

Université de Montréal

Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique
du concept d'interactivité.

par
Vincent Chouzenoux

Département d'Histoire de l'Art et Études Cinématographiques
Faculté des Arts et Sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de Maîtrise ès Arts
en Études Cinématographiques

Novembre, 2002

©Vincent Chouzenoux, 2002

Université de Montréal

Faculté des études supérieures

Ce mémoire intitulé :
Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique
du concept d'interactivité.

présenté par :
Vincent Chouzenoux

a été évalué par un jury composé des personnes suivantes :

Isabelle Raynauld
président-rapporteur

Bernard Perron
directeur de recherche

Michel Larouche
membre du jury

Résumé

Le jeu de rôle comme point de départ d'une étude critique du concept d'interactivité.

La question de la méthodologie est certainement l'un des plus importants enjeux des études critiques sur les jeux vidéo. Nous sommes souvent tentés d'étudier les jeux vidéo comme des objets à part entière, sans tenir compte de leur ancrage dans des jeux plus conventionnels. C'est pour cela que nous voulons faire une comparaison entre les jeux de rôle classiques et un jeu de rôle vidéo (**Fallout 2**, Interplay 1998). Ce mémoire veut montrer en quoi le jeu de rôle est une forme de jeu différente de tous les autres. Nous voulons donner au lecteur une vue des potentialités de ce type d'activité collaborative pour d'éventuelles études théoriques et critiques, en mettant notamment l'accent sur l'étude de ce concept mal défini qu'est l'interactivité.

Le principal objectif de cette recherche est donc de présenter différents points de vue pouvant présider à une définition du concept d'interactivité. Ce mémoire se divise aussi en trois parties. La première présente le jeu de rôle classique et montre en quoi ce jeu peut être considéré comme un modèle d'étude pour la notion d'interactivité. La deuxième consiste en une étude du jeu vidéo **Fallout 2**. La troisième partie se développe autour d'une critique de la notion même d'interactivité et montre en quoi **Fallout 2** peut être considéré comme un jeu interactif.

[**Mots clefs** : Jeux de rôle, Interactivité, Jeux vidéo, Jeux.]

Abstract

Rôle-playing games as a start for a critical study of the concept of interactivity.

The question of methodology is certainly one of the most important issues regarding a critical study on video games. One is tempted to study directly the object of video games forgetting that they didn't come out of nowhere. Hence, we would like to make a comparison between classical role-playing games (RPGs) and a computer role-playing game (**Fallout 2**, Interplay 1998). This thesis wants to describe what a RPG is and to explain how RPGs are a very specific kind of game. We want to give the reader a view of the critical potentiality of this kind of collaborative activity in the approach of interactivity in general—which is still a rather ill-defined concept.

We proceed by defining different points of view for a possible definition of the concept of interactivity. This master's dissertation is thus divided into three parts. The first part concerns the classical role-playing games and shows how RPGs can be a model for a work on interactivity. The second part consists in a study of the video game **Fallout 2**. The third, and last, part criticizes the notion of interactivity and shows how *Fallout 2* can be seen as an interactive game.

[Key Words : Role-Playing Games, Interactivity, Video Games, Games.]

Table des matières

Introduction	8
1. Présentation du jeu de rôle.	12
1.1 La question du jeu par rapport au jeu de rôle.	12
1.2 Le jeu de rôle et les autres médias.	19
1.3 Description, analyse et définitions des termes.	23
1.3.1 La création des personnages joueurs.	24
1.3.2 Les règles dans un jeu de rôle.	30
1.3.3 Le Maître du Jeu et le scénario.	36
1.4 Conclusion sur la présentation des jeux de rôle.	39
2. Description et analyse du jeu vidéo Fallout 2.	40
2.1 Fallout 2.	41
2.1.1 Mise en contexte, l'histoire.	41
2.1.2 La création du personnage dans Fallout 2.	44
2.1.3 L'impact de la création de personnage sur le déroulement du jeu.	46
2.1.4 La liberté du joueur et le Karma.	50
2.1.5 Le déroulement du jeu et les règles.	52
2.2 La simulation et la construction.	56

3. La question de l'interactivité dans le jeu de rôle et Fallout 2.	59
3.1 Le jeu de rôle et l'interaction comme relation interindividuelle.	60
3.2 La question du système et de l'interactivité.	64
3.3 La question de l'intelligence artificielle.	70
3.4 Fallout 2, un modèle fort d'interactivité.	75
3.5 Une définition de l'interactivité.	81
Conclusion	83
Bibliographie	85
Ludographie	87
Sources Internet	88

Remerciements

Je voudrais remercier mon directeur de recherche, Bernard Perron, pour la très grande qualité de sa direction et pour son investissement. Sa rigueur et sa patience m'ont permis d'approfondir des aspects de la recherche universitaire dont l'existence m'était connue mais dont la pratique ne l'était pas, notamment la rigueur et la patience.

Le deuxième remerciement s'adresse au Centre de Recherche sur l'Intermédialité (CRI) pour m'avoir permis de participer au groupe de recherche sur les Nouvelle Technologie de l'Information et de la Communication. Groupe au sein duquel j'ai pu développer une connaissance plus approfondie de certaines problématiques non abordées au cours de mon cursus normal. Pour cela, je voudrais en remercier les membres : Richard Bégin, Elitza Dulguerova, Marion Froger, Christophe Gauthier, Alexandre Guay et tout particulièrement Suzanne Leblanc.

Introduction

Ces dernières années ont certainement été marquées par une profusion de textes sur la question de « la révolution numérique ». La problématique tient plus dans le fait de savoir si nous sommes bien face à une révolution, et si effectivement nous sommes au cœur de cette révolution, de bien voir si celle-ci n'est pas uniquement composée de promesses. Il est clair que nous ne cessons de nous émerveiller des diverses avancées technologiques comme le développement de l'imagerie de synthèse dont l'utilité n'est plus à prouver dans des disciplines telles que la médecine ou l'aéronautique. La gestion du savoir se trouve elle aussi en pleine mutation. Les divers départements de bibliothéconomie ne cessent de trouver de nouveaux emplois à ces technologies, trouvant une pleine mesure de leurs capacités dans l'organisation et la gestion de l'information. Ces divers constats poussent les plus optimistes à constater une révolution là où il n'y a qu'une utilisation pertinente d'avancées techniques. La lecture de certains pionniers de l'informatique, en particulier Douglas Engelbart, nous laisse quelque peu dubitatif sur la pertinence de la question de la révolution numérique. Ce dernier avait une autre conception de ce que pourrait être une révolution liée à l'arrivée de ces nouvelles technologies, révolution qui devait prendre plus la forme d'une révolution sociale que technique¹.

La question qui nous occupe plus précisément prend corps au sein de ce débat. L'intérêt d'une recherche sur la technologie numérique est de tenter de démêler la réalité du mythe bien souvent engendré par les attentes que nous avons envers celle-ci. De ce point de vue, la question de l'interaction homme/machine est fort probablement l'une des interrogations sur lesquelles nous devrions mettre le plus d'espoir. Les jeux pour ordinateur connaissent un développement de plus en plus marquant. Ces derniers sont souvent au cœur des problématiques de création d'interfaces entre

¹ Douglas Engelbart voyait dans les technologies informatiques, et notamment dans la constitution des réseaux, la possibilité d'augmenter l'intelligence individuelle, ce qui incluait le développement d'une dimension collaborative dans le travail de la pensée.

l'utilisateur, voire les utilisateurs, et l'ordinateur. En plus d'être un phénomène de société, ils se retrouvent aussi au cœur de la question de l'impact de ces technologies sur notre potentiel créatif et cognitif. C'est sur la base de ce constat que cette recherche va s'appuyer. L'étude qui va être entreprise vise à montrer qu'une étude de cette forme de jeu met en évidence une série de problématiques liées aux nouvelles technologies et à leurs développements futurs. Pour réaliser ce projet nous allons effectuer une approche comparative sur un genre particulier : le jeu de rôle. Le jeu de rôle étant une activité peu connue, nous allons en donner ici une définition tirée d'une revue spécialisée :

Le jeu de rôle est un jeu de société dans lequel des joueurs interprètent des personnages en train de vivre une aventure, tandis qu'une autre personne, le meneur de jeu, se charge d'arbitrer et d'animer la partie. C'est principalement un jeu de dialogues, où des données chiffrées (les caractéristiques) permettent de définir les personnages et ainsi de résoudre par des règles les actions tentées au cours de l'aventure. Il n'y a ni gagnants ni perdants, le but étant pour les joueurs de mener à bien celui que se sont fixés leurs personnages (*Casus Belli*, 1995)².

Ce choix d'objet d'étude est motivé par deux critères : le premier tient dans le fait que les jeux de rôle pour ordinateur sont les pendants de leurs formes classiques de papier, et le deuxième trouve sa source dans les caractéristiques même de ce que sont les jeux de rôle. Les jeux de rôle sont, par de nombreux aspects, très différents des autres formes de jeux et les propriétés particulières de ce genre peuvent apporter un certain nombre de réponses à des notions aussi diverses que celle d'interactivité, de narration ou encore de production collaborative. Il est bien évident que nous nous cantonnerons à des questions liées aux technologies numériques. Cette approche comparative a pour but de mettre en évidence les propriétés pertinentes du jeu de rôle afin de constituer et de proposer un modèle d'étude général autour de la question d'interactivité.

² Cette définition permettra au lecteur d'avoir un premier aperçu de ce qu'est le jeu de rôle. Nous verrons un peu plus loin dans ce travail que la question de la définition du jeu de rôle est un point problématique de cette recherche. Par conséquent il faut prendre cette première définition comme étant plus informative qu'explicative.

Cette recherche va se diviser en trois grandes parties suivant la problématique qui nous intéresse. La question à laquelle nous allons tenter de répondre repose sur l'idée de savoir si le jeu **Fallout 2** (Interplay, 1998) peut être qualifié d'interactif et si oui, pourquoi. La première partie va présenter le jeu de rôle sous ses aspects pertinents. Pour cela, nous allons chercher à montrer en quoi le jeu de rôle classique peut être considéré comme un modèle d'interactivité. L'étude du jeu de rôle se concentrera sur l'aspect structurel de cette forme de jeu et non pas sur une étude sociologique des comportements des joueurs.

La deuxième partie de l'étude donnera une description du jeu **Fallout 2** et entamera une comparaison de la structure de ce jeu avec celle que nous aurons observé pour le jeu de rôle classique. Nous pourrons ainsi commencer à observer ce qui rapproche ce jeu vidéo de la forme plus classique du jeu de rôle.

La troisième et dernière partie de la recherche va chercher avant tout à donner une meilleure vision de la notion d'interactivité face aux questions que l'étude du jeu **Fallout 2** aura soulevé. Nous critiquerons dans un premier temps la notion d'interactivité, et ce qu'elle suppose pour certains auteurs. Enfin, sur la base de notre recherche nous proposerons un nouveau point de vue de cette dernière.

Avant de commencer la recherche, nous voulons faire quelques précisions méthodologiques. Cette étude est avant tout une analyse de deux objets : le jeu de rôle et un jeu, **Fallout 2**. De ce fait, nous nous concentrerons davantage sur des questions de structures propres à ces jeux que sur des questions générales liées au jeu et/ou à son implication sociale et/ou psychologique. Nous savons aussi que l'analyse qui va être effectuée propose des conclusions qui vont à contre-courant de beaucoup de présupposés sur la question de l'interactivité. Cela tient essentiellement dans le choix qui a été fait de faire une analyse d'objet et non pas une analyse générale de la notion d'interactivité, ceci nous empêchant de faire des dérives dangereuses et polémiques. En plus de faire découvrir la

richesse du jeu de rôle, l'un des buts de ce mémoire est de donner une vision plus claire de la notion d'interactivité. La position qui va être proposée est certainement hautement critiquable mais nous espérons simplement qu'elle permettra au lecteur d'avoir un point de vue nouveau sur cette problématique.

1. Présentation du jeu de rôle.

1.1 La question du jeu par rapport au jeu de rôle.

Le jeu est un thème d'étude relativement courant et se retrouve dans divers travaux universitaires. Toutefois, sauf quelques exceptions, celui-ci est systématiquement défini comme un ensemble clos où tous les jeux sont considérés sur un pied d'égalité sans faire aucune distinction entre eux. Il est vrai que la plupart des jeux se ressemblent et qu'il est plus simple de considérer que l'univers ludique auquel ils appartiennent n'est qu'une entité unique aux nuances infimes. Wittgenstein va dans ses *Investigations philosophiques* nous proposer une certaine vision de l'expression « jeux » :

66 – Considérons par exemple les processus que nous nommons les «jeux». J'entends les jeux de dames et d'échecs, de cartes, de balle, les compétitions sportives (Wittgenstein, 1961 :147-148).

