un point de non-retour pour le jeu d'aventure. Les nouveaux critères esthétiques qu'il impose sont là pour rester. La perception des jeux d'aventure comme étant des jeux structurés par des récits – une notion qui, rappelons le, ne s'applique que très imparfaitement aux premiers jeux d'aventure – est un héritage de ce processus historique. Les designers qui jouent un rôle dans cette transformation sont les premiers à être confrontés au problème toujours actuel de concilier jeu et histoires pré-écrites. On pourrait d'ailleurs soutenir que les

solutions qu'ils trouvent n'ont guère été dépassées à ce jour. Les contenus sont plus riches et sophistiqués mais les structures restent tout aussi grossières et sont loin de satisfaire le fantasme du roman ou du film participatif. Malgré les attentes et les espoirs qu'il suscite, le progrès technologique ne résout pas tous les problèmes de design vidéoludique. Cependant, il est un domaine où le progrès technologique fait des merveilles : celui de la représentation graphique. Nous verrons dans le prochain chapitre comment s'orchestre le « tournant graphique » du jeu d'aventure.

4. TOURNANT GRAPHIQUE

Au début des années 1980, le jeu d'aventure entre dans la course frénétique au « réalisme » visuel qui sera au cœur du développement du jeu vidéo jusqu'à aujourd'hui⁷¹. L'ambition de doter les jeux informatiques d'une représentation graphique comparable à celle de la télévision ou du cinéma transcende toutes les plateformes et tous les genres. Elle s'accompagne d'une gamme de valeurs indépendantes des qualités ludiques des jeux : précision de l'image, largeur du spectre chromatique, perspective, effets de lumière, etc. C'est sur la technologie que se fondent tous les espoirs d'atteindre l'illusion parfaite. Chaque avancée en termes de vitesse de calcul, d'espace de stockage ou d'affichage physique est annonciateur de progrès et rend aussitôt caducs les jeux d'hier. Le passage à la représentation graphique n'est pas banal pour le jeu d'aventure, un genre fondé dans le texte.

La structure tripartite initiée au chapitre précédent est ici reprise pour rendre compte du tournant graphique pris par le jeu d'aventure. La première section décrit le contexte techno-industriel et les événements qui accompagnent l'apparition et l'établissement de deux modèles de jeux d'aventure graphiques au cours des années 1980. La deuxième section fait état des séries culturelles qui agissent comme point de référence pour le passage du jeu d'aventure à la représentation graphique. La dernière section traite des influences réciproques entre l'architecture ludique établie du jeu d'aventure et ses nouvelles formes issues du tournant graphique.

⁷¹ Les publicités qui annoncent le *Playstation 4* ne démentent toujours pas cette obsession.

4.1. CÉLÉBRATIONS TECHNOPHILIQUES

Au tournant des années 1980, le jeu d'aventure textuel est en parfaite adéquation avec le contexte technologique du jeu informatique. Il nécessite peu de puissance, prend peu de mémoire, n'a pas besoin d'adaptateur graphique et passe assez facilement d'une plateforme à l'autre. Ce contexte se modifie significativement dès les premières années de la décennie. Les nouveaux ordinateurs personnels dominants, l'Apple II, le Commodore 64 et les Atari 400/800, sont toujours très limités en termes de puissance de calcul, de mémoire vive et de stockage. Cependant, tous ont désormais la capacité d'afficher des images en couleur. Un sondage de 1984 auprès des lecteurs de *CGW* nous informe que tous les répondants possèdent un de ces modèles et ont donc accès à l'affichage graphique (08/84, p. 46). Cette nouvelle réalité ne va pas sans créer quelques attentes. À quoi bon avoir un ordinateur graphique si c'est pour jouer à des jeux textuels ? En 1983, le fondateur de l'éditeur de jeux Electronic Arts, Trip Hawkins, résume ainsi les qualités d'un bon jeu d'ordinateur : « hot », « simple » et « deep » (*CGW* 09/83, p. 11). Par « hot », il entend que le jeu doit avoir: « lots of media action, good sounds, good graphics, and should take full advantage of the capabilities of the machine⁷² ». Autrement dit, le jeu d'aventure textuel n'est plus « hot ». Déjà en 1983, la revue *Electronic Games* observe son obsolescence: « The day of text-adventure dominance, however, has gone the way of the covered wagon – or, more accurately, radio drama » (01/83, p. 72). L'enthousiasme pour le jeu d'aventure ne s'éteint pas pour autant; on considère plutôt qu'il n'a toujours pas atteint son plein potentiel.

⁷² Cela n'a rien à voir avec la célèbre distinction « hot media » et « cool media » de Marshall McLuhan.

4.1.1. *MYSTERY HOUSE* ET LES PREMIERS ORDINATEURS GRAPHIQUES

Nous avons déjà évoqué *Mystery House* (On-Line 1980) au chapitre précédent, fruit de la collaboration des époux Roberta et Ken Williams. L'anecdote est célébrée dans toutes les histoires du jeu d'ordinateur comme marquant l'avènement de l'aventure graphique. En 1979, Roberta découvre les jeux d'aventure textuels et décide d'en concevoir un elle aussi. Elle parvient à éveiller l'intérêt de Ken, programmeur de profession, mais celui-ci considère qu'il manque quelque chose. Les deux parviennent à la conclusion que des images accompagnant le texte ajouteraient beaucoup à leur programme (Byron 1990, p. 22). Leur nouvel Apple II constitue une plateforme toute désignée pour la réalisation de cette ambition. La division des tâches est nette : Roberta se charge du scénario, des puzzles et des illustrations alors que Ken s'occupe de la programmation.

Le projet pose cependant plusieurs problèmes techniques. L'Apple II ne dispose pas de logiciel de création graphique. Les Williams achètent un VersaWriter, un modèle de tablette graphique qui se manipule à peu près comme un crayon et qui communique à l'ordinateur des séries de coordonnées 2D. Ken programme un logiciel permettant d'enregistrer et d'afficher à l'écran les lignes tracées par ces coordonnées. Une illustration peut être constituée d'un ensemble de lignes sauvegardées sous forme vectorielle. Cette approche permet de résoudre un autre problème technique, celui de l'espace très limité des disquettes. Roberta estime qu'il faudrait faire entrer une soixantaine d'images sur les 140 ko disponibles. Plutôt que d'enregistrer les images sous la forme d'un large tableau bidimensionnel de pixels (un « bitmap »), elles sont réduites à la forme compacte de séries de coordonnées (Levy 1984, p. 298). En moins d'un mois, *Mystery House*, la première « aventure graphique », est complétée.

En 1980, les canaux de distribution de logiciels domestiques sont encore très rudimentaires. Ken soumet le jeu à Programma, la plus grande compagnie de distribution de logiciel pour l'Apple II (ce qui ne signifie pas encore grand-chose). Celle-ci lui propose des droits d'auteur de 25% et garantit environ 3000 ventes en six mois. Encouragé par l'intérêt porté au jeu, Ken décide de tenter d'assumer lui-même la distribution (Levy 1984, p. 299). Il commence par faire le tour des détaillants informatiques où *Mystery House* fait toujours grande impression. Que les illustrations semblent avoir été réalisées par un enfant de cinq ans (voir Figure 13) ne gâche pas le principal : le jeu exploite l'affichage en haute résolution de l'Apple II !

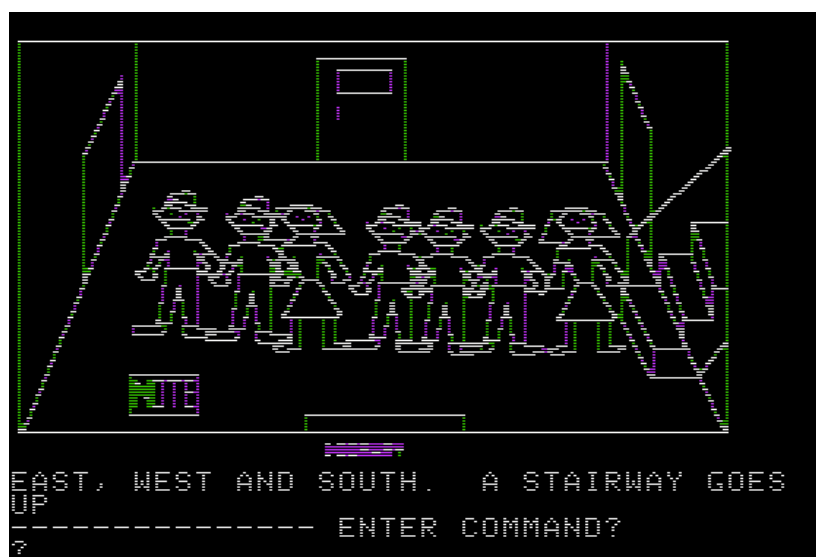


Figure 13 : *Mystery House* (On-Line 1980)

Non seulement les images occupent-elles la majorité de l'écran, mais elles sont nombreuses et s'affichent (relativement) rapidement. Cette dernière qualité est attribuable à la programmation en langage machine, beaucoup plus rapide que le BASIC utilisé par la majorité des développeurs amateurs. Pour reprendre de nouveau l'expression de Hawkins, *Mystery House* est, en 1980, on ne peut plus « hot ». L'usage que le jeu fait de l'Apple II dépasse les attentes du moment.

La mise en marché du jeu exploite cet avantage technologique. Le mode graphique est déjà mis en évidence dans le titre officiel : « *Hi-Res Adventure : Mystery House* », suivant une logique semblable à certains films 3D contemporains tels que *Piranha 3D* (Aja 2010). La publicité pleine-page achetée dans le magazine *Micro* affiche en gras et en majuscule que le jeu fournit : « THE QUALITY AND SPEED POSSIBLE ONLY THROUGH MACHINE LANGUAGE » (*Micro* 05/80, p. 80). Les Williams sont assez confiants pour publier de réelles saisies d'écran du jeu plutôt que de faire usage d'illustrations professionnelles⁷³. Le texte insiste également sur la grande quantité d'images : « over a hundred hi-res pictures », ainsi que sur l'étendue du vocabulaire : « it understands over 300 words! » On spécifie également que le jeu a pris plus de six mois de développement. C'est une légère exagération – selon Levy, un mois serait plus proche de la réalité (1984, p. 298) – mais le message est clair : voici un produit fait par des professionnels.

Au-delà de la nouveauté graphique, *Mystery House* est un jeu d'aventure plutôt limité. Son monde est constitué d'un peu plus d'une vingtaine de lieux (voir

Figure 14), soit presque deux fois moins qu'*Adventureland* (Adventure Intl. 1978) et environ cinq fois moins que l'*Adventure* de Crowther et Woods (1977).

⁷³ Si les graphiques rudimentaires de l'époque étaient acceptables sur les écrans d'ordinateurs (qui ne suscitaient que très peu d'attentes), ils passaient beaucoup moins bien dans les médias imprimés. Plusieurs éditeurs préféraient utiliser des illustrations dans les publicités ou sur les emballages plutôt que de reproduire des saisies d'écran peu attrayantes. Cette situation fait partie des principales plaintes des joueurs répertoriées dans *CGW* 09/82, p. 43.

L'analyseur syntaxique est très rudimentaire et exige du joueur qu'il trouve les mots exacts envisagés par les concepteurs⁷⁴.

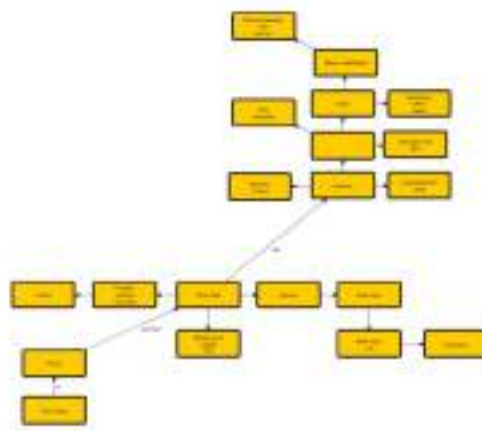


Figure 14 : Structure spatiale de *Mystery House* (On-Line 1980)⁷⁵

Il faut cependant souligner qu'en 1980, les principales références sont les jeux d'Adventure International qui sont relativement simples, et qu'Infocom n'a pas encore établi son standard d'excellence. Les défauts de *Mystery House* ne contrebalancent pas l'attrait de la nouveauté. John Williams, engagé comme représentant commercial par son frère Ken, raconte qu'il sortait toujours d'un magasin d'informatique avec une commande: « It seemed that Roberta and Ken had written a game that all those Apple owners out there definitely wanted to play » (*Sierra* 07/90, p. 7). Environ 3000 exemplaires de *Mystery House* sont vendus en six mois au prix de 24.99\$. On-Line, la compagnie fondée par Ken, s'installe dans des locaux professionnels, entreprend le développement d'autres produits ainsi que la publication de titres externes.

⁷⁴ Par exemple, pour entrer dans la maison après avoir ouvert la porte, le programme ne comprend ni « enter house » ou « go house », mais seulement « enter door » ou « go door ».

⁷⁵ Voir annexe pour une plus grande version.

Dans la même année, On-Line publie *Hi-Res Adventure #2 : Wizard and the Princess*. Cette fois, le jeu utilise toutes les couleurs disponibles sur l'Apple II. Ken optimise le programme pour un affichage encore plus rapide et développe une technique innovante de tramage (« dithering ») permettant de donner l'impression d'un spectre chromatique plus large (voir Figure 15).



Figure 15 : *Wizard and the Princess* (On-Line 1980)

Le monde-jeu est constitué de deux fois plus de salles illustrées par près de 150 images. *Wizard and the Princess* se vend à plus de 60 000 copies, un énorme succès selon les normes de l'époque. Comme le souligne la critique Scorpia, il devient le modèle de référence pour tous les jeux d'aventure graphiques subséquents : « *Wizard and the Princess* set the pattern for most of the hi-res games that were to follow : full-screen color graphics with four lines of text and player input at the bottom of the screen » (McGath 1984, p. 59).

Les publications de *Mystery House* et *Wizard and the Princess* en 1980 suscitent de l'intérêt mais n'entraînent pas la disparition immédiate du jeu d'aventure textuel. En fait, celui-ci n'a toujours pas connu son apogée. La compagnie

Infocom publiera des jeux d'aventure purement textuels jusqu'en 1987. Elle obtient encore en 1986 un prix pour le plus grand nombre de titres sur la *Softsel Hot List*, l'un des plus importants palmarès de ventes de logiciels (*NZT* 05/86, p. 9). Pour plusieurs, le caractère innovant des premières aventures graphiques ne suffit pas à combler leurs lacunes. De fait, on ne les retrouve que très rarement dans les palmarès de meilleurs jeux. Comme le soulignent les publicités d'Infocom, les illustrations en très basse définition (y compris le fameux mode « hi-res ») rivalisent difficilement avec les images mentales suggérées par d'habiles descriptions. Encore en 1986, l'éditeur de *Computer Gamer* le souligne avec sarcasme : « There is nothing more frustrating than staring at an anonymous blob and trying to work out whether it is a pair of retro-rocket blasters or a ferret » (12/86 p. 56). Le délai d'affichage des images génère aussi des frustrations. Les jeux d'aventure impliquent de nombreux déplacements et il peut être éprouvant de devoir attendre à chaque étape⁷⁶. Cette situation est souvent exacerbée par la piètre qualité des analyseurs syntaxiques des aventures graphiques nécessitant nombre d'essais supplémentaires pour trouver la formule exacte attendue par le programme.

Si les premières aventures graphiques ne soulèvent pas l'enthousiasme des critiques, elles se vendent néanmoins très bien. Une enquête de *CGW* auprès des développeurs nous informe qu'en 1982, les dix jeux les plus populaires se sont vendus entre 20 000 et 35 000 copies. *Wizard and the Princess* se classe 6^{ème} avec 25 000 ventes. Pourtant, le jeu est passé à peu près sous le radar de la presse

⁷⁶ Chaque « salle » de *Wizard and the Princess* (On-Line 1980) prend plus de 5 secondes à s'afficher à l'écran. D'autres jeux contemporains peuvent avoir des temps de chargement plus longs mais ceux-ci sont suivis de séquences de jeux plus longues également. Un joueur passe généralement moins d'une minute dans une salle avant de passer à la suivante.

spécialisée en dehors de quelques entrefilets soulignant la prouesse technique. En comparaison, *Zork* (Infocom 1981), le jeu d'aventure textuel le plus populaire et le plus profitable de tous les temps, arrive en 2^{ème} avec 32 000 copies vendues (*CGW* 09/82). Il est à noter que la différence n'est pas si grande entre les ventes du meilleur jeu d'aventure de l'année et celles d'un jeu d'aventure moyen mais accompagné de graphiques à la fine pointe de la technologie.

Les succès de *Mystery House* et *Wizard and the Princess* sont largement attribuables à la facilité de leur mise en marché. Suivant l'expression de Ken Williams, ces jeux ont du « curb appeal » (*JCGD* 12/88), c'est-à-dire qu'ils attirent l'attention dans les rayons des détaillants. Ils se démarquent et séduisent dès les premières secondes d'exécution grâce à la qualité supérieure de leurs graphiques. Ils facilitent ainsi la vente auprès des détaillants, mais également auprès des consommateurs. Comment distinguer le meilleur jeu d'aventure textuel d'un autre sur les tablettes d'un magasin ou parmi les publicités d'un magazine ? Les meilleurs graphiques, eux, sautent aux yeux. De plus, un jeu qui, comme *Wizard and the Princess*, exploite au maximum les capacités graphiques de l'Apple II devient un excellent outil de vente pour cette machine.

Les détaillants ont toutes les raisons de prioriser les titres graphiques malgré les protestations de certains joueurs sceptiques. Le rédacteur de *Computer Gamer* décrie les: « Retailers and distributors who insist on seeing graphics before they will stock a particular title » (*CG* 12/86, p. 56). Ce qu'il condamne, c'est la pression exercée sur les développeurs qui ne peuvent plus espérer vendre de jeux purement textuels. Ken Williams en sait quelque chose : « Product which does not take advantage of the latest technology will not get stocked on retail store shelves [...] Retailers only want the hottest selling products for the machines they currently sell »

(*Sierra* 07/91, p. 1). Signe des temps, *Adventure International*, la compagnie fondatrice de Scott Adams ayant popularisé le jeu d'aventure textuel auprès des utilisateurs de micro-ordinateurs, réédite son catalogue en version graphique dès 1982. Sa publicité reprend le même argumentaire techno-centrique de *On-Line* : « A jam-packed disk, with both sides used [...] full color hi-res pictures [...] new, special state-of-the-art techniques [...] a palette of over 100 colors and textures » (*Micro* 04/82).

Compte tenu de l'attrait quasi irrésistible des graphiques, la question est plutôt de comprendre l'apparente lenteur du processus de remplacement de l'aventure textuelle par l'aventure graphique. La présence de *Zork* au deuxième rang d'un palmarès des meilleures ventes laisse à penser que le jeu d'aventure textuel est encore très en vogue en 1982. Mentionnons que le prochain titre sans graphiques sur la liste se situe en 24^{ème} position. Dans les faits, les jeux informatiques en général ont déjà largement passé le cap du tournant graphique. Ce que le bon positionnement de *Zork* sur le palmarès de vente nous révèle vraiment, c'est le statut spécial des jeux d'Infocom. La compagnie parvient à établir une solide réputation d'innovation et de qualité qui lui permet de conserver un public fidèle et de croître jusqu'à ce qu'elle atteigne le sommet de ses ventes en 1985⁷⁷.

Comme nous l'avons vu au chapitre précédent, Infocom est le fer de lance du tournant narratif du jeu d'aventure. Ses jeux se démarquent par leur prétention littéraire, la qualité de leur prose, la richesse de leurs univers fictionnels et de leurs

⁷⁷ Selon un document interne obtenu par Jason Scott pour son documentaire *Get Lamp* (2009).

trames narratives. Ils s'adressent également aux technophiles avec leur analyseur syntaxique de pointe, sans cesse amélioré. Roe R. Adams III, journaliste et scénariste de jeux vidéo auprès de plusieurs compagnies de jeux, résume ainsi le « cas Infocom » :

Surveys have shown that the public really prefers colorful animated graphics to text screens for entertainment. How does one explain the phenomenal success of Infocom, and the abysmal failure of every would-be competitor? [...] The real secret to Infocom's vast popularity, which has never been told before, is that their programs succeed IN SPITE of the fact they have no graphics instead of because they are only text! It is Infocom's extraordinary depth in creative scenario designers that makes the difference (CGW 04/85, p. 30).

Les rares jeux d'aventure textuels ne provenant pas d'Infocom et qui parviennent tout de même à attirer l'attention sont ceux qui s'inscrivent à l'avant-garde du tournant narratif. *Mindwheel* (Synapse 1984) et *Amnesia* (Cognetics 1986), par exemple, sont remarqués pour leurs qualités littéraires et leur ambition de redéfinir le roman interactif. Le tournant narratif du jeu d'aventure n'échappe cependant pas longtemps au tournant graphique. Pourquoi ne pas illustrer la fiction interactive ? C'est ce que Michael Crichton fait avec son *Amazon* (Trillium 1984). Comme nous le verrons dans la prochaine section, le cinéma remplacera progressivement la littérature comme média narratif de référence et source de légitimité culturelle.

Le positionnement de l'aventure graphique ne se négocie pas qu'en rapport au jeu d'aventure textuel, mais aussi dans le contexte global du jeu d'ordinateur. Si *Mystery House* et *Wizard and the Princess* sont plus « hot » que les jeux d'aventure qui les précèdent, comment se situent-ils vis-à-vis des autres genres : jeux de stratégie, jeux de rôle, jeux d'action, etc. ? Encore une fois, le jeu d'aventure – dans sa version graphique cette fois – est parfaitement adapté au contexte technologique et industriel des premiers ordinateurs personnels graphiques. En raison de sa structure spatiale découpée en « salles » et de son régime temporel tour à tour, le jeu

d'aventure graphique peut faire usage d'illustrations statiques pleine-page. La plupart des autres genres nécessitent l'affichage de « mondes » constitués de nombreux éléments dynamiques et peuplés d'unités de jeu animées. La qualité du rendu graphique pâtit des compromis imposés par les contraintes techniques sévères des plateformes visées. Dépourvu d'éléments dynamiques nécessitant calculs de trajectoires et de collision, le jeu d'aventure peut consacrer ses ressources à l'affichage d'une seule image à la fois. Celle-ci peut être entièrement composée à la main et occuper l'écran au complet. Le délai d'affichage relativement long de ces images peut être perçu comme irritant mais ne change pas fondamentalement l'expérience d'un jeu qui, rappelons-le, était initialement conçu pour être joué sur une imprimante. Les graphiques des jeux d'aventure font très bonne figure. La comparaison de deux saisies d'écran parues dans le même magazine permet d'en juger (Figure 16). Il s'agit d'un jeu d'aventure graphique reprenant le modèle établi par On-Line à côté d'un jeu de rôle plus proche de la série *Ultima*.



Figure 16 : *The Coveted Mirror* (Berns et al. 1983); *The Return of Heracles* (Smith 1983)

4.1.2. *KING'S QUEST* ET LES COMPATIBLES IBM.

La deuxième moitié des années 1980 voit s'opérer un changement dans le contexte technologique : l'établissement de l'IBM PC (et compatibles) et du système d'exploitation MS-DOS comme nouveau standard de l'informatique domestique. Le

premier « Personal Computer » (PC) d'IBM en 1981 est destiné au marché des entreprises. Dans un sondage de *CGW* en 1984, aucun lecteur ne répond avoir un PC à la maison (08/84, p. 46). En plus d'être très chères, les machines sont très peu adaptées aux jeux. En 1983, IBM tente de percer le marché domestique avec le PCjr offrant de meilleures capacités graphiques et sonores. Celui-ci échoue, manquant à la fois la cible des joueurs (le PCjr est trois fois plus cher que le Commodore 64) et celle de la bureautique domestique (le PCjr est incompatible avec le PC standard) (Pollack 1983).

Ce qui distingue fondamentalement le PC des autres machines domestiques est son architecture ouverte. Son design et les particularités de son fonctionnement sont publics et n'importe quelle entreprise peut concevoir et vendre des pièces compatibles sans obtenir de licence. Dès 1982, des « clones » entiers du PC apparaissent sur le marché. En 1984, Radio Shack propose le Tandy 1000, un compatible PC destiné au marché domestique et équipé de tous les périphériques nécessaires au jeu. Le clone connaît un grand succès et sera considéré comme « ce que le PCjr aurait du être » (*Sierra* 07/90, p. 11). En 1986 les PCs et compatibles tiennent déjà près de 20% du marché domestique (*Compute!* 12/86, p. 32) et la proportion monte à 58% en 1990 (*QB* 09/90, p. 1).

Peu de gens s'attendaient à l'établissement du PC comme standard domestique, y compris Ken Williams alors président d'une des plus grosses compagnies de jeux d'ordinateurs du monde :

That MS-DOS should emerge as the clear winner in the hardware wars si somewhat of a surprise to me personally in that [...] I would have a hard time arguing that MS-DOS computers are the best for gaming. Neither could a strong argument be built that MS-DOS computers are the cheapest or the easiest to use (*Sierra* 05/90, p. 3).

Le choix du PC est l'expression d'une lassitude envers la volatilité et l'hétérogénéité du marché des ordinateurs personnels. Dans un contexte où plusieurs plateformes incompatibles entre elles se disputent les parts de marché, chaque achat comporte une grande prise de risque. Personne ne veut dépenser plus de 1000 dollars pour un ordinateur qui s'avérera un échec commercial et pour lequel il sera impossible de trouver des logiciels après un an. Le risque est encore plus grand pour les développeurs qui doivent miser à l'avance sur un modèle précis et risquer de se retrouver avec des jeux invendables. Lorsque des clones abordables du PC arrivent sur le marché, plusieurs trouvent un certain sens à s'équiper d'un ordinateur compatible avec celui de leur travail. Le rédacteur attitré du magazine *Compute!* perçoit cette tendance en 1986: « Something else that makes IBM compatible attractive to home users is the secure feeling of buying into an established standard: MS-DOS. Other computers may offer more advanced technology at a comparable or lower price, but thousands of programs are available for the IBM PC, and the standard seems here to stay » (12/86, p. 32).

Sierra On-Line (anciennement On-Line) mise rapidement sur IBM. Selon John Williams (alors directeur marketing), la compagnie s'équipe de PCs avant même leurs sortie publique⁷⁸. *Wizard and the Princess* est converti pour le PC et paraît en 1982 sous le nom *Adventures in Serenia* (On-Line). Peu après, IBM invite Sierra à proposer un projet de jeu qui accompagnerait le lancement du PCjr. Il s'agit de développer des produits qui serviront de vitrine aux capacités graphiques de la nouvelle machine. IBM accepte de soutenir le développement de *King's Quest*, une

⁷⁸ Correspondance personnelle, message du 4 octobre 2012.

aventure graphique avec des personnages animés (y compris le personnage principal) au sein d'un monde tridimensionnel (au sens de représenté en perspective). Le développement du jeu dure près de deux ans et coûte environ de 700 000\$; ce qui en fait probablement le jeu le plus cher de l'époque (*Compute!* 02/85, p. 136). *King's Quest* sort en même temps que le PCjr vers la fin de 1983. En raison de l'échec commercial déjà évoqué de ce modèle, le jeu passe alors plus ou moins inaperçu.

La collaboration de Sierra avec IBM s'avérera rentable malgré le fiasco du PCjr. Grâce à *King's Quest*, Sierra se retrouve dotée d'une technologie de pointe financée en bonne partie par l'argent du géant de l'informatique. *Adventure Game Interpretor* (AGI), le moteur du jeu, a été conçu dans la perspective d'être réutilisé. L'investissement initial est rentabilisé sur 14 titres entre 1983 à 1988. Fondé sur l'architecture du PC, AGI donne une longueur d'avance à Sierra pour profiter de l'engouement du public pour cette famille d'ordinateurs. Au milieu des années 1980, la majorité des compagnies de jeux d'ordinateurs sont encore concentrées sur l'Apple II et le Commodore 64. En décembre 1986, le rédacteur du magazine *Compute!* écrit « 1986 will be the year of the 'MS-DOS Christmas' » (12/86, p. 32). Au cours des Fêtes de Noël 1986, trois des rares nouvelles aventures graphiques disponibles pour PC sont de Sierra et ce sont les seules à comporter de l'animation. Ce n'est qu'en 1988, avec la sortie PC de *Maniac Mansion* (Lucasfilm), que Sierra connaîtra une concurrence sur le terrain de l'aventure animée pour PC.

L'avantage technologique de Sierra ne vaut que pour le PC. En 1985 paraît une nouvelle génération d'ordinateurs conçus spécifiquement pour le jeu (l'Atari ST et le Commodore Amiga) et qui dépassent largement les capacités multimédia des machines DOS. Pour la majorité des consommateurs (en Amérique du Nord) qui

choisissent néanmoins le PC, les jeux Sierra restent la meilleure vitrine pour faire valoir ses ordinateurs. À propos de *King's Quest III* (un des jeux parus en 1986), un critique écrit : « the Quest concept has been quite successful and popular with the buyers of software for the IBM type machines. [...] For it to be done on the IBM series and make good use of the limited colors on an IBM was quite an achievement. This certainly gives it great reason for its tremendous success » (*CGW* 06/87, p. 18).

À partir de 1986, les jeux d'aventure de Sierra cumulent tous les avantages comparatifs. Non seulement représentent-ils le *nec plus ultra* du PC, la plateforme qui monte, mais ils ont également pris le train du tournant narratif. Le design de Roberta Williams sur les « hi-res adventures » et les deux premiers *King's Quest* reste très ancré dans la tradition des premiers jeux d'aventure textuels. Il s'agit encore essentiellement de chasses au trésor non-linéaires au sein de mondes ouverts. *King's Quest III* (Sierra 1986) et surtout *Space Quest* (Sierra 1986) sont articulés autour d'une histoire enchâssée⁷⁹ plus structurée. Les deux connaissent un énorme succès. À partir de ce moment, Sierra supprime progressivement Infocom pour devenir la référence du jeu d'aventure. Comme pour souligner cet empiètement, *Space Quest* ressemble étrangement à *Planetfall* (1983), l'un des plus grands succès d'Infocom⁸⁰. Pour les joueurs PC de la deuxième moitié des années 1980, jeu d'aventure et jeu Sierra sont pratiquement synonymes. La forme vidéoludique initiée

⁷⁹ Voir définition en 3.1.

⁸⁰ Les deux ont pour personnage principal un concierge de vaisseau spatial forcé de s'évacuer en raison d'une attaque et échouant sur une planète inconnue. L'humour potache des « two-guys from Andromeda », les auteurs de *Space Quest*, les fait passer pour de nouveaux Meretzky.

par *King's Quest* en 1983 et maintes fois répétées grâce au moteur AGI⁸¹ s'enracine pour devenir un modèle standard imité par la compétition. La domination du style Sierra de jeu d'aventure ne sera pas sérieusement remise en question avant *Myst* en 1993 (Cyan).

En établissant le standard de l'aventure animée (ou parfois « aventure 3D »), Sierra fait drastiquement monter les enchères du développement de jeux d'aventure. Jusqu'alors, il était possible pour de petits groupes d'individus de réaliser une aventure graphique en quelques mois. L'avance de Sierra sur le marché du PC tient en bonne partie du fait que seule une grande entreprise disposerait des ressources nécessaires pour développer une technologie comparable⁸². C'est seulement à la toute fin des années 1980 que le modèle AGI deviendra accessible aux plus petits développeurs. À ce moment, les ordinateurs sont plus puissants et il n'est plus nécessaire de déployer une technologie logicielle de pointe pour animer des personnages sur un PC.

Sachant qu'elle doit son succès à son avance technologique, Sierra fait tout pour maintenir le rythme. L'établissement du PC comme standard ne ralentit pas la course technologique, bien au contraire. Il ne s'agit plus de miser sur un nouveau modèle d'ordinateur mais plutôt sur le prochain périphérique. L'architecture du PC est modulaire et conçue pour être extensible. Bien qu'initialement la grande majorité

⁸¹ Cet exemple démontre l'importance des moteurs dans le développement des genres. Leurs coûts de développements élevés, comme c'est le cas d'AGI, poussent à la réutilisation; ce qui entraîne une certaine rigidité du design. Comme le souligne Arsenault : « on ne peut nier que les moteurs délimitent des champs d'expressivité naturels » (2011, p. 176).

⁸² C'est le cas de Lucasfilm Games, le deuxième joueur sur ce terrain. Il s'agit d'une filiale de Lucasfilm, la compagnie de production cinématographique de George Lucas. Celle-ci bénéficie du savoir-faire développé par Industrial Light and Magic, une autre filiale de Lucasfilm dédiée aux effets spéciaux filmiques (Smith 2008).

des PC soit équipée d'adaptateurs graphiques CGA (4 couleurs), Sierra supporte dès le départ les 16 couleurs des Tandy-1000 et des adaptateurs EGA. Les consommateurs ayant une machine de base peuvent toujours se procurer *King's Quest*, mais les saisies d'écran reproduites sur le boîtier montrent bien qu'ils n'accèdent pas à l'expérience totale. Un critique de *QuestBuster* écrit : « The first *King's Quest* impressed me so much, I bought a thousand dollar computer to play it » (12/88, p. 11). Sierra vise ensuite les lacunes du PC en ce qui concerne le son et la musique. Conçu comme une machine industrielle, celui-ci n'est en mesure de produire qu'une mince variété de « bips » agressants. Sierra fait elle-même la promotion des cartes son abordables AdLib⁸³ dans la foulée de *King's Quest IV* (1988) qui comporte une bande sonore réalisée par un professionnel d'Hollywood. Viendront ensuite les cartes VGA (256 couleurs), la souris, le CD-ROM, etc.