L'auteur ici utilise les jeux pour illustrer une réflexion sur la question du langage. Wittgenstein ne s'intéresse pas aux jeux en tant que tels, mais à ce que l'expression «jeux» peut vouloir signifier au niveau d'une théorie du langage. Bien que les intérêts du philosophe soient loin des nôtres, sa réflexion autour de la notion de jeu(x) nous intéresse au plus haut point :

Il faut que quelque chose leur soit commun, autrement ils ne se nommeraient pas «jeux»– mais voyez d'abord si quelque chose leur est commun. – Car si vous le considérez, vous ne verrez sans doute pas ce qui leur serait commun à tous, mais vous verrez des analogies, des affinités, et vous en verrez toute une série. Comme je l'ai dit : ne pensez pas, mais voyez ! Voyez, par exemple, les jeux sur les damiers avec leurs multiples affinités. Puis passez aux jeux de cartes : ici vous trouverez beaucoup de correspondances avec la classe précédente, beaucoup de traits communs disparaissent, tandis que d'autres apparaissent. [...]Et combien différentes l'adresse aux échecs et l'adresse au tennis. Songez maintenant aux jeux de rondes : ici il y a l'élément du divertissement, mais combien d'autres caractéristiques ont disparu ! Et ainsi nous pouvons parcourir beaucoup d'autres groupes de jeux ; voir surgir et disparaître des analogies (Wittgenstein, 1961 : 147-148).

Nous pouvons constater que poser une définition de l'expression « jeu » n'est pas chose simple, du fait même de la grande dispersion et de la multitude d'emploi que celle-ci peut avoir. C'est

certainement cette diversité qui motive le choix de l'étude d'une seule forme de jeu. Ce travail ne va pas chercher à dégager une théorie générale du jeu, ni d'ailleurs de l'interactivité. La démarche de cette étude étant de justement faire une analyse d'une forme de jeu en particulier, il nous semblait nécessaire de souligner le manque d'étude de ce type. On peut par exemple souligner que la littérature scientifique sur la question du jeu de rôle est quasiment inexistante et concerne souvent des travaux sociologiques sur les joueurs et non sur le jeu lui-même. Cette précision prend aussi tout son sens par rapport au peu de considérations qui entoure le jeu de rôle. Cette forme de jeu est presque totalement ignorée, voire méprisée, en raison de la méconnaissance de ce type de jeu. Il est vrai qu'à l'heure des nouvelles technologies, il est plus facile de parler des jeux pour ordinateurs (dont une bonne partie se revendique du jeu de rôle) que de ces dinosaures de papiers. On ne connaît que peu, voire pas, d'étude sur ce loisir. La majorité des textes concernant le jeu de rôle ne sont pas des études de celui-ci mais des outils proposés aux joueurs.

Il faut aussi signaler que l'expression «jeu de rôle» est à l'origine «une technique d'improvisation dramatique utilisée en formation professionnelle pour l'entraînement à la prise de conscience d'attitudes liées à certains rôles requis par la vie sociale et pour le développement de la créativité» (Trémel, 2001 : 31), technique inventée par le psychologue autrichien Moreno sur la base des théories sociologiques de G.H. Mead et R. Merton. La confusion provient essentiellement de la traduction française du nom anglais *role-playing games* par jeux de rôles qui, pour éviter la redondance du mot jeu en français, en a fait un homonyme des psychodrames développés par Moreno.

La forme ludique de cette technique est donc aussi appelée jeu de rôle ou encore jeu de simulation. Elle est née avec le jeu **Dungeons and Dragons**³ (TSR) en 1974 sous la plume de

³ Il est important de noter que pour des raisons de méthodologie, nous ne précisons pas toutes les années d'éditions des divers jeux de rôle cités dans cette étude, cette dernière étant souvent absente.

Gary Gygax et de Dave Arneson. Bien qu'il pourrait être aisé de penser que les « psychodrames » puissent être à l'origine des jeux de rôles, ceux-ci sont plutôt issus des « wargames » ou encore des « boardgames », ou jeux de plateaux. Les « wargames » sont des jeux de stratégies militaires reproduisant souvent des batailles historiques. Les « boardgames » fonctionnent sur le même principe, à la différence près que ces derniers font appel à l'imaginaire en introduisant une pointe *d'heroic-fantasy* dans la constitution des armées et le déroulement des batailles. Si on reprend par exemple le thème des œuvres de J.R.R Tolkien *Le seigneur des anneaux*⁴, il n'est pas rare de trouver dans ce type de jeux des armées d'orques affronter des armées elfes, en ajoutant naturellement un peu de magie pour pimenter le tout. On peut citer par exemple le jeu **Chainmail** (1973) créé par Gygax et liant des règles de batailles médiévales pour des armées imaginaires avec une forte participation de la magie dans le déroulement des parties. À partir de là, il est facile de faire le lien entre ces jeux de plateau et les premiers jeux de rôles développés par le même Gygax avec l'aide d'Arneson. Ces derniers ont ainsi créé en 1974 la première maison d'édition de jeux de rôles TSR avec pour première publication le jeu **Dungeons & Dragons**.

Les origines du jeu de rôle nous informent essentiellement sur le fait que les jeux de rôle sont plutôt issus d'une forme de jeux plus classiques, les *wargames*, que d'une démarche psychothérapeutique. La confusion se faisant uniquement sur une traduction malaisée de l'anglais au français. Hélas, cela ne nous informe que de manière succincte sur ce qu'est vraiment le jeu de rôle. Afin d'en donner une description réelle, nous allons présenter la définition du jeu de rôle que la Fédération Française de Jeux de Rôle (FFJdR) propose :

Le jeu de rôle est un jeu de société qui prend ses origines dans les contes au coin du feu. Les spectateurs participent au conte en imaginant les actions des personnages. Le conteur mène le jeu en tenant compte de ces actions dans la suite de son récit. Ainsi

⁴ J.R.R Tolkien, *Le seigneur des anneaux*, George Allen & Unwin Ltd, 1966 (Comme, par exemple, le jeu de plateau *War of the ring*, SPI 1977).

l'histoire se construit grâce à l'imagination de l'ensemble des participants, c'est donc une sorte de conte interactif⁵ (FFJdR).

Cette première approche du jeu de rôle nous permet de poursuivre plus loin notre réflexion autour des questions de définition. Pour cela il nous faut préciser tout une série de points sur la perception sociale de cette activité ludique, notamment en ce qui concerne la mauvaise réputation de ces jeux. Le jeu de rôle s'est d'ailleurs davantage forgé une réputation autour de faits divers que sur son originalité de «conte interactif.». On peut citer par exemple les trois cas dont parle Jean-Hugues Matelly dans son livre traitant de faits divers où le jeu de rôle était au centre d'une polémique médiatique et judiciaire : la profanation du système juif de Carpentras en 1990⁶, l'agression d'un enseignant à Istres en 1995 et le suicide d'un étudiant de l'école des Mines de Saint Etienne en 1995 (Matelly, 1997 : 15-16-17). Les faits divers évoqué par Matelly ont tous été médiatisés en mettant en avant la dangerosité du jeu de rôle. L'étude de Matelly va montrer que les journalistes ont plutôt fait une utilisation sensationnaliste du jeu de rôle et que ces derniers étant totalement ignorants de cette activité en ont donné une image déformée et plus proche d'une activité sectaire. Ces événements, bien que très marginaux, ont eu pour effet de rendre plus obscure, aux yeux de la plupart des gens, une activité déjà considérée comme étant celle de jeunes adultes refusant de grandir. Cette image d'une jeunesse décalée, liée à celle de ces faits divers, a fait glisser l'opinion publique, à la remorque des médias, vers une vision du jeu de rôle comme étant proche d'une pratique et d'une organisation sectaire, voire satanique.

Cette ignorance n'est pas uniquement le fruit de cette vision erronée du jeu de rôle mais prend son origine essentiellement dans le jeu de rôle lui-même. Il ne suffit pas d'acheter un jeu de rôle

⁵ <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions> (page consultée le 13 mars 2002).

⁶ L'enquête sur la profanation du cimetière juif de Carpentras a provoqué un déferlement d'articles sur le jeu de rôle suite à la mise en accusation d'un groupe de jeunes de la ville réputés pour leur pratique du jeu de rôle. Matelly cite notamment un article de l'Express : « *Ils (les JdR) s'inspirent de satanisme, de légendes médiévales, mais aussi d'un fatras idéologique où s'entremêlent croix celtiques et délires nazillons. Bref une culture de l'horreur – susceptible de dérapier à tout moment - ...* » (Matelly, 1997 : 15). Les deux autres faits divers cités par Matelly ont naturellement fait subir au jeu de rôle le même traitement de désinformation et de pur délire journalistique.

pour savoir ce qu'est le jeu de rôle. Bien que les principes de base du jeu soient assez faciles à comprendre, seule la pratique permet d'en saisir tout le fonctionnement. Ce type de jeu nécessite un long temps d'apprentissage, de préparation et un groupe de joueurs réguliers. Il est donc assez difficile de réunir toutes ces conditions pour pouvoir jouer et acquérir une expérience du jeu. Ces facteurs rendent, par conséquent, le jeu de rôle difficilement accessible à ceux qui voudraient le découvrir. On ne peut pas dire non plus que les joueurs soient tous d'une grande ouverture car, comme toute activité un peu en marge (et assez technique), un vocabulaire⁷ spécifique s'est développé et une identification de groupe s'y trouve associée. Laurent Trémel apporte d'ailleurs un éclairage pertinent sur le côté élitiste des rôlistes (terme générique pour parler des joueurs de jeux de rôles). Les quelques statistiques établies montrent que cette activité est essentiellement pratiquée par les tranches les plus éduquées de la population. Trémel cite notamment Duccio Vitale⁸ qui fait une véritable apologie du jeu de rôle présentant ce dernier comme étant une « génération de jeux » qui « a remis au jour l'essence même de l'activité ludique humaine : l'alliance de l'intelligence et de l'imagination » (Trémel, 2001 : 55). L'aspect « intelligent » de ces jeux en ont même fait un des arguments commerciaux d'un éditeur de jeux de rôles. Trémel cite ici un thème commercial de la compagnie Jeux Descartes : « des jeux intelligents pour un public intelligent » (Trémel, 2001 : 58).

C'est dans ce contexte peu évident que l'approche du néophyte n'a rien d'aisé, débouchant souvent sur un rejet du jeu sans volonté ou possibilité d'en faire une expérience plus avancée. Le meilleur moyen de découvrir les jeux de rôles est d'intégrer un groupe de joueurs déjà constitué et surtout que ces derniers fassent l'effort d'aider le joueur débutant à comprendre les mécanismes du jeu. Malgré la définition que nous propose la FFJdR, il faut une nouvelle fois souligner que le jeu

⁷ À ce sujet on peut consulter divers lexiques : <http://www.ffjdr.org/?page=jdr-lexique> ; http://gamerjargon.com/gamer3_index.html (page consultée le 13 mars 2002).

⁸ Duccio Vitale est un créateur de jeux et l'auteur de *Jeux de simulations*, Paris, M.A. Éditions, 1984.

de rôle reste une activité difficilement définissable en quelques phrases, comme nous le montre assez bien J-H Matelly :

Le jeu de rôle est une activité assez malaisée à définir, associant des règles de simulation parfois fort élaborées, avec un principe interactif et presque théâtral. À moins d'un investissement important pour en connaître les rouages, pour apprendre les usages des joueurs, il est bien difficile de rendre compte de ce qu'est en réalité cette forme de divertissement. De là des informations incomplètes ou fausses qui sont diffusées par les médias, la presse spécialisée dans le jeu de rôle n'ayant quand à elle qu'une diffusion limitée (Matelly, 1997 : 26).

C'est pour cette raison que nous allons nous contenter de la définition de la FFJdR, qui est de reste très intéressante, afin de porter notre attention sur une analyse de ce qu'est un jeu de rôle. L'illustration est bien souvent le meilleur moyen de représenter le jeu de rôle. C'est d'ailleurs ce que font la plupart des livres de règles cherchant à donner une explication du déroulement d'une partie de jeu de rôle. Nous allons reprendre ici un de ces exemples de partie tiré du livre de règles du jeu **Star Wars** (Jeux Descartes) et commenté par J.H Matelly :

Didier est le maître de jeu (MJ), il est assis en bout de table. Pierre joue Roark Garnet, le contrebandier. Denis incarne Jill Farseeker, une gosse qui est aussi la fille de Roark et qui avait disparu depuis longtemps. Son grand-père Jackson Farseeker, le Capitaine Impérial à la retraite, est joué par Agnès. Jean est Tantos Dree, le chasseur de prime. Les joueurs viennent juste de quitter la planète Thorgeld.