La technologie ouvre des possibilités et fait l'effet d'un appel d'air. Elle ne suffit cependant pas à expliquer entièrement le tournant graphique du jeu d'aventure. Ce « vide » aurait très bien pu être comblé par d'autres genres vidéoludiques tandis que le jeu d'aventure se serait cristallisé définitivement sous la forme de fiction interactive. La possibilité d'un affichage graphique ne détermine pas le contenu exact des représentations. Dans la section suivante, nous verrons que l'impulsion et les modalités du tournant graphique du jeu d'aventure doivent beaucoup à son inscription dans les séries culturelles du jeu vidéo en général et du cinéma.

⁸³ Une entreprise de Québec.

4.2. UN ÉCRAN PARMI D'AUTRES

4.2.1. L'OMBRE DU JEU VIDÉO

Pour ceux qui perçoivent le jeu d'aventure comme une forme littéraire ou qui l'ont découvert sur les macro-ordinateurs, la représentation textuelle semble naturelle. Pour plusieurs, toutefois, le jeu d'aventure n'est qu'une autre forme de jeu d'ordinateur. Lorsque Steve Wozniak s'attelle au design de l'Apple II, son objectif est d'en faire une plateforme capable d'exécuter des jeux vidéo de pointe. Son banc d'essai est le jeu d'arcade *Breakout* (Atari 1976) qu'il souhaite pouvoir implémenter en BASIC (Donovan 2010, p. 54). Quand les époux Williams envisagent de créer un jeu d'aventure pour l'Apple II en 1979, la grande majorité des jeux disponibles sur cette machine comportent déjà une forme de représentation graphique. Les « aventures » sont des jeux d'ordinateurs, les jeux d'ordinateurs ont des graphiques, ergo les aventures devraient en avoir aussi maintenant que cela est possible. Du moment que l'on envisage le jeu d'aventure avant tout comme un jeu d'ordinateur, « l'invention » de l'aventure graphique semble aller de soi.

Il existe une différence importante entre les jeux d'arcade et de consoles domestiques d'une part, et les jeux d'ordinateurs d'autre part. Celle-ci est particulièrement importante pour les joueurs de jeux d'ordinateurs qui jugent leur « hobby » plus sérieux, plus intellectuel (voir 3.2.4). Cette frontière est cependant loin d'être imperméable. Les remakes de jeux de consoles et d'arcades figurent parmi les jeux d'ordinateurs les plus populaires. Autrement dit, le développement de jeux d'ordinateurs ne se fait pas en vase clos et s'inscrit dans le paradigme culturel des jeux électroniques en général. Le jeu d'aventure n'échappe pas à ce jeu d'influence.

Lorsque Ken Williams se présente chez IBM pour proposer un projet de jeu pour le futur PCjr, il se bute à un choc de cultures vidéoludiques. John Williams

rapporte que « Their managers knew little of games and had a definite mindset that *Pacman* and *PONG* where the marketplace, and when confronted with the Sierra adventures they really didn't get it »⁸⁴. Williams et son partenaire de présentation auraient alors profité d'une pause pour rajuster le tir. Ils proposent l'idée d'un personnage-joueur contrôlé en temps réel à l'écran, ce qui constituerait une démonstration convaincante des capacités supérieures du PCjr. C'est pour répondre à une certaine conception du jeu d'ordinateur influencée par le jeu vidéo que le modèle *King's Quest* du jeu d'aventure a été conçu. Le succès et la pérennité de cette forme laissent supposer que les décideurs d'IBM n'avaient pas tort. Le public trouve tout à fait naturel de diriger un personnage à l'écran dans un jeu d'aventure comme dans la majorité des autres jeux vidéo et d'ordinateur. L'insertion du jeu d'aventure dans la série culturelle du jeu vidéo se manifeste également par l'enchâssement de séquences d'arcades ou de mini-jeux. Nous y reviendrons en troisième section.

4.2.2. DE LA LITTÉRATURE AU FILM

Les aventures graphiques suivent le tournant graphique à peu près en même temps que leurs contreparties textuelles. Au départ, la référence culturelle est la même : la littérature de fiction. Dans un jeu comme *The Hobbit* (Beam 1982), les images ont une fonction analogue à celles d'un livre illustré. Elles agissent comme support à l'imagination tandis que les événements sont narrés dans le texte. Avec les progrès techniques, la représentation graphique devient de plus en plus la source privilégiée de la narration même. La métaphore passe progressivement de l'écran-livre à l'écran-télévision. De ce fait, c'est davantage le film ou la fiction télévisuelle

⁸⁴ Correspondance personnelle, message du 29 mars 2012.

qui devient le point de référence narratif pour les jeux d'aventure graphiques. Cette transition module significativement l'évolution des jeux d'aventure.

Un écran d'ordinateur ressemble à une télévision. D'ailleurs, plusieurs modèles d'ordinateurs sont conçus pour utiliser une télévision à l'instar des consoles domestiques. Comme l'observe Sheila Murphy, c'est souvent en tant qu'extension de la télévision que le jeu vidéo s'intègre à la vie domestique :

In many ways, the television receiver served as a stable and familiar referent for consumers and users who were first learning to read the semiotics of the new personal computers and video game systems being connected up to more recognizable television set (2009, p. 201).

Il n'est pas étonnant que ce soit à l'aune de ce que l'on pourrait appeler « réalisme télévisuel » que les graphiques informatiques soient jugés. Dans un article sur l'avenir des jeux vidéo de 1987, plusieurs leaders de l'industrie du jeu prennent la télévision comme modèle : « We're gradually getting nearer the same quality people expect to see on their TV sets. That's the progression that will continue until we finally reach that accepted standard » (*Compute!* 11/87, p. 14). Bing Gordon d'Electronic Arts décrit les jeux à venir comme proposant une « interactive television experience ». La réception des aventures graphiques reflète cet état d'esprit. Chaque avancée vers un meilleur rendu et davantage d'animation est reçue avec enthousiasme. Les jeux dans la lignée de *King's Quest* sont particulièrement remarqués pour leur usage de la profondeur et l'animation d'éléments de décors. Un critique de *CGW* écrit à propos de *Leisure Suit Larry* (Sierra 1987) :

You'll see blinking bar signs, people moving about, cabs going down the road, elevators going up and down, and many more action-packed moments. The animation is a distinguishing mark of quality to which Sierra adds three dimensions. Your character moves in front of and behind various objects that appear on the screen (*CGW* 11/87, p. 44).

Les critiques utilisent explicitement la télévision comme étalon de qualité, comme c'est le cas ici à propos de *Police Quest II* (Sierra 1989): « this reviewer felt as though he was watching the TV Movie of the Week » (*CGW* 02/89, p. 42). La légitimité télévisuelle s'étend également au dessin animé, forme très proche des jeux animés⁸⁵; ici, à propos de *Black Cauldron* (Sierra 1986): « Sometimes an entire scene is animated, and it seems like you're watching a slick cartoon » (*QB* 05/86, p. 1). L'arrivée des cartes graphiques VGA (permettant 256 couleurs simultanées) justifie enfin l'affichage de photos numérisées. Les « vraies » images et « vrais » sons échantillonnés du réel sont perçus comme le matériel ultime pour atteindre le réalisme télévisuel. La compagnie Access est l'une des premières à exploiter le filon avec *Mean Streets* en 1989. La publicité du jeu fait usage des principaux arguments du tournant graphique : exploitation optimale de la machine et réalisme visuel :

A major technical breakthrough for the IBM. [...] A showpiece game for the VGA machines [...] Animating digitized images and synchronizing them with great voice and sound simulation for the IBM PC make *Mean Streets* more realistic than anything you may have already experienced (*VG&CE* 03/90).

Le rapport à la télévision ne se limite pas à la quête de réalisme visuel. Éventuellement, la fiction télévisuelle deviendra également le modèle pour raconter des histoires avec le jeu d'aventure. *Amazon* de Michael Crichton (Trillium 1984) est déjà décrit comme un « film interactif » par le critique de *QuestBusters* en 1984 (*QB* 11/84). L'auteur lui-même affirme avoir abordé sa conception comme celle d'un film (*Compute!* 02/85, p. 44). En 1988, le président de Sierra déclare : « We actually view our products as interactive movies. We allow the player to assume the identity of a

⁸⁵ Le dessin animé est la principale source d'inspiration pour les techniques d'animation 2D à l'ordinateur.

character in our 'film' » (*Sierra* 12/88, p. 4). Devenue une grande entreprise, Sierra prévoit une fusion imminente entre Hollywood et le divertissement électronique. À la fin des années 1980, la compagnie fait déjà appel à des professionnels de l'industrie du film pour contribuer à certains aspects de ses jeux⁸⁶.

L'inscription du jeu d'aventure dans la série culturelle de la fiction télévisuelle a un impact sur la représentation graphique elle-même. La différence est sensible dès les premières aventures graphiques. Alors que l'*Amazon* de Michael Crichton (Trillium 1984) reproduit la forme vidéoludique de *Mystery House* à peu près à l'identique, la composition des images est significativement différente. Le modèle traditionnel du jeu d'aventure incarné par *Adventure*, les jeux de Roberta Williams, ceux d'Adventure International et d'Infocom est d'abord une simulation spatiale. On y retrouve le souci de présenter un monde à peu près complet, cohérent et homogène. Nous verrons dans la prochaine section que cela se reflète clairement dans les illustrations des premiers jeux Sierra. L'espace chez Crichton est subordonné à l'histoire qu'il souhaite raconter (voir 3.3.1). Ses références sont plus proches du cinéma que du jeu d'aventure. On remarque dans la Figure 17 que les images d'*Amazon* servent davantage à illustrer une situation qu'à rendre compte de l'espace. Cette approche se manifeste également dans l'enchaînement des salles. Alors que *Mystery House* et *King's Quest* tentent de donner l'illusion d'un terrain continu, *Amazon* fait grand usage de l'ellipse spatio-temporelle. Par exemple, les cinq premières salles qu'on y visite sont : « control room », « murphy's office »,

⁸⁶ Le compositeur William Goldstein, « célèbre » pour son travail sur la télésérie *Fame* (Gore 1982) et sur le film *Hello Again* (Perry 1987), ainsi que Christy Marx, créatrice de *Jem and the Holograms* (1985) et scénariste sur plusieurs dessins animés tels que *G.I. Joe* (1985) et *Teenage Mutant Ninja Turtles* (Eastman & Laird 1987).

« airport », « miami airport » et « archaeological institute ». On est loin des déplacements entre salles contigües.



Figure 17 : Saisies d'écran d'*Amazon* (Trillium 1984)

Les jeux dans la lignée de *King's Quest* se prêtent plus difficilement à la reprise de plans de cinéma comme ceux que l'on trouve dans *Amazon*. On n'y trouve que des plans d'ensemble pour accommoder la taille fixe du personnage-joueur et lui donner l'espace pour se déplacer (voir section suivante). Malgré cela, plusieurs efforts sont déployés pour évoquer le langage visuel du cinéma. Lorsqu'on lui demande quels sont les effets cinématographiques de *King's Quest IV* (Sierra 1988), Roberta Williams évoque les transitions entre les salles : « We have a dissolve, wipes, iris in, and iris out. Those are all cinematic approaches » (CGW 12/88, p. 21). Elle ajoute à cela : « the use of more dialogue to have conversations with characters. Dialogue may not be cinematic, but I think it is ». Ce qu'elle veut dire c'est que les aventures animées tentent de reproduire la richesse narrative du cinéma en mettant en scène des personnages plus complexes et s'éloignent ainsi des histoires minimalistes du jeu vidéo. Bien sûr, les dialogues ne sont pas l'apanage du cinéma et les auteurs d'Infocom poursuivent la même ambition en se référant plutôt à la littérature. L'association de Roberta entre dialogue et cinéma est cependant révélatrice du déplacement vers le cinéma comme principal référent narratif du jeu d'aventure. Il s'agira dorénavant de montrer l'histoire plutôt que de la raconter.

La tendance générale du jeu d'aventure graphique est de progressivement transférer le fardeau de la communication du texte à l'image. Le premier modèle d'aventures graphiques basé sur *Mystery House* permet déjà d'illustrer l'état actuel du jeu : la situation géographique, les objets en présence et parfois même une situation en cours (voir la première et la troisième image de la Figure 17). La présence de personnages et d'objets dynamiques à l'écran dans les aventures animées à la *King's Quest* permettra également de montrer des séquences d'actions. De ce fait, l'image soustrait au texte une partie de la charge de la représentation des récits enchâssés (voir définition en 3.1). *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987) fait partie des premiers jeux à faire un usage soutenu de cette possibilité. Le manuel annonce : « From time to time, movie-like “cut-scenes” reveal clues about the story and what’s going on elsewhere » (p. 3). Le jeu se sert des personnages animés pour mettre en scène des événements sur lesquels le joueur n'a pas de prise. La technique est également employée au début du jeu afin d'exposer la situation initiale. L'utilisation des personnages animés pour « jouer » (au sens théâtral) des récits enchâssés deviendra rapidement universelle dans les aventures animées. Le boîtier de *King's Quest IV* (Sierra 1988) annonce : « A full-length cartoon introduction to the game (approximately 10 minutes running time) »⁸⁷. Si le terme « cut-scene » est initialement utilisé dans *Maniac Mansion* pour indiquer qu'il y a changement de scène – l'équivalent d'une coupure au montage – les séquences animées scriptées sont également utilisées en continuité avec l'action du joueur. Encore une fois, il s'agit de montrer les effets d'une action plutôt que de les décrire textuellement.

⁸⁷ Le terme « cartoon » peut être trompeur. L'introduction n'est pas une vidéo, mais une mise en scène interne au moteur de jeu.

En dépit de la volonté de rapprocher le jeu d'aventure du jeu vidéo et/ou du cinéma, les aventures graphiques développent des formes de représentation visuelle qui lui sont propres et qui se distinguent largement de ses références culturelles. Celles-ci sont en bonne partie déterminées par l'architecture ludique qu'elles tentent d'illustrer. En retour, elles viennent transformer l'expérience traditionnelle du jeu d'aventure.

4.3. CONTINUITÉS ET RUPTURES FORMELLES

4.3.1. DE LA DESCRIPTION À LA MONSTRATION

La forme de jeu d'aventure graphique initiée par *Mystery House* ne modifie en rien l'architecture ludique d'*Adventure* et des premières aventures textuelles. Ce qui change c'est la façon dont l'information sur l'état de jeu est communiquée au joueur. Le pas entre une description détaillée de lieux et d'objets et leur représentation visuelle n'est pas si grand. Aaron Kashtan, spécialiste de la fiction interactive, défend même que l'aventure textuelle est déjà un genre visuel. Il considère les descriptions fonctionnelles de celui-ci comme une forme d'ekphrasis, une trope rhétorique antique consistant à décrire un objet absent de façon à le rendre « visible » (2011). L'arrivée des aventures graphiques n'est pas non plus vécue comme une rupture par les joueurs de l'époque. La description suivante des « hi-res adventures » de Sierra est typique de la réception : « *Mystery House and Wizard and the Princess* [...] follow the traditional two-word adventure game format, with one interesting exception. In addition to a text description you get a hi-res graphic view of the scenes » (CGW 01/82). Les principales réticences sont plutôt sur la qualité de ces images, sur leur pertinence ou sur les sacrifices associés tels que les délais d'affichage et l'augmentation des coûts de développement.

L'adjonction d'illustrations apporte tout de même des modifications à l'expérience du jeu d'aventure. Être exposé à une représentation d'artiste n'est pas semblable à se faire une image interne d'un monde fictionnel sur les bases d'une description. En plus de ce déplacement esthétique, le transfert de la description à la monstration exige des joueurs une nouvelle compétence : l'interprétation des images. Jusqu'alors les jeux d'aventure ne comportent aucune ambiguïté en ce qui concerne les objets manipulables de la simulation. Ceux-ci sont explicitement énumérés et même souvent mis en exergue de la description plus générale des lieux. Dans les aventures graphiques, les objets « utiles » font partie intégrante de l'illustration et il revient au joueur de les distinguer de ce qui n'est que décor. Compte tenu de la faible résolution des images, ceux-ci ne sont parfois constitués que de quelques pixels et doivent plutôt être devinés que perçus. Plusieurs développeurs exploitent sciemment cette nouvelle difficulté. Un critique de *Space Quest* (Sierra 1986) explique ainsi la situation à ses lecteurs :

Space Quest is a game of moderate difficulty in terms of the puzzles and their solutions, but may seem harder for two reasons. One is the complete lack of any descriptive texts in the various locations. You really, absolutely, must look very carefully at the screen, and then use the "look" [...] command frequently (CGW 03/88, p. 49).

Il s'agit d'une nouvelle couche à la dimension « repérage des affordances » du jeu d'aventure. La première étape de toute résolution de problème consiste à faire l'inventaire des lieux, objets et actions disponibles. Dans le jeu d'aventure textuel, les objets sont automatiquement révélés par la découverte des lieux. Le jeu d'aventure graphique distingue ces deux étapes par la nécessité « d'explorer » les salles elles-

mêmes à la recherche d'objets possiblement cachés. Ce processus sera éventuellement connu sous le nom de « chasse au pixel » (pixel hunting)⁸⁸.

La représentation visuelle a également un impact sur la construction de l'espace. Si l'ajout de graphiques au jeu d'aventure est un signe de son inscription dans la série culturelle du jeu vidéo, le contenu même de la représentation se fait en négociation avec son architecture ludique. Le problème que rencontre les développeurs est : quoi montrer et comment ? Nous l'avons vu, l'espace du jeu d'aventure prend la forme d'un réseau de lieux (« salles ») autonomes sans espaces intermédiaires. Une description textuelle communique les caractéristiques de ces lieux au joueur. La solution des Williams est d'illustrer chaque salle par une image statique et de maintenir l'ellipse lors des déplacements plutôt que d'incorporer une forme de navigation continue plus proche des standards du jeu vidéo. Le point de vue choisi est celui de la 1^{ère} personne. Les Williams conservent ainsi le positionnement traditionnel du joueur de jeu d'aventure, interpellé à la 2^{ème} personne par le logiciel. Les illustrations, plus ou moins rendues en perspective, s'éloignent des traditionnelles vues orthogonales frontales ou plongeantes des jeux vidéo.

La construction d'un espace cohérent est un problème. *Mystery House* jongle avec plusieurs contraintes. Les instructions du jeu indiquent que :

⁸⁸ Dans la deuxième moitié des années 2000, la chasse au pixel deviendra éventuellement un genre en soi avec les jeux d'objets cachés (hidden object games) conçus pour les joueurs occasionnels (casual gamers). Étonnamment, ces jeux font parfois le chemin inverse. Mia Consalvo observe que *Return to Ravenhearst* (Big Fish 2008), la suite du populaire jeu d'objet caché *Ravenhearst* (Big Fish 2006) : « evolves the genre for the series, giving players more of an adventure style game with a greater number of and more complicated puzzles to in comparison to the series' hidden object play origins » (2009).

In general, the top of the screen is north. The bottom is south, the left side is west and the right side is east. Because of the difficulty of drawing doorways to the south or to the bottom of the screen, there are one or two rooms where the doorways do not match up to the normal directions.

Comme on peut le constater, *Mystery House* reste attaché à la conception traditionnelle du jeu d'aventure orienté selon les points cardinaux. Fidèles à ce principe, les illustrations sont toutes franchement orientées selon l'un des axes. Cependant, le point de vue subjectif implique qu'il y aura toujours une partie de la pièce derrière soi. Or, Roberta souhaite garder les sorties visibles dans l'image. Pour ce faire, la caméra pivote parfois lors d'un changement de pièce, entraînant ainsi une certaine confusion spatiale. Dans la première image de la Figure 18, le joueur est orienté vers le nord. Lorsqu'il sort au sud, il se retrouve dans la deuxième image, orienté vers l'est.



Figure 18 : Raccords spatiaux dans *Mystery House* (On-Line, 1980)

L'introduction du personnage-joueur à l'écran à partir de *King's Quest* permet de résoudre partiellement le problème de la visibilité des sorties. Il suffit de le déplacer jusqu'à l'une des extrémités de l'écran pour voir s'il y en a une, y compris vers soi. Le positionnement initial du personnage dans la salle suivante élimine l'ambiguïté quant à sa provenance. Bien que ce système ouvre la porte à toutes les formes d'ellipses spatiales, Sierra opte plutôt pour une construction quasi-continue de l'espace. Les premiers *King's Quest* s'alignent à la Rose des vents : le nord est

toujours en haut de l'écran, toute sortie à l'est résulte en une entrée à l'ouest et ainsi de suite. Le plan du premier *King's Quest* est un parfait damier (Figure 19) et laisse supposer que l'ensemble du territoire est représenté, que rien n'existe entre chaque scène. Cette approche évoque à la fois la granularité fine des mondes des premiers jeux d'aventure textuels mais aussi les espaces exhaustifs des jeux de rôle informatisés.

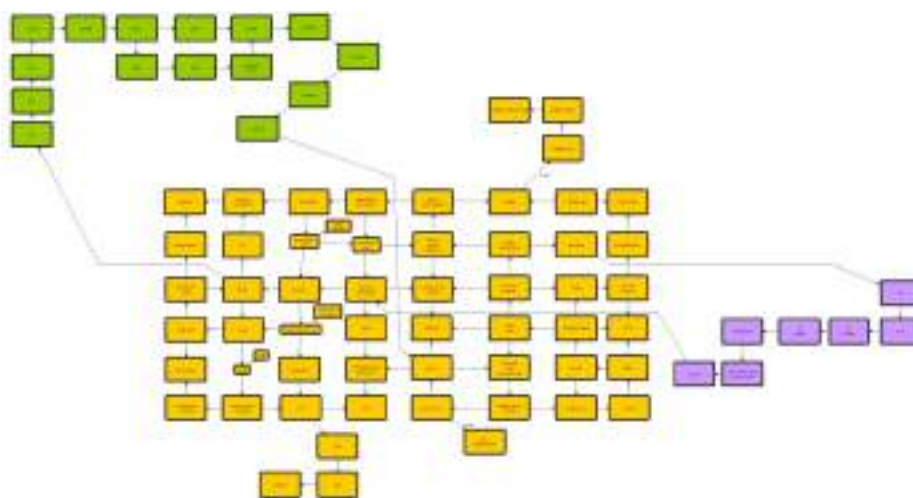


Figure 19 : Structure spatiale de *King's Quest* (Sierra 1983)⁸⁹

L'ajout du personnage-joueur à l'écran apporte ses propres contraintes. Sierra insiste beaucoup sur le caractère tridimensionnel des aventures dans la lignée de *King's Quest* qu'elle étiquette « 3D adventures ». Cela signifie essentiellement que la représentation est en perspective et que le personnage-joueur peut se déplacer non seulement latéralement mais également en profondeur, passant tantôt devant ou derrière certains objets. Pour bien mettre cette caractéristique en valeur, il faut lui

⁸⁹ Voir annexe pour une plus grande version.

donner du plancher. Un article sur le développement de *King's Quest IV* rapporte : « Vanishing points are chosen to be high on the horizon to give characters as much space as possible to walk » (Sierra 05/89, p. 20). Les personnages animés contribuent également au choix d'une représentation frontale. Comme ceux-ci ne sont animés que de face et de profil, il est plus élégant de favoriser des déplacements selon ces axes et de minimiser les diagonales qui impliquent une alternance rapide des deux points de vue. Tous ces facteurs contribuent à établir le style visuel typique de Sierra qui se rapproche du décor de théâtre. La représentation frontale implique qu'il y aura toujours un mur invisible dans les salles intérieures. Les jeux Sierra reproduisent dans un certain sens la convention théâtrale du 4^{ème} mur. La Figure 20 illustre l'intérieur découpé d'une cabane de pêcheur. Le joueur accepte la convention selon laquelle il ne verra jamais le mur sud et sait qu'il n'a pas à s'inquiéter qu'un objet ou un indice important ne s'y trouve.



Figure 20 : *King's Quest IV* (Sierra 1988)

Lucasfilm (ainsi que la plupart des imitateurs suivants) reprend l'essentiel des modalités de représentation établies par Sierra. L'influence du jeu vidéo est cependant plus sensible dans ses premiers titres tels que *Labyrinth* (1986) et *Maniac Mansion* (1987). Bien qu'ils conservent la vue frontale en perspective, ils choisissent plutôt de réduire la profondeur et de prioriser les déplacements latéraux.

Comme l'illustre la Figure 21, il en résulte une construction de l'espace assez proche des jeux vidéo à déroulement latéral tels que *Super Mario Bros* (Nintendo 1985). *Maniac Mansion* est par ailleurs l'un des rares jeux d'aventure à avoir eu un certain succès dans son transfert sur console domestique.



Figure 21 : *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1988) et *Super Mario Bros* (Nintendo 1985)⁹⁰

La représentation graphique ouvre la voie à de nouvelles formes de « salles ». Les premiers moments de *Space Quest* (Sierra 1986), par exemple, se déroulent dans un hall de vaisseau spatial divisé en deux étages. Plutôt que de découper les deux étages en salles distinctes, ceux-ci sont visibles en même temps dans chaque salle du hall; permettant ainsi au joueur d'accéder à des informations indisponibles au personnage-joueur (voir Figure 24).

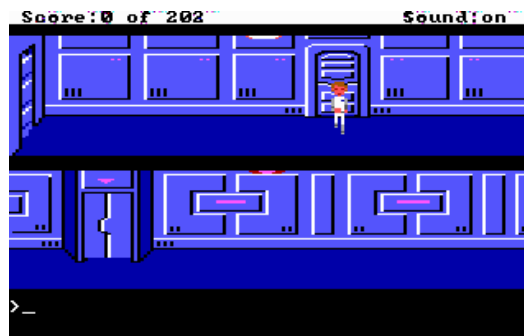


Figure 22 : *Space Quest* (Sierra 1986)

En l'occurrence, le plan d'ensemble en coupe facilite la compréhension de l'architecture générale du vaisseau et donne des indications quant à la direction à

⁹⁰ L'image de *Super Mario Bros* est de Ian Albert; http://ian-albert.com/games/super_mario_bros_maps/ (consulté le 20 mars 2013).

prendre. Au sein d'une description textuelle à la deuxième personne, une telle situation serait plutôt source de confusion : « vous êtes dans un couloir d'un vaisseau spatial. Le couloir continue vers l'est et vous voyez deux portes fermées. À l'étage du dessous, vous imaginez un couloir semblable allant d'est en ouest ainsi qu'une autre porte ».

Dès *Mystery House* apparaît un type de salle jusqu'alors inédit : le plan rapproché. Dans la cuisine, lorsqu'on « regarde » l'armoire ouverte, le jeu nous présente une vue de l'intérieur de celle-ci mettant en évidence une boîte d'allumettes. Dans une aventure textuelle, la commande « regarder dans l'armoire » n'entraînerait pas « vous êtes dans l'armoire », mais plutôt : « dans l'armoire, vous voyez des allumettes » tout en restant dans la cuisine. Dans une aventure graphique, la salle n'est plus tant l'endroit où l'on *est* que l'endroit que l'on *voit*. À partir de *King's Quest III* (Sierra 1986), la salle de type « plan rapproché » est employée pour mettre en scène une carte magique permettant de se transporter automatiquement jusqu'à une salle déjà visitée (voir Figure 23).



Figure 23 : Carte magique de *King's Quest III* (Sierra 1986)

Techniquement, la carte est une salle comme les autres avec un très grand nombre de sorties illustrées schématiquement. Elle est, en quelque sorte, l'équivalent

graphique du mot magique de téléportation déjà présent dans le premier *Adventure* de Crowther (1976). Il s'agit dans les deux cas d'astuces permettant de réduire la lourdeur des longs déplacements, action rendue encore plus pénible dans les jeux qui, suivant le modèle *King's Quest*, exigent de traverser les écrans de part en part en plus d'enchaîner les salles.

4.3.2. TEMPS-RÉEL, MANIPULATION DIRECTE ET ESPACE CONTINU

Les transformations apportées au jeu d'aventure par le modèle *King's Quest* (Sierra 1984) exigent des aménagements plus importants de la forme traditionnelle. La nouveauté la plus visible est la présence à l'écran du personnage que le joueur doit diriger à l'aide d'un joystick ou des flèches du clavier. Ce simple ajout implique trois modifications majeures : un régime de temps-réel, des modalités d'interaction directes et l'implémentation d'un espace continu. En somme, il s'agit des ingrédients nécessaires à la mise en place d'un jeu dit d'arcade ou d'action. Pourtant, l'essentiel de l'architecture ludique d'*Adventure* persiste : le monde-jeu demeure structuré en réseau de « salles », la majorité des interactions restent textuelles (seuls les déplacements sont l'objet d'une manipulation directe) et pré-scriptées. Reste que l'expérience du jeu d'aventure s'en voit quelque peu modifiée.

Nous avons vu que les premières aventures graphiques ajoutent la nécessité de repérer les objets manipulables dans l'image. La présence d'un personnage animé à l'écran complique cette tâche en exigeant du joueur qu'il guide son personnage jusqu'à la position exacte de ces objets ou des sorties de salle. La grande majorité du temps, il s'agit d'une opération triviale qui ne fait qu'ajouter un certain délai avant l'accomplissement d'une action. Sa principale valeur est de maintenir une continuité visuelle entre les différentes actions du joueur. Cependant, il arrive qu'il soit difficile d'identifier la position précise attendue par le jeu pour l'exécution d'une commande.

Le joueur doit donc procéder à plusieurs essais et erreurs ponctués du message « you're not close enough ». Ces manipulations sont souvent perçues comme une corvée. À propos de *King's Quest III* (Sierra 1986), un critique note : « you must use "get" in the exact location or you won't *get* the object you *know is there* » (CGW 06/87, p. 20).

La manœuvre du personnage-joueur au sein d'une « salle » est parfois exploitée comme une épreuve d'adresse. Dans *King's Quest* (Sierra 1983), le joueur doit éviter de faire marcher son personnage sur les plans d'eau où il se noiera automatiquement. *Space Quest* (sierra 1986) met en scène un réseau de chemins escarpés qui exigent des déplacements très précis (voir Figure 24). Ces manœuvres ne font pas non plus l'unanimité : « Another irritation is all the climbing around that has to be done » (CGW 12/88, p. 19; à propos de *King's Quest IV*).



Figure 24 : *Space Quest* (Sierra 1986)

Rompant avec le modèle d'interaction tour à tour, le temps dans *King's Quest* se déroule indépendamment des actions du joueurs. Dans certaines situations, celui-ci doit réagir rapidement à des événements dynamiques. Notamment, quelques salles comportent un personnage mobile dangereux (comme un loup ou un ogre) qu'il faut pouvoir éviter. La résolution d'un des problèmes du jeu implique d'attendre un moment précis pour sauter et attraper les pattes d'un aigle géant qui passe au dessus du personnage-joueur. Ces séquences dites « d'arcade » sont une nouveauté

dans le jeu d'aventure et exigent des aptitudes inédites telles que l'évaluation précise du temps et la rapidité de réaction. Plusieurs critiques s'insurgent contre ce qu'ils perçoivent être des irritants :

Why designers want to put things like this in an adventure game is a mystery. Typically, adventure games are mental puzzles which require thought and reflection, not hand-eye coordination. There are plenty of games on the market for those who want fast action and dexterity exercises. They don't really belong in an adventure game (CGW 03/88, p. 51).

Pour Sierra, l'inclusion de séquences d'arcade participe de la volonté de rapprocher le jeu d'aventure du jeu vidéo. Les amateurs apprécient l'effet de variété qu'elles apportent; sorte de parenthèse au sein d'un jeu d'aventure généralement homogène. La tendance est d'autonomiser les moments d'arcade sous la forme de mini-jeux enchâssés aux contours bien définis. Ceux-ci prennent différentes formes comme le pilotage d'un vaisseau dans *Space Quest* (Sierra 1986) ou le lancer de la dague dans *Hero's Quest* (Sierra 1989).

Avec le temps, la plupart des modifications de l'expérience traditionnelle du jeu d'aventure introduites par le modèle *King's Quest* sont minimisées ou éliminées. Sous l'impulsion des jeux de Lucasfilm, les déplacements du personnage sont progressivement automatisés et la manipulation directe en temps réel disparaît. En conséquence, les géographies impliquant des manœuvres précises disparaissent aussi. Les effets de temps-réel sont aussi rapidement atténués. Dès *King's Quest II* (Sierra 1985) les messages textuels du « narrateur » interrompent le passage du temps, donnant ainsi au joueur le loisir de lire et d'évaluer la situation. Lors du passage au nouveau moteur de jeu Sierra Creative Interpreter (SCI) avec *King's Quest IV* en 1988, les entrées textuelles du joueur interrompent également le jeu, lui rendant ainsi une large part de contrôle sur l'écoulement du temps.