Didier (MJ) : *Vous voyez une frégate des douanes impériales sur vos scopes ; une lumière sur le panneau des communications indique que quelqu'un vous appelle.* [le MJ expose ici la situation]

Pierre (Roark) : *Oh oh. Je réponds.* [le joueur expose l'action entreprise]

Didier (MJ) : « *Contrôleur S.N.I. appelle vaisseau de transport léger. Identifiez-vous s'il vous plaît.* » [le MJ interprète un personnage-non-joueur secondaire, en l'occurrence le radio d'une frégate des douanes]

Pierre (Roark) : « *Euh, ici transport Dorion Circus, Contrôleur.* » [le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec un PNJ]

Didier (MJ) : « *Mettez en panne, Dorion Circus. Préparez-vous à une inspection douanière.* »

Pierre (Roark) : *Oups. « Euh, roger, Contrôleur. »*

Jean (Tantos) : « *Hé, écoutez les gars. Si les Impies me trouvent à bord, ils me transforment en chair à Wampa. Et puis, en y réfléchissant, s'ils me trouvent, ils vous transformeront en chair à Wampa aussi. Vous voyez ce que je veux dire ?* » [le joueur interprète le rôle de son personnage dans le cadre d'un dialogue avec les autres PJ. Il fait référence à l'histoire de son personnage qui est visiblement recherché par les forces impériales]

Pierre (Roark) : *Génial. Quand pourrons-nous passer la barre de l'hyperespace ?* [le joueur pose une question concernant une donnée de fait au MJ]

Didier (MJ) : *Qui s'occupe de l'astrogation ?* [pour répondre à la question posée, le MJ a besoin de savoir quel personnage va agir, puisque l'astrogation est une compétence des personnages]

Agnès (Jackson) : *Hum. C'est moi en principe.*

Didier (MJ) : *Il te faudrait quelques minutes pour calculer les coordonnées. Tu veux expédier ça vite fait, ou est-ce que tu es minutieuse ?* [question du MJ au joueur pour préciser une action entreprise par son personnage. On note le raccourci dans l'expression qui consiste à poser la question directement au joueur : Est-ce que **tu** es. au lieu de Est-ce que **ton personnage** est .]

Agnès (Jackson) : *Je suivrai les procédures établies.*

Didier (MJ) : *OK. Roark, ils appellent à nouveau. «Dorion Circus, au nom de l'Empereur, coupez vos moteurs et préparez-vous à l'abordage!»*

Denis (Jill) : *« Hé ! J'ai une idée ! Cachons Tantos, d'accord ? Je suis sûre qu'on pourrait l'attacher au bout d'une corde qu'on ferait passer par un des sas. Ils ne trouveraient jamais ! »*

Jean (Tantos) : *« Holà, les gars. Je ne vais pas me laisser suspendre comme un vulgaire yoyo, pigé ? »* Didier je me dirige vers la tourelle.

Pierre (Roark) : *« Garde ton armure sur toi, chasseur de prime. Je vais m'occuper de ça. Contrôleur, ici Dorion Circus. Euh, négatif pour une inspection douanière. Nous avons une cargaison prioritaire pour la base impériale de Markon IV. Notre autorisation spéciale est enregistrée sur Thorgeld. »*

Didier (MJ) : *Tu me fais un jet d'escoquerie pour ça ?* [le MJ a traduit l'action du personnage, qui est, à travers le dialogue précédent, de faire avaler une fausse explication par un PNJ, en terme de règles de simulation. Il demande alors au joueur de lancer des dés pour évaluer la réussite de l'action, en fonction de la compétence du personnage appelée «Escoquerie»]

Pierre (Roark) : *OK, mon Escoquerie est de 3D. (il lance trois dés). Neuf!* [en application des règles de simulation, les dés fournissent le résultat de l'action sur la base de la compétence du personnage. Le chiffre obtenu dépasse ou non le seuil de succès]

Didier (MJ) : *Désolé, Roark. Un tir de canon-laser fuse devant votre proue...* (Matelly, 1997 : 66-67-68).

Cet exemple du déroulement d'une partie de jeu de rôle nous permet d'avoir une vision plus précise de ces jeux, en tout cas plus précise que les deux définitions que nous avons donnés. Il est d'ailleurs curieux de remarquer que nombre d'essais ou d'études sur le jeu de rôle ne cherchent pas à faire une analyse du jeu de rôle comme objet, mais considèrent qu'une définition succincte de ce dernier peut suffire à construire leur discours. Il est vrai que la plupart des études ne portent pas sur le jeu de rôle en tant que tel mais plus généralement sur les rôlistes, comme le fait d'ailleurs celle de Laurent Trémel. Le mémoire de maîtrise de Jean-Sébastien Dubé, *Jouer (dans) le texte : des jeux de*

rôle aux médias interactifs narratifs informatisés (Dubé, 1997) est l'un des rares textes qui cherche à donner une compréhension plus précise de ce que sont les jeux de rôle en s'inspirant de la méthode de Richard Schechner (1993) pour une analyse du jeu⁹. La démarche que nous allons adopter ne va pas utiliser de modèle théorique pré établi pour l'analyse du jeu de rôle. Le jeu de rôle est une activité qui en soi est à même de produire sa propre théorie. C'est pour cela que l'analyse que nous allons faire du jeu de rôle est aussi un moyen de proposer un modèle du jeu de rôle. Modèle qui nous permettra d'aborder les questions plus larges du multimédia et de l'interactivité. Mais avant de commencer cette analyse, nous allons chercher à voir l'impact que le jeu de rôle peut avoir sur d'autres activités et les inspirations même de cette forme de jeu.

1.2 Le jeu de rôle et les autres médias.

Comme nous l'avons vu un peu plus haut, le jeu de rôle a pour « ancêtres » les jeux de plateaux ou *Boardgames* et les *Wargames*. Pour ne pas les confondre avec les *Wargames*, je vais donner deux courtes définitions permettant de les différencier :

Un *Wargame* est un jeu qui reconstitue une bataille historique qui se joue avec des figurines ou des pions sur un plateau de jeu ou une table.

Un *Boardgame* est un jeu qui simule des batailles imaginaires introduisant souvent des éléments fantastiques, comme l'introduction de races imaginaires ou de la magie, etc.

On peut donc déjà dire que la première influence qui s'est exercée sur le jeu de rôle est double. Dans un premier temps, forme de jeux bien établie, les *Wargames* ont servi de base pratique à la création des *Boardgames*. Dans un deuxième temps, il faut noter l'introduction d'un aspect fantastique dans des *Wargames*. Par exemple l'univers de J.R.R Tolkien, qui a inspiré la création de *Boardgames* tel que **The War of the Ring** (SPI, 1977). À bien y regarder, on se rend compte que le premier jeu de rôle,

⁹ La méthode de Schechner propose six angles possibles pour l'analyse du jeu : 1. La structure. 2. Le processus. 3. L'expérience. 4. La Fonction. 5. L'idéologie. Et 6. Le cadre.

Dungeons & Dragons (TSR), reprend le contexte de ce que l'on appelle un monde d'*heroic-fantasy* (médiéval-fantastique). Ce type d'univers de jeu présente généralement un monde médiéval où vivent plusieurs types de créatures intelligentes, avec une influence plus ou moins importante de la magie. Un exemple bien connu de monde d'*heroic-fantasy* est celui des terres du milieu. C'est d'ailleurs en raison des multiples similitudes entre le monde de Tolkien et celui de **Dungeons & Dragons** (TSR) que nous pouvons dire que le jeu s'inspire en partie de l'œuvre de Tolkien, comme d'ailleurs un bon nombre de jeux de rôle à l'univers médiéval-fantastique. La première influence du jeu de rôle vient donc de la littérature et plus particulièrement de la littérature médiévale-fantastique. On peut encore citer des jeux tels que : **L'Appel de Cthulhu** (Chaosium)-fantastique -, tiré de l'œuvre de H.P. Lovecraft, **Ambre** (Descartes) - multivers, les joueurs peuvent faire évoluer leurs personnages dans divers univers - tiré de la saga des neufs princes d'Ambre de R. Zelazni, **Stormbringer** (Chaosium) - médiéval-fantastique - et **Hawkmoon** (Chaosium) -post-apocalyptique/médiéval-fantastique - tiré respectivement des sagas d'Elric et d'Hawkmoon de M. Moorcock etc. Les influences littéraires sont une source absolument étonnante de mondes imaginaires où les joueurs pourront faire évoluer leurs personnages.

Mais la littérature n'est pas le seul lieu d'inspiration des jeux de rôle. Le cinéma et la télévision ont notamment inspiré plusieurs jeux de rôle : **Star Wars** (West End Games), tiré de la trilogie de films de G. Lucas (*Star Wars*, *L'Empire contre attaque*, *Le Retour du Jedi*), **James Bond** (Descartes) [bien que les films soient eux-mêmes tirés de l'œuvre littéraire de I. Flemming, le jeu de rôle est lui largement inspiré des films], **Mechwarriors** (Fasa) et **Mekton** (Oriflam) sont directement influencés par des dessins animés japonais tel que *Macross*. Toujours dans le cadre des dessins animés, le jeu **Toon** (Halloween Concept) trouve sa source dans des dessins animés comme *Bugs Bunny* ou *The Road Runner*.

Il est par ailleurs amusant de constater que le jeu de rôle a aussi été une source d'inspiration pour le cinéma. Le film **Dungeons & Dragons** sortait en salle en 1999, film toutefois très peu fidèle à la richesse de l'univers du jeu. La télévision avait déjà utilisé l'univers de ce jeu avec le dessin animé **Dungeons & Dragons** (TSR). Ce dernier ne s'est pas contenté de reprendre l'univers du jeu, mais le jeu en tant que tel, puisque les protagonistes étaient les joueurs qui étaient physiquement transportés dans l'univers du jeu, seul le maître du jeu était représenté par une sorte de petite créature ressemblant à Yoda (des films *Star Wars*). **Dungeons & Dragons** n'a pas qu'inspiré le cinéma et la télévision puisque l'on peut trouver une large gamme de romans sur ses divers univers. Notons au passage que **Dungeons & Dragons** et **Advanced Dungeons & Dragons** sont essentiellement des systèmes ¹⁰ de règles, les univers sont développés dans des extensions du jeu de base, nous pouvons citer les univers de *Dragon Lance*, *Les Royaumes Oubliés*, *Dark Sun*, *Ravenloft*, *Grey Hawk*, *Planescape*, etc. La chose est courante puisque l'on peut trouver un grand nombre de livres tirés de divers jeux, comme **Shadowrun** (Fasa), **Nightprowler** (Siroz), **Scales** (Siroz), **Bloodlust** (Siroz), **Agone** (Multisim), etc¹¹.

Reste maintenant à constater l'influence que le jeu de rôle a sur les jeux vidéo. Au vu de notre recherche, il est clair que cette partie nous intéresse plus particulièrement. Le problème que l'on rencontre ici tient dans la terminologie. Les jeux vidéo ne se contentent pas de prendre leur inspiration dans les jeux de rôle, ils en prennent aussi le nom. On peut trouver une large gamme de jeux vidéo qui ne tirent pas leurs sources dans un jeu de rôle en particulier mais qui pourtant se nomment eux-mêmes jeux de rôle. L'un des points de cette étude va justement chercher à montrer les différences structurelles entre ces deux formes de jeux (jeux de rôle classique et jeux de rôle pour

¹⁰ Nous voulons souligner ici l'introduction de la notion de système afin de mettre en avant l'importance de cette dernière. Le jeu de rôle est avant tout un système de jeu et nous verrons que cet aspect du jeu va avoir une incidence forte dans la suite de notre propos.

¹¹ Nous ne citerons pas de romans en particulier pour illustrer ce propos en raison de la quantité assez impressionnante de ce type de publication.

ordinateur) qui pourtant se trouvent mêlés sous une même appellation. Par exemple, si on prend les jeux **Baldur's Gate** (Interplay, 1998) ou **Ice Wind Dale** (Interplay, 1999) on se rend compte que ceux-ci sont clairement des adaptations du jeu de rôle **Advanced Dungeons & Dragons** (TSR). La maison d'édition de **Advanced Dungeons & Dragons** (TSR) est mentionnée dans les livrets du jeu et dans la présentation du jeu. Le système de règle est le même et les scénarios se passent pour une bonne part dans l'exploration de «Donjons»¹². On peut aussi citer le jeu de rôle **Dark Earth** (Multisim) qui lui aussi a été adapté en jeu vidéo sous le même nom.

On ne peut que constater que le jeu de rôle, bien qu'étant toujours une activité marginale, est une source d'inspiration pour de multiples médias, lui-même ayant trouvé sa source dans ces mêmes médias. Il est donc naturel de constater que le jeu de rôle trouve après une trentaine d'années d'existence une certaine autonomie et devienne à son tour source d'inspiration. Jusqu'à présent, ce sont essentiellement les univers de jeux de rôle qui semblent attirer l'attention. Nous ne nous intéresserons pas à ce facteur mais plutôt à ce que le jeu de rôle peut apporter au niveau technique. Nous allons voir que ces jeux sont des entités souvent originales et complexes dont les structures peuvent influencer la création de scénarios et surtout l'architecture des jeux vidéo. De la même manière, ils pourraient aussi avoir un impact sur la construction de films potentiellement interactifs.

1.3 Description, analyse et définitions des termes.

Nous avons vu plus haut qu'une définition du jeu de rôle ne pouvait englober toute la complexité de cette forme de jeu. C'est pourquoi nous allons en faire une description et une analyse détaillées. Il ne s'agira pas de prendre un jeu en particulier, mais de se concentrer sur le jeu de rôle au

¹² Une des caractéristiques des scénarios du jeu *Dungeons & Dragons* est de faire évoluer les personnages dans des cavernes ou dans des couloirs de donjons. L'expression Donjons réunit donc toutes les formes de scénarios ou les personnages vont évoluer dans toutes sortes de couloirs.

sens générique du terme. Pour cela, nous allons faire référence à divers jeux pour illustrer certains points.

Le principe de base du jeu de rôle est de faire évoluer des personnages, incarnés par les joueurs, dans un monde imaginaire (plus ou moins proche de notre réalité) sous la direction d'un maître du jeu. L'analyse suivante va tenter d'expliquer les principaux rouages du jeu de rôle et notamment chercher à démontrer pourquoi le jeu de rôle a une pertinence dans l'étude de la notion d'interactivité. Cette partie va se composer des quatre grandes constituantes du jeu de rôle : la création de personnages, les systèmes de règles, la place du scénario et la question du maître du jeu. L'analyse du jeu de rôle constituant la base de notre recherche, cette partie est certainement la plus importante.

1.3.1 La création des personnages joueurs.

Les joueurs incarnent des personnages imaginaires qu'ils font évoluer dans un univers imaginaire. Ces personnages sont nommés «Personnages Joueurs» (PJ) en opposition au «Personnages Non-Joueurs» (PNJ), représentant l'ensemble des personnages que les PJ vont être amenés à rencontrer lors du déroulement des scénarios. Les PNJ sont joués par le maître du jeu selon la description que le scénario fait de ceux-ci. Le processus de création des personnages joueurs est ~~g~~é par un système intégré dans les règles du jeu. On peut dire qu'il y a quasiment autant de systèmes de création de personnages joueurs que de jeux. C'est pour cette raison que cette description va chercher à dégager les principes fondamentaux que l'on retrouve dans la grande majorité des jeux de rôle.

La création du personnage est certainement le moment le plus important pour le joueur. Les choix qu'il va devoir faire pour créer son personnage vont avoir un impact sur l'ensemble de la durée du jeu. C'est aussi durant ce moment que le joueur va concrètement établir sa manière d'aborder le jeu. De plus, il faut bien comprendre que le lien entre le joueur et son personnage ne tient qu'à une série de valeurs, souvent des nombres, indiquant qui est son personnage et ce qu'il sait faire.

En tant que joueur, vous devez interpréter un personnage créé par vos soins. Il devra rester dans les limites qui lui sont imparties. Même si vous êtes dans la vie réelle un chimiste de renom, votre personnage berger ne pourra pas (sans apprentissage ou entraînement) entrer dans un village et ouvrir une boutique d'alchimie. [...] Le jeu de rôle, qui n'est en fait qu'une extrapolation à partir de quelques chiffres, est aussi exigeant et aussi gratifiant que n'importe quel art dramatique (**RuneQuest**, 1987 : 9-10)

Ce passage tiré du jeu **RuneQuest** nous montre bien que les personnages que peuvent incarner les joueurs sont souvent très éloignés de ce qu'ils sont dans la réalité. Pour que le joueur soit à même de construire et de comprendre son personnage, il doit donc faire référence à un certain nombre de valeurs lui indiquant qui est le personnage qu'il va choisir de jouer. La première série de valeurs à définir est généralement celle qui représente les caractéristiques du personnage. Pour reprendre le jeu **RuneQuest**¹³, il a sept caractéristiques dans lesquelles le joueur devra allouer un certain nombre de points pour déterminer quel type de personnages il voudra jouer. Ces caractéristiques sont les suivantes : la Force, la Constitution, la Taille, l'Intelligence, le Pouvoir, la Dextérité et l'Apparence. Les points impartis à ces caractéristiques vont se trouver dans une fourchette de valeurs situées entre 3 et 18, 3 étant un minimum et 18 un maximum. Par exemple, un personnage avec 3 en Intelligence sera un débile profond alors qu'avec 18, il peut être considéré comme un génie. Le jeu **RuneQuest** prévoit trois systèmes pour distribuer les points dans les caractéristiques. Le premier, «aléatoire», consiste à jeter 3 dés à 6 faces (3D6) et de mettre le résultat du jet dans l'une des

¹³ L'annexe I est tirée du livre de base du jeu **RuneQuest** et présente la feuille de personnage de l'exemple qui va être régulièrement cité dans cette partie.

caractéristiques, ceci pour les sept caractéristiques. La « méthode libre » consiste en une répartition de 80 points dans les sept caractéristiques. Finalement, la « méthode combinée » où le joueur doit :

« lancer 3D6 pour chaque caractéristique, à l'exception de la TAI (Taille) et de l'INT (intelligence) pour lesquelles vous jetterez 2D6+6. Répartissez ensuite six points supplémentaires entre toutes les caractéristiques de votre personnage. Aucune caractéristique humaine ne peut excéder 18 après avoir alloué les 6 points supplémentaires. De même, le total des sept caractéristiques ne peut excéder 91 » (**RuneQuest**, 1987 : 15).

Afin de rendre moins abstrait cette étape du jeu, nous allons reprendre un passage du livre de règles du jeu **RuneQuest** l'illustrant :

« Nous allons tirer les caractéristiques de Cormac et étudier d'un peu plus près le genre de personne qu'il est. Confiant dans la chance, nous utiliserons la méthode aléatoire.
 FOR (Force) : 17 *Super, quel départ ! Cormac est taillé comme une armoire à glace.*
 CON (Constitution) : 9 *Bof ! Pas très résistant !*
 TAI (Taille) : 12 *Moyen.*
 INT (Intelligence) : 14 *Légèrement au dessus de la moyenne il pourra être plus sensé ou plus impétueux.*
 POU (Pouvoir) : 12 *A nouveau moyen mais pas mauvais.*
 DEX (Dextérité) : 8 *Aie ! Cormac est maladroit.*
 APP (Apparence) : 13 *Légèrement plus beau que la moyenne. »* (**RuneQuest**, 1987 : 15).

Le choix de la méthode à utiliser est du ressort du maître du jeu. La première méthode rend peu probable la création de personnages très puissants tout en laissant une grande part au hasard. La deuxième cherche quand à elle à donner plus de liberté au joueur tout en le contraignant à faire un personnage équilibré. La troisième permet au joueur de faire un personnage relativement puissant. Choisir une méthode n'a rien d'anodin et d'anecdotique. Ce choix introduit d'emblée la manière avec laquelle le groupe de joueurs et le maître du jeu vont aborder le jeu. Il est important de faire remarquer ici que les joueurs sont totalement libres de leurs choix (peut être moins dans le cas de la première méthode), notamment en ce qui concerne la répartition des points qui leur permet ainsi de privilégier certains aspects de leur personnage. Par exemple, si un joueur désire incarner un magicien, il devra « investir » le plus de points possible en Intelligence et en Pouvoir. Pour un guerrier, il devra privilégier la Force et la Constitution. Etc.

Cet exemple, propre au jeu **RuneQuest**, n'est pas une norme dans la création de personnage. La majorité des jeux ne proposent qu'une seule méthode dans la création de personnages, souvent une répartition de points, et n'ont pas forcément les mêmes caractéristiques. Des jeux comme **Castel Falkenstein** (Talsorian Games) ou **Miles Christi** (Sans Peur et Sans Reproche) utilisent par exemple le système de classification des jeux de cartes pour indiquer le niveau et le type de caractéristiques où, notamment, le cœur indique les caractéristiques propres au charisme et aux relations sociales. On peut aussi trouver des jeux où les joueurs vont incarner des personnages non-humains avec pour conséquences des caractéristiques éloignées des humains. Le jeu **Nephilim** (Multisim) permet aux joueurs d'incarner des êtres immortels dont les caractéristiques sont apparentées aux flux magiques du monde : Feu, Eau, Terre, Air, Lune. Cette remarque nous permet de constater que les systèmes de création de personnages sont généralement conçus en fonction du réalisme de l'univers du jeu, que ce soit dans les différents types de personnages que les joueurs peuvent incarner ou dans les contraintes que les joueurs ont dans les choix qu'ils doivent faire lors de la création de leurs personnages. Libres, les joueurs sont donc toujours soumis au réalisme de l'univers concerné.

Une fois que le «corps» du personnage est constitué, les joueurs doivent définir les compétences de ce dernier. Cette étape a pour fonction de donner une forme plus complexe au personnage. Elle permet de savoir ce que le personnage sait ou ne sait pas faire. Un joueur peut décider de jouer un guerrier qui, en plus de ses compétences martiales, va être un bon poète ou un bon voleur, ceci en répartissant un certain nombre de points dans ces compétences. Dans presque tous les jeux, les caractéristiques ont un impact direct sur les compétences. Si le personnage possède un score important en *Dextérité*, les compétences qui dépendent de la *Dextérité* vont se trouver améliorées par ce score. D'autres jeux séparent les caractéristiques et les compétences mais les rendent complémentaires selon les actions à résoudre. Dans le jeu **Legend of the Five Rings** (AEG), les

caractéristiques et les compétences correspondent à un certain nombre de dés à dix faces. Si un personnage possède 3 dés à 10 faces (3D10¹⁴) en *Endurance* et 2D10 dans sa compétence *Athlétisme* son niveau de base s'il veut courir un marathon sera de 5D10. La réussite de l'action dépendra du total de ce jet de dés et le joueur devra obtenir un score supérieur au niveau de difficulté déterminé par le maître du jeu. Les compétences sont généralement diverses et peuvent comprendre l'ensemble de ce que l'on peut savoir et apprendre dans un univers donné. Pour reprendre l'exemple de Cormac tiré du jeu **RuneQuest**, nous allons maintenant voir ses compétences et les expliquer :

Selon la feuille de personnage Cormac à 23 ans. En tenant compte de ses chances de base et de ses modificateurs de catégorie [NDR : modification résultant du niveau des caractéristiques] il possède les compétences Artisanat (cuir et pierre) à 22% chacune [il a donc une base de 22% de chance de réussite sur une action ayant besoin de la compétence Artisanat], Connaissance des Animaux à 25%, Connaissance des plantes à 25%, Lancer à 49%, Attaque à la lance 1M (son arme première) à 47%, Parade à la lance 1M [arme à une main] à 25%, Attaque au Javelot (son arme de jet) à 50%... (RuneQuest, 1987 : 21).

La dernière étape du processus tient dans le montage psychologique du personnage. Cette étape permet de définir dans les grandes lignes l'histoire de la vie de son personnage. Certains jeux ne proposent pas de système pour cela et laissent le joueur déterminer l'histoire de son personnage. Le joueur peut décider que son personnage possède un passé plutôt obscur avec un certain nombre de secrets à taire, au risque de se faire exclure par une part de la société, ou encore, être le fils bâtard d'un grand seigneur. L'ensemble de ces décisions est naturellement soumis à l'approbation du maître du jeu qui devra, si besoin est, intégrer un certain nombre d'éléments liés à ces informations dans les scénarios que les joueurs devront jouer. Cette construction du «Background» du personnage est souvent traduite en terme de jeu par un choix entre des avantages et des désavantages. Si le joueur décide que son personnage est issu d'une famille noble, avec tout ce que cela peut apporter comme avantages dans une société féodale, ce dernier doit dépenser un certain nombre de points qui peuvent

¹⁴ Il y a de nombreux dés dans les jeux de rôle, ils sont souvent caractérisés par leurs nombres de faces, les dés à 10 faces sont donc appelés D10 et le chiffre apposé devant le D correspond au nombre de dés.

être compensés par des désavantages. Il peut par exemple choisir d'avoir une phobie ou une incapacité. Cette étape permet ainsi au joueur, comme au maître du jeu, l'introduction d'éléments absents dans les scénarios et de donner au contexte de jeu une épaisseur supplémentaire. Prenons un exemple tiré du jeu **7th Sea** (AEG) pour illustrer la construction de la psychologie et du «Background» du personnage. Nous allons supposer que nous finalisons la construction d'un personnage pour jouer à ce jeu. Les points investis dans les avantages (choisis dans la liste que le livre de règle propose) devront être compensés par un élément de «Background», plus ou moins handicapant selon le nombre de points que l'on y met. Ce jeu se déroule dans une Europe imaginaire durant la Renaissance.