Les jeux d'aventure ne reviennent cependant pas à une interaction tour à tour stricte. La représentation visuelle animée dépend du fait que le jeu n'a pas à attendre les entrées du joueur pour se rafraîchir. Le temps réel est exploité ici et là pour mettre en scène des situations plus tendues articulées comme une course contre la montre. La norme est toutefois de laisser le joueur en charge du rythme du jeu. Quant aux séquences d'arcade, les développeurs prennent éventuellement acte des divergences d'appréciation du public. Leur solution est de proposer différents niveaux de difficultés ou la possibilité de les outrepasser. La publicité de *Rise of the Dragon* (Dynamix 1990) annonce : « 4 full featured arcade sequences with on-the-fly difficulty adjustment and a 'Skip' feature that allows adventure game purists to skip arcade sequences altogether » (Sierra 05/91, p. 23).

4.4. CONCLUSION

Pratiquement toutes les formes de jeux d'ordinateur se parent d'une représentation graphique aussitôt que la majorité des ordinateurs personnels le permettent. Le jeu d'aventure entreprend son tournant graphique dès 1980 en réponse aux attentes à peu près unanimes. Les joueurs aiment les jeux d'aventure mais veulent voir leurs machines chèrement payées utilisées au maximum, les détaillants cherchent des produits qui mettent en valeur les ordinateurs du dernier cri qu'ils souhaitent vendre et les développeurs souhaitent s'assurer que leurs produits se distingueront sur les tablettes et dans les catalogues. Le processus est dominé par la compagnie Sierra On-Line et se fait en deux temps correspondant globalement aux deux moitiés de la décennie. Le premier modèle, l'aventure graphique, est initiée par *Mystery House* (On-Line 1980) et représente une forme adaptée au contexte des premiers ordinateurs graphiques. Dans la deuxième moitié des années 1980 s'impose l'aventure animée sur le modèle *King's Quest* (Sierra

1983). L'établissement de ce standard doit beaucoup au positionnement précoce et avantageux de Sierra sur le marché des PCs (et modèles compatibles) appelés à devenir la norme.

Les progrès parallèles des tournants graphiques et narratifs dans la première moitié des années 1980 révèlent deux points de vue. Pour certains, le jeu d'aventure est une nouvelle forme littéraire pour laquelle l'écran d'ordinateur fait office de livre amélioré. Pour d'autres, il s'agit d'une forme de jeu d'ordinateur participant au phénomène général des jeux électroniques qui inclut jeux pour consoles et arcades. Ceux-là voient l'écran plutôt comme une télévision et aspirent à y retrouver une qualité graphique comparable. Le jeu d'aventure animé est le résultat d'une tentative de rapprocher le genre des jeux vidéo plus populaires que l'on retrouve sur les autres plateformes. Dans la deuxième moitié de la décennie, les jeux Sierra parviennent à incarner à la fois les tournants graphiques et narratifs. Le nouveau référent culturel qui s'impose est celui du film de fiction. La nouvelle ambition pour le jeu d'aventure est le film interactif. C'est l'image qui dorénavant prendra en charge la narration. Les jeux d'aventure textuels déclinent et disparaissent de l'arène du jeu d'ordinateur pour se cantonner au statut de « fiction interactive ».

Le contenu de la représentation graphique du jeu d'aventure se fait en négociation avec son architecture ludique. Le découpage reste celui de la « salle » à laquelle on adjoint d'abord une image fixe puis des personnages animés. La tendance générale est de progressivement transférer le fardeau de la communication de l'état de jeu du texte à l'image. Ce processus ne se fait pas sans modifier quelque peu l'expérience du jeu. D'une part, l'image est plus ambiguë que le texte. Le joueur doit dorénavant être capable de lire celle-ci et d'y repérer les affordances vidéoludiques jadis explicitement nommées. La représentation graphique a également un impact

sur la construction de l'espace. Aucune salle ne peut être représentée à l'écran dans sa totalité. L'image présuppose le choix d'un point de vue. Le compromis général est de sacrifier le 4^{ème} mur pour simplifier les choses. En jouant avec l'échelle des plans, l'espace peut être découpé de façons inédites.

En définitive, le tournant graphique vient surtout transformer les modalités de communication de l'état de jeu. Il a un impact sur la façon dont les joueurs perçoivent le monde-jeu, son espace, ses objets et les événements qui s'y déroulent. L'introduction d'un régime de manipulation directe en temps-réel à l'intérieur même des scènes ouvre la porte à de nouvelles mécaniques plus proches de celles du jeu d'action exigeant adresse et rapidité d'exécution. Ces séquences dites d'arcade sont appréciées par certains comme des diversions agréables ou détestées par d'autres qui les perçoivent comme des irritants. Tous s'accordent cependant pour y voir des épisodes distincts du « vrai » jeu; ce qui démontre un certain consensus tacite sur l'identité du jeu d'aventure comme genre. La tendance sera d'éliminer ces séquences ou de les isoler tout en offrant des façons de les outrepasser.

Au seuil des années 1990, le tournant graphique du jeu d'aventure est établi sans pour autant être complété. On est encore loin du film interactif qui reste l'horizon à atteindre. Avant d'y parvenir, le genre entame une autre transformation. La révolution de la micro-informatique suit son cours et des masses de nouveaux usagers arrivent sur le marché. Ceux-ci n'ont ni la culture, ni le savoir-faire, ni la patience des hobbyistes de la première heure. Peut-on rendre le jeu d'aventure – un genre considéré plus intellectuel – aussi accessible qu'un jeu d'arcade ?

5. TOURNANT ERGONOMIQUE

En termes contemporains, le jeu d’aventure est initialement un genre « hardcore »⁹¹ nécessitant beaucoup de patience et un travail acharné. Vers la fin des années 1980, les programmeurs amateurs de casse-têtes abscons ne constituent plus la majorité du public des jeux d’aventure. La progressive démocratisation de l’informatique et les tournants narratifs et graphiques ouvrent la porte à un spectre plus large de joueurs moins disposés à passer d’innombrables heures de cartographie et d’essais et erreurs exhaustifs. Quant aux joueurs vétérans, ils ont désormais une idée plus précise de ce que devrait être un jeu d’aventure et exercent conséquemment une pression pour un meilleur design. J’appelle « tournant ergonomique » le processus par lequel le jeu d’aventure est transformé pour améliorer son accessibilité et sa « jouabilité », sa capacité de réaliser l’expérience vidéoludique attendue.

La première section de ce chapitre fait état des facteurs technologiques, économiques et culturels qui mènent à l’établissement de nouvelles normes en ce qui concerne l’interface et les puzzles du jeu d’aventure. Ces évolutions sont ensuite analysées en fonction du rattachement progressif du jeu d’aventure à la série culturelle du design et de l’autonomisation du design de jeu comme pratique. La dernière section est consacrée aux rapports entre les changements formels apportés par le tournant ergonomique, l’architecture ludique et l’expérience traditionnelle du genre.

⁹¹ Par opposition aux jeux dits « casuels », soit destinés à des joueurs occasionnels à la recherche d’un divertissement plus léger.

5.1. CROISADE POUR LE MARCHÉ DE MASSE

Le tournant graphique entraîne le jeu d'aventure (et le jeu d'ordinateur en général) dans une spirale inflationniste des coûts de développement. Les jeux doivent sans cesse en faire plus pour exploiter les possibilités offertes par les innovations technologiques. Là où un programmeur-auteur suffisait, il faut désormais des illustrateurs, des scripteurs, puis des animateurs, des compositeurs et techniciens de son. L'augmentation de la résolution des images et du nombre de couleurs possibles à l'écran élève les standards de qualité et accroît les budgets de production. Le designer Chris Crawford observe déjà en 1985 que le modèle de développement artisanal n'est plus commercialement viable : « We have pretty much passed the period where hobbyists could put together a game that would have commercial prospect » (*Compute!* 02/85, p. 48).

Malgré l'accroissement important du marché des jeux d'ordinateur, l'augmentation des ventes ne suit pas celle des coûts. Richard Garriott, fondateur du studio Origins Systems, résume ainsi le problème : « The cost of production [of computer games] is going up, while the profitability is going down »⁹² (*CGW* 06/89, p. 44). Le problème est exacerbé par la compétition des consoles de jeu incarnée par Nintendo. D'après *CGW*, la vente des cartouches de jeu Nintendo dépasse en 1987 l'ensemble du marché de l'informatique domestique (*CGW* 06/88, p. 50). À partir de la deuxième moitié des années 1980, l'ambition principale des éditeurs de jeux d'ordinateurs est de favoriser l'émergence d'un marché de masse comparable. En

⁹² Un problème dont se plaignent encore les éditeurs.

1987, le vice-président d'Electronic Arts entrevoit cette possibilité mais sent qu'il faudra pour cela rendre les jeux plus accessibles :

Right now, there's so much expertise and experience that you need to have in order to get the enjoyment out of a rich and deep computer game, that we've shut ourselves off from a part of the marketplace that just wants to sit and be entertained (*Compute!* 11/87, p. 14).

Voilà donc le principal problème selon les éditeurs : les jeux sur le marché sont trop compliqués pour les nouveaux propriétaires d'ordinateurs. Le fondateur de la compagnie Accolade le formule ainsi : « There's a growing market of consumers that don't understand zeros and ones, they don't like big manuals, they want to have fun, they want to enjoy the experience, and they don't want any obstacles » (*Compute!* 11/87, p. 14).

Comment rendre les jeux d'ordinateurs plus accessibles tout en conservant ce qui en fait l'attrait ? Rappelons les qualités d'un bon jeu d'ordinateur selon Trip Hawkins, président fondateur d'Electronic Arts : « hot », « simple » et « deep ». Les arcades et consoles domestiques incarnent parfaitement les deux premiers critères. Leurs jeux sont à la fois spectaculaires et faciles à apprendre (y compris pour un jeune public), sans pour autant être facile à maîtriser. Les genres vidéoludiques propres à l'ordinateur (stratégie, simulation, aventure et jeu de rôle) se distinguent plutôt par le troisième critère. Ils offrent des simulations complexes comportant de larges volumes de données et nécessitant des aptitudes de résolution de problème, d'élaboration de stratégies et de gestion de ressources. La complexité des systèmes se répercute souvent dans des interfaces à la fois saturées et opaques, nécessitant effectivement de se référer à un manuel. La « simplification » doit donc se faire sur deux niveaux : sur les systèmes de jeux eux-mêmes et sur leurs interfaces. Le premier niveau est propre à chaque genre vidéoludique et ceux-ci connaîtront des

évolutions parallèles. Par contre, une bonne portion des interfaces s'inspireront du même modèle : le Macintosh.

5.1.1. ACCESSIBILITÉ DE L'INTERFACE

En 1984, l'ordinateur Macintosh (Mac) de la compagnie Apple révèle au grand public les principes de l'interface graphique en gestation depuis les années 1960 à l'université Stanford, puis au Palo Alto Research Center (PARC) de Xerox. Plutôt qu'une ligne de commande, son système d'exploitation (*System*) est articulé autour de la métaphore du bureau et représente visuellement des dossiers, des documents et des fenêtres que l'on peut manipuler directement à l'aide de la souris. Dans sa revue de l'année 1984, un éditeur de *Compute!* décrit ainsi l'arrivée du Mac :

a new paradigm in personal computing was introduced in the form of the Apple Macintosh. For the first time, a relatively inexpensive computer was sold on the idea that people should be able to use this technology in an intuitive, descriptive manner—telling the computer what to do, instead of prescribing how to do it (*Compute!* 01/85, p. 42).

Bien que le Mac ne devienne jamais la machine de prédilection des joueurs, il offre un modèle d'interface accessible pour la manipulation de systèmes complexes. Les principaux aspects de cette interface (parfois résumés par l'expression WIMP : window, icon, menu, pointer) sont repris par de nombreux logiciels sur toutes les plateformes, ce qui établit une sorte de *lingua franca* de l'interaction humain-machine. Le designer Chris Crawford choisit justement le Mac pour *Balance of Power* (1985) afin de ne pas avoir à élaborer et enseigner une nouvelle interface à ses joueurs, ce qu'il compare à l'apprentissage d'une langue : « whenever a user sits down to play a game he has to talk to the computer through a language. With the Atari, I had to invent a completely new language every time I did a game » (CGW 12/86, p. 49). *Balance of Power*, une simulation géopolitique d'une certaine

complexité, est justement louangé pour sa simplicité d'apprentissage (CGW 06/86, p. 18).

Le passage aux interfaces graphiques est assez rapide. Dans sa revue de l'année 1985, Charles Ardai écrit :

Other trends also became clear as the year progressed. One was Macintoshization, doing everything possible to make other computers resemble the Mac. This involved windows [...] and pull-down menus [...], as well as icon-driven systems and mice for all computer systems.

Cette même année paraît également la nouvelle génération d'ordinateurs domestiques constituée de l'Amiga de Commodore et de l'Atari ST, tous deux dotés d'une interface graphique WIMP. Les PCs et les systèmes compatibles voient aussi arriver la première version de Microsoft Windows permettant de superposer une interface graphique à MS-DOS. La ligne de commande reste néanmoins la norme du parc PC jusqu'au début des années 1990. Ce retard se reflète dans les jeux d'aventure Sierra qui maintiennent l'interface textuelle jusqu'à cette même année.

Les développeurs de jeux d'aventure n'ont pas attendu le Macintosh et la souris pour expérimenter avec des interfaces graphiques. Les premiers ordinateurs couleurs comme l'Apple II et le Commodore 64 ont un autre périphérique de prédilection pour le jeu : le joystick. Une des propositions les plus remarquées est *Murder on the Zinderneuf* (EA 1983) conçus par les designers Jon Freeman et Paul Reiche III⁹³. Le jeu reprend le schéma d'enquête policière popularisé par *Deadline* (Infocom 1982). Un meurtre a été commis sur un Zeppelin et il faut enquêter et trouver le coupable avant l'atterrissage. On y retrouve un personnage-joueur affiché

⁹³ Reconnus, entre autres, pour la série *Archon*.

à l'écran et dirigé en temps réel avec le joystick, et ce, quelques mois avant la sortie de *King's Quest* (Sierra 1983). Plutôt que d'entrer des commandes textuellement, le bouton du joystick appelle une séquence de menus permettant de naviguer parmi les actions disponibles. Pour les critiques de *CGW*, cette interface graphique relève le défi de l'accessibilité sans pour autant sacrifier la complexité : « The "human engineering" of *MURDER* is well above average and should serve as a good example for would-be programmers on how to allow complex input under joystick control » (*CGW* 01/84). Ce style d'interface de jeu d'aventure fondé sur le joystick et le menu contextuel est repris, entre autres, dans *Murder on the Mississippi* (Activision 1986), *Labyrinth* (Lucasfilm 1986) et *The Black Cauldron* (Sierra 1986). Il reste néanmoins une forme marginale⁹⁴.

Comme l'observait Crawford, le Mac est déjà pourvu d'une interface graphique. Les développeurs ont tout intérêt à s'en servir pour faciliter l'apprentissage de leur logiciel et contribuer à établir une expérience homogène pour l'utilisateur. C'est l'approche adoptée par la compagnie ICOM simulations pour leur série MacVentures de jeux d'aventure pour le Macintosh. Le directeur technique de la compagnie rapporte : « Our idea was to do an adventure game that fitted into the Mac user interface, [...] [o]ne of our ideas was 'when in doubt, make it work the same way the *Finder* does' » (Donovan 2010, p. 144). *Déjà Vu* (1985) introduit une nouvelle interprétation de l'interface du jeu d'aventure adaptée au paradigme WIMP.

⁹⁴ Lorsque LucasArts tente d'adapter le jeu d'aventure pour éventuellement supporter la manette de jeu des consoles domestiques vers la fin des années 1990, elle aboutit à une forme similaire que l'on retrouve dans *Grim Fandango* (1998) et *Escape from Monkey Island* (2000) (seul le deuxième titre est effectivement porté vers le Playstation).

Celle-ci est subdivisée en plusieurs fenêtres correspondant à diverses fonctions (voir Figure 25).



Figure 25 : *Deja-Vu* (ICOM 1985)

Deux fenêtres reprennent les principaux éléments des aventures graphiques dans la lignée de *Mystery House* (Sierra 1980). La plus grosse, au centre, affiche l'illustration de la « salle » représentée à la première personne. En dessous, une autre fenêtre plus large prend en charge l'impression des messages textuels. Contrairement aux aventures graphiques traditionnelles, la zone de texte n'est pas le lieu d'une entrée libre de commandes. Fidèle au modèle Macintosh, le joueur communique ses actions par une séquence de clics de souris. Cette séquence reprend la syntaxe traditionnelle « verbe-objet » du jeu d'aventure. Le verbe est d'abord sélectionné parmi les choix offerts dans une fenêtre située en haut de l'écran, puis la commande est complétée en sélectionnant un objet à même la représentation graphique⁹⁵. Trois autres fenêtres viennent compléter le répertoire d'action. Les

⁹⁵ Les commandes peuvent aussi être composées dans le sens inverse : en sélectionnant d'abord un objet dans la scène puis en choisissant le verbe.

objets possédés par le joueur (communément : « l'inventaire ») sont représentés par des icônes dans une fenêtre à part. Ceux-ci peuvent être réorganisés spatialement par des opérations de « glisser et déposer ». Certains objets peuvent eux-mêmes contenir d'autres objets (l'argent est dans le portefeuille, par exemple) et prennent également la forme de fenêtres superposées. Une autre fenêtre facilite la navigation entre les salles en affichant les sorties disponibles. Finalement, puisque le personnage-joueur n'est pas visible à l'écran, une petite fenêtre représente l'objet « soi » afin de permettre des actions réfléchies. Les MacVentures sont portées vers la majorité des plateformes et contribuent à diffuser cette forme de jeu d'aventure « pointer et cliquer ». Un critique d'*Uninvited* (ICOM 1986) est séduit par la nouvelle interface : « The game concept is innovative and fun. It is much easier to work with than pure text or text and graphic adventure games » (CGW 08/87, p. 41). Le jeu reçoit d'ailleurs les prix « Best Entertainment Product » et « Best New World » aux Excellence Software Awards de la Software Publishers Association en 1986⁹⁶.

Malgré leur accessibilité, les MacVentures ne sont pas en phase avec une autre évolution contemporaine du jeu d'aventure : l'apparition du personnage-joueur animé à l'écran (voir chapitre précédent). Une fusion des deux approches est proposée par Lucasfilm Games en 1987 avec *Maniac Mansion*. Le jeu reprend les modalités de représentation typique des jeux d'aventure Sierra mais laisse tomber l'analyseur syntaxique en faveur d'une interface « pointer et cliquer » rappelant les MacVentures. Plutôt que de taper librement des commandes textuelles, le joueur

⁹⁶ http://www.siia.net/codies/2013/pw_1986.asp

sélectionne un verbe parmi une liste et complète en sélectionnant un objet à même l'image (voir Figure 26).



Figure 26 : *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987)

Initialement conçu pour un ordinateur de jeu plus ancien, le Commodore 64, l'interface se prête à la fois à la souris et au joystick. La manipulation directe de fenêtres et d'icônes, ainsi que le langage visuel typique du Mac, ne sont pas reproduits. L'inventaire prend la forme d'une liste semblable à celle des verbes. Désormais visible à l'écran, le personnage-joueur se déplace automatiquement vers la destination désignée à la suite du verbe « Walk to ». Cette nouvelle forme de jeu d'aventure à la fois animée et accessible est très bien reçue. Le critique de *QuestBusters* écrit : « The Lucasfilm team devised a new parser substitute that works infinitely better than the "wheel" the (sic) introduced in Labyrinth » (08/87, p. 3). *Computer Gaming World* abonde en ce sens : « The computer makes grammatical sentences out of your joysticking and a click of approval sets your words into action. What could be simpler? [...] [T]he interface is one of the most comfortable ever devised » (CGW 05/88, p. 41). *Maniac Mansion* semble avoir trouvé une forme consensuelle répondant à la fois aux nouvelles attentes quant à l'accessibilité et à celles du tournant graphique. Son interface sera progressivement reprise par la

plupart des créateurs de jeux d'aventure et reste aujourd'hui l'une des formes dominantes.

5.1.2. FRANC-JEU DES PUZZLES

L'interface n'est pas le seul aspect remarqué chez *Maniac Mansion*. On y retrouve aussi une volonté d'épurer l'expérience du joueur en éliminant les irritants :

The puzzles range from the obvious to the moderately challenging, their purpose here being merely to enhance, rather than to obstruct, one's passage through the story. Unlike many works of interactive fiction, *Maniac Mansion* spins a coherent and interesting tale without frustrating the player (CGW 05/88, p.40).

L'accessibilité d'un jeu ne se résume pas à l'interface, elle se joue également dans le contenu – soit dans le design des puzzles, du monde et des événements scénarisés. *Maniac Mansion* et les jeux subséquents de Lucasfilm Games incarnent une nouvelle perspective sur le design de jeu d'aventure qui reflète l'évolution du profil des joueurs depuis *Adventure* (Crowther et Woods 1977).

William Crowther, nous l'avons vu, destine *Adventure* (1976) à ses deux jeunes filles et s'efforce en conséquence de rendre l'interaction avec l'ordinateur plus accessible grâce à une interface en langage naturel (voir 2.2.1). La version de Woods contredit cependant cette volonté en concevant un jeu d'une extrême difficulté, un véritable défi lancé à ses pairs hackers. Le processus de développement des puzzles du 1er *Zork* illustre parfaitement la position antagoniste initiale entre designers et joueurs. Dès les premières phases d'un développement qui durera plusieurs années, des joueurs anonymes découvrent et font l'expérience du programme grâce à l'absence de systèmes de sécurité sur le réseau :

No one ever officially announced *Zork*: people would log in to DM⁹⁷, see that someone was running a program named *Zork*, and get interested. They would then “snoop” on the console of the person running *Zork*, and see that it was an *Adventure*-like game. From there, it only took a little more effort to find out how to start it up. For a long time, the magic incantation was “:MARC;ZORK”; people who had never heard of ITS, DM, or PDP-10s somehow heard that if they got to something called “host 70” on the ARPAnet, logged in, and typed the magic word, they could play a game (NZT 12/85, p. 7).

De toute évidence, le premier public du groupe qui fondera Infocom est loin d’être représentatif d’un quelconque marché de masse. Le design de *Zork* prend la forme d’un duel amical entre les créateurs et ceux qu’ils appellent les « net randoms », ces utilisateurs fûtés provenant des quatre coins de l’ARPAnet. Il s’agit de les mettre à l’épreuve avec des sections volontairement difficiles : « We went to [Bruce], and asked him for a particularly nasty section » (NZT 05/85, p. 3). Et pourtant, leurs joueurs en redemandent : « Finding the minimum number of moves required to solve [the museum puzzle] was a popular pastime among dedicated Zorkers for a while » (p. 5).

Cette approche antagoniste est reproduite par les premiers développeurs de jeux d’aventure commerciaux. On présume que les joueurs aiment la difficulté. Les jeux d’Infocom, d’Adventure International ou de Sierra sont truffés de problèmes arbitraires nécessitant l’exécution de longues séquences de commandes fastidieuses. Dans un premier temps, les nouveaux joueurs s’adaptent à l’esprit d’*Adventure* et à sa conception presque cruelle du design de jeu. Les compagnies compensent en établissant des mécanismes pour leur donner un coup de main. À cet égard, Infocom et Sierra connaissent un parcours similaire. Elles répondent dans un premiers temps manuellement aux requêtes « d’astuces » par la poste. Puis, pour faire face à

⁹⁷ DM : Dynamic Modeling, un laboratoire de recherche du MIT.

l'accroissement du volume, elles instaurent des services téléphoniques payants tout en publiant des solutionnaires. Plusieurs magazines spécialisés ont également des sections dédiées à l'aide aux aventuriers pris dans des impasses. Le recours à ces expédients fait partie intégrante de l'expérience du jeu d'aventure. Rares sont les joueurs capable de finir un jeu d'aventure sans aide. En fait, selon le designer Brian Moriarty : « Most people who buy adventure games never finish them. [...] In fact, many never even get halfway through » (*JCGD* 10/90, p. 14).

Ne pas trouver la solution d'un problème fait partie du jeu. Cependant, plusieurs joueurs sont frustrés lorsqu'ils considèrent qu'il leur aurait été impossible de trouver cette solution sans obtenir d'aide extérieure. Avec le temps, les griefs face aux puzzles « injustes » s'accumulent. On peut retracer au fil des articles et critiques de jeu l'élaboration spontanée d'une certaine esthétique du problème de jeu d'aventure. Les puzzles arbitraires qui ne se résolvent que par essais et erreurs sont rapidement décriés. Un critique louange *Cyborg* (Sentient 1981) pour l'absence de « tricks and traps that require the gamer to work on unraveling the mind of the designer instead of dealing with the actual situation directly » (*EG* 05/82, p. 79). Les puzzles nécessitant de mourir pour apprendre sont également condamnés : « the character shouldn't have to take actions that are motivated only by the information he gained in a "previous life" » (McGath 1984, p. 22). Il semble injuste pour plusieurs de devoir faire appel à des connaissances externes au jeu : « the first problem is a skullsmasher that's near impossible without information obtained from the film » (*QB* 07/86, p. 1); ou de se retrouver dans des situations sans issue : « I found myself in a dead end, which occurred with regrettable frequency » (*RUN* 03/84, p. 20). Ce qui transpire de façon générale est un appel à un certain franc-jeu. Après tout, rien n'est plus facile que de concevoir une épreuve impossible. À la

posture antagoniste initiale, les joueurs préfèrent une relation de collaboration avec les designers. Ils veulent relever des défis, mais ceux-ci doivent être justes.

Tous les développeurs ne manifestent pas de sensibilité particulière à cette évolution du goût des joueurs. En 1991, le critique de *CGW* remarque que malgré le passage à l'interface graphique, *King's Quest V* (Sierra 1990) est toujours truffé de puzzles arbitraires, morts subites et culs de sac (03/90, p. 54). Autant de choses que les designers de Lucasfilm tentent d'éviter à partir de *Maniac Mansion* (1987). Possiblement pour une première fois, les personnages-joueurs (le jeu permet d'alterner entre trois personnage-joueurs) ne peuvent y mourir. Ce simple fait tranche radicalement avec la plupart des jeux Sierra qui ont pour signature la mort fréquente du personnage-joueur généralement accompagnée de commentaires humoristiques. De plus, les développeurs ont tenté de réduire au maximum les possibilités pour un joueur de se retrouver dans une situation sans issue. Le designer Ron Gilbert se soucie également d'encadrer la progression du joueur et de lui éviter tant que possible les blocages : « we try to remove the bottlenecks, places where a whole section of the game filters through one puzzle, and the player hits it and just stops dead until he solves it » (*Lucas* 05/91, p. 5).

Cette philosophie du jeu d'aventure accessible est portée à son sommet par Brian Moriarty avec *Loom* (Lucasfilm 1990). À l'instar de *Maniac Mansion*, on ne peut ni mourir, ni se retrouver bloqué. Le jeu est divisé en sections géographiquement restreintes et ne présentant qu'un nombre très limité d'objets interactifs. Le critique de *CGW* rapporte que : « By design, Moriarty insists that players cannot get into a situation which they cannot solve. [...] The author wants players to succeed » (04/90, p. 14). La fluidité de l'expérience plaît à certains alors que d'autres trouvent qu'un cap a été franchi et que le jeu est tout simplement trop

facile. De fait, un joueur peut assez facilement résoudre tous les problèmes sans nécessairement les comprendre, simplement en épuisant le petit nombre de combinaisons sortilèges-objets disponibles. Une lettre au lecteur dans le même magazine illustre cette position :

Loom was a major disappointment. *CGW*'s review should have said point-blank that the game was deterministic and linear, not just "easy". I spent \$40.00 for six hours of play! No exploration at all... just follow the dangling carrot (*CGW* 06/90, p. 69).

La compagnie Sierra, qui pratique une forme de design plus traditionnelle, inclut une parodie de *Loom* dans son jeu *Space Quest IV* (Sierra 1991). On y trouve un boîtier de jeu intitulé *Boom* dans un bac à soldes dont le texte promotionnel affirme : « No other characters, no conflict, no puzzles, no chance of dying and no interface make this the easiest-to-finish game yet! Just boot it up and watch it explode! »

Lucasfilm recule quelque peu après *Loom* mais maintient l'essentiel de sa philosophie du design de jeu d'aventure dans ses titres subséquents. La série initiée par *The Secret of Monkey Island* (1990) ainsi que la suite de *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* (1993), sont d'immenses succès critiques et populaires. Le critique de *QuestBusters* remarque qu'avec *Maniac Mansion*, Sierra a désormais de la compétition : « an inviting adventure even for those who do have access to the Sierra games⁹⁸. (Lucasfilm is mounting the only serious challenge in this arena) » (08/87, p. 9). Comme nous le verrons dans la section suivante, Lucasfilm (rebaptisée LucasArts en 1990) est en avance sur sa rivale en ce qui concerne l'évolution du design de jeu d'ordinateur comme discipline. En 1990, Sierra emboîte le pas du

⁹⁸ L'auteur se réfère au fait que les aventures animées de Sierra ne sont pas disponibles sur l'Apple II et le Commodore 64.

modèle « pointer et cliquer » avec *King's Quest V* et marque par le fait même la disparition de l'analyseur syntaxique des jeux d'aventure graphiques.

5.2. JEU D'AVENTURE ET DESIGN

5.2.1. L'AFFIRMATION DU DESIGN DE JEU

Jusqu'à la fin des années 1980, la plupart des designers de jeux d'aventure sont des programmeurs ou des autodidactes qui inventent leur métier (et le genre) à coups d'essai et erreur. Leur principale qualification est d'avoir déjà joué à quelques jeux d'aventure et d'être en mesure d'en programmer de nouveaux ou, du moins, d'utiliser les outils de développement internes de leur compagnie. Bien qu'ils s'attribuent fréquemment le titre de « designers de jeux »⁹⁹, le discours des créateurs de jeux d'aventure n'intègre que très rarement cette notion de design. De façon générale, le design d'un jeu n'est alors pas clairement distingué de son développement. Dans sa rubrique de *Computer Gaming World*, le designer Jon Freeman écrit :

One magazine defined "game design" as taking the concept of the game, the rules, the graphics, and the sound effects, and coding it into the computer so that the game will run. It's an amazing definition, because it's 100% wrong. That is programming, clearly, not game designing. Game design for a computer game is, in fact, exactly the same sort of stuff as it is in a board, card, or role-playing game: determining and defining in detail matters of game structure, aim goal, subject, theme, layout, and so forth (CGW 07/83, p. 38).

Don Daglow, pionnier du développement de jeux d'ordinateurs, écrit dans un article sur l'évolution du rôle de designer qu'avant la moitié des années 1980 :

⁹⁹ Possiblement un héritage de la principale pratique de conception de jeu antérieure aux jeux informatiques : le design de jeux de plateaux. L'hypothèse serait à vérifier.

« Management regarded [game designers'] programming skills as the source of their value and game design was often snorted as an illusory talent » (CGW 08/88, p. 42).

Les années 1980 voient la progressive autonomisation du design de jeux informatiques comme discipline distincte de l'implémentation. Le designer Chris Crawford, un ancien employé d'Atari, est à l'avant-plan de ce mouvement. Il publie en 1984 *The Art of Computer Game Design*, le premier livre portant spécifiquement sur ce sujet. Crawford y tient la position avant-gardiste que l'évolution des jeux ne dépend plus tant de la technologie que du développement d'une théorie fondamentale :

Our primary problem is that we have little theory on which to base our efforts. We don't really know what a game is, or why people play games, or what makes a game great. Real art through computer games is achievable, but it will never be achieved so long as we have no path to understanding. We need to establish our principles of aesthetics, a framework for criticism, and a model for development (Crawford 1984, p. 3).

Le livre de Crawford a peu à offrir aux designers de jeux d'aventure. Ce dernier considère le genre très peu « interactif »¹⁰⁰ en raison de sa dépendance aux puzzles et aux histoires, deux formes prédéterminées. Pour lui, le genre ne deviendra intéressant que lorsqu'il sera possible de générer dynamiquement des récits et des problèmes à résoudre en réponse aux actions du joueur. Les designers qui s'expriment dans CGW s'intéressent également aux formes plus traditionnellement « ludiques » telles que les jeux de stratégie ou de gestion. De toute façon, la plupart des créateurs de jeux d'aventure se perçoivent alors plutôt comme des auteurs de

¹⁰⁰ La notion d'interactivité chez Crawford (et la plupart de ses contemporains) est problématique. Il s'agit pour lui de la principale qualité d'un jeu informatique et pourrait se définir comme la richesse du répertoire d'actions offert aux joueurs ainsi que la complexité et le caractère émergent du système de jeu.

« fiction interactive » que des designers de jeux. Roberta Williams, certainement la plus célèbre designer de jeux d'aventure, déclare encore en 1992 : « I hate to call them games [...] I think of them more as interactive stories » (*Sierra* 07/92, p. 150).

Au cours de la deuxième moitié des années 1980, le processus d'autonomisation et de reconnaissance du métier de designer de jeu s'accélère; toujours en bonne partie grâce aux initiatives de Chris Crawford. Celui-ci fonde en 1987 le *Journal of Computer Game Design*, une revue bimensuelle par et pour les designers de jeux informatiques qu'il publie de son ranch en Californie. Crawford en sera le rédacteur en chef et le principal contributeur jusqu'à sa fermeture en 1996. Malgré le titre, le *Journal* ne traite pas que de design de jeu au sens strict mais couvre également la programmation et les aspects commerciaux du développement de jeux. Le *Journal* devient l'un des points de rencontre d'une communauté croissante de professionnels liés à ce secteur d'activité. En 1988, Crawford organise la première Computer Game Developer Conference¹⁰¹ dans son salon. Près de 30 personnes se rassemblent la première année et plus de 120 l'année suivante. L'événement devient une tribune pour échanger sur divers sujets liés au développement de jeux informatiques, y compris du design de jeu.

Ce mouvement ne se reflète pas nécessairement dans les processus de développement. Par exemple, la compagnie Sierra n'instaure aucun mécanisme pour évaluer et améliorer ses pratiques de design. Al Lowe, l'un de ses designers vedettes affirme en entrevue :

¹⁰¹ Maintenant la Game Developer Conference (GDC), le plus grand congrès annuel de professionnels du jeu vidéo.

I believe we had one meeting where all of the designers got into one room and talked, but that was the end of the formal exchange of knowledge. And that was right towards the end – it was very, very late. So, no, it was all just individuals working on games. [...] We would show it to our buddies, the other designers and testers and so forth, and that's all the feedback we ever got. [...] There was very little feedback other than sales, and we knew that some sold better than others (Kalata 2011, p. 82).

Lucasfilm Games présente une culture d'entreprise différente. La filiale est fondée comme une extension de la compagnie mère dans le domaine des média interactifs. Elle hérite non seulement du savoir-faire d'un géant du divertissement de masse mais également de celui de ses autres filiales technologiques vouées au développement d'effets spéciaux. Rob Smith, l'auteur du livre consacré à l'histoire de la compagnie affirme : « Early in Lucasfilm Games' history, the division had retained the research-focused attitude of the rest of the Computer Division » (2008, p. 68). Smith évoque l'élaboration d'outils tels que la « funnativity scale », une mesure permettant de collectivement évaluer la valeur d'un élément de jeu. Ron Gilbert, le designer de *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987) reflète bien cette attitude « scientifique ». Il affirme en entrevue : « what I set out to do with *Maniac Mansion* was to fix all the things I didn't like about adventure games » (Lucas 04/91, p. 4). Son collègue Noah Falstein rapporte que Gilbert développe pour ce jeu une technique de design spécifique au jeu d'aventure qui sera réutilisée dans les autres projets de la compagnie : « the [puzzle dependency chart] breaks games down into a flow chart that simplifies a game's narrative into objectives and solutions » (Falstein 2013). Cette approche aiderait à trouver un équilibre entre la contribution active du joueur et l'enchâssement d'une histoire.

Au-delà des différences de culture d'entreprise, l'équipe de Lucasfilm reflète aussi un changement de génération de designers. Au moment où il commence sa carrière, Gilbert possède une culture du jeu d'ordinateur beaucoup plus vaste que

celle accessible à ses prédécesseurs. Il est non seulement un connaisseur, mais un réel amateur : « Of all the different types of games, the ones I most enjoy playing are adventure/story games. It is no surprise that this is also the genre for which I design » (*JCGD* 12/89, p. 4). En comparaison, Roberta Williams répond ainsi lorsqu'on lui demande si elle joue à d'autres jeux que les siens : « Nooo (sic). I look at them. [...] studying them, trying to learn from them. I don't sit down and play. I'll go through a few screens, or watch Ken play or watch the kids play » (*Sierra* 09/89, p. 37). Comme joueuse, Williams n'a probablement pas terminé un jeu d'aventure depuis ceux d'Adventure International au tout début des années 1980. Vers la fin des années 1980, Sierra a déjà une « écurie » établie de designers et le succès de ses jeux d'aventure semble valider ses méthodes de production. La plupart des nouveaux designers sont embauchés en fonction de leur potentiel comme scénaristes, ce qui reflète l'engagement de la compagnie dans le tournant narratif. On confie le design de *Police Quest* (Sierra 1987) à Jim Walls, un ancien policier; et celui de *Conquests of Camelot* (Sierra 1990) à Christy Marx, une scénariste de dessins animés. Seule exception, Lori et Corey Coles sont engagés pour leur expérience comme maîtres de jeux de rôle sur table.

5.2.2. L'EXPÉRIENCE IDÉALE

En 1989, Ron Gilbert publie le résultat de sa réflexion sur le design de jeu d'aventure dans le *Journal of Computer Game Design* sous le titre : « Why Adventure Games Suck » (12/89, p. 4). Il y dresse la liste des principaux problèmes du genre et propose une série de consignes pour les éviter. On y retrouve l'écho de l'évolution des goûts des joueurs telle que décrite dans la section précédente. Ses « règles d'or » sont les suivantes :

1. End objectives need to be clear
2. Sub-goals need to be obvious
3. Live and learn¹⁰²
4. Backwards puzzles¹⁰³
5. I forgot to pick it up¹⁰⁴
6. Puzzles should advance the story
7. Real time is bad drama¹⁰⁵
8. Incremental rewards (new graphics, characters, plot elements)
9. Arbitrary puzzles¹⁰⁶
10. Reward intent¹⁰⁷
11. Unconnected events¹⁰⁸
12. Give the player options (*JCGD* 12/89, p. 4).

Cette liste de « bonnes pratiques » du design de jeu d'aventure révèle une véritable sensibilité à l'expérience du joueur. Les jeux ne sont pas que des contenus auxquels on s'expose; ce sont aussi des objets conçus pour être, en quelque sorte, *utilisés*. C'est en ce sens qu'ils peuvent faire l'objet d'un design. Cependant, la fonction exacte des jeux n'est pas toujours évidente. Contrairement aux logiciels de productivité, la difficulté et les obstacles à la réalisation d'un objectif font partie de l'utilisation. Selon des critères ergonomiques traditionnels, le jeu le mieux conçu se gagnerait d'un seul click de souris. En conséquence, toute évaluation du design d'un jeu présuppose une conception précise de l'expérience ludique recherchée (Lazzaro 2009, p. 5).

¹⁰² Le personnage-joueur ne doit pas avoir à mourir pour obtenir des renseignements cruciaux.

¹⁰³ Il ne devrait pas y avoir de puzzles qui se résolvent d'eux-mêmes sans que le joueur n'en ait pris connaissance.

¹⁰⁴ Le joueur ne doit pas se retrouver bloqué parce qu'il n'a pas avec lui un objet indispensable se trouvant dans un lieu désormais inaccessible.

¹⁰⁵ Les événements importants doivent être déclenchés par des actions du joueur plutôt que par une horloge indépendante.

¹⁰⁶ Les puzzles devraient pouvoir être résolus autrement que par essai et erreur.

¹⁰⁷ Le jeu devrait récompenser les actions sensées par une réaction du système, même s'il ne s'agit pas de la commande requise dans le contexte.

¹⁰⁸ Il s'agit de ne pas rendre le déclenchement de certains événements scénarisés dépendants d'actions du joueur n'ayant pas de rapport direct. Par exemple : rendre une nouvelle salle accessible lorsqu'un certain nombre conditions non-relées ont été remplies, simplement pour garder le contrôle sur le déroulement de l'histoire.

Les règles de Gilbert sont conçues pour optimiser le jeu d'aventure en fonction d'une conception de son usage se distinguant largement de celle incarnée par les premiers jeux d'aventure tels qu'*Adventure* ou *Zork*. Comme le souligne la spécialiste des interactions humain-machine Brenda Laurel dans un autre article du *Journal of Computer Game Design*, le public implicite des jeux d'ordinateurs était jusqu'alors les concepteurs eux-mêmes : « we have been trying to please ourselves ». Elle ajoute :

From the venerable computer jocks who brought you *Adventure* and *Space War* to the Infocom junkies of today, being a “good gamer” is very closely related to being a hacker. One has mastered the secret wisdom; one takes special pride in having been initiated to the mysteries (10/87, p. 7).

Lorsqu'il aborde le design de jeu d'aventure, Gilbert comprend que les « nouveaux » joueurs du genre ne sont plus des hackers prenant plaisir à surmonter des obstacles apparemment impossibles. Ceux-ci cherchent la même chose que les amateurs de puzzles en général, de l'énigme au mot croisé : exercer leur ingéniosité et être agréablement surpris lorsqu'ils découvrent la solution. Ils veulent avoir une chance d'y parvenir et apprécient le franc-jeu. Ils ne veulent pas être punis pour des actions dont ils ne peuvent deviner les conséquences ou devoir apprendre par essai et erreur des séquences d'action impossibles à déduire. Sans être parfait, *Maniac Mansion* limite les blocages et les frustrations en permettant d'aborder plusieurs puzzles à la fois (plutôt qu'en séquence stricte) dont certains ont plus d'une solution possibles. Le fait qu'on y incarne trois personnages permet non seulement des puzzles originaux mais également de limiter les déplacements. Dans un certain sens, Gilbert établit que les aspects narratifs du jeu d'aventure ne l'excluent pas d'une approche de design de jeu.

Cette perspective sur l'expérience-joueur du jeu d'aventure se reflète également sur l'interface. Au-delà de l'imitation du Macintosh, *Maniac Mansion* épure l'interaction en fonction de la résolution de puzzles. La composition de commande assistée permet de résoudre le problème souvent décrié de devoir essayer plusieurs formulations avant de se faire comprendre de l'analyseur syntaxique; même lorsqu'on a trouvé la solution. Les difficultés de communication avec le système sont perçues comme un irritant plutôt qu'une partie intégrante du défi. La même logique guide l'automatisation des déplacements du personnage. Pour Gilbert, le déplacement manuel du personnage-joueur jusqu'à une position précise n'ajoute rien au jeu d'aventure et constitue plutôt une tâche fastidieuse. Cette particularité introduite par *King's Quest* (Sierra 1983) et typique des jeux d'aventure Sierra des années 1980 disparaît progressivement à partir de ce moment, à la satisfaction de plusieurs : « The best part is that there is no silliness about "you're not close enough" to pick up an item » (CGW 12/90, p. 43; à propos de *Monkey Island* : LucasFilm 1990).

Rien ne permet d'affirmer que les innovateurs dans le design du jeu d'aventure aient été directement influencés par les recherches contemporaines sur les interactions humain-machine ou qu'ils aient pris connaissance des fondements cognitivistes des nouveaux paradigmes d'interface. Les modèles « pointer et cliquer » inaugurés par *Déjà Vu* (ICOM 1985) et *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987) sont probablement des interprétations intuitives de l'exemple donné par le Macintosh ou son prédécesseur le Lisa. L'ensemble de leur démarche vers une plus grande accessibilité reflète cependant un changement d'attitude global dans le domaine de l'informatique : la prise en compte de l'utilisateur. Cette perspective est nommée « design centrée sur l'utilisateur » (*user-centered design*) par le psychologue Donald Norman dans son livre-phare *The Psychology of Everyday*

*Things*¹⁰⁹ qui paraît dans les mêmes années (1988). Norman résume ainsi les principes de cette philosophie du design : « make sure that (1) the user can figure out what to do, and (2) the user can tell what is going on » (2002, p. 188). Ces principes simples et apparemment évidents vont pourtant à l'encontre du design de jeu d'aventure tel qu'il s'était pratiqué jusqu'alors.

5.2.3. DESIGN NARRATIF

Tel que vu au chapitre 3, la dimension narrative de l'expérience du jeu d'aventure occupe de plus en plus de place au cours des années 1980 pour devenir l'un de ses principaux aspects distinctifs. Les règles d'or du design de jeu d'aventure de Gilbert reflètent également la prise en compte du désir des joueurs de « s'immerger » dans une histoire. Il considère que les jeux d'aventure traditionnels ne permettent pas de maintenir la « suspension de l'incrédulité » des joueurs : « 'suspension of disbelief' disappears every time the player has to restore a saved game or ends up pounding his head on the desk in frustration » (*JCGD* 12/89, p. 4). L'élimination de la mort du personnage-joueur serait pour lui une façon de maintenir ce que Jean-Marie Schaeffer appelle le vecteur d'immersion par « substitution d'identité physique » (1999, p. 253). C'est-à-dire que ce type de fiction interpelle le joueur en lui attribuant le rôle actif d'un personnage et en l'invitant à « jouer » en conséquence. Gilbert présuppose qu'on ne peut réellement adhérer à une fiction mettant en scène sa propre mort à répétition. Son autre présupposé est que si le joueur ne parvient pas à résoudre un problème avant un délai raisonnable, son attention se détachera de la fiction pour s'attarder à ses propres émotions de

¹⁰⁹ Réédité sous le titre *The Design of Everyday Things*.

joueur frustré. Le design du jeu d'aventure en fonction d'une expérience narrative optimale favoriserait un parcours de jeu aussi fluide que possible. On est, encore une fois, bien loin de l'*Adventure* originale dont l'obtention du dernier point nécessitait de désassembler le programme et d'en analyser la source.

La tendance vers une fiction interactive moins exigeante est une autre conséquence de l'élargissement du marché du jeu d'ordinateur. Le « grand public » est présumé ne pas vouloir travailler trop fort pour sa fiction et les designers sont à la recherche de nouvelles façons plus accessibles d'allier narration et interaction. En 1987, Brenda Laurel exprime un certain désenchantement face à la fiction interactive qu'elle considère être un « flop » (*JCGD* 10/87, p. 7). Elle évoque les espoirs et ambitions grandioses d'une fiction *réellement* interactive co-crée dynamiquement par le joueur et le système; une vision à laquelle elle a consacré ses recherches académiques. Elle nomme « turing-fu »¹¹⁰ le paradigme derrière cette vision présupposant que le système et l'utilisateur devraient pouvoir échanger un volume équivalent d'informations. Son constat est cependant le suivant :

A new category of interactivity is emerging which demands less, in some ways, of both the system and the user. I used to believe that, as designers, our choices were inevitably going to boil down to building incredibly complex branching trees or employing serious AI to allow users and systems to “co-create” rich, super-satisfying experiences. But the class of experiences which might be described as “constrained fooling around” demands neither technique. [...] People don't want equal bandwidth in and out. They want their minds blown—and that usually means little tiny bandwidth in and big fat bandwidth out (*JCGD* 10/87, p. 10).

¹¹⁰ En référence au test de Turing mettant un logiciel à l'épreuve de s'exprimer de telle sorte à ne pas pouvoir être distingué d'un être humain.

Brian Moriarty, le designer de *Loom*, publie des observations tout aussi désabusées en ce qui concerne le jeu d'aventure et ses joueurs dans le même *Journal of Computer Game Design*: « People like adventure games they can finish » et « The holy grail may not be interactive » (*JCGD* 10/90, p. 14). Certains designers de Sierra adhèrent à cette perspective. Lori et Corey Cole, les designers de la série *Quest for Glory* issus du monde des jeux de rôle sur table, s'expriment ainsi : « We aren't here to antagonize the player. We work with them in a cooperative storytelling effort. If the player fails, everybody loses; we want to see everyone win » (*Sierra* 07/91, p. 49).

La volonté d'orienter le design de jeu d'aventure dans le sens d'une expérience narrative plus fluide, plus proche des habitudes de consommation de fiction du grand public, se manifeste également dans le design d'interface. La tradition des aventures graphiques et animées est de séparer clairement l'interface de la représentation graphique; et de laisser à cette dernière la majeure partie de l'écran. *Déjà Vu* (ICOM 1985) et les autres MacVentures rompent avec cette volonté de transparence en démultipliant les interfaces en une sorte de célébration de la signature visuelle du Macintosh (comme on a pu le constater à la Figure 25). *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987) retourne aux sources en divisant à nouveau l'écran en deux parties : la principale étant le lieu de la représentation graphique et de la diégèse, et la deuxième étant dédiée aux entrées du joueur (tel qu'exposé précédemment à la Figure 26). Le modèle de jeu d'aventure « pointer et cliquer » de Sierra inauguré par *King's Quest V* en 1990 va également dans le sens de l'effacement de l'interface au profit de la représentation graphique. Les différentes commandes accessibles au joueur sont rassemblées en une bannière distincte qui ne s'affiche que lorsque le joueur positionne le pointeur de la souris à l'extrémité supérieure de l'écran.

En plus de la dissimulation ou de la séparation symbolique de l'interface, les jeux de Lucasfilm diégétisent la majeure portion de la communication destinée au joueur. Dans les jeux Sierra, les descriptions textuelles des événements déclenchés par l'action du joueur sont d'abord affichées dans la zone de texte, puis dans des fenêtres superposées à l'image. Dans les deux cas, cette communication apparaît comme provenant du programme lui-même ou d'une forme de narrateur externe à la diégèse. Dans *Maniac Mansion*, les messages sont communiqués par les personnages eux-mêmes. Si on tape « read key » dans *King's Quest IV* (Sierra 1988), une fenêtre apparaît avec le texte : « you can't do that ». En comparaison, la même commande dans *Maniac Mansion* déclenche une réplique du personnage-joueur lui-même : « there is nothing to read on it ». Le texte est affiché en haut de l'écran plutôt que dans la zone d'interface et les lèvres du personnage-joueur s'agitent pour nous indiquer la provenance du message.



Figure 27 : *Secret of Monkey Island* (Lucasfilm 1990)

Dans les jeux subséquents de Lucasfilm, les interventions verbales seront rapportées sous forme de texte superposé à l'image et positionnées de telle sorte à pouvoir être clairement attribuées au personnage émetteur – un peu à la façon des phylactères de bande dessinée (voir Figure 27).

Design d'interface, de puzzle et de narration interactive sont autant de manifestations de l'inscription du jeu d'aventure dans la série culturelle du design en général et du design de jeu en particulier. Par le fait même, celui-ci participe à l'apparition de cette nouvelle branche qu'est le design de jeux informatiques. La nature hybride du jeu d'aventure, à la fois jeu et récit fictionnel, pose des questions inédites à la discipline et sème les germes de ce que nous avons anachroniquement nommé « design narratif ». À l'instar des tournants narratifs et graphiques, cette nouvelle orientation visant l'optimisation d'une expérience vidéoludique présumée par un processus de design (et que nous avons qualifiée de « tournant ergonomique ») se fait en fonction de l'architecture ludique déjà existante du jeu d'aventure. Cela ne se fait pas sans modifier quelque peu l'expérience traditionnelle.

5.3. DÉPLACEMENTS EXPÉRIENTIELS

5.3.1. RENVERSEMENT DU FARDEAU DE LA PREUVE

Les années 1980 voient la disparition progressive de l'analyseur syntaxique comme interface privilégiée du jeu d'aventure. L'interface graphique du jeu d'aventure prend d'abord la forme d'une assistance à la composition de directives verbales. Comme l'observe Fernandez-Vara, l'invite de commande traditionnelle est un exemple parfait de ce que Donald Norman nomme « the tyranny of the blank screen » (2008, p. 222). Le système attend du joueur qu'il génère lui-même des commandes sans avoir de réelle indication de ce qui est susceptible de fonctionner ou pas. Pour reprendre la terminologie de Norman, les interfaces de *Déjà Vu* puis *Maniac Mansion* rendent visibles leurs affordances (en termes de design), c'est-à-dire leurs usages potentiels. Toutes les commandes susceptibles d'être comprises seront composées des éléments présentés à l'écran : verbes, objets d'inventaire,

personnages et éléments de décors. Le joueur n'a plus à essayer successivement les termes « pierre, roche, caillou » ou « galet » afin de s'assurer d'être compris. Il n'a qu'à cliquer sur l'amas de pixels qu'il présume représenter une de ces choses.

Les nouvelles interfaces fonctionnent toujours dans les paramètres de l'architecture ludique de l'*Adventure* original (Crowther et Woods 1977), détaillée au Tableau 6 (p. 76). Fernandez-Vara (2008, p. 231) et Veugen *et al.* (2008, p. 219) s'entendent pour dire qu'il s'agit toujours d'une forme d'interaction indirecte. Le joueur compose une commande et le système l'exécute ou non (via le personnage-joueur)¹¹¹. *Maniac Mansion* élimine même la seule forme de manipulation directe significative du jeu d'aventure en automatisant les déplacements du personnage-joueur. Malgré cette continuité, la composition de commandes assistées entraîne plusieurs conséquences esthétiques. La plus évidente étant le renversement du fardeau d'initiative. C'est maintenant le système qui propose des options au joueur; celui-ci n'a plus la liberté de composer toutes les commandes qu'il pourrait imaginer. Pour Fernandez-Vara : « Usability finished off one of the basic premises of text adventures, which was giving apparent freedom of agency to the player » (2008, p. 233). Ce n'est évidemment qu'un changement de perspective. Les actions possibles ayant toujours été prédéterminées, le joueur ne pouvait exercer sa créativité que dans les limites prévues par les designers. Dans son livre de 1984 sur le jeu d'aventure, Gary McGath faisait pourtant de cette prémisse l'un des plaisirs fondamentaux du genre : « The adventure game doesn't enumerate your alternatives in advance the way an adventure book does[.] [...] The thrill of finally thinking of

¹¹¹ Fernandez-Vara souligne que la manipulation du pointeur de souris en soi est une manipulation directe.

that solution and finding that it works is the special pleasure of adventures » (1984, p. 4). D'autres préfèrent cependant abandonner cette illusion de liberté et adoptent la formule de l'exposition explicite des options pour une expérience plus fluide : « Analyseurs syntaxiques et menus ont été bannis une fois pour toute. On joue donc de manière très intuitive, ce qui est le meilleur moyen de se laisser envoûter par l'atmosphère du jeu » (*Joystick* p. 191, à propos de *Loom*)¹¹².

Le passage aux interfaces de composition assistée fait réaliser à plusieurs joueurs et designers que les difficultés de communications représentaient une portion significative du défi posé par leurs jeux (et conséquemment de leur durée). Nous avons déjà évoqué les discussions sur la trop grande « facilité » de *Loom*. Sierra connaît des réactions semblables à ses premiers titres « pointer et cliquer » qui sont fréquemment critiqués pour être « too easy and too short » (*CGW* 06/83, p. 16). En entrevue, les designers Al Lowe et Roberta Williams admettent qu'il faudra adapter leur pratique de design de jeu à la nouvelle interface. Williams évoque l'ajout de fausses-pistes, de puzzles optionnels, d'objets à utilisations multiples et de procédures chronométrées (*Sierra* 05/92, p. 10). Le principal problème étant que les nouvelles interfaces favorisent la résolution des puzzles par exhaustion des combinaisons possibles plutôt que par la déduction. Le critique de *CGW* l'observe dans *King's Quest V* (Sierra 1990) :

Many of the puzzles, which are already easy, are made more so by simply going through the inventory and trying everything you have. Most of the time, you don't even need to figure out how to use something. Instead, the program will perform the correct actions just by "point and click" alone (03/91, p. 50).

¹¹² Le journaliste de *Joystick* se fait ici l'écho des joueurs dont l'anglais n'est pas la langue maternelle et qui peinent particulièrement avec les interfaces textuelles anglaises.

L'interface de Sierra est particulièrement propice à ce genre d'approche en raison de son nombre limité de verbes. Alors que *Maniac Mansion* propose pas moins de 15 verbes, *King's Quest V* n'a que : « marcher », « regarder », « utiliser / manipuler » et « parler ». Si une scène présente cinq objets interactifs, les interfaces permettent respectivement 75 et 20 combinaisons verbe-objet. L'écart s'accroît évidemment lorsque l'on considère toutes les scènes accessibles à un même moment.

Avec ses verbes génériques, l'interface de Sierra entraîne le jeu d'aventure vers la composition de commandes de moins en moins explicites. Là où il aurait fallu écrire : « ouvrir porte » et « tirer levier », il suffit désormais d'exprimer : « main porte » et « main levier ». Fernandez-Vara nomme cette nouvelle forme de commandes « mécaniques contextuelles » (context mechanics) (2011, p. 134) pour signifier que leur sens varie selon le contexte d'utilisation. Le principe de l'interaction contextuelle est assez commun dans le domaine des interfaces humain-machine mais il faut ici l'interpréter en fonction de l'expérience traditionnelle du jeu d'aventure fondée sur la conversation en langage naturel. Dans les faits, lorsque je formule la commande « main levier », je ne sais pas exactement ce que je demande du personnage-joueur. Celui-ci pourrait tout aussi bien tirer, pousser ou même prendre le levier. Il s'agit, en fait, d'un énoncé dont le sens implicite n'est connu que du destinataire (en l'occurrence : le système de jeu). Non seulement le joueur n'a-t-il plus à générer ses propres commandes, il n'est pas non plus tenu de comprendre celles qu'il produit à l'aide de l'interface. Ainsi, bien que les nouvelles interfaces maintiennent l'architecture ludique du jeu d'aventure, elles en détournent quelque peu l'esprit. Rappelons que l'interface en langage naturel d'*Adventure* est en partie une interprétation informatisée du rôle de maître de jeu tel qu'envisagé par les jeux de rôle sur table (voir 2.2.3). De quoi aurait l'air une séance « vivante » d'un jeu comme *King's Quest V* ? Les interventions des joueurs pourraient se résumer à des

intentions vagues du type « fais quelque chose avec le truc » et il en incomberait au maître de jeu d'en déduire des actions significatives.

5.3.2. D'EXPLORATEUR À SERRURIER

Un autre aspect de l'expérience traditionnelle du jeu d'aventure est affecté par le tournant ergonomique : la cartographie. Jusqu'alors, celle-ci faisait partie intégrante de la pratique de la majorité des joueurs. Un simple regard jeté au réseau spatial d'*Adventure* (voir annexe p. xi) suffit pour se convaincre qu'il est à peu près impossible de s'y retrouver sans tracer une carte. Les manuels des jeux et les conseils prodigués aux débutants dans les magazines soulignent cet état de fait. La toute première règle d'or évoquée dans l'article « Approaching Adventures » est sans ambiguïté : « always make a map » (CG 04/84, p. 65). On propose fréquemment des astuces pour cartographier de manière efficace. Le livre de McGath sur les jeux d'aventure n'y consacre pas moins de sept pages (1984, pp. 99-105).

Les choses changent cependant à partir de la deuxième moitié des années 1980. Le critique du premier *Space Quest* (Sierra 1986) rapporte : « Mapping is unnecessary because the game is divided into several different sections where a limited number of rooms are available at any given time » (QB 12/86, p. 1; voir la carte en annexe p. xiv). Même les jeux textuels d'Infocom tentent de simplifier l'exploration. Le jeu *Beyond Zork* (Infocom 1987) est doté d'une fonction de cartographie automatisée. La même année paraît un jeu qui ne nécessite aucune forme de carte : « Nord and Bert is the first Infocom game not to require mapping » (*Compute!* 01/88, p. 44). Apparemment, la cartographie était, pour plusieurs, davantage un mal nécessaire qu'un des plaisirs fondamentaux du jeu d'aventure. À propos du jeu *Conquests of the Longbow* (Sierra 1991), un critique de *Compute!*

écrit : « Sierra voids meticulous and boring—and senseless—mapping » (05/92, p. 86).

Nous avons vu à la section 4.3.1 que les aventures graphiques permettent de créer de nouvelles formes de « salles » comme celle de la carte magique de *King's Quest III* (Sierra 1986) agissant comme passerelle vers d'autres salles n'étant pas immédiatement connexes. Cette figure sera dès lors très fréquemment reprise. Elle permet, d'une part, de faciliter les déplacements parmi les salles déjà visitées, et d'autre part, elle rend possible le déploiement d'aventures sur divers lieux géographiquement éloignés sans avoir à mettre en scène les espaces intermédiaires : « The map enabled the designers to spread their story over a vast area, from Britain down to Jerusalem, without forcing you to walk through innumerable locations » (QB 07/90, p. 7; à propos de *Conquest of Camelot* : Sierra 1989). Dans *King's Quest III*, la carte n'agit que comme raccourci puisqu'il reste possible de se déplacer « manuellement » en passant d'une salle à l'autre. Dans plusieurs jeux, la carte devient le lieu même de l'ouverture de nouvelles salles. Typiquement, le joueur « déverrouille » l'accès vers une nouvelle destination sur la carte suite à une découverte ou à la résolution d'un problème. Par exemple, lorsque l'on examine de près une bouteille de parfum trouvée sur une scène de crime dans *The Lost Files of Sherlock Holmes* (Mythos 1992), la parfumerie apparaît comme nouvelle salle accessible via la carte (voir Figure 28). La justification implicite est que le personnage-joueur (Sherlock Holmes en l'occurrence) n'a pas *a priori* de raison de visiter toutes les rues de Londres. Il lui faut une motivation particulière.



Figure 28 : Carte interactive de *Lost Files of Sherlock Holmes* (Mythos 1992)

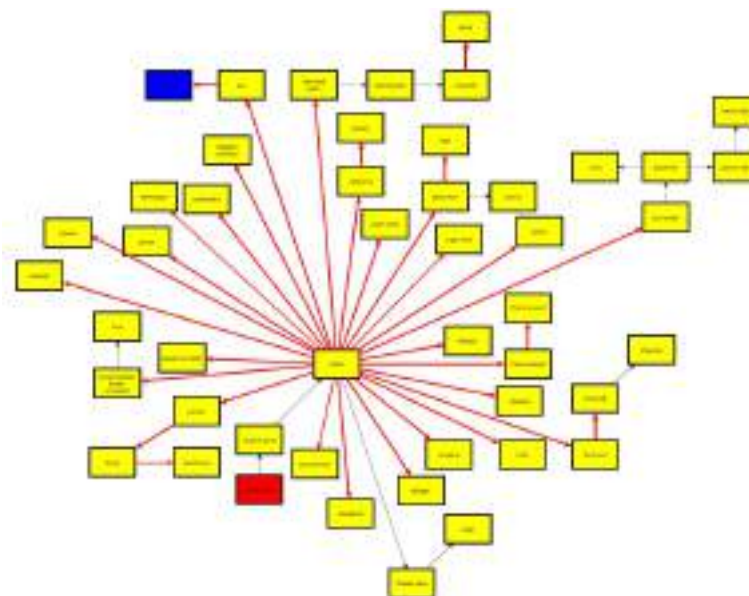


Figure 29 : Réseau spatial de *Lost Files of Sherlock Holmes* (1992)¹¹³

Les jeux qui reposent sur une telle forme de navigation développent un réseau spatial très centralisé (voir Figure 29). Un tel réseau radial ne présente aucune difficulté de navigation. Le centre est toujours à moins de deux ou trois salles de

¹¹³ Voir annexe pour une plus grande version.

distance et donne accès à tous les autres endroits disponibles. L'exploration n'y est plus une activité significative. La découverte de nouvelles salles repose presque exclusivement sur leur « déverrouillage » par résolution de problèmes. Dans la Figure 29, toutes les connexions rouges représentent des accès activés par certaines actions du joueur. Près de 70% des salles de *Lost Files of Sherlock Holmes* doivent être déverrouillées plutôt que découvertes. Pour donner un point de comparaison, ce n'est le cas que de moins de 10% dans l'*Adventure* originale (Crowther et Woods 1977) et le premier *King's Quest* (Sierra 1984). Même les jeux qui n'emploient pas de carte interactive s'assurent que la cartographie ne soit pas nécessaire en maintenant leurs géographies facilement compréhensibles. Les principales stratégies alternatives pour ce faire sont de limiter la quantité de salles disponibles au même moment (Les séries *Space Quest* et *Leisure Suit Larry; Gold Rush; Loom; Indiana Jones and the Last Crusade*) ou d'organiser toutes les salles en un damier régulier (Les séries *King's Quest* et *Quest for Glory; Colonel's Bequest*). Les joueurs qui découvrent le jeu d'aventure à la fin des années 1980 ne feront que très rarement l'expérience de l'égarement et de l'errance typique des premiers jeux et n'auront probablement jamais à tracer une carte.

5.4. CONCLUSION

Plusieurs facteurs contribuent au tournant ergonomique emprunté par les jeux d'aventure à partir de la moitié des années 1980. L'accroissement à la fois souhaité et réel du marché du jeu d'ordinateur exerce une pression pour une plus grande accessibilité des jeux et des systèmes informatiques en général. L'appel au changement vient également de la communauté établie de joueurs et critiques qui cumule désormais près de 10 ans d'expérience avec le genre. Il s'est élaboré au cours de ces années une certaine esthétique du jeu d'aventure et les connaisseurs ont une

conscience beaucoup plus précise de ce qu'ils considèrent être son expérience idéale. Ils exercent une pression pour un meilleur design de jeu qui favoriserait cette expérience tout en limitant ce qu'ils jugent être des interférences.