Advantage List :

Combat Reflexes (3 points)

You have honed your martial acumen to a fine point, and can react to (often unexpected) developments in combat without hesitation.

After initiative is rolled for any Combat Round, you may re-roll one of your Action dice, but you are forced to keep the new roll.

Dangerous Beauty (3 points)

You have a certain something about you that attracts members of the opposite sex.

You always roll 2 extra unkept dice for any seduction attempts.

Background List :

Nemesis (6 points)

There's someone out there who's got a name on the top of a list, and that name is yours. You crossed him, and from that day forward, he's made it a point to thwart your efforts, to meddle in your affairs. Killing you isn't his objective; he only wants to make your life a mess. Of course, maintaining his own life takes precedent over meddling with yours, but whenever he gets the opportunity, he'll make sure you're squirming on the end of a hook. The numbers of points you put into Nemesis determines how often your enemy shows his hand or how much power he has to devote to your discomfort.

[NDR : avec six points dans ce « Background» nous pouvons considérer que l'ennemi du personnage est un personnage extrêmement puissant et qu'il fera tout pour que la vie de ce dernier soit un enfer] (**7th Sea** : 159 et 167).

Le choix des avantages et/ou des désavantages conclut cette partie sur la création des personnages joueurs. Nous pouvons remarquer que dans cette étape, la présence des règles est

essentielle. Le personnage ainsi créé est soumis par sa construction aux règles et donc, par ce biais, à l'univers du jeu. Nous allons maintenant voir la place des règles dans un jeu de rôle.

1.3.2 Les règles dans un jeu de rôle.

La question des règles est souvent le point central d'une réflexion sur les jeux. Le jeu de rôle n'échappe pas à cette question, bien au contraire. Nous pouvons même dire que les règles d'un jeu de rôle sont certainement ce qui différencie le plus ce type de jeu des autres. D'une manière générale, les jeux se définissent par leurs règles, ce sont sur ces dernières que le concept même du jeu repose :

Les règles eidético-constitutives d'une praxis sont les règles qui constituent l' *eidos* d'une praxis et l' *eidos* de ses unités (eidèmes, *Eideme*, *eidens*, *eidemi*).

Le paradigme est donné par les règles du jeu d'échecs. La praxis appelée jeu d'échecs et ses eidèmes, les praxèmes (les pièces : par exemple, le fou; les pragmèmes : par exemple, le roque; les *status* ludiques : par exemple, l'échec) n'existent pas antérieurement aux règles et ne subsistent pas indépendamment d'elles. Ce sont les règles qui constituent le jeu et (dans le jeu) ses unités, ses praxèmes (Conte in Ost et Van de Kerchove, 1992 : 166).

Dans ce passage, Amedo G. Conte nous expose son point de vue sur la question des règles, inspiré d'une réflexion de L. Wittgenstein sur cette question dans les *Investigations Philosophiques* (Wittgenstein, 1961). Le paradigme du jeu d'échec pourrait ainsi se transposer sur les jeux en général, y compris sur le jeu de rôle. Si on reprend cette question en disant que les règles déterminent le jeu, on dirait ainsi que les règles d'un jeu de rôle le déterminent.

La proposition mérite que l'on s'y attarde. On découvre rapidement que certaines caractéristiques fondamentales du jeu de rôle ne vont pas dans le sens de cette affirmation. Premièrement, il n'y a pas une règle pour tous les jeux de rôle, mais des règles différentes pour presque chacun d'eux (il existe bien quelques systèmes de règles génériques servant à plusieurs jeux. Toutefois, ces derniers restent rares et ne sont pas la norme). Deuxièmement, les règles d'un jeu de rôle ne sont pas fixes ni définitives. Elles peuvent être à tout moment changées. Et, troisièmement, les règles d'un jeu

de rôle ne sont pas nécessaires au jeu, alors qu'elles le sont dans l'exemple du jeu d'échecs. Les règles d'un jeu de rôle ne sont utiles qu'en tant que moyen d'intégration à l'univers du jeu en cherchant à donner à ce dernier une « consistance » pratique et utilisable par le maître du jeu et les joueurs.

Le jeu de rôle reposant essentiellement sur le « montage » d'univers imaginaires, le premier problème à surmonter est donc celui de la cohérence de l'univers. Les règles représentent justement cette cohérence. L'analogie entre le droit et le jeu prend ici une valeur supérieure :

Les règles du langage, du jeu et du droit ont plus en commun que la simple analogie qu'un observateur *externe* peut établir sur le plan des fonctions et de la structure de ces *règles du comportement humain* à l'aide de son observation – ce qui veut encore dire à l'aide d'indications, de distinctions et de différences conceptuelles. Toutes ces règles sont des expressions de l'histoire et de la culture humaine ou, en d'autres mots, un produit de la société qui réalise son propre ordre à l'aide de telles règles (Krawietz, Ost et Van de Kerchove, 1992 : 218).

En plus d'être un principe d'organisation de la société de l'univers concerné, les règles d'un jeu de rôle représentent les règles de la physique, de la biologie et des autres phénomènes qui ont cours dans l'univers en question. On comprend donc bien ici que ces règles déterminent surtout l'univers du jeu et non pas le jeu en tant que tel. C'est essentiellement pour cela que l'analogie entre le jeu et le droit prend de tout son sens dans le cadre du jeu de rôle. Comme nous l'avons vu dans la partie traitant de la création des personnages, les règles servent à déterminer les aspects physiques, intellectuels et psychologiques des personnages-joueurs. Ces dernières servent aussi à gérer l'univers dans son intégralité, que ce soit pour des actions communes telles que conduire une voiture dans le cas où l'univers est proche du nôtre, ou à gérer la magie du monde dans le cas d'un univers où la magie est présente.

Il serait impossible, et inutile, de faire une description de l'ensemble des systèmes de règles. C'est pourquoi nous allons tenter de faire ressortir ce qui rend les règles des jeux de rôle particulières. La plupart du temps, les règles servent à résoudre les actions que les joueurs veulent faire accomplir à leur personnage. Par exemple, un joueur veut que son personnage escalade une falaise. Il faut

pour cela que le système de règles prévoit ce type d'action, comme avoir une compétence en escalade. Si le système de règles ne prévoit pas précisément une telle action, il est toujours possible de déterminer un moyen de la résoudre par l'utilisation des caractéristiques. Dans le cas de l'escalade, notamment par l'utilisation des caractéristiques dextérité ou agilité combinée avec la force. La partie sur la création des personnages a montré que ces valeurs, compétences et caractéristiques sont des représentations chiffrées. Elles correspondent dans certains cas à des pourcentages. Par exemple, si un PJ a une compétence de 80% en «escalade», il va avoir une chance de base de 80% pour réussir à escalader la falaise, plus ou moins les malus ou bonus que le MJ déterminera : la falaise est glissante -20%, elle possède de nombreuses prises +10%, etc. Dans d'autres jeux, il s'agira de combinaisons de valeurs correspondant à un certain nombre de dés avec un seuil de difficulté à atteindre.

Les règles sont certainement la partie la plus complexe du jeu de rôle et nécessite souvent un travail important pour les comprendre et les maîtriser. Afin d'illustrer le fonctionnement d'un système de règles, nous allons donner deux exemples tirés du jeu **Nightprowler** (Siroz) où les joueurs incarnent des voleurs dans une ville médiévale-fantastique.

[exemple de] Situations conflictuelles

Malcom est en train de discuter avec son receleur attiré. Il essaie de lui refiler une fausse pierre précieuse. Malcom possède une compétence de marchandage de 12 [sur 20] et le receleur de 18. Comme la pierre est fausse, le maître du jeu décide d'accorder un bonus de +4 à la compétence du receleur (c'est un spécialiste des pierres précieuses). Comme cela porte la compétence de marchandage du receleur à 22, Malcom doit réussir un jet inférieur ou égal à 10 [sur un dés à 20 faces] (12 pour la compétence -2 pour le malus dû au score très haut de son adversaire) pour faire triompher son point de vue. Le receleur devra, quand à lui, réussir un jet inférieur ou égal à 20 (obligatoirement réussi).

[exemple pour déterminer l'initiative dans un combat]

Malcom est armé d'un poignard, arme rapide par excellence. L'initiative de son arme est égale à 1. Le garde est armé d'une épée longue dont l'initiative est égale à 3 [...] Malcom pourra donc frapper toutes les 2 phases (1 pour son initiative +1 pour celle de son poignard) et le garde pourra répliquer en frappant à son tour toutes les 6 phases (3 pour son initiative +3 pour celle de son épée longue). Le premier coup porté par Malcom s'abattra donc en phase 3 (2 phases après qu'il a été prêt à combattre) et il pourra attaquer de

nouveau toutes les 2 phases suivantes (en 5, 7, 9, etc.). Le garde ne pourra placer son premier coup qu'en phase 9 (6 phases après qu'il s'est trouvé en position de combat) et ne pourra attaquer à nouveau que toutes les 6 phases suivantes (en 15, 21, 27, etc.). Pour résumer, précisons simplement que Malcom n'est certainement pas un combattant *énér*ite, mais il parviendra tout de même, grâce à sa rapidité, à frapper son adversaire trois fois avant que ce dernier ne lui rende la monnaie de sa pièce. Espérons qu'il réussira à éliminer le garde avant que ce dernier ne pose sur lui la lourde lame de son épée (**Nightprowler** : 63 et 70)

Ces exemples nous permettent de constater de l'enchaînement des règles pour rendre compte de l'action d'un personnage. Comme nous l'avons dit un peu plus tôt dans cette étude il y a presque autant de systèmes de jeux que de jeux. Pourtant, ces systèmes de règles peuvent se diviser en deux grandes familles : les systèmes simulationnistes et les systèmes dit d'ambiance. Les premiers cherchent à recréer au maximum un aspect réaliste à l'univers du jeu. Les règles vont donc chercher à simuler le maximum d'aspects de ce dernier, comme gérer la fatigue des PJ si ces derniers ne se reposent pas assez, ou encore établir des règles concernant les effets de la faim, voire pour être caricatural, du dommage d'une fourchette sur quelqu'un qui porte une cotte de mailles. Les systèmes d'ambiance, comme leur nom l'indique, se concentrent plus sur l'atmosphère du monde que sur sa fonctionnalité. Ils sont plus faciles d'utilisation alors que les premiers sont généralement lourds et complexes. Dans certains cas, les règles peuvent se résumer à seulement quelques éléments. Pour illustrer cela, prenons un conseil donné au maître du jeu dans le livre de règle du jeu **Ambre** (Descartes) :

J'espère qu'au bout du compte, vous pourrez vous passer de ce livre.
 La plus belle forme de jeu de rôle est celle où l'on ne se préoccupe que de son rôle. Pas de règles, des points et du système de jeu.
 S'il peut y avoir une version «Avancée» d'**Ambre**, c'en sera une qui rejoindra la narration d'histoires.
 Il y a quelque chose dans ce jeu que vous n'aimez pas ? Débarrassez-vous en !
 Vous avez une idée pour mieux faire quelque chose ? Appliquez-la! (**Ambre**, 1991 : 212)

L'intérêt de cette remarque tient plus dans ce qu'elle suppose que du simple constat. La fonction des règles est de rendre un univers cohérent. Par conséquent, il se peut que des systèmes de règles aient à être

plus exhaustifs que d'autres. Prenons le cas de la magie. Beaucoup d'univers de jeu sont pourvus d'un système pour gérer la magie et pourtant, ils peuvent diverger sur beaucoup de points en raison des différences mêmes de ces univers. Dans un jeu comme **Ars Magica** (Wizards of the Coast), principalement tourné vers l'aspect magique de l'univers (une Europe imaginaire du Moyen âge), les règles sur la magie vont être relativement précises, que ce soit sur les recherches magiques, les différentes magies, ou encore sur la pratique de la magie. Alors que dans un jeu comme **Scales** (Siroz), où seulement certains personnages peuvent pratiquer la magie, les règles de magie sont extrêmement simples (comme l'ensemble du système d'ailleurs). Dans le premier cas (**Ars Magica**), la magie étant omniprésente, les règles sont construites en fonction de cet état de fait. Alors que dans le deuxième cas (**Scales**), la magie n'étant qu'un élément parmi d'autres, les règles ne s'y attardent pas. En s'attachant à l'exemple que donnent ces deux jeux, on se rend aussi compte que l'importance des règles dans ces jeux n'est pas en général la même. Les règles ne sont pas qu'un instrument structurel de l'univers. Elles sont surtout un moyen pour intégrer et faire comprendre au joueur l'univers dans lequel son personnage va évoluer. Comprendre et utiliser les règles d'un univers, c'est comprendre le monde qu'elles décrivent et plus encore qu'elles créent :

Vue de l'extérieur, l'omniprésence des règles dans les jeux de rôle peut sembler intimidante, voire paradoxale. C'est particulièrement vrai lorsque l'on considère que par essence le JdR est tributaire du jeu libre de l'enfance. Pour une bonne partie, les règles sont destinées à établir un certain sens du réalisme dans l'univers du jeu (Dubé, 1997 : 65).