L'évolution de l'interface du jeu d'aventure et de son design est en phase à la fois avec la maturation des connaissances sur les interactions humain-machine incarnée dans l'interface graphique du Macintosh, ainsi qu'avec l'affirmation du design de jeux informatiques comme discipline à part entière. Le designer Ron Gilbert, membre actif de cette nouvelle communauté de designers de jeux, parvient à cristalliser toutes ces tendances avec son jeu *Maniac Mansion* (Lucasfilm 1987). On y retrouve à la fois une adaptation pertinente des nouvelles interfaces graphiques ainsi qu'une vision moderne du design de jeu d'aventure. Celle-ci présuppose que l'expérience idéale du jeu d'aventure est le dévoilement d'une histoire crédible par la résolution de problèmes « justes ». *Maniac Mansion* établit le modèle « pointer et cliquer » du jeu d'aventure qui restera une forme dominante jusqu'à ce jour.

Encore une fois, l'architecture ludique du jeu d'aventure démontre son polymorphisme et son potentiel d'adaptation. Les jeux d'aventure parviennent à tirer bénéfice des innovations techniques à la mode – comme la souris et l'interface graphique – tout en maintenant une continuité expérientielle. Le modèle « pointer et cliquer » réalise parfaitement l'ambition de rendre le jeu d'aventure accessible à un grand spectre de joueurs. Les vétérans peuvent toujours jouer « dans les règles », en élaborant et en mettant à l'épreuve des hypothèses rationnelles, alors que les joueurs davantage intéressés par l'histoire et les belles images que par la résolution de problèmes peuvent se tirer d'affaire en épuisant les combinaisons possibles. Les changements à l'interface et au design ne laissent cependant pas l'expérience traditionnelle du jeu d'aventure entièrement intacte. L'impression de libre agentivité

est perdue au profit d'une plus grande transparence et l'exploration géographique cède le pas au « déverrouillage » de nouveaux lieux.

Le tournant ergonomique du jeu d'aventure est un signe de son institutionnalisation comme genre vidéoludique. Des designers tels que Ron Gilbert ou son collègue Noah Falstein figurent parmi les premiers à avoir en quelque sorte « compris » – ou du moins accepté – le jeu d'aventure comme forme vidéoludique aboutie. Leurs efforts visent plutôt à l'améliorer que d'en faire le point de départ d'une forme supérieure telle que la fiction interactive du tournant narratif ou le film interactif du tournant graphique. Gilbert s'insurge d'ailleurs contre l'appellation même du « film interactif » qu'il juge procéder d'une « envie hollywoodienne » des développeurs de jeux informatiques (*JCGD* 12/89, p. 4). Son désenchantement est quelque peu en avance sur son temps. Nous verrons au chapitre suivant que malgré le scepticisme de certains, le jeu d'aventure continue de nourrir nous seulement les fantasmes du film interactif mais également ceux de la réalité virtuelle.

6. TOURNANT MULTIMEDIA

En 1992, un journaliste de *CGW* conclut son article sur le « Multimedia PC » (MPC) par : « After reading all of this, discerning readers will note that an MPC is just a standard PC with sound and CD-ROM » (01/92, p. 62). Si ce journaliste ressent le besoin de clarifier, c'est que le terme « multimédia » évoque au début des années 1990 beaucoup plus qu'un simple nouveau gadget. Celui-ci cristallise un ensemble d'espoirs et de projections : l'avènement d'une représentation audiovisuelle rivalisant avec le cinéma, le « vrai » film interactif (par opposition aux différents ersatz autoproclamés), la réalité virtuelle immersive, la pénétration du divertissement interactif dans tous les foyers; bref, l'arrivée à maturité jeu d'ordinateur. Le développement technologique ne suffit cependant pas à faire de ce rêve une réalité. Il faut d'abord concevoir la plateforme qui convienne aux besoins du public et ensuite développer les logiciels (jeux) qui la feront vendre. Ce chapitre traite du rôle joué par le jeu d'aventure dans la « révolution multimédia » et de l'impact de celle-ci sur le genre.

6.1. VENDRE LE MULTIMÉDIA

6.1.1. LE MOMENT DU CD-ROM

Le disque laser est l'archétype de l'innovation technologique alimentant les fantasmes des joueurs de jeux informatiques. Dès 1982, un journaliste de *CGW* le mentionne comme partie intégrante des perspectives d'avenir :

Most expectations center around technical innovations. [...] As hardware capabilities improve, we can anticipate more realistic graphics, including cartoon-like screen animation and video-disk random-access projected visual (*CGW* 11/82, p. 33).

Il est perçu comme un maillon majeur de la chaîne menant enfin au photoréalisme en permettant d'étendre drastiquement la capacité de stockage de données audiovisuelles. Rappelons que la disquette, le support dominant jusqu'au début des années 1990, ne contient qu'entre 140Ko et 1.44Mo selon le format (5"1/4, 3"1/2, haute densité ou pas). Les développeurs doivent faire preuve de beaucoup d'ingéniosité pour y faire tenir images, animation et son. En comparaison, le CD-ROM a une capacité d'environ 650Mo, soit l'équivalent de plus de 450 disquettes de haute densité. En 1983, le jeu d'arcade *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems) fait usage du disque laser pour stocker des séquences d'animation n'ayant rien à envier à Disney. Son designer-animateur, Don Bluth, affirme alors : « What we offer is a 'window to the future', a means by which gamers can play movies » (*EG* 01/84, p. 44). Bien que l'interactivité de *Dragon's Lair* se limite à déterminer la séquence d'affichage de capsules préenregistrées, la vision d'un écran entièrement animé suffit à marquer l'imagination. Malgré cet aperçu précoce du futur, il faudra encore une dizaine d'années avant que la technologie du disque laser n'intègre l'équipement standard du joueur de jeux d'ordinateur sous la forme du CD-ROM. Il ne suffit pas d'avoir accès aux données, encore faut-il avoir la puissance de calcul pour les traiter et disposer de matériel permettant une représentation comparable aux médias audiovisuels dominants.

Au début des années 1990, les conditions semblent réunies pour la percée du CD-ROM. L'adaptateur VGA (256 couleurs simultanées) permettant l'affichage d'images numérisées est désormais presque standard (*CGW* 03/92, p. 22) et les cartes sonores sont en voie de le devenir. Ken Williams, président de Sierra On-Line, rapporte que la qualité des images et du son n'est plus un problème mais que les disquettes n'offrent pas suffisamment d'espace pour les stocker : « they use so much disk space that their use in a product of the breadth of Sierra's just isn't practical »

(*Sierra* 9/89, p. 4). Le CD-ROM n'est pas seulement envisagé comme l'instrument d'une évolution de la qualité des jeux mais également comme une solution à un problème économique : la multiplication des disquettes. Le boîtier de *King's Quest V* (*Sierra* 1990), par exemple, contient deux séries de sept disquettes (de formats 5"1/4 et 3"1/2) pour un total de 14. D'après le magazine *Compute!*, chacune coûte près d'un dollar à manufacturer (01/92, p. 106). En remplaçant toutes ces disquettes par un seul CD-ROM, l'éditeur économiserait près de 14\$, soit environ 20% du prix de vente¹¹⁴.

Si le CD-ROM est désormais considéré comme inévitable, reste à savoir quelle forme sera adoptée par le public. En 1992, l'article « Making Sense of Multimedia Hardware » répertorie sept configurations dites multimédia disponibles (*Sierra* 05/92, p. 52) que l'on peut rapporter à trois grands ensembles : l'ordinateur personnel avec CD-ROM et carte audio (PC, Mac, Amiga), la console de jeu avec CD-ROM (Nintendo¹¹⁵, Sega) et l'appareil « tout en un » de divertissement numérique grand public. Cette dernière catégorie est principalement occupée par le CDI, une machine de Philips visant à devenir l'équivalent interactif du magnétoscope. Aucune de ces plateformes n'a alors fait de percée convaincante. Le public semble attendre que la poussière ne retombe avant d'acheter, de peur de passer à côté de l'éventuel standard. De plus, l'offre logicielle est encore loin d'être convaincante. Les premiers jeux pour CD-ROM sont essentiellement des rééditions auxquelles on a ajouté une bande sonore enregistrée en studio. L'industrie est toujours à la recherche du logiciel

¹¹⁴ Ironiquement, la multiplication des CD-ROMs ne se fera pas attendre. *Phantasmagoria*, le premier jeu Sierra conçu spécifiquement pour CD-ROM, nécessite déjà en 1995 pas moins de 7 disques.

¹¹⁵ Ce projet ne se concrétisera jamais.

indispensable – la « killer application » – qui saura séduire le public. En 1992, l'éditeur de *CGW* écrit à ce propos : « Until those “must play” games are available on CD-only formats, we really have no idea of the potential of CD-based interactive entertainment » (*CGW* 10/92, p. 160).

6.1.2. LE JEU D'AVENTURE À LA RESCOUSSE

Convaincue que le CD-ROM et l'appareillage multimédia en général constitue la réponse à tous les problèmes, l'industrie du divertissement numérique ne réalise pas que l'utilisation de séquences filmées ou animées dans les jeux a presque épuisé son potentiel. Les jeux d'arcades utilisant la technologie du disque laser existent depuis déjà près de dix ans sans pour autant dépasser leurs premiers designs. Comme l'observe Wolf (2008, p. 100), les développeurs trouvent essentiellement deux usages aux séquences stockées : soit ils s'en servent comme toile de fond sur laquelle ils superposent des entités vidéoludiques traditionnelles qui forment la portion effectivement interactive du jeu (*Astron Belt*, par exemple; Sega 1983); soit comme composantes d'un récit filmique à embranchements, à l'instar de *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems 1983). La principale contribution des séquences vidéo reste leur statut d'attraction. Certains designers de jeu comprennent que le CD-ROM n'apportera pas grand-chose d'autre qu'un glaçage aux formes déjà existantes. Chris Crawford déclare en 1991 : « CD-ROM is a hammer that will turn everything else into nails. [...] [D]esign issues will become secondary to finding new ways to use and fill up one's CD-storage capacity » (*CGW* 01/91, p. 29).

Un autre designer, Ernest Adams, résume ainsi le cœur du problème : « most people have not considered the very basic difference between the linearity of a film and the non-linearity of a computer game » (*CGW* 06/92, p. 93). La grande majorité des formes ludiques se déroulent en fonction d'interactions dynamiques entre les

joueurs et le système de jeu. L'incertitude de leur issue est l'un de leurs principaux attraits. S'il est aisé de filmer une partie de hockey, faire un jeu à partir d'un film est autrement plus complexe. Nous avons évoqué le même problème à la section 3.4 dans le contexte du tournant narratif du jeu d'aventure : comment faire un jeu à partir d'un récit prédéterminé ? Le jeu d'aventure y parvient grâce à l'enchâssement de fragments narratifs que le joueur découvre au fil de son exploration du monde-jeu et de la résolution de ses problèmes. Jusqu'alors, ces fragments ont pris la forme de descriptions textuelles puis de séquences scriptées mettant en scène des personnages animés. De cette dernière forme à la séquence filmée, il n'y a qu'un pas. Les développeurs constatent rapidement que le jeu d'aventure est l'un des rares genres vidéoludiques qui ne soit pas dénaturé par l'usage de contenus audio-visuels statiques. Si cette avenue n'a pas été explorée auparavant, c'est probablement que le genre ne se prête pas au contexte de la salle d'arcade qui exige des séances de jeu courtes.

L'année 1993 voit paraître les trois jeux qui, selon le journaliste Steven L. Kent, lancent la « révolution multimédia » (cité par Perron 2008, p. 129). Deux d'entre eux sont des jeux d'aventure pour CD-ROM avec séquences vidéo¹¹⁶. *The 7th Guest*¹¹⁷ (Trilobyte) lance le bal. Le joueur y perce les secrets d'un manoir hanté via la résolution de puzzles. La perspective à la première personne et les déplacements point à point ne sont pas sans rappeler le modèle *Mystery House* (Sierra 1980) du

¹¹⁶ Le troisième, *DOOM* (id Software 1993) est un partagiciel diffusé sur disquettes ou électroniquement et faisant un usage novateur d'infographie 3D en temps réel ainsi que du jeu en réseau. Nous y reviendrons.

¹¹⁷ *7th Guest* est parfois étiqueté comme « puzzle adventure » en raison de la nette autonomisation de ses puzzles.

jeu d'aventure graphique (voir 4.1.1). La représentation visuelle offre cependant tous les attraits du multimédia : haute résolution (640 x 480 pixels), transitions par traveling de caméra lors des déplacements (non-interactifs), rencontres avec des personnages filmés et bande sonore enregistrée en studio. Le critique de *CGW* affirme que *The 7th Guest* est peut-être un rêve devenu réalité pour les propriétaires de CD-ROM : « there is finally an entertainment title available on this new medium that comes close to fully exploiting its capabilities » (*CGW* 08/93, p. 54). Avec plus de deux millions de copies vendues, *The 7th Guest* est l'un des premiers grands succès du CD-ROM et ranime la flamme vacillante du multimédia. Bill Gates, le fondateur de Microsoft, l'aurait déclaré : « the new standard in interactive entertainment » (cité par Perron 2008, p. 129).

Le succès de *7th Guest* est quelque peu éclipsé par la sortie rapprochée de *Myst* (Cyan 1993). Ce jeu d'aventure atmosphérique fait l'unanimité et dépasse largement tous les records de vente pour un jeu d'ordinateur. Avec près de six millions d'unités vendues, il reste encore aujourd'hui l'un des plus grands vendeurs du jeu d'ordinateur¹¹⁸. Techniquement, *Myst* est très semblable à *The 7th Guest*. Le joueur, positionné à la 1^{ère} personne, y explore un monde d'images statiques générées par infographie 3D en se déplaçant de point en point. Bien que les transitions ne soient pas animées et qu'on y retrouve moins de séquences filmées, le monde fantastique conçu par les frères Miller (designers) séduit par son mystère et son élégance. Loin du gothique clinquant, du jeu d'acteur de série B et des puzzles

¹¹⁸ *Myst* serait aujourd'hui 2^{ème} au palmarès cumulatif des ventes selon <http://www.vgchartz.com/platform/48/pc/> et 11^{ème} selon : http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_PC_video_games (consultés le 2 avril 2013). Ces compilations ne sont rapportées qu'à titre indicatif.

artificiellement rapportés de *7th Guest*, *Myst* crée un monde d'une beauté étrange et intrigante dont l'atmosphère méditative tranche avec l'idée que le public se fait du jeu vidéo en général. Par ces qualités, *Myst* parvient effectivement à s'extraire du milieu des jeux d'ordinateurs pour rejoindre un plus grand public. Jon Carroll du magazine *Wired* écrit : « it is the first artifact of CD-ROM technology that suggests that a new art form might very well be plausible, a kind of puzzle box inside a novel inside a painting, only with music. Or something » (1994). Même le *New York Times* lui dédie un article intitulé « A New Art Form May Arise From the 'Myst' » (1994). Cependant, si *Myst* a une aura de nouveauté pour un public plus large, les connaisseurs y voient une forme bien connue sous de nouveaux atours : « When you reduce *Myst* to its component parts, the game is just a latter-day computer adventure game » (*Compute!* 08/94, p. 86).

Le CD-ROM (et sa capacité de stocker des séquences vidéo) n'est pas la seule vague technologique sur laquelle surfent les présumées « killer applications » de la révolution multimédia. Tant *The 7th Guest*, *Myst* que *DOOM* (id 1993) font usage d'infographie 3D pour la représentation de leurs environnements, une autre nouveauté sur le marché.

6.1.3. INFOGRAPHIE 3D

Les technologies de production d'images par infographie 3D font également surface dans la conscience populaire au tournant des années 1990. Le grand public a vu la créature aquatique du film *The Abyss* (Cameron 1989), le robot polymorphe de *Terminator II* (Cameron 1991) et la représentation d'une réalité virtuelle dans *Lawnmower Man* (Leonard 1992). La sortie de *Jurassic Park* (Spielberg 1993) achève de convaincre que l'infographie 3D rend possible toute forme d'illusion. Au cinéma comme dans le jeu vidéo, celle-ci représente une attraction en soi. Les îles

fantastiques de *Myst* suscitent assez d'intérêt pour que la perspective d'en contempler tous les contours agisse comme une motivation majeure :

Wandering within *Myst*, you behold more and more of the rich visuals that designers Robyn and Rand Miller of Cyan meticulously developed in 3-D modeling programs and then exquisitely rendered in striking visual detail. While other games have used this technique to create their virtual-reality worlds, none have lavished such imaginative and tasteful art direction on a game. The lure of seeing all of *Myst's* stunning locales is a major motivator pulling you through the game (*Compute!* 08/94, p. 86).

L'utilisation d'environnements virtuels prend tout son sens lorsqu'on dispose de l'espace de stockage offert par le CD-ROM. Une fois ceux-ci modélisés, de multiples images peuvent en être tirées (rendues) pour multiplier les points de vue et produire des animations. Non seulement toutes ces données auraient-elles difficilement tenues sur des disquettes, mais leur production à la main aurait été inabordable. Pour référence, les 23 minutes d'animation de *Dragon's Lair* ont coûté 1.3 millions de dollars en 1983 (Business Wire 2000). En comparaison, le monde de *Myst* est constitué de 2500 images statiques et 66 minutes de vidéo¹¹⁹ pour un budget de 650 000\$ (Miller 2001).

Nous avons vu que les jeux d'aventure tels que *Myst* et *The 7th Guest* peuvent faire un usage pertinent de séquences visuelles préenregistrées, ce qui n'est pas le cas de toutes les formes de jeu. Pour les mêmes raisons, ils peuvent utiliser des images d'infographie 3D précalculées; soit générées à l'avance et affichées comme une animation. L'alternative est la génération d'images en temps-réel en fonction de la situation de jeu. Au début des années 1990, cette approche est de plus en plus envisageable grâce à l'évolution de la puissance de calcul des processeurs. En 1993,

¹¹⁹ Selon le vidéo « making of » inclut avec le jeu.

DOOM fait la démonstration que la technologie pour mettre en scène des univers tridimensionnels navigables en temps-réel est désormais parvenue à maturité. Ces deux utilisations de l'infographie 3D dans les jeux d'ordinateur servent cependant des fonctions différentes. La 3D en temps-réel se prête parfaitement aux jeux d'action tels que *DOOM* dont le déroulement ne peut être prévu à l'avance. En contrepartie, la qualité des images produites doit être sacrifiée en faveur de la performance (voir Figure 30).

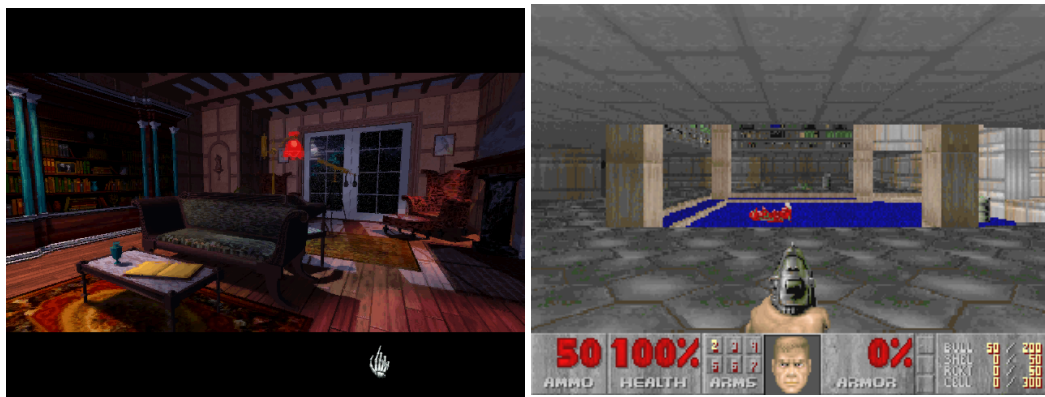


Figure 30: *The 7th Guest* (Trilobyte 1993) et *DOOM* (id 1993)¹²⁰

Pour maintenir la fluidité de la représentation, celles-ci doivent être calculées en moins d'un trentième de seconde. Lorsque les images sont calculées d'avance, leur complexité initiale n'a pas d'impact sur la vitesse d'affichage. Les créateurs de *The 7th Guest* affirment qu'il fallait en moyenne 35 minutes pour calculer chaque image du jeu (DeMaria 1993, p. 335).

Au moment du succès phénoménal de *The 7th Guest* et *Myst*, le jeu d'aventure n'a jamais eu autant le vent dans les voiles. Ces jeux incarnent en quelque

¹²⁰ Ces saisies d'écran ne rendent pas le fait que les images de *The 7th Guest* ont également une résolution d'affichage quatre fois plus grande que *DOOM* (640x480 vs 320x200 pixels).

sorte les deux principales modèles cette nouvelle génération : le jeu d'aventure comme film interactif ou comme réalité virtuelle. La section suivante analyse les développements engendrés par cette nouvelle configuration des référents culturels du genre.

6.2. FILM INTERACTIF OU RÉALITÉ VIRTUELLE ?

6.2.1. FILM-JEU / JEU-FILM

Nous avons pu le constater au fil des chapitres précédents, la perspective de l'éventuel « film interactif » nourrit les espoirs des joueurs et développeurs de jeux d'ordinateurs depuis le début des années 1980. Les efforts se concentrent sur le jeu d'aventure, principal genre narratif. La compagnie Sierra est particulièrement engagée sur cette voie. En 1988, son président Ken Williams écrit: « We actually view our products as interactive movies » (*Sierra* 12/88, p. 4). Celui-ci partage une opinion commune selon laquelle seule la technologie empêche encore l'avènement de cette nouvelle forme ultime de divertissement. Il perçoit le CD-ROM et l'ordinateur multimédia en général comme la solution à ce problème :

CDI¹²¹ brings us very close to having the perfect platform for producing interactive films. We really only need to be able to do two things we can't do now: speech and television-quality graphics. Both of these are currently possible and you may have heard or seen these things already in current computer products. However, they use so much disk space that their use in a product of the breadth of Sierra's just isn't practical (*Sierra* 9/89, p. 4).

Sierra entreprend en 1991 un vaste de projet de film interactif d'horreur qui verra le jour en 1995 sous le titre *Phantasmagoria*. Le développement du jeu comprend

¹²¹ « Compact Disc Interactive » : un lecteur CD audio-visuel avec capacité interactive alors annoncé par Philips.

quatre mois de tournage et sept CDs sont nécessaires pour en contenir les données. Si le jeu est un succès, ce n'est cependant pas en matérialisant le rêve du film interactif. Celui-ci est l'objet d'une générale désillusion dans la première moitié des années 1990. La « révolution multimédia » s'accompagne d'une grande variété de produits se réclamant de l'étiquette « films interactif » dont aucun ne parvient vraiment à satisfaire les attentes. Le groupe de recherche Ludiciné sur le cinéma interactif des premiers temps range ce foisonnement en trois catégories larges : les films-jeux, soit des jeux informatiques utilisant des séquences filmées, les œuvres médiatiques à vocation artistique et les films issus du milieu cinématographique offrant des options novatrices de visionnement (Perron et al 2008, p. 2fi). Aucune de ces formes ne réalise le fantasme d'entrer dans un film et de pouvoir y exercer un impact significatif et personnalisé sur le déroulement de l'histoire. Le designer Eric Golberg formule en 1993 ce qui deviendra rapidement l'opinion générale :

Everyone is talking about interactive movies. IM, which are most often poor-quality VHS movies with a patina of interactivity, will be as successful as radio plays were when the young TV industry adopted them for the new medium. They're dead, Jim (*JCGD* 12/93, p. 8).

Face à la première génération de films-jeux pour CD-ROM, une bonne portion du public réalise que le fameux « film interactif » sera, au mieux, une nouvelle forme de représentation superposée à des modèles de jeux existants.

Ken Williams est prompt à changer de cap. Dès 1991, il écrit dans le magazine publié par Sierra : « The term interactive film now seems a bit limiting. "Interactive film" only implies that we have shot a feature and then given you an interactive way of viewing the film [...] I've begun describing Sierra as a virtual reality company » (*Sierra* 10/91, p. 1). Peu avant la sortie de *Phantasmagoria*, la designer Roberta Williams désavoue également l'étiquette :

Well, an interactive movie is something the Hollywood studios seem to be confusing with a game that could be fun to play. It's not. They have you watch a bit of video and you get a menu of four or five choices on how to respond to the video, then you watch more video. That's not a game...it's not fun to do that...that's not what *Phantasmagoria* is (Sierra 1995, p. 33).

Elle poursuit en tentant de décrire ce qu'est au juste *Phantasmagoria*. Il en ressort assez clairement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure dont la représentation audio-visuelle est constitué de matériel filmé. En 1999, elle assume pleinement cette orientation : « I have obviously designed many adventure games and approached [*Phantasmagoria*] from an adventure game bias » (Bellatti 1999). Ironiquement, ce n'est pas le cinéma – la forme culturelle dominante – qui exploitera les développements du jeu d'ordinateur pour se renouveler sous la forme du film interactif. C'est tout le contraire qui se produit avec l'apparition de ce que l'on devrait plutôt appeler « jeu d'aventure filmé ». La prédominance des aspects vidéoludiques suggère qu'il serait plus juste de parler de jeux-films que de films-jeux, pour reprendre l'étiquette proposée par Ludiciné.

La forme des jeux d'aventure filmés montre plusieurs traces de leur ambition cinématographique. À l'instar de *Myst*, *Phantasmagoria* fragmente l'espace en plusieurs « salles »¹²² pour multiplier les points de vue. Jusqu'alors, la norme est plutôt d'éviter les chevauchements et de n'avoir qu'une seule « salle », illustrée par une seule image, pour chaque lieu significatif; quitte à renoncer à la représentation d'un des quatre murs d'une pièce (voir 4.3.1). Contrairement à *Myst*, qui assimile le regard de la caméra à celui-du personnage joueur, le point de vue est ici celui d'un narrateur filmique abstrait, d'une sorte de « grand imagier ». Il en résulte une

¹²² « Salle » au sens du jeu d'aventure, soit une unité d'espace discrète.

construction plus cinématographique de l'espace constituée de séries de plans plus ou moins clairement raccordés par les mouvements et la position du personnage-joueur (voir Figure 31).



Figure 31 : Deux plans consécutifs dans *Phantasmagoria* (Sierra 1995)

Phantasmagoria s'affranchit en partie de la perspective frontale descendante stricte propre à la plupart des aventures graphiques et particulièrement associée aux jeux de Sierra (décrite en 4.3.1). Cette rigidité de composition permettait d'utiliser les mêmes animations de personnages dans toutes les salles.



Figure 32 : Vue plongeante du plafond dans *Phantasmagoria* (Sierra 1995)

Les jeux d'aventure filmés sur CD-ROM peuvent se permettre d'enregistrer des actions propres à chaque salle et ainsi faire une utilisation plus expressive des plans (voir Figure 32). L'influence cinématographique est évidemment particulièrement explicite lors de la représentation de récits enchâssés. Les « cut-scenes »

(communément appelés « cinématiques » en français) sont monnaie courante dans les jeux d'aventure depuis *Maniac Mansion* (Lucasfilm Games 1989; voir section 4.2.2). La nouveauté « multimédia » est que ceux-ci peuvent désormais afficher de courtes capsules filmées plutôt que de faire usage des objets du système de jeu. Ces mini-métrages sont entièrement autonomes et peuvent donc être réalisés comme des films, sans faire de sacrifice aux aspects interactifs du reste de l'œuvre.

Si la tendance générale du jeu vidéo à s'approprier les codes cinématographiques a été maintes fois observée et commentée, il est plus rare que l'on se penche sur l'adaptation de la cinématographie aux architectures vidéoludiques. L'inscription de *Phantasmagoria* dans la série culturelle désormais bien ancrée du jeu d'aventure transparaît clairement dans sa façon d'utiliser l'image filmée. Si le jeu expérimente avec de nouveaux plans, ceux-ci sont l'exception plutôt que la règle. La majorité des « salles » sont représentées par le traditionnel plan d'ensemble descendant permettant d'afficher l'essentiel d'un lieu tout en donnant au personnage-joueur assez de plancher pour se déplacer. D'ailleurs, l'omniprésence du personnage-joueur à l'écran, généralement en pied et complètement inerte dans l'attente d'une commande, est le rappel visuel le plus évident au jeu d'aventure animé dans la lignée de *King's Quest* (Sierra 1983). Cette forme instaure généralement une continuité de mouvement stricte : à l'intérieur des salles, le personnage-joueur effectue intégralement tous les déplacements d'un objet à l'autre. Sauf exception, la permanence de la « salle » comme toile de fond empêche toute forme d'ellipse de mouvement. La même chose au cinéma ferait figure d'exercice de style plutôt inhabituel. Il est rare qu'on y voie de longs plans-séquence statiques ne

montrant rien de plus qu'un personnage marchant d'une extrémité à l'autre de l'écran¹²³. *Phantasmagoria* établit cependant une sorte de compromis. Les déplacements du personnage-joueur sont souvent coupés à mi-chemin plutôt que d'être intégralement représentés.

Cette volonté d'épurer la représentation ne se manifeste pas dans les cinématiques. Par une sorte de conformisme stylistique, la majorité de celles-ci maintiennent un raccord de position avec le personnage-joueur tant au début qu'à la fin de la séquence. Celui-ci démarre la scène en position neutre, accomplit une action, puis retourne à cette position, comme si les développeurs n'avaient pas tout à fait réalisé qu'ils ne travaillent plus avec des « sprites »¹²⁴ mais bien avec des acteurs. Par exemple, la Figure 33 condense une cinématique montrant le personnage Adrienne se tenir bien droit avant de se pencher pour fermer une trappe au sol pour ensuite se redresser entièrement.



Figure 33 : Raccords de position dans *Phantasmagoria* (Sierra 1995)

Pourquoi ne pas simplement montrer la portion du milieu ? Ne pourrait-on pas laisser le joueur déduire qu'Adrienne s'est accroupie puis s'est relevée ? Des années de visionnement de films et de télévision ont certainement habitué la majorité des

¹²³ En fait, ce type de séquence rappellerait plutôt certains films des premiers temps.

¹²⁴ Entité bidimensionnelle animée superposée au décor.

joueurs à ce genre de déductions. Mais un jeu d'aventure n'est pas un film. Le joueur ne veut pas simplement comprendre ce qui est arrivé à Adrienne, on présume plutôt qu'il souhaite *être* Adrienne. En fonction de ce raisonnement, le joueur doit être témoin de tout ce qu'Adrienne fait au même titre que l'expérience de la subjectivité humaine est (généralement) dépourvue d'ellipses. Il s'agit de maintenir la connexion entre joueur et personnage-joueur. Rien ne prouve que ce procédé soit nécessaire ou même efficace, mais il permet d'expliquer cette étrange forme de cinématographie.

Bien que les jeux d'aventure filmés ne réalisent pas la conception naïve initiale du film interactif, ils ne sont pas pour autant de mauvais jeux d'aventure. Jugés à cet aune, *Phantasmagoria*, *Gabriel Knight II: The Beast Within* (Sierra 1995) ou *Under a Killing Moon* (Access 1994) sont tous des succès critiques et/ou populaires. Plusieurs joueurs en apprécient le caractère cinématographique ainsi que la contribution des images filmées. Le cinéma n'est cependant pas le seul modèle pour le tournant multimédia du jeu d'aventure; certains joueurs aspirent plutôt à cette idée toute neuve qu'est la réalité virtuelle.

6.2.2. RETOUR VERS LE FUTUR

La compagnie Access promeut *Under a Killing Moon* (1994) en affirmant qu'il s'agit du premier « vrai » film interactif. Le jeu met en scène de nombreux personnages et toutes leurs interventions (y compris celles du personnage-joueur) sont représentées par des séquences filmées. Le boîtier souligne la participation d'acteurs hollywoodiens dont James Earl Jones (la voix de Darth Vader) et Margot Kidder (connue pour son rôle de Lois Lane dans *Superman*). Cet aspect ne séduit pas tout le monde. Si certains apprécient la portion filmique du jeu, d'autres en déplorent l'amateurisme : « heaven save us from game designers so blinded by their ability to craft spectacular technology that it makes them think they can write

and act too » (CGW 01/95, p. 136). En contrepartie, l'exploration du monde-jeu à la première personne au sein d'un environnement d'infographie 3D rendu en temps-réel est généralement louangée : « If anything, calling *Under a Killing Moon* an interactive movie isn't giving the game the credit it's due, since it offers a first-person feeling of being there that no movie can achieve » (Compute 02/94, p. 98). Cette distanciation face au concept de film interactif témoigne bien sûr de la déception déjà évoquée, mais également de l'évolution des sensibilités quant au potentiel de représentation propre au jeu d'ordinateur, sa « médiativité » pour reprendre le terme proposé par Gaudreault et Marion (1998). Peu à peu, le cinéma n'est plus la référence de ce que le jeu devrait être, mais plutôt un point de comparaison pour comprendre ce qui le distingue.

Dans la première moitié des années 1990, jeu vidéo et infographie 3D participent à l'émergence d'un intérêt populaire pour la notion de réalité virtuelle. Celle-ci est alors envisagée comme une forme très sophistiquée de jeu vidéo permettant de faire l'expérience immersive de mondes synthétiques. Le thème inspire plusieurs œuvres de fiction dont les films *Lawnmower Man* (Leonard 1992) ou *Arcade* (Pyun 1993) qui à la fois témoignent de sa popularité et l'alimentent. Le milieu du jeu d'ordinateur n'échappe pas à cet engouement. Nous avons mentionné en première partie que dès 1991, Ken Williams, le président de Sierra, tente de se détacher de la notion de film interactif pour plutôt associer ses jeux à celle de réalité virtuelle. Dans ses notes sur la 2nd Annual Virtual Reality Conference ayant eu lieu en septembre 1991, Tony Reveaux de CGW écrit : « totally immersive interactive 3-D environments designed for control by a single user are the shape of the ultimate gaming world » (CGW 01/92, p. 23). Le nouveau mot clef correspondant dans l'évaluation esthétique d'un jeu d'ordinateur est « immersion ». Un critique du jeu d'action en temps-réel *Wolfenstein 3D* (id

Software 1992) écrit qu'il s'agit d'un aperçu du : « potential for a sensory immersed virtual future. [...] The player is 'there' like no game I've ever played » (CGW 09/91, pp. 50;52). Cette dernière phrase résume bien les attentes concernant la réalité virtuelle : il s'agit d'abord et avant tout d'être transporté *quelque part*, de permettre la visite d'un lieu. Un designer décrit les jeux d'exploration à la première personne tels que *Cosmic Osmo* (Cyan 1989) et *The Manhole* (Cyan 1988)¹²⁵ comme des « surrogate travel titles » en référence l'*Aspen Movie Map*, un système de visite virtuelle de la ville d'Aspen développé au MIT à la fin des années 1970 (JCGD 04/92, p. 12). À l'instar de ce projet de recherche très avant-gardiste, ces jeux permettent de visiter un lieu virtuel « comme si on y était » par le biais d'une représentation à la première personne. Dans les deux cas, la navigation se fait de point en point; chacun offrant un nombre limité de destinations suivantes sélectionnées par un click ou une flèche.

En passant de l'illustration à l'infographie 3D, *Myst* (Cyan 1993) se rapproche encore davantage de la notion de « voyage par procuration » en présentant des environnements virtuels plus crédibles. Le jeu réalise à bien des égards le fantasme de la réalité virtuelle en permettant l'exploration d'un monde autre, un lieu entièrement imaginaire et fantastique. À quoi bon utiliser les nouvelles technologies pour visiter une banale ville du Colorado alors qu'elles peuvent nous faire découvrir des mondes nouveaux ? L'interface de *Myst* est conçue pour favoriser une immersion sensorielle en éliminant tout ce qui pourrait rappeler la médiation informatique. Le point de vue à la première personne fait de l'écran une

¹²⁵ Il s'agit des deux jeux développés par les frères Miller avant *Myst*.

fenêtre sur le monde-jeu; aucun « petit bonhomme » ne nous rappelle la fiction de notre présence. L'interface est dépouillée à l'exception d'un simple pointeur de souris. Les icones de verbes, l'inventaire ou les options de dialogue sont éliminés; même les messages d'erreur du type « vous ne pouvez faire ceci » sont remplacés par une simple absence de réponse du système.

Le succès de *Myst* n'est pas sans conséquence pour le jeu d'aventure. Désormais, une grande portion des joueurs amateurs du genre ont *Myst* pour première référence. Comme le souligne un critique de *CGW* : « *Myst* is probably the closest thing we've got to a pop-culture phenomenon in computer games. While you were playing *Doom*, your grand-mother was playing *Myst* » (*CGW* 11/96, p. 196). Il en résulte une sorte de clash culturel. Le style initié par *Myst* ne fait pas l'unanimité des joueurs « vétérans » qui préfèrent les jeux d'aventure dans la tradition de LucasArts et Sierra. Le marché est néanmoins inondé d'une marée de « *Myst-likes* »¹²⁶ plus ou moins inspirés publiés par des éditeurs désireux de reproduire le phénomène (ce qui n'arrivera jamais). Ceux-ci reprennent à la fois les modalités formelles de leur modèle mais également ses partis-pris en ce qui concerne la narration vidéoludique et le design de puzzles. Cette esthétique « à la *Myst* » (sur laquelle nous reviendrons) est ce qui dérange le plus l'ancienne garde. Le critique Robert Coffey de *CGW* exprime ainsi son opinion des imitateurs de *Myst* : « Humorless, self-important, and trumpeting their artistic worth, these games focused on the worst aspect of *Myst*, resulting in an agonizingly dull succession of

¹²⁶ Pour donner un aperçu : *Shivers* (Sierra 1995); *Lighthouse* (Sierra 1996); *Rama* (Dynamix 1996); *Zork : Nemesis* (Zombie 1996); *Obsidian* (Rocket Science Games 1997); *Atlantis* (Cryo 1997); *Morpheus* (Soap Bubble 1998); *Amerzone* (Microïds 1999); *The Crystal Key* (Earthlight 1999).

pretty and plotless games » (01/98, p. 254). Ces mêmes critiques apprécient beaucoup plus la tendance « film interactif » du jeu d'aventure décrite précédemment qui incarne en quelque sorte l'autre extrémité du spectre « simulation spatiale <-> simulation narrative » du jeu d'aventure.

Bien qu'il représente la nouveauté pour plusieurs, *Myst* renoue dans les faits avec les origines. À l'instar d'*Adventure* (Crowther et Woods 1977) et *Zork* (Anderson *et al.* 1979), *Myst* est avant tout une simulation spatiale truffée de puzzles peu ou pas narrativement justifiés. Cela n'échappe pas au designer et analyste Chris Crawford : « My main reaction to this product, though, is that the design is antediluvian. I do not exaggerate one iota in describing this as *Zork* with snazzy graphics » (*JCGD* 02/94, p. 11). Malgré ce que laisse penser son succès populaire, *Myst* est loin d'être un jeu accessible en ce qui concerne le design de ses puzzles. Rompant également avec la tendance du tournant ergonomique vers des défis plus faciles, *Myst* propose des puzzles complexes et opaques. Un autre aspect remarqué par Crawford : « It even requires, just as *Zork* did, lots and lots of note-taking ». Si, comme le suggérait le journaliste de *CGW*, tout le monde et sa grand-mère a acheté *Myst*, une infime minorité en vient à bout.

Myst n'est pas entièrement dépourvu d'intrigue. Le joueur y découvre un drame familial se jouant entre un père et ses deux fils. Cependant, la participation du joueur à cette histoire est très minimale et n'occupe qu'une faible partie de son activité vidéoludique. À la toute fin du jeu, celui-ci a l'opportunité de dénouer ce drame en faveur de l'un des trois partis. À l'exception de ce moment, le rôle accordé au joueur au sein de ce récit n'est pas tant celui de protagoniste que de détective. Au fil de ses explorations, celui-ci découvre des traces lui permettant de reconstituer les éléments du drame. Il peut, par exemple, juger de la personnalité

des deux fils à la lumière des espaces qu'ils ont occupé. La présence d'une cage thoracique humaine dans la chambre d'Achéнар est-elle un bon signe ? À cet égard, *Myst* reprend la formule de narration environnementale mise au point au début des années 1980 par des titres tels que *Cyborg* (Sentient 1981) et *Planetfall* (Infocom 1983) dont nous avons traité en 3.4.1. À l'instar de ces jeux, *Myst* met en scène un personnage-joueur ignorant tout de la situation dans laquelle il se retrouve et qui s'en fait une idée par l'analyse d'indices matériels plutôt que par la rencontre de personnages.

Ironiquement, *Myst* – le titre avant-gardiste ayant fait vendre des millions de lecteurs CD-ROMs et convaincu le grand public du potentiel artistique du divertissement interactif – est probablement le jeu le plus conservateur de sa génération du point de vue de son design. Ce décalage montre d'une part l'importance fondamentale de la simulation spatiale dans les premiers jeux d'aventure et leurs rapports étroits à la réalité virtuelle (un aspect masqué par leur représentation textuelle). D'autre part, la réaction des joueurs vétérans souligne la profondeur de l'impact du tournant narratif sur les critères esthétiques du genre. Les critiques de la vieille garde qui déplorent la prolifération des « *Myst-like* » adorent *Gabriel Knight II : The Beast Within* (Sierra 1995), le jeu d'aventure filmé qui, certes, résume Munich en quelques photos, mais raconte une histoire palpitante. Ne leur en déplaise, le retour à l'espace comme fondement du jeu d'aventure incarné par *Myst* est une tendance lourde qui n'est pas sans conséquence pour la forme du genre.

6.3. EXPÉRIMENTATION ET CONSERVATISME FORMEL

6.3.1. DÉCLOISONNEMENT DE L'ESPACE

Techniquement, *Myst* reste fidèle à la simulation spatiale traditionnelle du jeu d'aventure structuré en un réseau d'unités discrètes; on y explore le monde-jeu d'image statique en image statique. Malgré cela, *Myst* donne plutôt l'impression d'offrir une multitude de points de vue sur un espace continu (voir Figure 34) qu'un découpage en « salles » comme ses prédécesseurs. Mark J. P. Wolf décrit ainsi cette nouveauté :

one could see locations in the distance that might be several moves away, and the same objects and locations could be viewed from different angles and directions. [...] The result was an experience of deep, integrated three-dimensional space that was less segmented and isolated (Wolf 2011, p. 20).



Figure 34 : Succession des points-de-vue dans *Myst* (Cyan 1993)

Cette segmentation en points de vue plutôt qu'en « salles » ne modifie pas l'architecture ludique de *l'Adventure* originale (Crowther et Woods 1977), mais en propose plutôt un usage novateur. Nous avons déjà observé ce déplacement d'une interprétation géographique à optique de la salle au moment du tournant graphique avec l'apparition de salles « gros plan » ou « cartes interactives » (voir 4.3.1).

utilisant l'infographie 3D en temps-réel. Par exemple, *Under a Killing Moon* (Access 1994) ne se contente pas d'une granularité spatiale plus fine, les images mise à jour plus de 30 fois par seconde sont effectivement perçues comme formant une exploration en continu.

Cette nouvelle expérience de l'espace de certains jeux d'aventure n'est pas sans conséquence sur l'expérience de jeu. Nous l'avons mentionné à plusieurs reprises, une part importante de l'activité du joueur consiste à repérer les différents éléments constitutifs des puzzles. Le tournant graphique a déjà ajouté à l'exploration exhaustive de l'espace la nécessité de détecter les affordances au sein même des images (voir 4.3.1). Les jeux aux espaces continus ajoutent une autre difficulté à cette démarche : celle de trouver le bon point de vue. La montre de la comtesse, par exemple, est un objet indispensable à la progression dans *Under a Killing Moon*.



Figure 36 : *Under a Killing Moon* (Access 1994)

Celle-ci est déposée sur le rebord d'un manteau de cheminée suffisamment haut pour ne pas être visible à moins de s'élever (se mettre sur la pointe des pieds ?) et de pivoter le regard vers le bas (voir Figure 36). Le repérage de cet objet est suffisamment difficile pour que certains solutionnaires décrivent exactement la procédure pour l'apercevoir : « You can see it best when you raise your eye level by pressing your shift key and look down while in movement mode » (Microsoft 1999).

Le passage à une représentation 3D en temps réel permet beaucoup plus que l'addition d'un élément de « chasse au point-de-vue ». Les jeux de tir à la première personne qui prolifèrent depuis la sortie de *DOOM* (id Software 1993) exploitent efficacement les propriétés d'une espace continu tridimensionnel en axant leurs défis sur le positionnement dans l'espace, la visée ou l'évaluation des rapports spatiaux; le tout à un rythme de grande intensité. Certains des rares jeux d'aventure à faire usage de cette technologie proposent des séquences d'action nécessitant des réactions plus rapides. Les réactions critiques sont tout aussi mitigées à la fin des années 1990 qu'au milieu des années 1980 alors que Sierra expérimentait avec les possibilités offertes par son personnage-joueur se déplaçant en temps-réel (voir 4.3.2). À propos de *Gabriel Knight III* (Sierra 1999), la critique de jeu d'aventure connue sous le nom de Scorpia écrit : « Why? Why, at the very end of what is an intellectual exercise, put in real-time athletics? » (*JA* 12/99); Tom Chick de *CGW* se surprend : « There's even a jumping puzzle » (*CGW* 04/00, p. 74). Alors que l'offre des jeux d'ordinateur s'est grandement diversifiée, le maintien de la signature expérientielle des genres est d'autant plus important. On joue à un jeu d'aventure pour découvrir un récit tout en résolvant paisiblement des puzzles et non pas pour mettre à l'épreuve ses réflexes. Les coûts et la complexité de la représentation 3D en temps réel ne valent pas la peine pour un jeu d'aventure qui n'en exploitera pas les caractéristiques essentielles. *Gabriel Knight III*, qui a coûté une fortune¹²⁸, paraît moins attrayant qu'un jeu représenté en 2D ou 2.5D sans pour autant ajouter beaucoup à l'expérience. L'aspect

¹²⁸ Le développement aurait coûté 4,2 millions de dollars, soit plus du double du budget prévu (Bilas 2000).

« chasse au point de vue » est ainsi résumé par Chick : « Drive a camera around the 3D environment in search of unspecified clues » (CGW 04/00, p. 74).

Le décloisonnement de l'espace n'est pas la seule transformation engendrée par *Myst* et ses imitateurs. Ceux-ci bousculent également l'esthétique établie du design de puzzles de jeux d'aventure.

6.3.2. REcul DU PUZZLE NARRATIF

Depuis le tournant narratif, les puzzles de jeux d'aventure sont jugés en fonction de leur intégration à la trame narrative (voir 3.3.2 et 5.2.3). Nous avons nommé « puzzle narratif » d'après le « fiction puzzle » de Karhulahti (2012) cette forme de problème constitué d'éléments fictionnels et dont la solution dénoue une portion d'intrigue. Certains jeux d'aventure du tournant multimédia, en commençant par *Myst* (Cyan 1993) et *The 7th Guest* (Trilobite 1993), remettent en question ce critère esthétique. La séparation entre exploration, puzzles et récit est particulièrement flagrante dans ce dernier. *The 7th Guest* prend la forme d'une série de puzzles autonomes entrelacés de récits enchâssés. Par exemple, lorsque le joueur clique sur le télescope, il se retrouve devant une représentation de la planète mars sur laquelle sont superposées des lignes et des lettres (voir Figure 37).



Figure 37 : Séparation de l'exploration, de la résolution de problème et de la narration dans *The 7th Guest* (Trilobyte 1993)

Le joueur doit reconstituer la séquence de lettres attendue, soit « there is no possible way ». L'accomplissement de cette tâche est suivi d'une cinématique dans laquelle un fantôme récite un poème apportant quelque éclairage sur le mystère du manoir. Sans

que cela ne soit justifié, la résolution de ce puzzle a pour effet de déverrouiller la porte de la salle à manger où d'autres problèmes du même genre attendent le joueur. Dans *The 7th Guest*, progression ludique, spatiale et narrative dépendent d'une seule activité : la résolution de puzzles ponctuels autonomes. Cette structure transparaît dans les solutionnaires qui, plutôt que de décrire les actions fictionnelles nécessaires à la « traversée » du jeu (« walkthrough »), se contentent d'énumérer la liste des solutions aux puzzles rencontrés.

Myst n'opère pas ce genre de distinction radicale entre l'exploration du monde-jeu et la résolution de puzzles. Ceux-ci sont parfaitement intégrés dans l'environnement et leur manipulation n'invoque pas d'interface autonome. Malgré tout, il est difficile d'adhérer à leur justification fictionnelle. Pourquoi Atrus aurait-il construit une énorme tour rotative munie d'un ascenseur (dont les contrôles sont intégrés à une peinture interactive) uniquement pour dissimuler quatre séries de chiffres ? Pourquoi l'heure de l'horloge sur l'île de *Myst* doit-elle être réglée par le biais de deux vannes anonymes placées au-delà d'un bras de mer ? On comprend qu'Atrus souhaitait dissimuler les différents « livres des Âges », mais tous les efforts investis pour mettre en place ces infrastructures ne risquaient-ils pas de mettre la puce à l'oreille aux trois autres uniques habitants de l'île ? Un simple coffre-fort aurait peut-être été plus efficace puisque ses stratagèmes ne nous empêchent finalement pas de trouver les fameux livres.

Ces casse-têtes invraisemblables, repris par tous les imitateurs de *Myst*, ne manquent pas d'irriter les critiques traditionnalistes. Jeff Green, l'un des spécialistes du jeu d'aventure de *CGW* émet ce cri du cœur en 1998 : « I don't want to fix any more water pumps, pull any more levers, or search any more stupid broken pulleys. And I really, really, really don't want to do any more jigsaw puzzles...ever » (*CGW*

07/98, p. 224). Son collègue Charles Ardai se réjouit du travail du vétéran designer Al Lowe sur *Leisure Suit Larry VII* (Sierra 1996) : « Few designers these days create puzzles as clever and well integrated as Al Lowe—no “collect the crystals” or “push the levers” here » (CGW 04/97, p. 78). Malgré le mépris des connaisseurs, les puzzles autonomes fonctionnent bien auprès du nouveau public nommé « casual gamers » par l'industrie et composé de joueurs occasionnels entretenant des rapports moins passionnés avec le jeu vidéo. La description des puzzles d'un jeu d'aventure plus récent destiné aux jeunes filles ferait bondir des joueurs tels que Green ou Ardai : « There are tile puzzles where pieces have to be placed in the correct order to open up compartments, old weighing scales used effectively to unlock secret doors, and gem stones have to be collected to use in an old invention » (Wild 2005). Les puzzles autonomes se prêtent à un engagement vidéoludique moins intense puisqu'ils n'exigent pas de garder en tête les événements passés et le contenu des autres pièces déjà explorées. Les jeux axés sur le puzzle narratif n'ont pas disparu pour autant mais ne forment plus la seule forme valable de jeux d'aventure et s'adressent à un public plus averti.

6.3.3. BOUILLONNEMENT ET STAGNATION

Le tournant multimédia du jeu d'aventure est caractérisé par un foisonnement d'expérimentations formelles. L'évolution de la capacité de stockage et de la représentation audio-visuelle offrent de nouvelles possibilités mais haussent également les attentes. Chaque studio tente de faire le meilleur usage de l'espace disponible sur CD-ROM, de l'affichage vidéo, de l'infographie 3D précalculée ou en temps réel, voire même de la connexion à un réseau. On peut grossièrement distinguer deux tendances : les jeux à la première personne – plus proches de la tendance « réalité virtuelle » évoquée plus haut – et ceux à la

troisième personne restant dans la tradition du jeu d'aventure narratif incarné par les compagnies Sierra et LucasArts. La mode des jeux à la première personne est lancée par *The 7th Guest* (Trilobyte 1993) et, surtout, *Myst* (Cyan 1993). Les « *Myst-like* » sont caractérisés par une représentation à la première personne au sein d'un monde d'images de synthèse découpé en une multiplication de points-de-vue. On y préfère des interfaces minimalistes voire transparentes. La plupart emploient l'infographie 3D pour générer leurs mondes mais d'autres, comme *The X-Files Games* (Hyperbole 1998), utilisent alternativement la photographie pour les « salles » et le film pour les transitions et la narration. La série du détective Tex Murphy à partir d'*Under a Killing Moon* (Access 1994) présente un mélange unique d'exploration à la première personne au sein d'une infographie 3D en temps réel et d'interactions filmées entre les personnages. Dans la deuxième moitié des années 1990 apparaît une forme à mi-chemin entre l'exploration continue et le découpage par images statiques, soit une représentation par un réseau de panoramas (*Zork Nemesis*; Zombie 1996). On s'y déplace encore d'un point à l'autre, chacun étant constitué d'une image précalculée panoramique sur 360°. La compagnie français Cryo pousse cette logique un peu plus loin en utilisant des panoramas sphériques permettant d'également pivoter le point de vue de haut en bas (*Atlantis*; Cryo 1997).

La deuxième tendance est de conserver le personnage-joueur visible à l'écran. Le modèle « pointer et cliquer » illustré à la main fonctionne toujours. *Day of the Tentacle* (LucasArts 1993), *Gabriel Knight* (Sierra 1993) ou *Full Throttle* (LucasArts 1995) sont autant de succès ne déviant pas tellement du modèle établi à la fin des années 1980. Cette tendance n'échappe pas aux tentatives d'amélioration. L'expérience la plus remarquable est probablement celle déjà mentionnée du film interactif (ou jeu d'aventure filmé) qui consiste à utiliser des images

photographiques et filmiques pour remplacer les illustrations et les dessins animés (*Phantasmagoria*, Sierra 1995). À l’opposé du spectre, *Gabriel Knight III* (Sierra 1999) adopte l’affichage 3D en temps-réel tout en maintenant la présence du personnage-joueur. Contrairement aux jeux à la première personne qui assimilent déplacements du personnage-joueur et ceux du point de vue, ces deux fonctions sont dissociées dans *Gabriel Knight III*. Le joueur doit successivement s’occuper de déplacer le personnage et la caméra, une solution un peu confuse qui n’est pas reproduite¹²⁹. Une approche plus populaire consiste en la superposition de personnages 3D calculés en temps réel sur des décors précalculés¹³⁰ (*Blade Runner*, Westwood 1997). Celle-ci, parfois appelée « 2.5D » pour évoquer sa position à mi-chemin entre le 2D et le 3D, présente l’avantage de conserver un haut niveau de qualité graphique tout en permettant de varier les points de vue sans avoir à redessiner l’ensemble des animations d’un personnage illustré.

Peu de développeurs de jeux d’aventure explorent les possibilités du jeu en réseau qui explose au milieu des années 1990. Fondamentalement conçu pour un joueur unique, le genre a autant à gagner d’une telle technologie que les mots-croisés ou le sudoku. C’est-à-dire que s’il peut être agréable de résoudre des puzzles à plusieurs (beaucoup le font), peu iraient jusqu’à le faire par téléphone. Ce sont les jeux compétitifs à plusieurs joueurs qui bénéficient principalement du jeu en réseau. La mode est malgré tout assez forte pour que certains studios tentent d’aller

¹²⁹ Ce système n’est pas à confondre avec le standard actuel du jeu d’action-aventure à la 3^{ème} personne qui permet également au joueur de manipuler distinctement caméra et personnage mais qui maintient néanmoins les deux solidaires. Dans *Gabriel Knight III*, le joueur peut très bien déplacer le personnage à une extrémité d’une zone tout en maintenant la caméra à l’autre extrémité, même si cela signifie que le personnage n’est plus visible à l’écran.

¹³⁰ Cette approche est initiée par le jeu d’action-aventure français *Alone in the Dark* (Infogrames 1992)

au-delà de cet *a priori* négatif. *Zork : Grand Inquisitor* (Activision 1997), par exemple, permet à un deuxième joueur de se connecter à une partie à distance. La participation de celui se limite cependant à suggérer des actions à l'aide d'un deuxième pointeur de souris ne pouvant déclencher aucune action. Les rares expériences de ce type n'ont pas de suites.

Cette variété formelle masque une certaine incapacité à faire un usage novateur et pertinent des nouvelles technologies en vogue. Les jeux d'aventure gagnent en qualité graphique mais leur expérience, à l'exception d'une immersion sensorielle accrue, reste presque inchangée. Les tentatives plus ambitieuses comme l'exploration en temps réel d'*Under a Killing Moon* ou les jeux d'aventure filmés ne sont que peu ou pas répétées. Parmi les dix jeux d'aventure les plus vendus en janvier 2001, six sont à la première personne avec point de vue panoramique, trois sont à la troisième personne en 2D ou 2.5D, et le seul titre d'exploration 3D en temps réel est *Real MYST* (Cyan 2000), un remake de l'original (JA 03/01). Le tableau est à peu près le même dix ans plus tard si ce n'est que les proportions de jeux à la 1^{ère} personne et 3^{ème} personne sont inversées¹³¹. On n'y retrouve encore qu'un seul jeu 3D entièrement rendu en temps réel : l'adaptation vidéoludique de *The Walking Dead* (TellTale 2012).

Les images filmées ou l'infographie 3D en temps réel ne sont pas incompatibles avec le jeu d'aventure. Ces modes de représentation ne s'avèrent cependant pas « rentables ». C'est-à-dire que leur contribution à l'expérience de

¹³¹ Selon le site <http://www.vgchartz.com/> qui compile des données de vente de diverses sources. Les données ne doivent être utilisées qu'à titre indicatif, mais si on étend l'exemple aux 20 premiers jeux d'aventure, les conclusions demeurent les mêmes.

jeu, de nature essentiellement cosmétique, n'est pas en proportion avec leurs coûts de développement. En 1996, Ken Williams annonce que Sierra ne prévoit pas produire d'autres jeux filmés qu'il juge trop chers : « A live action project costs easily four to five times what a game might cost using alternate techniques » (*Sierra* 07/96, p. 11). Si le rendu 3D en temps réel est moins coûteux que le film, il demeure à la fois plus compliqué et plus cher que la 2D. Pour les raisons déjà évoquées, les jeux d'aventure bénéficient beaucoup moins de cette technologie que d'autres genres concurrents et la plupart des développeurs l'abandonnent.

L'incapacité à faire un usage pertinent des nouvelles technologies à la mode marque la fin de l'évolution formelle du genre. En 2013, les jeux d'aventure (sauf exceptions rares) sont faits de la même façon qu'au début des années 1990. Une telle stagnation ne joue pas en faveur du genre au sein d'une industrie toujours obnubilée par l'innovation. Vers la fin de la décennie, on annonce de plus en plus la « mort » du jeu d'aventure. Ken Williams, toujours à l'avant-garde des tendances, en est déjà convaincu en 1997. Son fils, Chris Williams, écrit dans le magazine de la compagnie Sierra :

“The traditional adventure game is dead.” At least, that’s what my dad says. [...] It’s time to make them “less pretentious, more open-ended, faster paced, and just more fun to play than they have been.” [...] “What’s the use of creating these super-serious overly literary and downright studious games when the major audience that will play them played a Nintendo or a Sega last year? These folks are used to playing games where the correct answer to any problem might be jumping over something...” (*Sierra* 04/97, p. 69).

Signe des temps, *King's Quest VIII* – série phare du jeu d'aventure s'il en est une – incorporera des éléments d'action et de jeux de rôles. La designer Roberta Williams refuse d'admettre qu'elle abandonne le genre et évoque les premiers titres pour défendre la place des séquences d'action dans le jeu d'aventure « In *King's Quest I*

there was an underwater tunnel that the player had to swim through before running out of breath. That game was very action oriented » (*Sierra* 12/98, p. 34).

Malgré cette rhétorique, le statut de jeu d'aventure de *King's Quest VIII* est ambiguë. Le critique de *GameSpot* le décrit comme : « an adventure inside an (sic) RPG wrapped in an action game » (*GS* 12/98). Ce dernier loue les efforts d'innovation mais souligne que les « hard-core adventurers » pourraient être rebutés par « the heavy use of action-oriented puzzles ». La conclusion de la critique de *CGW* souligne bien la nature hybride du jeu : « the old-school puzzles may frustrate newbies, while the veterans may be annoyed at the jumping and the combat » (04/99, p. 193). Les jeux comme *King's Quest VIII*, *Tomb Raider* (Core Design 1996) ou *Indiana Jones and the Infernal Machine* (LucasArts 1999) font à la fois le pont entre deux genres (jeux d'aventure et jeux d'action) mais aussi entre deux générations de joueurs : les vétérans habitués aux jeux d'aventure, et les plus jeunes issus de la culture des consoles. Rapidement, le consensus s'établit autour de l'étiquette « action/aventure » déjà employée depuis les années 1980 pour les jeux 2D alliant mécaniques d'action à progression narrative (voir 3.2.5). Le critique de *JustAdventure* écrit en 2001 à propos de *King's Quest VIII* : « Let's establish a very important fact right off: this is an action/adventure game » (*JA* 07/01).

King's Quest VIII rompt avec plusieurs aspects de l'architecture ludique traditionnelle de jeu d'aventure et de son expérience afin de s'adapter aux changements du marché : espace continu, action en temps réel, représentation statistique des aptitudes du personnage, système procédural, exigences de dextérité et coordination, etc. Le jeu bascule hors de l'expérience familière du genre pour devenir autre chose : un jeu d'action-aventure. Sierra et LucasArts publient leurs derniers jeux d'aventure traditionnels en 1999 et 2000.

6.4. CONCLUSION

D'un point de vue commercial, le jeu d'aventure est à la fois champion et victime de la « révolution multimédia » des années 1990. Son architecture ludique fondée sur l'articulation d'une collection de fragments préconçus lui permet de faire un usage pertinent de l'espace de stockage du CD-ROM. *The 7th Guest* (Trilobyte 1993) et *Myst* (Cyan 1993) combinent l'attraction exercée par les séquences filmées (ou animées) à celui de cette nouvelle forme de représentation qu'est l'infographie 3D, tout en mettant en scène des thèmes et des atmosphères qui s'éloignent des clichés violents et puérils associés au jeu vidéo. *Myst*, particulièrement, exploite l'attrait exercé par la notion en vogue de réalité virtuelle et en propose une vision ancrée dans la beauté et la sérénité plutôt que dans la dystopie frankensteinienne d'un *Lawnmower Man* (Leonard 1992). Cristallisant apparemment toutes les tendances de l'air du temps, ces jeux d'aventure convainquent enfin le grand public de l'attrait d'un équipement multimédia.

Le succès phénoménal de *Myst* inspire une foule d'imitateurs qui viennent en quelque sorte bouleverser « l'écologie » du jeu d'ordinateur et du jeu d'aventure en particulier. Ces nouveaux titres représentent désormais un modèle important qui non seulement rompt avec celui incarné par les compagnies Sierra et LucasArts mais vise un nouveau public ne partageant pas la même culture générique. Les « *Myst-like* » s'éloignent des intrigues plus linéaires du tournant narratif et de leurs puzzles fictionnels pour se concentrer sur la découverte de géographies virtuelles. Ce faisant, cette forme nouvelle renoue ironiquement avec la toute première génération de jeux d'aventure axée sur la simulation spatiale et l'exploration.

Le tournant multimédia est également le moment d'une certaine désillusion quant au rêve du « film interactif » opérant la fusion entre divertissement

numérique et Hollywood. Celui-ci semble à portée de main au tournant des années 1990 alors que plusieurs – le président de Sierra, par exemple – considèrent que seuls quelques problèmes technologiques (principalement le manque d'espace de stockage) empêchent son avènement. Il apparaît cependant clairement dès le début des années 1990 que le CD-ROM ne résout aucunement les problèmes posés par la narration interactive. Au contraire, les séquences filmiques de qualité médiocres ne font que souligner la faillite du jeu d'ordinateur dans son ambition cinématographique. En contrepartie, l'expérience éduque les intéressés quant à la « médiativité » propre du jeu d'ordinateur. Si « l'envie cinématographique » ne disparaît pas pour autant, elle est désormais moins naïve. Changeant son fusil d'épaule, Sierra ne parle plus de films interactifs et prétend plutôt utiliser les images filmées pour faire de meilleurs jeux d'aventure. L'analyse de titres tels que *Phantasmagoria* (Sierra 1995) ou *Gabriel Knight II : The Beast Within* (Sierra 1996) souligne la préséance du langage visuel du jeu d'aventure sur celui du cinéma. Ces « jeux filmés » tentent d'échapper aux connotations négatives de l'étiquette « films interactif ».

Les jeux dans la lignée de *Myst* ne modifient pas fondamentalement l'architecture ludique traditionnelle du jeu d'aventure. Ils détournent toutefois le concept de « salle » de son sens traditionnellement géographique pour en faire une unité optique : un point de vue possible sur un monde-jeu présenté comme homogène. En conséquence, l'expérience spatiale du joueur n'est plus celle d'un réseau de lieux distincts mais presque d'un espace continu. Cette nouvelle façon d'envisager la « salle » renforce le caractère spatial et exploratoire de ces jeux par rapport au découpage elliptique des jeux du tournant narratif pour lesquels une salle est d'abord un endroit où quelque chose peut se passer. L'assimilation du personnage-joueur à un point de vue mobile ajoute également une nouvelle difficulté

au repérage des éléments constitutifs des puzzles : trouver le bon angle. Cette opération vient s'ajouter au défi d'identifier les objets interactifs au sein des images et à celui de découvrir tous les lieux qui composent le monde-jeu.

Si le jeu d'aventure s'avère un genre parfaitement adapté au CD-ROM et à l'affichage vidéo, ce n'est pas le cas en ce qui concerne les autres tendances lourdes que sont l'infographie 3D en temps réel et le jeu en réseau. Il appert après plusieurs années d'expérimentation que le genre n'a que très peu à gagner de ces technologies à la mode. Même au sein d'un espace continu en temps-réel, les joueurs choisissent les jeux d'aventure pour l'exploration, la fiction interactive et la résolution de problèmes, plutôt que pour la mise à l'épreuve de leurs réflexes ou de leur dextérité.

Après 20 ans d'innovation rapide, le jeu d'aventure semble avoir cessé son évolution. Les années passent sans que les modèles ne changent : « *Myst*-likes » ou jeux « pointer et cliquer » à la troisième personne se succèdent et seules les histoires, les thèmes et les mondes fictionnels varient. Cette stagnation s'accompagne d'une baisse relative des ventes. Le jeu d'aventure a perdu son aura d'avant-garde, il n'est plus une forme en devenir mais un genre « abouti » ayant épuisé son potentiel d'innovation formelle. À l'approche de l'an 2000, celui-ci n'est plus l'un des principaux genres de l'industrie du jeu d'ordinateurs. Au contraire, il est devenu un genre mineur, une « niche » du marché.