Le dernier point à mentionner sur les règles tient dans leur caractère non-définitif. Le jeu de rôle est certainement l'un des seuls jeux où les règles peuvent être changées à tout moment si ces dernières sont jugées incohérentes ou trop gênantes. Il est vrai que la décision finale concernant ces changements sont de la responsabilité du Maître du Jeu. Mais les joueurs sont souvent à l'origine de ces changements par leurs remarques et commentaires suite à une action dont la conclusion où le déroulement leur a paru illogique. Cette flexibilité des règles est aussi le fruit d'une particularité du jeu

de rôle, à savoir qu'il n'y a pas de notion de vainqueur dans un jeu de rôle. Le principe de règles strictes dans les jeux sert généralement à unifier les procédures de jeux afin que les protagonistes aient une chance égale de gagner. Dans un jeu de rôle, les joueurs jouent les uns avec les autres en faisant collaborer leur personnage. Il se peut que des personnages optent pour des décisions allant à l'encontre de l'intérêt du groupe mais ces derniers devront souvent quitter le groupe et ainsi devenir des Personnages Non-Joueurs. Il n'y a aucune compétition entre les joueurs, ou s'il y a une, elle ne peut se trouver qu'au niveau de l'intrigue d'un scénario et non pas au niveau du résultat d'une partie. Il n'y a pas de résultat dans un jeu de rôle, juste la fin d'une histoire. Elle peut être heureuse, dramatique ou en suspens, tout dépend des choix des joueurs. Ainsi le principe du jeu n'étant pas de définir un gagnant, il n'est donc pas utile d'avoir un système de règles strictes. La collaboration étant le maître mot dans un jeu de rôle, on pourrait par conséquent dire que le système s'écrit en fonction du type de joueurs et de maîtres de jeu qui se trouvent autour de la table de jeu. Cet aspect du jeu de rôle nous incite à citer une remarque de L. Wittgenstein que G. Conte utilise pour introduire son article :

Et n'y a-t-il pas aussi le cas où nous jouons à « make up the rules as we go along? » (Conte in Ost et Van de Kerchove, 1992 : 166).

Cette phrase résume finalement bien la question de la flexibilité des règles dans un jeu de rôle. Le Maître du Jeu est celui qui a le contrôle presque total sur la gestion des règles, ce qui, dans certains cas, lui permet aussi de « tricher ». Cette liberté du Maître du Jeu fait partie intégrante du jeu. Celui-ci est totalement libre de faire dire ce qu'il veut à ses jets de dés. Le plus souvent, le Maître du Jeu est caché par un écran lui permettant de garder secret les éléments de son scénario et le résultat de ses jets de dés. Il peut ainsi redynamiser un scénario ou aider des joueurs malchanceux. Le Maître du Jeu est une sorte de gestionnaire des règles. Ces deux entités, les règles et le maître du jeu, sont inséparables. D'un côté, nous avons les règles comme entité mécanique et flexible de représentation de l'univers, et de l'autre, le Maître de Jeu comme juge de la cohérence et du rythme de ce dernier.

Nous allons maintenant aborder la question du Maître du Jeu et du scénario dans un jeu de rôle. Ces deux derniers points vont clore la question du jeu de rôle et nous permettre ainsi d'aborder la description du jeu **Fallout 2** (Interplay, 1998).

1.3.3 Le Maître du Jeu et le scénario.

Nous avons pu nous rendre compte que le Maître du Jeu possède un statut spécial dans le jeu. C'est pour une bonne partie ce statut qui fait du jeu de rôle une forme de jeu particulièrement originale :

L'originalité du jeu est que chaque joueur tient un rôle, comme au théâtre ou au cinéma, et interprète avec ses partenaires une histoire, dont ils sont les héros, mais qu'ils ne connaissent pas d'avance. L'intrigue de la «pièce» n'est connue que d'un joueur à la fonction particulière : le «meneur de jeu», qui est le metteur en scène, assurant la narration des événements et l'enchaînement des scènes. Cependant, différence essentielle avec le théâtre, le cinéma, ou les romans, et intérêt premier du jeu, ni les actions, ni le texte des héros, ni le dénouement final ne sont écrits, ils dépendent, dans le cadre de l'intrigue générale, des choix qu'effectueront les joueurs et qu'ils feront interpréter par leurs personnages (Matelly, 1997 : 52).

Pour faire un résumé de la fonction de Maître du Jeu nous pouvons dire que ce dernier est en charge de : la gestion des règles (donc de l'univers du jeu et des actions des Personnages-Joueurs), de la gestion du «Background» et de ses secrets (des scénarios et des Personnages Non-Joueurs) et surtout de la dynamique du groupe de joueurs. En soi, un groupe de joueurs est à même de générer l'histoire¹⁵ dans laquelle il va évoluer. Un peu comme si un groupe de spectateurs face à un film avait la possibilité de changer à tout moment les événements du film qu'il regarde :

The role-playing game script is not solely in the gamemaster's hands. The gamemaster does not determine what the characters will do and where the characters will go in the fictional world. This is up the players. In my¹⁶ particular role-playing game, the

¹⁵ Il est ici important de ne pas confondre histoire et scénario. L'histoire peut être identifiée comme étant la succession d'événements que les joueurs vont faire faire à leurs personnages alors que le scénario correspond à la trame narrative dans laquelle les personnages des joueurs vont évoluer.

¹⁶ Daniel Mackay est un Maître de Jeu, il mentionne souvent des parties qu'il dirige en guise d'exemple.

players began to take an increasingly active part in the creation of the role-playing script (Mackay, 2001 : 52).

Des modifications passant sous le regard critique du Maître du Jeu qui, après avoir évalué leur impact sur l'action, peut très bien faire intervenir de nouveaux éléments dans l'action. Si, par exemple, un joueur prend le parti de transformer son personnage en maniaque sexuel ou en tueur en série, ce dernier devra s'attendre à une réaction de la société dans laquelle il évolue.

The gamemaster has the ultimate say in what happens within the script sphere of the role-playing performance. While players have control over their characters actions, the gamemaster has control over the results of those actions (Mackay, 2001 : 52).

Au sens large, le Maître de Jeu est chargé de «diriger» les joueurs dans l'univers du jeu au travers des scénarios. Il sert d'interface entre les joueurs et l'univers du jeu. Le scénario est l'un des outils du Maître du Jeu pour finaliser cette intégration des personnages dans l'univers. Par scénario, il faut bien comprendre que ce dernier ne ressemble en rien à un scénario de film :

.e. scénario ne comprend pas le récit des actions des personnages des joueurs, actions qui sont laissées à leur initiative. Il prévoit par contre certaines éventualités. Dès lors, on le comprend, les choix des joueurs peuvent ne pas avoir été pris en compte dans le scénario, c'est là que les qualités d'improvisation du meneur de jeu sont essentielles, pour encadrer les digressions, et ramener, le cas échéant, les joueurs vers l'histoire principale (Matelly, 1997 : 54).

Le scénario se contente de donner les grandes lignes de l'histoire dans laquelle les Personnages-Joueurs vont évoluer. Comme ces derniers peuvent évoluer en toute liberté dans la trame prévue par le scénario, on comprend aisément que leurs actions peuvent changer radicalement le visage initial du scénario. En plus de donner les éléments clefs de la narration, il donne aussi les descriptions psychologiques et comportementales des Personnages Non-Joueurs que le Maître du Jeu devra incarner lorsque les Personnages-Joueurs seront en contact avec ceux-ci. À ce niveau, on peut voir deux niveaux d'interaction : le premier par les décisions des joueurs et le deuxième par la réponse du Maître du Jeu au regard de ces actions. On pourrait supposer que le pouvoir du maître du jeu est

quasi absolu mais ce dernier a avant tout un devoir de cohérence vis-à-vis des joueurs. Ce que nous rappelle bien J.S Dubé :

C'est en ce sens qu'il est souvent dit du MJ qu'il joue le rôle de Dieu dans le monde qu'il gère. Il apparaîtra vite cependant que l'adage "avec de grands pouvoirs viennent de grandes responsabilités" s'applique. Puisqu'il est impossible de prévoir toutes les situations que l'imaginaire d'un joueur peut susciter, tout ce que les règles passent sous silence devient sous la juridiction du MJ. Dans les faits, le pouvoir discrétionnaire absolu du MJ se renégocie constamment lors de toutes concrètes. Si en théorie le MJ a tous les droits, dans les faits il est soumis au jugement des joueurs qui n'ont qu'à choisir de ne plus participer à la performance (Dubé, 1997 : 78).

Pour résumer, le maître du jeu se trouve à toutes les étapes du jeu. C'est lui qui prépare les parties en étudiant les règles et le « Background » du jeu. C'est lui qui supervise la création des personnages. C'est lui qui prépare et fait jouer les scénarios. Et c'est surtout sur lui que la dynamique du jeu repose en raison de sa place prédominante en tant que « juge » de la cohérence de l'univers et des actions des Personnages-Joueurs. C'est sur lui que le jeu repose. Nous pourrions presque dire qu'il y a autant de jeux de rôle qu'il y a de Maîtres de jeu. Puisque c'est essentiellement par lui que l'esprit du jeu va passer. Ceci par son interprétation des règles (donc de l'univers), par sa manière d'aborder les scénarios et surtout par sa manière de juger les actions des Personnages-Joueurs.

1.4 Conclusion sur la présentation des jeux de rôle.

Nous pouvons dire que ce qui fait l'originalité et, par conséquent, l'intérêt du jeu de rôle tient dans un mot, la liberté. Le joueur est libre à tous les niveaux du jeu. Il peut décider de quel type de personnage il va jouer. Il est totalement libre de ses actions durant les scénarios et il a même un droit de regard sur la cohérence générale du jeu. L'ensemble de ces libertés ne sont contraintes que par la dynamique du collectif et par l'obligation de consensus qui devrait animer tout groupe au fonctionnement démocratique. C'est cette grande liberté qui fait du jeu de rôle un modèle interactif

quasiment parfait. Le jeu de rôle allie une grande complexité à une grande simplicité. La réussite d'un jeu de rôle tient dans sa capacité à construire un univers en tenant compte des contraintes de ce même univers et de faire évoluer des personnages au sein de ce dernier en toute liberté. La cohérence de ce rapport se doit d'être fort pour que les joueurs ne quittent pas la table de jeu. La comparaison peut être faite avec un spectateur faisant face à un film qu'il considère comme mal construit ou trop peu cohérent. Ce dernier finira par se lasser de la narration et finalement s'extraira de cette dernière.

Il est évident que l'interactivité est ici prise dans son sens le plus fort puisqu'elle concerne un groupe d'individus «intelligents» évoluant dans un univers lui-même géré et construit de façon «intelligente». La question centrale de cette étude réside dans ce constat. C'est à partir de ce dernier que l'étude d'un jeu vidéo est pertinente puisque l'on ne peut pas parler d'intelligence, sinon artificielle. De la sorte, comment pouvons nous parler d'interactivité ? Si oui, dans quelles conditions ? Nous allons creuser d'avantage cet aspect du travail à partir de l'étude du jeu **Fallout 2** (Interplay, 1998).