L'impasse technologique du jeu d'aventure n'est pas la seule explication quant à sa perte de popularité, ni même peut-être la principale. Le genre est aussi victime de la transition tant attendue de l'industrie du jeu d'ordinateur comme marché de masse. Dans les faits, les ventes des jeux d'aventure n'ont que peu ou pas diminuées; seulement elles ne suivent pas la croissance impressionnantes du marché

et celle des coûts de développement. Le designer de la série *Quest for Glory* de Sierra disait en 2002 :

By the way, the death of adventure games is much exaggerated -- Sierra sold more copies of *Quest for Glory 5* [1999] than they did of most of the previous games in the series. The problem was that it cost them 10 times as much to develop it as most of the previous ones cost and they didn't sell 10 times as many copies (Cole 2002).

La « mort » du jeu d'aventure est plutôt une stabilisation : fin de son évolution formelle en même temps que de son extension démographique. Peut-on s'étonner si des jeux au rythme aussi lent, basés sur la déduction ou sur l'application méthodique d'heuristiques, et nécessitant des heures de lecture ne forment pas le genre le plus populaire d'un média de masse ? En rétrospective, ce sont les succès passés du jeu d'aventure qui à la fois étonnent et nous renseignent sur l'évolution de la culture propre au jeu d'ordinateur.

7. CONCLUSION

Après avoir découpé en tranches l'histoire du jeu d'aventure, voyons si des conclusions globales peuvent être tirées. À l'origine de cette thèse se trouve, entre autres, le problème du maintien de l'identité générique du jeu d'aventure en dépit de remarquables modifications formelles. En premier lieu, il est clair que de telles modifications sont attendues des joueurs. La relation que ceux-ci entretiennent avec le jeu d'aventure est largement solidaire de celle qu'ils entretiennent avec leurs ordinateurs personnels. L'informatique domestique explose durant cette période, tant au point de vue de sa diffusion que de sa sophistication, et les utilisateurs attendent des logiciels – y compris des jeux – qu'ils suivent cette évolution. Reste à comprendre le processus par lequel un nouveau titre est « reconnu » comme jeu d'aventure; ce qui pousse le public à élargir la catégorie existante pour y faire entrer un nouvel objet. Qu'est-ce qui distingue une innovation d'une transformation par rapport au modèle de référence ?

Il apparaît désormais évident que pour les joueurs et les critiques, un jeu d'aventure se reconnaît par la familiarité de l'expérience vidéoludique générée au contact de son système, et ce, nonobstant ses modalités de représentation et d'interaction. S'il est difficile de décrire précisément un phénomène aussi subjectif qu'une expérience vidéoludique, nous pouvons quand même en établir certains paramètres référentiels : exploration d'un monde fictionnel par le truchement d'un personnage-joueur, découpage de l'espace en un réseau de lieux discrets, progression vers une conclusion narrative idéale reposant sur la résolution de problèmes prédéterminés, le tout au rythme dicté par le joueur. Lorsque ces paramètres sont maintenus, l'identité générique d'un nouveau jeu dit d'aventure ne pose pas de

problèmes. Lorsque les « aventures graphiques » apparaissent, leurs détracteurs ne remettent pas en cause leur appartenance au genre. Ils questionnent plutôt la valeur et la nécessité d'une telle innovation. Le même scénario se répète lors du passage aux interfaces « pointer-et-cliquer » ou de l'introduction des séquences filmées. Par contre, le statut générique d'un jeu devient incertain lorsque celui-ci bouleverse significativement cette expérience. Ainsi, les « aventures » basées sur une modélisation numérique des personnages et se concentrant sur le combat et ses tactiques ont éventuellement été étiquetées « jeux de rôle ». Celles se concentrant sur une interaction en temps-réel et nécessitant de bons réflexes sont plutôt rangées sous « action/aventure ».

L'expérience vidéoludique se fonde sur une réalité bien matérielle : un logiciel. Comment les jeux d'aventure, en tant que programmes informatiques, parviennent-ils à maintenir une expérience relativement homogène tout en se transformant sans cesse ? De la même façon qu'un téléphone cellulaire contemporain n'offre pas une expérience très différente de celle d'un téléphone en bakélite des années 1930 en ce qui concerne la communication verbale à distance. Les deux servent les mêmes fonctions (composer un numéro, parler et entendre) à l'aide d'un assortiment similaire d'éléments : combiné microphone/écouteur assorti d'une interface permettant de produire une séquence de chiffres. Cette façon de faire n'est pas le reflet d'une présumée « essence » du téléphone, mais plutôt la répétition d'une formule ayant fait ses preuves. Celle-ci est d'ailleurs suffisamment abstraite pour laisser place à une grande variation de formes permettant d'accommoder les modes et les nouvelles technologies. Il en est de même pour l'architecture du jeu d'aventure inaugurée par *Adventure* que nous avons décrit à la section 2.3.2. La combinaison de ces principes généraux de design vidéoludique favorisent fortement l'émergence de l'expérience typique associée au jeu d'aventure.

Nous avons vu que l'architecture ludique du jeu d'aventure reste très stable malgré une grande variété d'implémentations. Même lorsque des changements significatifs sont apportés, des mesures sont éventuellement adoptées pour en atténuer les effets. Le passage au modèle *King's Quest* (Sierra 1983) au milieu des années 1980 avec personnage-joueur à l'écran est à cet égard révélateur. Ce dernier instaure un régime de temps-réel ainsi qu'un espace continu au sein des scènes, deux modalités diamétralement opposées au modèle original. Sierra exploite les nouvelles possibilités ouvertes par ces innovations en ajoutant des séquences d'arcades et la nécessité de positionner précisément son personnage. Dans les années qui suivent, les séquences d'arcades sont soit éliminées, isolées ou rendues facultatives. Quant aux déplacements du personnage-joueur, ils sont très généralement automatisés lors du passage aux interfaces « pointer et cliquer ». Le seul élément d'architecture qui connaît une réelle remise en cause (tout en restant encore dominant à ce jour) est la segmentation de l'espace en un réseau de salles discrètes. Un certain nombre de jeux d'aventure depuis la moitié des années 1990 adoptent un régime tridimensionnel continu en temps réel.

Reste la question des formes elles-mêmes. Qu'est-ce qui pousse le jeu d'aventure à changer et comment expliquer les formes historiques qu'il adopte ? Les différents chapitres de cette thèse proposent des interprétations ponctuelles concernant les principaux modèles du jeu d'aventure. Le principe général qui s'en dégage est que son évolution formelle est le produit d'une négociation entre la volonté d'innovation et d'adaptation des développeurs et la résistance de l'architecture ludique du jeu d'aventure comme recette fonctionnelle établie. Fiction interactive, aventure graphique, jeu « pointer et cliquer », film interactif ou « *Myst-like* » sont autant de formules qui puisent à même le potentiel expressif de l'architecture ludique du jeu d'aventure. Cette architecture s'avère être le principal

facteur interne de son évolution formelle, agissant tout au long de son histoire à la fois comme une contrainte et un vecteur d'innovation.

Plusieurs facteurs externes récurrents ont également été identifiés au cours de notre recherche. L'évolution technologique de l'informatique domestique joue bien sûr un rôle de premier plan. Le jeu d'aventure n'aurait pas connu de tournants graphiques ou multimédia si le TRS-80 était demeuré la seule plateforme disponible pendant 30 ans. Ce rôle ne se limite pas à accroître le champ des possibilités techniques. L'enjeu technologique se situe également au niveau de la chaîne commerciale du jeu d'ordinateur. Pendant longtemps, le réseau de distribution des jeux se superpose en bonne partie à celui du matériel informatique. Il en résulte une dynamique encourageant une obsolescence rapide des jeux par l'accroissement rapide des exigences matérielles. Les développeurs ne peuvent se contenter de faire un bon jeu, ils visent à produire le jeu-vitrine de la prochaine plateforme populaire. La technologie n'explique cependant pas tout. Le tournant narratif s'opère en bonne partie au sein des jeux d'aventure textuels. On pourrait également défendre que les avancées en termes de design narratif et de puzzle du « tournant ergonomique » ne sont pas tributaires de l'évolution technique.

La démographie des joueurs et leurs attentes sont un autre facteur de première importance. Le tournant narratif est en partie motivé par la perception que les joueurs de jeux pour ordinateurs constituent une sorte d'élite intellectuelle qui aspire à un divertissement plus littéraire. Suite à cette période fondatrice, la tendance est plutôt à tenir compte du bassin sans cesse grandissant de joueurs potentiels et de maximiser l'accès au jeu d'aventure pour un public moins compétent techniquement. On tient également compte de l'évolution du cadre de référence des joueurs. Les premiers perçoivent le jeu d'aventure comme une nouvelle forme de

littérature, de jeu de rôle ou un « hack » intéressant. Avec le temps, ils sont plus nombreux à l'assimiler aux jeux vidéo et aux média audiovisuels en général. Au fur et à mesure que le public cumule les expériences et s'approprie l'informatique, ses critères d'évaluation du design d'interaction se précisent. Ses attentes évoluent également avec les avancées technologiques. La percée des adaptateurs graphiques sophistiqués et des supports à grande capacité éveille les rêves de films interactifs et de réalité virtuelle que les développeurs cherchent à concrétiser.

L'évolution du public trouve un écho dans celle des développeurs et de leur perception du jeu d'aventure. Le tournant narratif doit beaucoup à des designers ne provenant pas du monde informatique et qui importent un cadre référentiel plus proche de la culture générale et de la littérature de fiction en particulier. Le tournant graphique manifeste le déplacement de la référence littéraire à celle du jeu vidéo et surtout du film de fiction. Les designers de jeux d'aventure passent en quelque sorte d'aspirants-auteurs à aspirants-réalisateurs. Le tournant ergonomique reflète une certaine maturation de la pratique du design de jeu et une prise en compte plus importante de l'expérience de l'utilisateur. Le tournant multimédia est à la fois l'apogée de « l'envie cinématographique » de certains designers ainsi que l'apparition d'une perspective plus centrée sur le design de mondes virtuels.

La capacité des développeurs à produire un modèle de jeu d'aventure adapté à chaque changement de contexte important explique en partie le succès du genre. La fiction interactive réussit à la fois pour des raisons techniques (ses faibles exigences matérielles, sa portabilité) mais aussi par sa capacité de se distinguer favorablement du reste de l'offre vidéoludique grâce à ses qualités littéraires. Le jeu d'aventure graphique parvient à devenir une vitrine des premiers ordinateurs graphiques en raison de sa capacité à faire un usage pertinent d'images statiques en

haute définition. Le jeu « pointer-et-cliquer » est une réussite de design d'interaction avec la souris qui parvient à rendre le jeu d'aventure beaucoup plus accessible aux nouveaux usagers informatiques. Les jeux d'aventure filmés et *Myst*-like connaissent un immense succès en combinant plusieurs « attractions » à la mode : CD-ROM, film interactif, infographie 3D et réalité virtuelle. À la fin des années 1990, le jeu d'aventure semble incapable de « digérer » les nouveaux paradigmes à la mode que sont la représentation 3D en temps réel et le jeu en réseau. Cette stagnation formelle s'accompagne d'un retrait du genre de l'avant-scène du jeu vidéo.

Les joueurs et critiques contemporains perçoivent cette stagnation comme un échec : la mort du jeu d'aventure. Comme si un genre vidéoludique ne « vivait » que dans l'évolution constante. Il est vrai que les 20 premières années du genre ont habitué les joueurs à ce régime. En rétrospective, les « tournants » du jeu d'aventure paraissent moins comme un trajet évolutif linéaire que comme une boucle. Ensemble, ils tracent les contours du genre, délimitent son spectre d'expression. Peut-être ne découvrirons-nous pas de nouvelles formes de jeu d'aventure; il n'empêche que toutes celles explorées jusqu'à présent restent valides. Nous disposons de plusieurs preuves de ce que les nouvelles formes n'éliminent pas les plus vieilles mais s'ajoutent plutôt à la collection. Par exemple, la pratique de la fiction interactive textuelle n'a jamais cessé. *Myst*, malgré ses innovations, retournait aux racines des premiers jeux d'aventure tant du point de vue des puzzles que de sa focalisation sur la géographie. Tim Schafer, un vétérinaire designer de jeu d'aventure de LucasArts, récoltait tout récemment plus d'un million de dollars en moins de 24 heures pour la production d'un jeu d'aventure « pointer et cliquer » classique sur la plateforme de financement collaboratif Kickstarter (Flacy 2012).

En prenant un peu de distance vis-à-vis des formes étudiées, nous pouvons distinguer trois pôles plus abstraits au sein de ce spectre d'expression du jeu d'aventure. Le premier pôle est celui du puzzle, la composante « résolution de problème » si importante des premiers jeux d'aventure et qui revient en force dans les *Myst*-like ainsi que dans la forme plus contemporaine des jeux d'évasion (« escape the room »). Le deuxième pôle est, bien sûr, l'accent mis (ou pas) sur l'enchâssement d'une histoire largement pré-écrite. C'est l'élément dominant de la fiction interactive, de plusieurs jeux « pointer-et-cliquer » à la troisième personne ainsi que des films interactifs. Le dernier pôle est celui de la simulation spatiale, de l'importance accordée à l'exploration d'une géographie virtuelle en bonne partie pour elle-même, pour le plaisir de découvrir des contrées exotiques ou imaginaires. Il s'agit d'un élément fondamental des premiers jeux d'aventure qui fait également un retour avec *Myst* et ses imitateurs.

Nous avons vu au chapitre 2 que le jeu d'aventure apparaît au croisement de plusieurs autres séries culturelles. Une fois institué comme genre, celui-ci joue lui-même ce rôle de fertilisation auprès d'autres formes. La première est probablement celle du « livre dont vous êtes le héros » qui marque une sorte de retour ironique de la fiction interactive au média imprimé. Les « pôles » mentionnés précédemment ont également une large influence auprès des autres genres vidéoludiques. C'est par l'entremise d'*Adventure* que l'idée d'un monde-jeu constitué de plusieurs salles pénètre les consoles domestiques pour fonder le genre action-aventure. On retrouve désormais des puzzles typiques du jeu d'aventure dans plusieurs autres genres dont l'action/aventure encore, mais également les jeux de rôles, de plateformes et même plusieurs jeux de tir. La contribution la plus importante est cependant celle de la narration vidéoludique. La structure de progression en « quêtes » ou « missions » propres à plusieurs genres est également inspirée du jeu d'aventure. D'ailleurs, la

majorité des stratégies d'enchâssement d'histoires utilisées aujourd'hui avaient déjà été expérimentées dès les années 1980 lors du tournant narratif du jeu d'aventure.

Ce survol de l'influence du jeu d'aventure dans le contexte plus large du jeu vidéo soulève la question de la portée de cette thèse. La revue de la littérature l'a mis en évidence, celle-ci est, sinon la première¹³², l'une des premières histoires savantes portant sur un genre vidéoludique dans son ensemble. En ce sens, elle la valeur d'ouvrir plusieurs chantiers dont la portée globale dépasse son objet spécifique. La contribution la plus concrète est, bien sûr, une première historicisation de l'évolution formelle du jeu d'aventure. Celle-ci offre par le fait même une tranche longitudinale de l'histoire complète du jeu d'ordinateur qui pourrait servir de référence pour d'autres analyses connexes. Les interprétations proposées concernant la formation du jeu d'aventure et les facteurs influençant son évolution pourront également nourrir d'autres recherches sur les genres vidéoludiques. Grâce à l'analyse sérielle du discours de magazines spécialisés, cette histoire offre un premier aperçu de la formation d'une communauté et d'une culture propre au jeu d'ordinateur. Ce défrichage aura une valeur pour toute autre recherche portant sur les distinctions entre les différentes communautés au sein de l'écologie générale du jeu vidéo.

L'envergure et le statut de pionnier de ce projet marquent autant sa portée que ses limites. Celui-ci embrasse une matière considérable en l'absence de précédents significatifs qui pourraient en confirmer les conclusions ou fournir des modèles méthodologiques. De nombreux documents supplémentaires auraient pu

¹³² Au moment d'écrire ces lignes, nous ne connaissons pas de publications comparables en français ou en anglais.

l'enrichir : archives de compagnies, prosopographie ou entrevues des développeurs, joueurs et autres acteurs de cette histoire, une analyse des codes sources, etc. Les interprétations présentées ici sont donc tributaires du choix de source ce qui implique certains biais. Le lecteur est invité à évaluer les résultats en fonction des preuves apportées et il est à espérer que des recherches ultérieures viendront raffiner et rectifier le présent travail.

Il paraît évident à ce point que cette aventure doit se poursuivre au-delà du jeu d'aventure. C'est par l'analyse comparée que pourra s'établir une connaissance plus générale sur les mécanismes de formation et d'institution des genres vidéoludiques. Cette thèse se propose comme pierre d'assise à de tels projets.

SOURCES DOCUMENTAIRES

SOURCES PREMIÈRES

Le symbole « ~ » indique une série partielle.

Byte. 1975-1986.
Compute! (C!). 1979-1994.
Computer Gamer (CG). 1985~1986.
Computer Gaming World (CGW). 1981-1998.
Electronic Games Magazine (EG). 1981~1994.
Electronic Gaming Monthly (EGM). 1989~1999.
Game Informer (GI). 1991~1998.
GameSpot (GS). 1996-1999. www.gamespot.com.
Journal of Computer Game Design (JCGD). 1987-1994.
Joystick (Joy). 1990~1997.
JustAdventure (JA). 1998-2006. www.justadventure.com.
Micro. 1979-1984.
The New Zork Times (NZT). 1982-1989.
Questbusters (QB). 1984-1986.
RUN : The Commodore 64 & VIC~20 Magazine (RUN). 1984-1992.
Sierra Newsletter et Interaction (Sierra). 1981-1999.
SoftLine (SL). 1981-1984.
SoftSide (SS). 1981-1984.
The Adventurer (Lucas). 1991~1994.
Video Games and Computer Entertainment (VG&CE). 1989~1996.
Videogaming Illustrated (VI). 1982~1983.

RÉFÉRENCES

- Aamoth, Doug. 2012. « ALL-TIME 100 Video Games ». *Time*.
<http://techland.time.com/2012/11/15/all-time-100-video-games/slide/kings-quest-1984/>.
- Aarseth, Espen. 1997. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: JHU Press.
- . 2001. « Computer Game Studies, Year One ». *Game Studies* 1 (1).
<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- . 2005. « From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory ». In *Entertainment Computing - ICEC 2005*, dir. Fumio Kishino, Yoshifumi Kitamura, Hirokazu Kato, et Noriko Nagata, 3711:496-506. Lecture Notes in Computer Science. Berlin: Springer Berlin / Heidelberg.
<http://www.springerlink.com/content/69gd4e582615xtq3/abstract/>.
- Adams, Scott. 2010. « Matt Chat 80 - Adventureland with Scott Adams » Entretien réalisé par Matt Barton. <http://armchairarcade.com/neo/node/3547>.
- Anderson, Tim, P. David Lebling, et Marc S. Blank. 1979. « Zork: A Computerized Fantasy Simulation Game ». *Computer* 12 (4): 51-59.

- Archibald, Samuel, et Bertrand Gervais. 2006. « Le récit en jeu: Narrativité et interactivité ». *Protée* 34 (2): 27-29.
- Arsenault, Dominic. 2006. « Jeux et enjeux du récit vidéoludique: la narration dans le jeu vidéo ». *Maîtrise en études cinématographiques*, Montréal: Université de Montréal.
- . 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de doctorat en études cinématographiques, Montréal: Université de Montréal.
- Bagnall, Brian. 2010. *Commodore: A Company on the Edge*. 2nd éd. Chicago: Independant Publishing Group.
- Barton, Matt. 2008. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-playing Games*. Massachusetts: A K Peters Ltd.
- Bertrand Gervais. 1990. *Récits et actions : pour une théorie de la lecture*. Longueuil: Le Préambule.
- Bilas, Scott. 2000. « Postmortem: Sierra Studios' Gabriel Knight 3 ». *Gamasutra*. 11 octobre.
http://www.gamasutra.com/view/feature/131536/postmortem_sierra_studios_.php.
- Black, Michael L. 2012. « Narrative and Spatial Form in Digital Media: A Platform Study of the SCUMM Engine and Ron Gilbert's The Secret of Monkey Island ». *Games and Culture* 7 (3): 209-237.
- Blank, Marc. 2006. « GET LAMP: Marc Blank » Entretien réalisé par Jason Scott Sadofsky. http://archive.org/details/getlamp_blank.
- Bolter, Jay David, et Richard Grusin. 2000. *Remediation: Understanding New Media*. 1st éd. Cambridge, MA: The MIT Press.
- BradyGames. 1996. *Myst Player's Guide*. Indianapolis: Brady Publishing.
- Bronstring, Marek. 2012. « What are Adventure Games? » *AdventureGamers*.
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547>.
- Buckles, Mary Ann. 1985. « Interactive Fiction: The Computer Storygame "Adventure" ». Ph.D., University of California, San Diego.
- Business Wire. 2000. « Capcom to Bring Dragon's Lair to Game Boy Color ». *Business Wire*, 4 septembre.
<http://www.thefreelibrary.com/Capcom+to+Bring+Dragon%27s+Lair+to+Game+Boy+Color.-a063857819>.
- Byron, Tom. 1990. « Roberta's Bequest: An Interview with Sierra On-Line's Roberta Williams ». *Start* 4 (8): 22.
- Carroll, John M. 1982. « The Adventure of Getting to Know your Computer ». *Computer* 15 (11): 49-58.
- Carroll, Jon. 1994. « Guerrillas in the Myst ». *Wired* 2 (8).
http://www.wired.com/wired/archive/2.08/myst.html?topic=&topic_set=.
- Clements, Paul, Felix Bachmann, Len Bass, David Garlan, James Ivers, Reed Little, Paulo Merson, Robert Nord, et Judith Stafford. 2010. *Documenting Software Architectures: Views and Beyond*. 2^e éd. Boston: Addison-Wesley Professional.
- Cohen, Scott. 1987. *Zap: The Rise and Fall of Atari*. Revised. New York: McGraw-Hill.

- Cole, Corey. 2002. « Corey Cole: Interview » Entretien réalisé par Evan Dickens. AdventureGamers. <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17520>.
- Consalvo, Mia. 2009. « Hardcore Casual: Game Culture *Return(s) to Ravenhearst* ». In *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, 50–54. FDG '09. New York: ACM.
- Crawford, Chris. 1997. *The Art of Computer Game Design*. Édition numérique. S.l.: Washington State University Vancouver. <http://pdf.textfiles.com/books/cgd-crawford.pdf>.
- Crowther, William. 1994. « Will Crowther » Entretien réalisé par Katie Hafner. <http://www.archive.org/details/willcrowtherinterview>.
- DeMaria, Rusel. 1993. *The 7th Guest: The Official Strategy Guide*. Rocklin: Prima Publishing.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games*. S.l.: Yellow Ant.
- Eden, Amnon H., et Rick Kazman. 2003. « Architecture, Design, Implementation ». In Portland, OR: ICSE. <http://www.eden-study.org/articles/2003/icse03.pdf>.
- Eskelinen, Markku. 2001. « The Gaming Situation ». *Game Studies* 1 (1). <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>.
- Fallan, Kjetil. 2010. *Design History: Understanding Theory and Method*. 1st edition. London: Berg Publishers.
- Falstein, Noah. 2013. « The technique LucasArts Used to Design its Classic Adventure Games ». *Gamasutra*. 25 mars. http://www.gamasutra.com/view/news/189266/The_technique_LucasArts_used_to_design_its_classic_adventure_games.php.
- Fernández-Vara, Clara. 2008. « Shaping Player Experience in Adventure Games: History of the Adventure Game Interface ». In *Extending Experiences - Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*, dir. H. W. Leino Olli, 210-227. Rovaniemi: Lapland University Press.
- . 2009. « The Tribulations Of Adventure Games: Integrating Story Into Simulation Through Performance ». Ph. D. Digital Media, Atlanta: Georgia Institute of Technology.
- . 2011. « From “Open Mailbox” to Context Mechanics: Shifting Levels of Abstraction in Adventure Games ». In *Proceedings of the 6th International Conference on Foundations of Digital Games*, 131–138. FDG '11. New York: ACM.
- Flacy, Mike. 2012. « Tim Schafer raises over \$1 million in under 24 hours on Kickstarter | Digital Trends ». *Digital Trends*. 9 février. <http://www.digitaltrends.com/gaming/tim-schafer-raises-over-1-million-in-under-24-hours-on-kickstarter/>.
- Furet, François. 2011. « Le quantitatif en histoire ». In *Faire de l'histoire : nouveaux problèmes, nouvelles approches, nouveaux objets*, dir. Jacques Le Goff et Pierre Nora. Paris: Gallimard.
- Gaudreault, André. 2008. *Cinéma et attraction*. Paris: CNRS.
- Gaudreault, André, et Philippe Marion. 1998. « Transécriture et médiatique narrative. L'enjeu de l'intermédialité ». In *La Transécriture. Pour une théorie de l'adaptation*, dir. Thierry Groensteen et André Gaudreault, 31-52.

- Québec/Angoulême: Nota Bene/Centre national de la bande dessinée et de l'image.
- Genette, Gérard. 1972. *Figures III*. Paris: Éditions du Seuil.
- Goldberg, Harold. 2011. *All Your Base Are Belong to Us : How Fifty Years of Videogames Conquered Pop Culture*. 1st ed.. New York: Three Rivers Press.
- Golinski, Jan. 2005. *Making Natural Knowledge: Constructivism And the History of Science*. Chicago: University of Chicago Press.
- « Hacker Humor ». 1996. *The Jargon File 4.4.7*.
<http://www.retrologic.com/jargon/H/hacker-humor.html>.
- Herman, Leonard. 1997. *Phoenix : the Fall & Rise of Videogames*. 2nd ed.. Union: Rolenta Press.
- Ichbiah, Daniel. 2009. *La saga des jeux vidéo*. Nouv. éd. Triel-sur-Seine: Pix'n Love éditions.
- Jenkins, Henry. 2004. « Games as Narrative Architecture ». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, dir. Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan, 118-130. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jerz, Dennis G. 2007. « Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original Adventure in Code and in Kentucky ». *Digital Humanities Quarterly* 1 (2).
<http://digitalhumanities.org/dhq/vol/001/2/000009.html1%20sur>.
- Juul, Jesper. 2002. « The Open and the Closed: Game of Emergence and Games of Progression ». In *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*, dir. Frans Mäyrä, 323-329. Tampere: Tampere University Press.
- . 2005. *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Kalata, Kurt, dir. 2011. *The Guide to Classic Graphic Adventures*. S.l.: CreateSpace.
- Karhulahti, Veli-Matti. 2012. « Puzzle Art in Story Worlds: Experience, Expression and Evaluation ». In *6th International Conference on the Philosophy of Computer Games: the Nature of Player Experience*. Madrid.
- Kashtan, Aaron. 2011. « Because It's Not There: Ekphrasis and the Threat of Graphics in Interactive Fiction ». *Digital Humanities Quarterly* 5 (1).
<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/1/000101/000101.html>.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. 1^{re} éd. New York: Three Rivers Press.
- King, Brad. 2003. *Dungeons and Dreamers : the Rise of Computer Game Culture : from Geek to Chic*. New York: McGraw-Hill/Osborne.
- Kirkpatrick, Graeme. 2012. « Constitutive Tensions of Gaming's Field: UK gaming magazines and the formation of gaming culture 1981-1995 ». *Game Studies* 12 (1). <http://gamestudies.org/1201/articles/kirkpatrick>.
- Klevjer, Rune. 2006. « Genre Blindness ». *DiGRA: Hardcore Column*.
<http://www.digra.org/hardcore/hc11>.
- Kline, Stephen, Nick Dyer-Witheford, et Greg de Peuter. 2003. *Digital Play : the Interaction of Technology, Culture, and Marketing*. Montréal: McGill-Queen's University Press.

- Kushner, David. 2004. *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*. New York: Random House Trade Paperbacks.
- Lagny, Michèle. 1992. *De l'histoire du cinema*. Paris: Armand Colin.
- Lazzaro, Nicole. 2009. « Understanding Emotions ». In *Beyond Game Design: Nine Steps Toward Creating Better Videogames*, dir. Richard A Bartle et Chris Mark Bateman, 5-48. Boston: Course Technology/Cengage Learning.
- Lessard, Jonathan. 2010. « Lovecraft, le jeu d'aventure et la peur cosmique ». *Loading...* 4 (6) (4 mai).
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/89>.
- . 2013. « Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program ». *Games and Culture*.
<http://gac.sagepub.com/content/early/2013/01/15/1555412012473364>.
- Letourneux, Matthieu. 2003. « La notion d'aventures dans les productions populaires : roman, cinéma et jeu d'aventures ». *Belphegor* 3 (1).
http://etc.dal.ca/belphegor/vol3_no1/articles/03_01_Letour_aventu_fr.html.
- Levy, Steven. 2001. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Updated. New York: Penguin Putnam.
- Liddil, Robert. 1981. *The Captain 80 book of BASIC adventures*. Tacoma: 80-Northwest Publishing.
- Loguidice, Bill, et Matt Barton. 2009. *Vintage Games: An Insider Look at the History of Grand Theft Auto, Super Mario, and the Most Influential Games of All Time*. 1^{re} éd. Waltham: Focal Press.
- Van Looy, Jan. 2010. *Understanding Computer Game Culture: the Cultural Shaping of a New Medium*. Saarbrücken: LAP Lambert Academic Publishing.
- Maingueneau, Dominique. 1976. *Initiation aux méthodes de l'analyse du discours: problèmes et perspectives*. Paris: Hachette.
- McGath, Gary. 1984. *Compute's Guide to Adventure Games*. Radnor: Compute! Books.
- Microsoft. 1999. « Under a Killing Moon Hints ». [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com/games/texmurphy/underakillingmoon/tipsandhints.htm#watch).
<http://www.microsoft.com/games/texmurphy/underakillingmoon/tipsandhints.htm#watch>.
- Miller, Rand. 2001. « Beyond the Myst ». *The Spokesman-Review*, 22 mai.
<http://www.spokesmanreview.com/news-story.asp?date=052201&ID=s966647>.
- Montfort, Nick. 2003. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge, MA: MIT Press.
- . 2004. « Interactive Fiction as “Story,” “Game,” “Storygame,” “Novel,” “World,” “Literature,” “Puzzle,” “Problem,” “Riddle,” and “Machine” ». In *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, 310-317. Cambridge, MA: MIT Press.
- Montfort, Nick, et Ian Bogost. 2009. *Racing the Beam: The Atari Video Computer System*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Murphy, Sheila C. 2009. « “This is Intelligent Television”: Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer ». In *The Video Game Theory Reader 2*, dir. Bernard Perron et Mark J. P. Wolf. New York: Routledge.
- Murray, Janet H. 1997. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. 1st éd. New York: The Free Press.

- Myers, Brad A. 1998. « A Brief History of Human Computer Interaction Technology ». *ACM interactions* 5 (2): 44-54.
- Nelson, Graham. 1995. « The Craft of Adventure (2nd ed.) ». <http://www.ifarchive.org/if-archive/info/Craft.Of.Adventure.txt>.
- . 2001. « The Inform Designer's Manual: Fourth Edition ». Dir. Gareth Rees. <http://www.inform-fiction.org/manual/html/>.
- Niesz, Anthony J., et Norman N. Holland. 1984. « Interactive Fiction ». *Critical Inquiry* 11 (1): 110-129.
- Norman, Donald A. 2002. *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- Perron, Bernard. 2003. « From Gamers to Players and Gameplayers: the Example of Interactive Movies ». In *The Video Game Theory Reader*, dir. Bernard Perron et Mark J. P. Wolf, 1^{re} éd. New York: Routledge.
- . 2008. « Genre Profile: Interactive Movies ». In *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, dir. Mark J. P Wolf, 127-134. Westport: Greenwood Press.
- Perron, Bernard, Dominic Arsenault, Martin Picard, et Carl Therrien. 2008. « Methodological Questions in 'Interactive Film Studies' ». *Review of Film and Television Studies* 6 (3): 233-252.
- Pollack, Andrew. 1983. « The Debut of I.B.M.'s Junior ». *The New York Times*, 2 novembre, sect. Business. <http://www.nytimes.com/1983/11/02/business/the-debut-of-ibm-s-junior.html>.
- Ricoeur, Paul. 1983. *Temps et récit I*. Paris: Seuil.
- Roberts, Eric S. 1977. *The Mirkwood Tales*. Manuscrit.
- Rothstein, Edward. 1983. « Reading and Writing; Participatory Novels ». *The New York Times*, 8 mai, sect. Books. <http://www.nytimes.com/1983/05/08/books/reading-and-writing-participatory-novels.html>.
- . 1994. « A New Art Form May Arise From the "Myst" ». *The New York Times*, 4 décembre. <http://www.nytimes.com/1994/12/04/arts/a-new-art-form-may-arise-from-the-myst.html?pagewanted=all&src=pm>.
- Ryan, Jeff. 2011. *Super Mario: How Nintendo Conquered America*. S.l.: Portfolio Hardcover.
- Salen, Katie, et Eric Zimmerman. 2003. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Schaeffer, Jean-Marie. 1999. *Pourquoi La Fiction?* Paris: Seuil.
- Shannon, Lorelei. 1994. *King's Quest VII The Princeless Bride: The Official Hint Guide*. Oakhurst: Sierra On-Line.
- Smith, Rob. 2008. *Rogue Leaders: The Story of LucasArts*. San Francisco: Chronicle Books.
- Tavinor, Grant. 2009. *The Art of Videogames*. Malden: Wiley-Blackwell.
- Therrien, Carl. 2009. « Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games ». In *Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play*, dir. Bernard Perron, 26-45. Jefferson: McFarland.
- . 2012. « Video Games Caught Up in History: Accessibility, Teleological Distortion, and Other Methodological Issues ». In *Before the Crash: Early Video Game History*, dir. Mark J. P Wolf, 9-29. Detroit: Wayne State University Press.