2. Description et analyse du jeu vidéo Fallout 2.

Le jeu vidéo est devenu, depuis une dizaine d'années, l'une des activités dominante dans le monde du jeu. Les signes évidents de cet essor se manifestent notamment dans les multiples interventions médiatiques autour des sorties de plus en plus nombreuses de consoles de jeux et surtout de nouveaux jeux. La compétition que se font ces compagnies est certainement le signe le plus marquant d'un marché en plein développement et, surtout, qui ne semble pas être qu'un phénomène de mode. Les chiffres sont les meilleures preuves de cet essor du marché du jeu vidéo. L'exemple de la sortie de la **XBox** de Microsoft est éloquent. Sortie en novembre 2001, cette console s'est vendue en un mois à près de 1,5 million d'exemplaires en Amérique du Nord et la compagnie mise sur des

ventes globales de 4,5 à 6 millions. Le budget de lancement pour les 18 premiers mois a été évalué à un demi-milliard de dollars américains¹⁷. Ces données ne laissent aucun doute sur l'importance de ce marché. Il est d'ailleurs intéressant de constater que l'industrie du jeu vidéo est souvent mise en rapport avec l'industrie cinématographique comme étant parmi les deux industries les plus lucratives. Liens toujours plus prononcés avec les sorties de jeux directement inspirés de certains films, voire de films inspirés de jeux. Il semblerait que ces deux industries, ludiques et cinématographiques, trouvent dans cette association de faits un terrain propice au développement de thèmes nouveaux pour le développement de leurs projets. C'est au cœur de cette émulsion que le jeu de rôle trouve sa place. Cette activité propose une multitude d'univers avec notamment des moyens d'évoluer au sein de ces derniers. Ils sont donc source d'inspiration, mais surtout un moyen de construire une progression au sein d'un univers imaginaire. Le cinéma s'inspire déjà des univers de jeux de rôle, comme l'exemple déjà cité de **Dungeon & Dragons** (TSR). Mais au cinéma, nous ne pouvons que suivre passivement¹⁸ les aventures du groupe d'aventuriers. En revanche les jeux vidéos cherchent à reproduire au plus près les jeux de rôle, notamment en ce qui concerne la grande liberté des joueurs. C'est donc sur ce point que la réflexion va s'attarder en cherchant à montrer jusqu'à la liberté du joueur peut aller et surtout, quelle doit être la conception de cette liberté du joueur dans le cadre d'une étude sur la question de l'interactivité. Les jeux vidéo sont certainement à la meilleure place pour donner une représentation d'un univers particulier, mais ils offrent surtout la possibilité au joueur de faire évoluer son personnage au sein de ce dernier. Il faut préciser qu'ici, lorsque la question de la représentation est évoquée, elle ne fait pas mention d'une représentation visuelle de l'univers en question, mais d'une représentation structurelle. Cette recherche s'attache plus à la

¹⁷ www2.canoe.com/artsetculture/chroniques/jeux/archives/2001/12/20011209-085348.html (page consultée le 15 juillet 2002).

¹⁸ Il faut ici préciser que le spectateur est au plan cognitif tout aussi actif. La passivité mentionnée dans ce passage fait référence à son impossibilité d'intervenir dans la narration du film.

structure des objets étudiés qu'à leur aspect purement ludique. L'intérêt de travailler sur la structure est de montrer que c'est cette dernière (ou le système) qui détermine le jeu et de ce fait, les conditions même de la jouabilité, dont les critères sont ici posés par le jeu de rôle. C'est pourquoi le jeu **Fallout 2** va être décrit sur la base de sa structure et de sa construction. La description que nous allons faire du jeu va donc être essentiellement tournée vers le jeu de rôle en tant que modèle de jeu interactif.

2.1 Fallout 2.

2.1.1 Mise en contexte, l'histoire.

Le jeu **Fallout 2** est la suite de **Fallout** (Interplay, 1995) et prend, par conséquent, place dans le même univers. Le héros que le joueur incarne est le petit fils du héros que le joueur a incarné dans le premier jeu. L'action se déroule dans l'ouest des États-Unis, quelques décennies après qu'une guerre nucléaire ait laissé la Terre entièrement détruite. Les quelques survivants de l'apocalypse sont, pour la grande majorité, les descendants des habitants des abris anti-nucléaires parsemant le territoire de l'époque. Le héros du premier volet était lui-même un de ces habitants et avait pour tâche de sauver les derniers survivants de la menace d'un groupe de mutants cherchant à détruire les dernières traces d'humanité. Dans les scènes de démarrage¹⁹ (ou scènes cinématiques) de **Fallout 2**, nous apprenons que ce héros, devenu quasiment mythique après la réussite de sa mission, est parti dans le désert, loin de la civilisation renaissant, pour fonder un village. C'est dans l'une de ces scènes qu'il nous est mentionné que « nous », le héros de **Fallout 2**, sommes originaires de ce même village et l'un des descendants de cet être mythique. Cette cinématique, à la première personne, correspond à la narration que la sage du village nous fait du dépérissement de « notre » communauté. Suite à ce constat dramatique, laissant entre-apercevoir une fin lente et inéluctable, elle nous apprend que « nous »

¹⁹ La plus part des jeux vidéo introduisent l'intrigue du jeu par une ou plusieurs scènes cinématiques afin de mettre les joueurs dans l'ambiance de l'univers où l'action va prendre place.

sommes « l'ère du », choisi pour sauver cette petite parcelle d'humanité. La survie de cette dernière dépend d'un artefact : le J.E.K (Jardin d'Eden en Kit). Cet objet, presque aussi mythique que le héros du premier jeu, devrait se trouver dans l'ancien bunker de « l'habitant de l'abri » dont il reste quelques reliques (notamment une gourde qui va être remise au héros et une combinaison avec le numéro 13 inscrit dans le dos). La mission est donc de retrouver cet abri disparu et d'y récupérer un J.E.K. Nous découvrirons assez rapidement que cet abri est l'abri numéro 13 dont la location s'est perdue dans les mémoires, le tout auréolé d'une série de légendes à son sujet. Durant le progression du jeu, la quête principale déviara vers une mission bien plus importante, à savoir de sauver l'humanité d'un danger plus grand. Lors de ses recherches le personnage découvrira qu'une organisation secrète opère dans l'ombre. Cette dernière finira par enlever la population du village du héros pour une raison obscure et celui-ci devra se lancer dans une nouvelle quête pour sauver les membres de sa communauté. À la fin du jeu, nous découvrirons que cette organisation, qui a trouvé refuge sur une ancienne plate-forme pétrolière au large de San Francisco, est constituée des descendants de l'ancien gouvernement des États-Unis et que ceux-ci cherchent à « nettoyer » le continent des « impurs » et autres « mutants » qui le peuplent pour le re-coloniser.

Le but du jeu est donc de remplir ces multiples missions : retrouver un J.E.K, sauver son village, et contrer les machinations de cette organisation. Après ce court historique de la trame principale du jeu, mentionnons que ces quelques fils conducteurs ne représentent qu'une petite part du déroulement du jeu. L'histoire principale est ponctuée de micro-histoires et intrigues locales qui peuvent aller de chercher à intégrer un gang mafieux pour avoir des informations, à rechercher la montre d'un vieillard qui accuse son meilleur ami de l'avoir volé et ainsi de les réconcilier, etc. Ces micro-histoires sont souvent très éloignées des intrigues principales et peuvent surtout se résoudre dans le désordre. On se rend donc ici compte que chacune des parties jouées peuvent être très différentes les unes des autres. Ces différences dépendent de beaucoup de facteurs que nous allons

étudier. La grande particularité de **Fallout 2** est justement de «prévoir ces différences». C'est la principale raison pour laquelle ce jeu a été choisi pour cette étude. Par «prévoir» des différences, il faut comprendre que la grande liberté donnée au joueur dans ce jeu est l'une des clefs de sa construction. Et c'est à partir de cette liberté, principale qualité et originalité du jeu de rôle, que nous allons voir jusqu'à ce jeu peut être qualifié d'interactif et donner ainsi une définition de cette interactivité.

2.1.2 La création du personnage dans **Fallout 2** (Interplay, 1998).

Avant d'entrer dans l'intrigue du jeu, le joueur doit créer son personnage. Tout comme pour le jeu de rôle classique, cette étape est d'une importance cruciale pour la suite. Cette remarque n'est pas une simple formalité et nous allons voir pourquoi. Les choix que va faire le joueur pour la création de son personnage vont influencer sur l'ensemble du jeu, notamment sur la progression de l'histoire elle-même. Le joueur devra choisir entre deux personnages pré-tirés²⁰ ou construire son personnage à sa manière. L'intérêt pour un joueur de jeu de rôle est naturellement de se concentrer sur la possibilité de créer un personnage original.

La feuille de personnage de **Fallout 2** ressemble presque en tout point à une feuille de personnage d'un jeu de rôle classique et comprend exactement les mêmes informations : caractéristiques, compétences, avantages et désavantages spéciaux. Le déroulement de la création du personnage suit les mêmes procédures. Le corps de base du personnage possède toutes ses caractéristiques à un niveau de 5 (sur un maximum de 10), considéré comme moyen. Ces caractéristiques se décomposent de cette manière : Force, Perception, Endurance, Charisme,

²⁰ Les personnages pré-tirés sont des personnages prêt à jouer immédiatement dont les caractéristiques, les compétences et les avantages ont déjà été établies.

Intelligence, Agilité et Chance. Nous pouvons simplement remarquer la grande similitude entre ces dernières et celles que nous avons pu trouver pour l'exemple du jeu **RuneQuest** dans la première partie de ce travail (exemple où les compétences du personnage étaient traduites en pourcentages). Le joueur dispose de cinq points à répartir dans ces caractéristiques. Il a aussi la possibilité de baisser la valeur de base de certaines d'entre elles pour pouvoir mettre plus de points dans d'autres. La répartition de ces points conditionnent les valeurs de base des compétences, qui vont du maniement des armes légères à la connaissance de la médecine. Si nous cliquons par exemple sur la compétence *Réparation* nous pouvons voir sur quelle base le niveau dans cette dernière se calcule : *Réparation* : Base = 0%²¹ + (3 x Intelligence), ou encore *Discours* : Base = 0% + (5 x Charisme), *Corps à corps* : Base = 30% + (2 x (Agilité + Force)), etc. Plus nous mettons de points dans une caractéristique, plus les compétences qui leur sont liées vont être fortes. Reprenons la compétence *Discours*, avec une valeur de base en Charisme de 3, le personnage aura un niveau de 15% (0 + (5 x 3) = 15) dans celle-ci. Avec 8 en Charisme, le niveau serait de 40% (0 + (5 x 8)). Etc.

Après avoir réparti les points dans les caractéristiques, le joueur dispose de 3 points à rajouter dans les compétences. Ces points sont comme des bonus et correspondent aux domaines auxquels le personnage se serait concentré lors de son éducation. Chaque point correspond à un rajout équivalent au niveau de la caractéristique dont dépend la compétence (comme le Charisme dans la compétence *Discours*). On se rend donc une nouvelle fois compte que la répartition des points dans les caractéristiques a une influence sur le reste des choix.

La dernière étape de la création consiste à choisir des avantages (2 au maximum). Ces derniers sont facultatifs mais permettent d'introduire une touche plus originale au personnage, à savoir que

²¹ Le 0% montre que cette compétence ne possède aucune base innée et doit donc être apprise par le personnage.

ceux-ci sont tous liés à un défaut qui leur est attaché. Le meilleur moyen de voir en quoi ils consistent est d'en citer deux pris au hasard dans la liste :

Talent :

Chez toi, tout est inné. Pas besoin d'affiner tes compétences. Tes statistiques [NDR : caractéristiques] de base sont toutes augmentées d'un point mais tu perds 10% sur tes compétences de départ et tu reçois 5 points de moins par niveau.

Sex Appeal :

Tu as tout pour séduire. Les membres du sexe opposé te trouvent irrésistible. Attention toutefois à la jalousie de tes pairs. (**Fallout 2**, feuille de personnage).

Une fois que le personnage est construit, il reste à apporter la dernière touche à ce dernier en lui donnant un nom, un âge et un sexe. Ces trois facteurs n'ont pas d'impact sur le jeu et sont présents uniquement pour ajouter un peu de réalisme au jeu et contenter le joueur désireux d'incarner autre chose qu'un homme dans la vingtaine. Une nouvelle fois, l'illustration est le meilleur moyen de s'en faire une idée plus précise. En ce sens, on trouvera en annexe [Annexe 2] la procédure de création d'un personnage « idéal » faite par un joueur, description que l'on retrouve dans un site Internet créé autour du jeu **Fallout 2**.

2.1.3 L'impact de la création de personnage sur le déroulement du jeu.

Comme nous l'introduisons au début de la partie concernant la création de personnage, cette dernière est essentielle pour la suite du jeu. Les choix que va faire le joueur introduisent une série de données qui vont définir sa manière d'aborder l'univers de **Fallout 2**. La liberté qui est offerte au joueur à ce moment va avoir un impact direct sur la manière dont le héros va être confronté aux intrigues du jeu. Les concepteurs du jeu ont intégré ces choix dans la construction du jeu et en ont fait un des éléments clés de ce dernier. Si, par exemple, vous désirez jouer un personnage avec une Intelligence inférieure à 5 (niveau moyen), le déroulement du jeu va être très différent que si vous aviez choisi un niveau d'Intelligence supérieur à la valeur moyenne. La trame générale de l'histoire restera la

même, mais les moyens pour arriver à la résoudre vont énormément changer, notamment en ce qui concerne les micros-histoires qui parsèment le jeu. Supposons que vous avez décidé d'incarner un personnage avec une Intelligence de 3, ce dernier va être, par ce choix, un véritable idiot avec tout ce qui peut résulter de cet état de fait. Incompétent dans toutes les compétences nécessitant de l'Intelligence et surtout presque incapable de parler convenablement, donc d'avoir accès à un certain nombre d'informations permettant de faire évoluer l'intrigue. Si nous prenons la première boîte de dialogue²² entre le personnage et la sage du village, là où elle vous annonce que vous êtes l'être élu, vos choix de réponses vont plus être de l'ordre du grognement et du borborygmes que du discours. Juste pour citer le personnage quand il possède une intelligence de 3 : «Euh!, ou Uh-Huh!», ou encore «Ooorg! Bak! ».