- Todorov, Tzvetan. 1971. *Poétique de la prose*. Paris: Seuil.
- Trivette, Donald B. 1988. *Official Book of King's Quest: Davenport and Beyond*. Radnor: Compute! Books.
- Veugen, Connie, et Felipe Quérette. 2008. « Thinking Out of the Box (and Back in the Plane). Concepts of Space and Spatial Representation in two Classic Adventure Games. » *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* 2 (2): 215-239.
- Warren, Jim. 1977. « Personal and Hobby Computing: an Overview ». *Computer* 10 (3): 10-22.
- Wild, Kim. 2005. « Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon ». *AdventureGamers*, 5 novembre.
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17894>.
- Bellati, Andy. 1999. « Roberta Williams ». *Adventure Classic Gaming*.
<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/127>.
- Wolf, Mark, dir. 2012. *Before the Crash: Early Video Game History*. Detroit: Wayne State University Press.
- Wolf, Mark J. P. 2002. *The Medium of the Video Game*. 1^{re} éd. Austin: University of Texas Press.
- . 2008a. « Laserdisc Games ». In *The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond*, dir. Mark J. P Wolf, 99-102. Westport: Greenwood Press.
- . 2008b. *The Video Game Explosion : a History from Pong to Playstation and Beyond*. Westport: Greenwood Press.
- . 2011. *Myst and Riven: The World of the D'Ni*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Woods, Don. 2001. « Interactive Fiction? I prefer Adventure » Entretien réalisé par Francesco Cordella. <http://www.avventuretestuali.com/interviste/woods-eng/>.
- . 2006. « GET LAMP: Don Woods Interview » Entretien réalisé par Jason Scott Sadofsky. <http://archive.org/details/GETLAMP-Woods>.
- Yob, Gregory. 1976. « Hunt the Wumpus ». In *The Best of Creative Computing Volume 1*, dir. David H. Ahl, 247-250. Morristown: Creative Computing Press.

JEUX CITÉS

Le format employé est : « Titre. Développeur. Éditeur. Année de parution ».

- 7th Guest, the*. Trilobite. Virgin. 1993.
- A Mind Forever Voyaging*. Infocom. Infocom. 1985.
- Adventure*. William Crowther. 1976.
- Adventure*. William Crowther, Don Woods. 1977.
- Adventure*. Atari. Atari. 1979.
- Adventureland*. Adventure International. Adventure International. 1978.
- Adventures in Serenia*. On-Line Systems. IBM. 1982.
- Amazon*. Trillium. Trillium. 1984.

Amnesia. Cognetics Corporation. Electronic Arts. 1986.
Astron Belt. Sega. Bally Midway. 1983.
Atlantis: Secrets d'un Monde Oublié. Cryo Interactive. Cryo Interactive. 1997.
Balance of Power. Chris Crawford. Mindscape. 1985.
Baseball. Don Daglow. 1971.
Beyond Zork. Infocom. Infocom. 1987.
Bioshock. 2K Australia. 2K Games. 2007.
Black Cauldron, the. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1986.
Blade Runner. Westwood Studios. Virgin. 1997.
Breakout. Atari. Atari. 1976.
Castle Wolfenstein. Muse Software. Muse Software. 1981.
Colonel's Bequest. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1989.
Conquests of Camelot: The Search for the Grail. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1990.
Conquests of the Longbow: The Legend of Robin Hood. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1991.
Cosmic Osmo and the Worlds Beyond the Mackerel. Cyan. Cyan. 1989.
Count, the. Adventure International. Adventure International. 1981.
Coveted Mirror, the. Eagle Berns, Holly Thomason. Penguin Software. 1983.
Cyborg. Sentient Software. Sentient Software. 1981.
Day of the Tentacle. LucasArts. LucasArts. 1995.
Deadline. Infocom. Infocom. 1982.
Déjà-Vu. ICOM Simulations. Mindscape. 1985.
DOOM. id Software. id Software. 1993.
Dragon's Lair. Advanced Microcomputer Systems. Cinematronics. 1983.
ELIZA. Joseph Weizenbaum. 1966.
Enchanter. Infocom. Infocom. 1983.
Final Fantasy VII. Square. Square. 1997.
Full Throttle. LucasArts. LucasArts. 1993.
Gabriel Knight : Sins of the Fathers. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1993.
Gabriel Knight II: The Beast Within. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1995.
Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1999.
Ghost Town. Adventure International. Adventure International. 1981.
Gold Rush! Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1988.
Hamurabi. David H. Ahl. 1968.
Harry Potter and the Half-Blood Prince. EA Bright Light Studio. Electronic Arts. 2009.
Hero's Quest aka Quest for Glory. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1989.
Hitchhiker's Guide to the Galaxy. Infocom. Infocom. 1984.
Hobbit, the. Beam Software. Melbourne House. 1982.
Hunt the Wumpus. Gregory Yob. 1972.
Indiana Jones and the Last Crusade. Lucasfilm Games. LucasArts. 1989.
James Bond 007: A View to a Kill. Angelsoft. Mindscape. 1985.
King's Quest. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1983.
King's Quest II: Romancing the Throne. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1985.

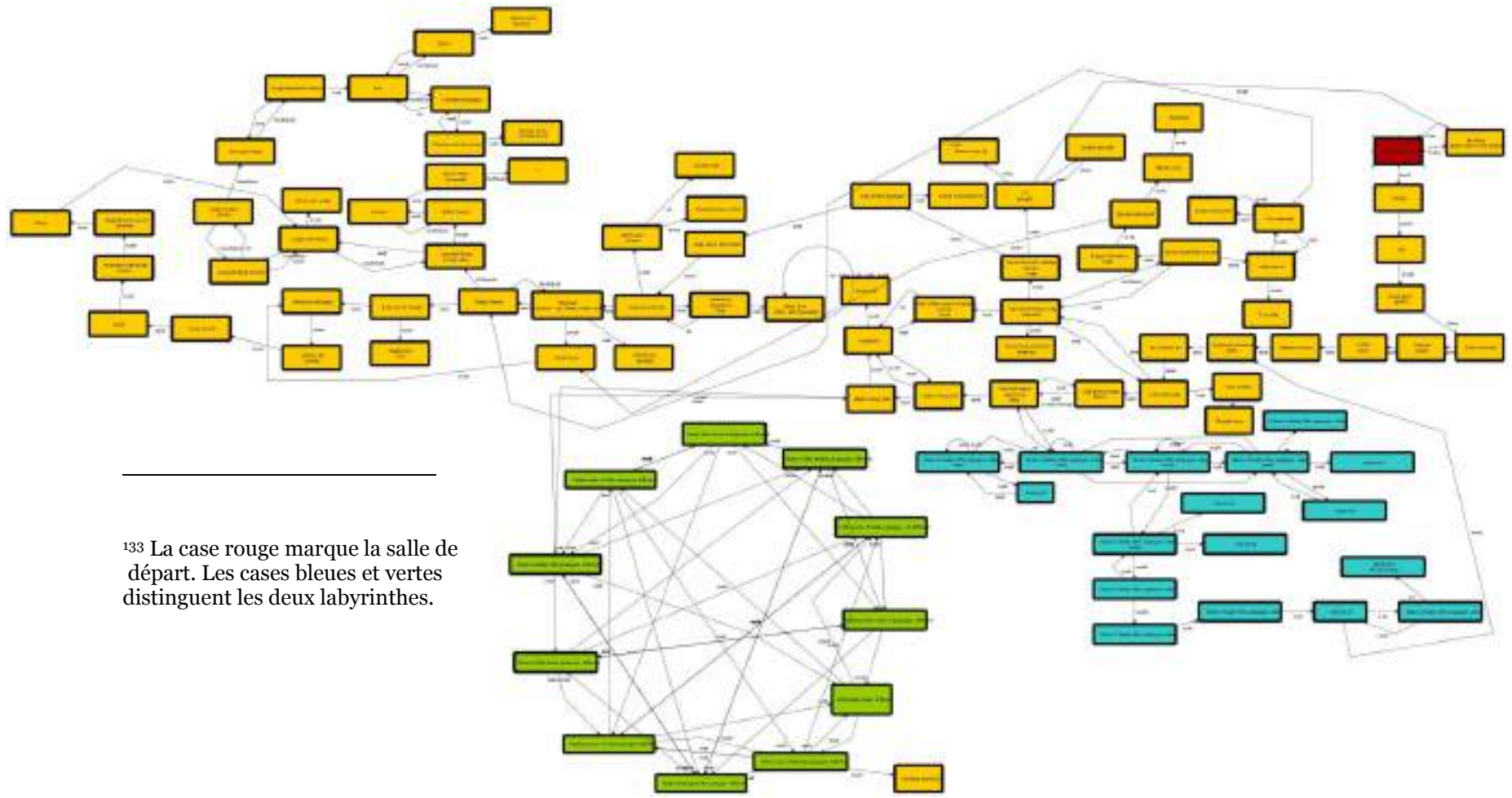
- King's Quest III: To Heir is Human*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1986.
- King's Quest IV: The Perils of Rosella*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1988.
- King's Quest V: Absence Makes the Heart Go Yonder*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1990.
- L'Amerzone : Le Testament De L'Explorateur*. Microïds. Microïds. 1999.
- Labyrinth*. Lucasfilm Games. Lucasfilm Games. 1986.
- Last Express, the*. Smoking Car Productions. Brøderbund. 1997.
- Leisure Suit Larry Goes Looking for Love (In Several Wrong Places)*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1988.
- Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1987.
- Leisure Suit Larry: Love for Sail*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1996.
- Loom*. Lucasfilm Games. Lucasfilm Games. 1990.
- Lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel, the*. Mythos. Electronic Arts. 1992.
- Lunar Lander*. Jim Storer. 1969.
- Manhole, the*. Cyan. Cyan. 1988.
- Maniac Mansion*. Lucasfilm Games. Lucasfilm Games. 1987.
- Mean Streets*. Access Software. Access Software. 1989.
- Mindwheel*. Synapse Software. Brøderbund. 1984.
- Multi-User Dungeon*. Roy Trubshaw, Richard A Bartle. 1978.
- Murder on the Mississippi*. Activision. Activision. 1986.
- Murder on the Zinderneuf*. Free Fall Associates. Electronic Arts. 1983.
- Myst*. Cyan. Brøderbund. 1993.
- Mystery Case Files: Ravenhearst*. Big Fish Games. Big Fish Games. 2006.
- Mystery Case Files: Return to Ravenhearst*. Big Fish Games. Big Fish Games. 2008.
- Mystery House*. On-Line Systems. On-Line Systems. 1980.
- Oo-Topos*. Sentient Software. Sentient Software. 1981.
- Phantasmagoria*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1995.
- Pirate Adventure*. Adventure International. Adventure International. 1978.
- Planetfall*. Infocom. Infocom. 1983.
- Police Quest II: The Vengeance*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1989.
- Police Quest: In Pursuit of the Death Angel*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1987.
- PONG*. Atari. Atari. 1972.
- Pyramid of Doom*. Adventure International. Adventure International. 1979.
- Real MYST*. Cyan Worlds. Mattel. 2000.
- Return of Heracles, the*. Stuart Smith. Quality Software. 1983.
- Rise of the Dragon*. Dynamix. Sierra On-Line. 1990.
- Secret Mission*. Adventure International. Adventure International. 1979.
- Secret of Monkey Island, the*. Lucasfilm Games. LucasArts. 1990.
- SHRDLU*. Terry Winograd. 1968.
- Space Quest: The Sarien Encounter*. Sierra On-Line. Sierra On-Line. 1986.
- Spacewar!* Steve Russell, Graetz J. Martin. 1962.
- Sumer Game, the*. Doug Dymont. 1968.
- Super Mario Bros*. Nintendo. Nintendo. 1985.
- Suspended*. Infocom. Infocom. 1983.

System Shock. Looking Glass Studio. Origin Systems. 1994.
System Shock 2. Looking Glass Studio, Irrational Games. Electronic Arts. 1999.
Tomb Raider. Core Design. Eidos Interactive. 1996.
Trinity. Infocom. Infocom. 1986.
Under a Killing Moon. Access Software. Access Software. 1994.
Uninvited. ICOM Simulations. Mindscape. 1986.
Voodoo Castle. Adventure International. Adventure International. 1980.
Walking Dead, the. Telltale. Telltale. 2012.
Wizard and the Princess. On-Line Systems. On-Line Systems. 1980.
Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord. Sir-Tech. Sir-Tech. 1981.
Wolfenstein 3D. id Software. Apogee Software. 1992.
World of Warcraft. Blizzard. Blizzard. 2004.
X-Files Game, the. Hyperbole Studios. Fox Interactive. 1998.
Zork. Dave Lebling, Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels. 1979.
Zork II: The Wizard of Frobozz. Infocom. Infocom. 1981.
Zork Nemesis. Zombie LLC. Activision. 1996.
Zork: Grand Inquisitor. Zombie LLC. Activision. 1997.
Zork: The Great Underground Empire - Part I. Infocom. Infocom. 1980.

ANNEXE : CARTES

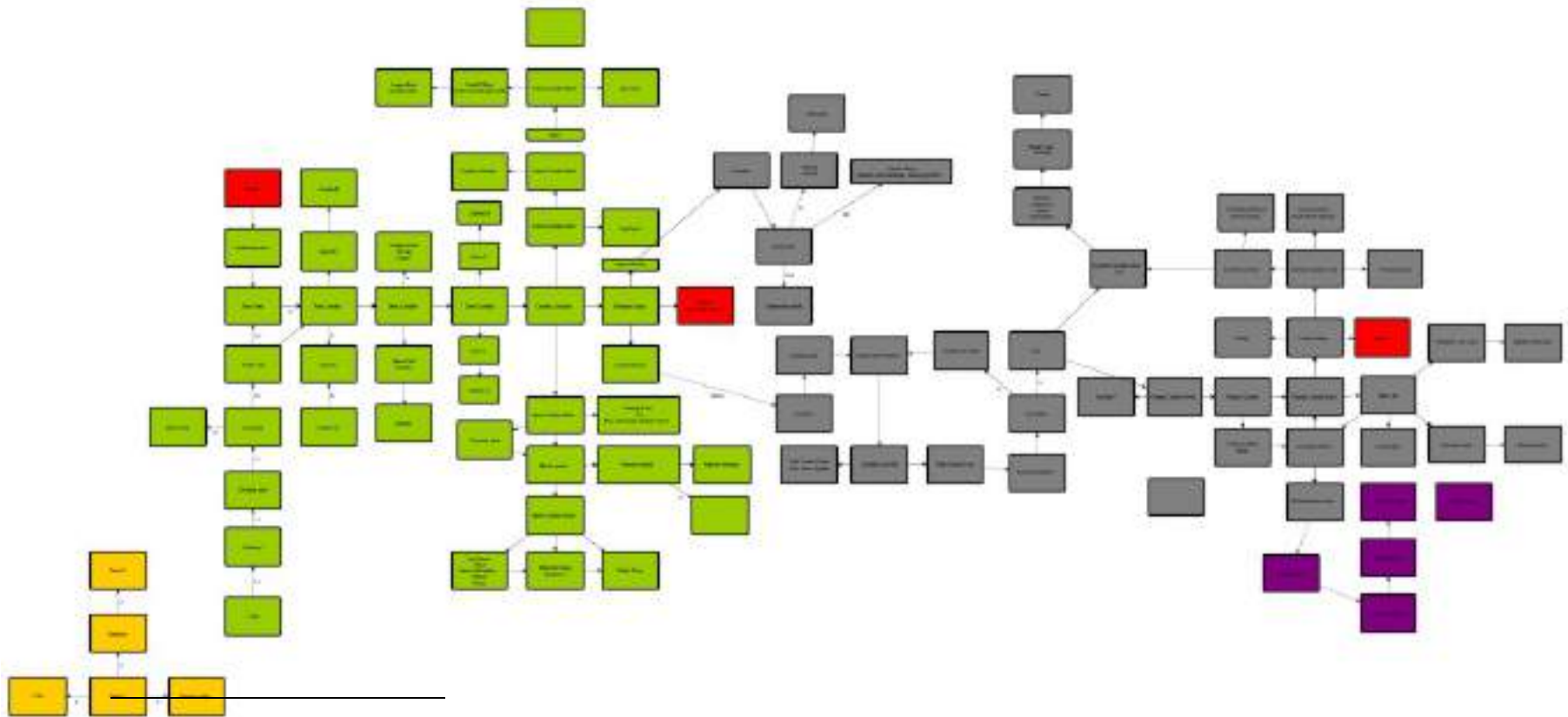
Reproduction à plus grande échelle des cartes personnelles de jeux évoqués au cours du texte.

ADVENTURE (CROWTHER ET WOODS 1977)¹³³



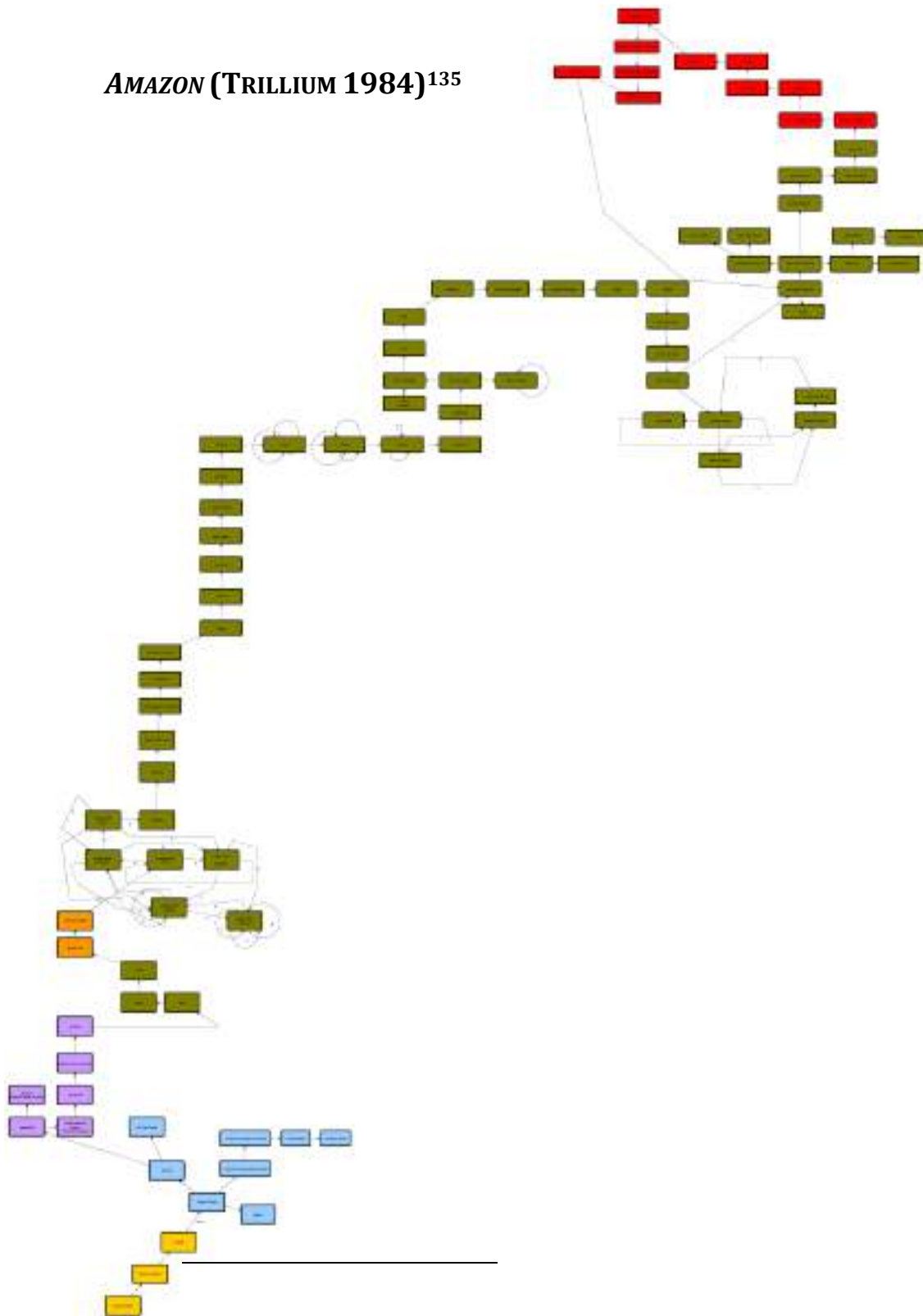
¹³³ La case rouge marque la salle de départ. Les cases bleues et vertes distinguent les deux labyrinthes.

*PLANETFALL (INFOCOM 1983)*¹³⁴



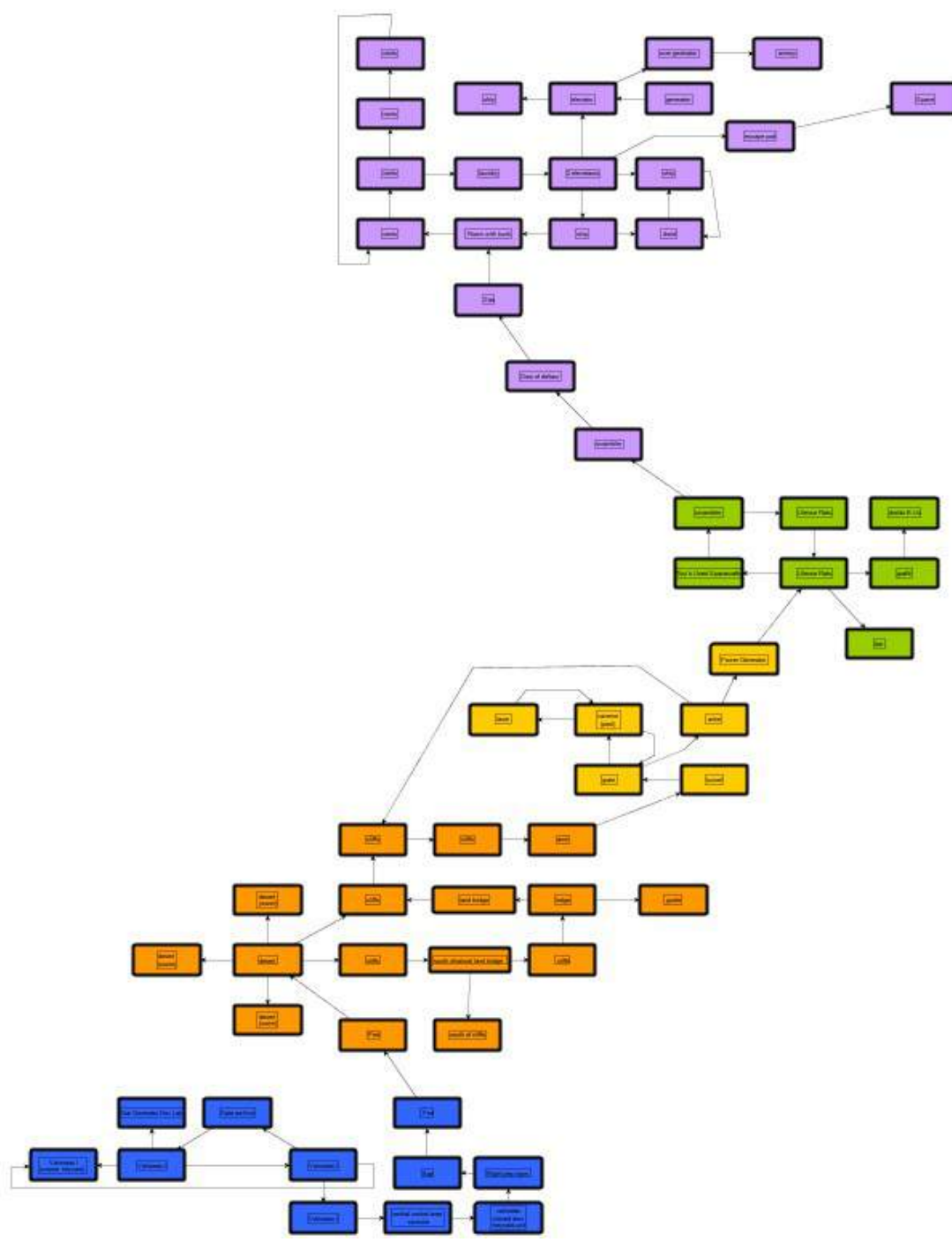
¹³⁴ Les changements de couleur indiquent des zones n'étant pas d'emblée accessibles et nécessitant la résolution d'un ou de plusieurs problèmes.

AMAZON (TRILLIUM 1984)¹³⁵



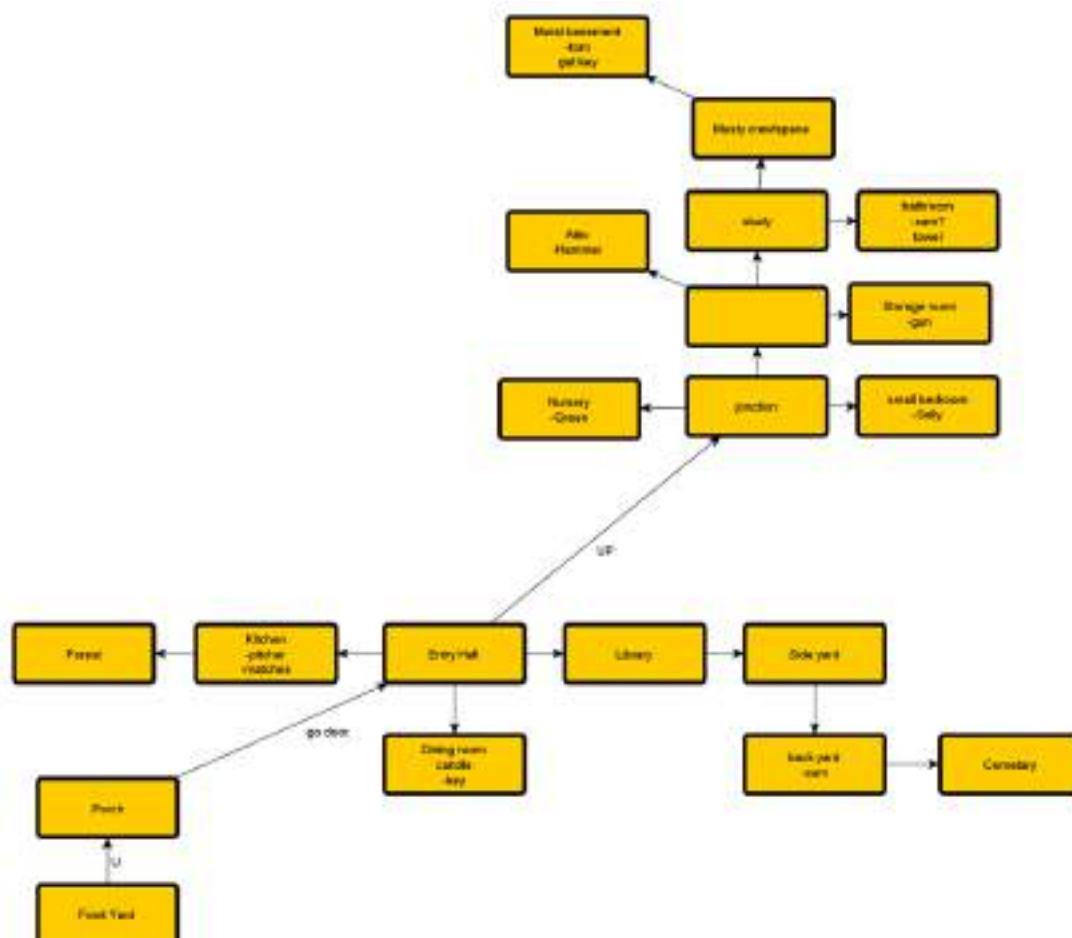
¹³⁵ La progression se fait de bas en haut. Les changements de couleur indiquent des points de non-retour.

SPACE QUEST : THE SARIEN ENCOUNTER (SIERRA 1986)¹³⁶

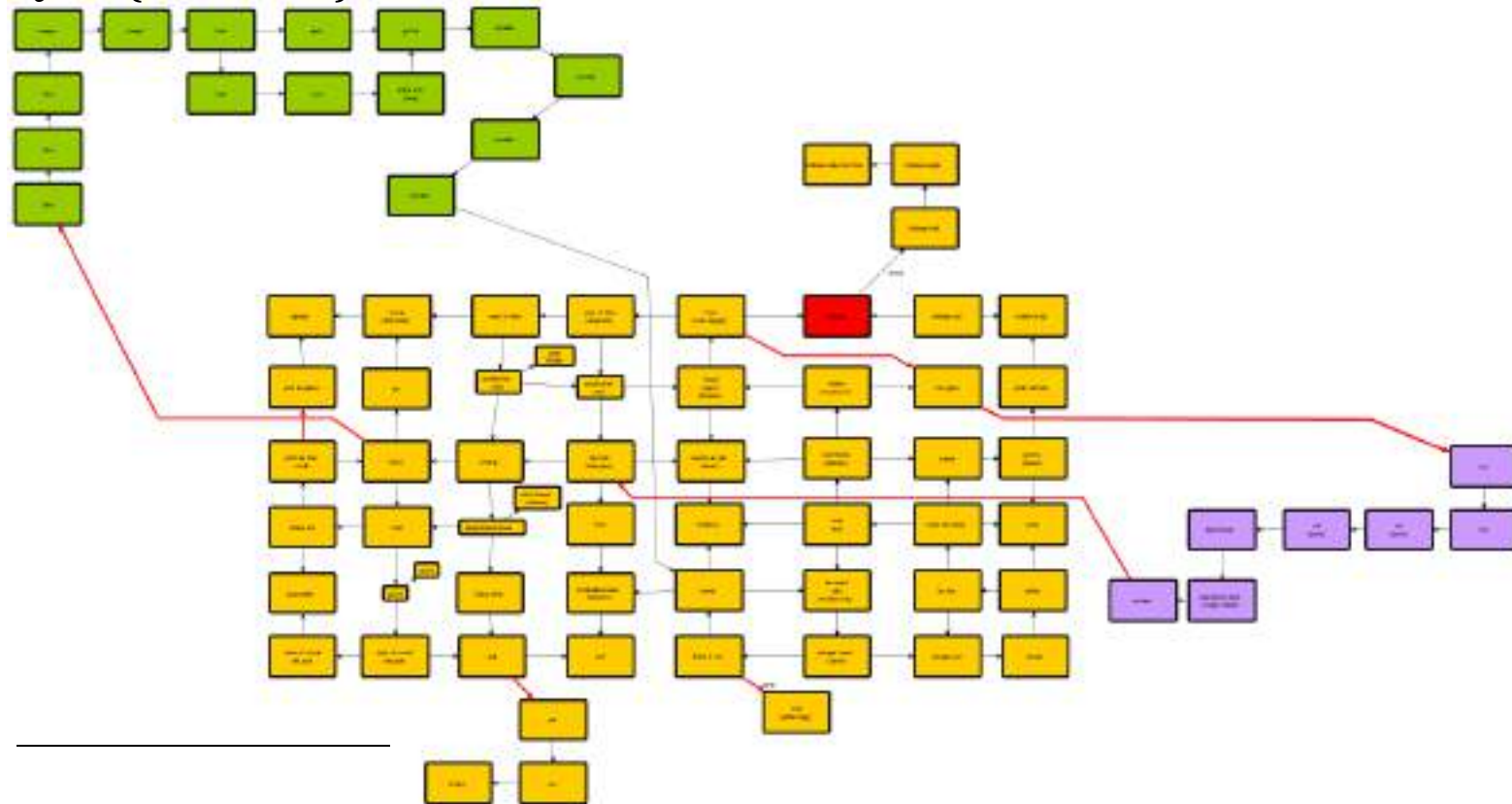


¹³⁶ Les changements de couleur marquent des points de non-retour.

MYSTERY HOUSE (ON-LINE 1980)



***KING'S QUEST (SIERRA 1983)*¹³⁸**



¹³⁸ La case rouge marque la salle de départ. Les connexions rouges ne sont disponibles qu'après la résolution d'un problème. Les sections de couleurs différentes ne sont pas d'emblée accessibles.