Il est difficile d'imaginer qu'un personnage ne pouvant s'exprimer puisse avoir beaucoup de chances d'obtenir des informations lors de ses rencontres même si ce dernier est doté d'un Charisme élevé. Si le personnage possède une Intelligence supérieure ou égale à 5, il pourra converser normalement avec les personnages-non-joueurs. Si, en plus, il est doué d'un Charisme important, les PNJ vont se montrer de plus en plus loquaces avec lui et surtout les choix de réponses qui vont être à sa disposition vont être plus riches, lui permettant ainsi d'avoir accès à plus d'informations et donc, à plus d'intrigues secondaires ou à plus d'avantages. Le Charisme sert aussi à attirer vers le personnage certains individus qui vont le suivre et l'aider durant le jeu. Plus le score en Charisme est élevé, plus il pourra avoir des compagnons²³ (avec un maximum de 5).

Le personnage est, comme nous l'avons vu dans l'historique de **Fallout 2**, issu d'un village perdu dans le désert. Par la quête qui lui est attribuée, il devra quitter ce dernier et découvrir le

²² Les boîtes de dialogues servent à faire communiquer le personnage avec les personnes qu'il croise durant le jeu. Elles comprennent ce que disent les personnages-non-joueurs et les choix de réponses du personnage.

²³ Les compagnons sont des PNJ qui peuvent accompagner le personnage dans ses aventures. Le joueur n'a que très peu de contrôle sur ces derniers. Ils peuvent quitter, voire, dans des cas plus extrêmes, attaquer le personnage si son attitude ne correspond pas à leurs valeurs.

monde. Au début du jeu, le personnage est peu expérimenté, peu équipé et surtout ignorant de l'univers qui l'entoure. L'un des buts du jeu, en plus de la trame principale de l'histoire, est de faire progresser le personnage que le joueur incarne. Ces buts sont constants tout au long du jeu. Commençons par voir l'expérience. En évoluant dans le jeu, le personnage va se trouver confronté à une série de micro-histoires parsemant sa progression. La résolution de ces petites aventures permet au personnage de gagner des points d'expériences qui en s'accumulant permettent à ce dernier de changer de niveau. Au début du jeu, le personnage est de niveau 1, donc considéré comme un débutant. En changeant de niveau, il peut ajouter des points dans des compétences et ainsi améliorer son personnage, voire dans certains cas prendre des avantages supplémentaires. Il y a deux moyens pour gagner des points d'expérience : en résolvant des intrigues (plus celles-ci sont importantes, plus le personnage gagne de points) ou en combattant des adversaires (plus le combat est risqué, plus le personnage gagne de points). Par conséquent, plus le héros est à même d'avoir accès à de l'information pertinente, plus ce dernier pourra trouver des missions intéressantes et les résoudre de manière habile. Un personnage avec une Intelligence ou un Charisme faible va, lui, être entraîné dans des aventures souvent moins complexes, voire même ne pas y avoir accès du tout, et à la résolution laissant peu d'autres choix que la violence. Dans les deux cas, le personnage va gagner de l'expérience. C'est simplement la méthode qui change. Méthode qui, il faut le préciser de nouveau, est contrainte par les choix initiaux du joueur.

Il est important ici que nous fassions une autre précision. Il n'est pas question d'affirmer qu'il vaudrait mieux jouer un personnage avec une Intelligence ou un Charisme élevé plutôt qu'une brute épaisse. Ce que nous cherchons à montrer, c'est que les choix du joueur conditionnent sa manière d'aborder l'univers du jeu. Le jeu lui-même est prévu pour se conformer à ces choix. Si un joueur veut jouer une brute sans cervelle, c'est son choix. Pour cette étude, le jeu a été parcouru de trois manières différentes et jamais l'histoire ne s'est déroulée de la même manière. La durée d'une partie est en moyenne

d'une quarantaine d'heures, ce qui correspond à un total de 120 heures de jeu. Sans compter les divers essais pour voir les diverses réactions et interactions du personnage avec les personnages non-joueurs. Certes les grandes bornes de la narration ont été communes mais l'enchaînement des micros-histoires et la résolution de ces dernières ont été à chaque fois très différentes. Chacune de ces parties a donc été purement originale les unes par rapport aux autres.

Pour en revenir à l'expérience, le personnage va progresser en fonction des rencontres qu'il va faire et des défis auxquels il va être confronté. Nous l'avons noté, plus il va résoudre des aventures, plus il gagnera des points d'expériences et plus il deviendra fort. Un joueur laissant de côté un certain nombre d'aventures arrivera donc à la fin du jeu avec un personnage plus faible que celui qui se sera attaché à les résoudre toutes, en tous cas pour celles dont il en aura eu la connaissance. Les deux autres éléments de la progression du personnage sont l'équipement et la découverte du monde. Le personnage commence le jeu avec presque rien : une lance, une gourde de l'abri numéro 13, un peu d'argent et quelques doses de poudre de guérison. Pour espérer survivre à la majeure partie des aventures, le héros devra vite améliorer son équipement. Pour cela, il peut l'acheter, le prendre sur les personnes qu'il croise (soit en les volant, soit en les tuant) ou le trouver. On comprend que le moyen de se procurer de l'équipement dépend aussi des choix que le joueur a fait au moment de la création de son personnage. Si le joueur n'a pas investi de points dans ses compétences de voleurs ou de négociateur (Discours), les moyens de se procurer de nouveaux objets seront limités aux options plus radicales, à savoir le prendre par la force ou payer le prix fort. Pour ce qui est de les trouver, si le personnage est incapable d'ouvrir une porte fermée à clef, il ne pourra avoir accès à certaines pièces et par conséquent, à la super-armure qui se trouve dans l'une des armoires de la chambre. Une nouvelle fois, nous pouvons dire que les choix du joueur conditionnent le déroulement du jeu en lui donnant un caractère particulier.

Le héros ignore tout du monde qui l'entoure et commence le jeu avec pour seule information qu'il y a une ville de trappeurs à l'est de son village. Le joueur va donc faire évoluer son personnage à travers une carte complètement noire au début du jeu et la découvrir en se déplaçant. Au fil des aventures, la carte sera entièrement découverte (en tous cas pour les parties intéressantes) et le joueur pourra faire évoluer son personnage comme il le veut au sein de celle-ci. Cette grande liberté de mouvement offerte au joueur permet à ce dernier de choisir l'ordre dans lequel il va résoudre les intrigues qui vont se trouver sur son chemin. Certaines d'entre elles doivent se résoudre en un certain laps de temps. Si le joueur décide d'envoyer son personnage faire autre chose, il ne pourra les résoudre, ce qui pourra avoir des conséquences dramatiques. La liberté de choix, ici dans le déplacement du personnage, est encore l'une des données intéressantes apparaissant dans la construction du jeu.

2.1.4 La liberté du joueur et le Karma.

Le joueur de **Fallout 2** est aussi libre de définir une psychologie particulière à son personnage. Cette psychologie dépend essentiellement de la manière de jouer. Sur la feuille de personnage se trouve un petit tableau nommé «Karma». Sur ce dernier s'affiche le niveau de popularité du personnage sur l'ensemble du territoire et dans toutes les villes qu'il aura traversés. Le calcul du niveau de Karma se fait sur la base de l'attitude générale du personnage lors de ses diverses rencontres et actions. S'il réussit une aventure en aidant un membre d'une communauté, il va gagner un certain nombre de points faisant ainsi augmenter son Karma. Si au contraire, le personnage commence à tirer sur tout ce qui bouge, son niveau de Karma va chuter. Le Karma a un impact sur les relations que le personnage va avoir sur les personnes qu'il va rencontrer durant ses aventures. Avec un niveau négatif en Karma, les PNJ vont se montrer méfiants, voir franchement hostiles au personnage. Avec un niveau positif, ils feront plus d'efforts pour aider ce

dernier. Voici la liste (du meilleur au pire) de ces niveaux et des divers titres dont le personnage peut être affublé après des actions spécifiques :

- *Savior of the Damned, Guardian of the Wastes, Shield of Hope, Defender, Wanderer, Betrayer, Sword of Despair, Scourge of the Wastes* et *Demon Sapwn*²⁴. Cette liste correspond à la réputation générale du personnage dans le monde entier du jeu. Nous allons maintenant donner celle de son acceptation dans une communauté : *Idolized, Liked, Accepted, Neutral* et *Vilified*. On comprend ici qu'un personnage pourrait très bien avoir une excellente réputation au niveau de la région et être absolument détesté dans une communauté particulière, ce qui compromet généralement la suite des aventures dans celle-ci. Après certaines actions spécifiques, le personnage peut se trouver affublé d'une série de « titres » qui peuvent avoir un impact positif ou négatif sur le score général du Karma :

- Pour les positifs : *Champion, Married, Prize Fighter* et *Sexpert*.

- Pour les négatifs : *Childkiller, Separated, Gravedigger, Gigolo, Berserker, Slaver, Villain*, à encore *Porn Star* et *Made Man*.

Le fait d'intégrer le Karma dans le jeu renforce l'impression de liberté du joueur. Il peut potentiellement faire ce qu'il veut. Si le joueur décide que son personnage va être un héros mythique digne des chevaliers de la table ronde, il peut le faire, tout comme il peut très bien décider que son personnage sera un boucher inspirant la crainte. De façon explicite l'attitude du personnage peut se définir de deux manières : par le combat et par les boîtes de dialogues. Le joueur peut très bien décider de faire tirer son personnage sur tout ce qu'il voit. Par exemple, le personnage se trouve dans une ville et commence à tirer sur tout le monde. La ville en entier cherchera à abattre ce dernier et son niveau de Karma baissera d'autant. S'il veut revenir plus tard dans cet endroit, il sera automatiquement attaqué par les habitants du lieu. Dans les boîtes de dialogues, le joueur a presque

²⁴ La version du jeu qui a été utilisé pour cette étude est en français. Les mentions anglaises sont issues de divers sites internet consacrés au jeu **Fallout 2**.

toujours une option «plus agressive» dans ses choix de réponses. Souvent, ces dernières sont ironiques ou insultantes pour la personne à qui elles s'adressent. Si le joueur insiste dans l'utilisation de ces choix de réponses, le PNJ finira par mal réagir et dans les cas extrêmes attaquer le personnage. Par ces choix, le joueur donne un aspect plus psychologique à son personnage (en faisant de celui-ci soit un être absolument charmant ou bien un individu moqueur et cynique, et pour les cas les plus extrêmes un grossier personnage). Encore une fois, il ne faut pas être trop tranché par rapport à ces choix. Parfois le meilleur moyen d'obtenir de l'information est de bien montrer au PNJ que l'on ne se laissera pas faire. Mais encore, tout dépend des choix que fera le joueur pour résoudre une action.

2.1.5 Le déroulement du jeu et les règles.

Fallout 2 est d'un graphisme plus pratique que réaliste. Le joueur n'incarne pas le personnage en vue subjective. Il gère les mouvements de ce dernier par une vue en plongée sur le paysage, ou vue isométrique. Le personnage est donc visible à l'écran et le joueur a une vue du terrain bien supérieure à celle que devrait avoir son personnage. Ce qui est mis en avant ici tient plus dans la possibilité qui est offerte au joueur d'avoir une meilleure prise sur l'univers où va évoluer son personnage. Le pointeur de la souris sert aussi bien au contrôle de la «figure» du personnage que de moyen d'observation du cadre de jeu pour le joueur. C'est grâce à ce pointeur que le joueur peut savoir si un objet est «utilisable» par le personnage. Notamment, si une étagère peut être fouillée, une auréole verte l'entourera lorsque le pointeur de la souris passera dessus. En pointant sur un objet ou une personne, une série d'actions spéciales seront possibles : chercher à forcer une serrure ou utiliser un ordinateur, réparer un appareil, voler un objet sur quelqu'un, parler à quelqu'un, etc. Toutes ces actions sont résolues en fonction des compétences du personnage. Le système de gestion est exactement le même que pour le cas d'un jeu de rôle classique. L'ensemble des compétences est

définie en pourcentages et dépend d'un système de règles proche de l'exemple que nous avons vu pour le jeu **RuneQuest**. Si, par exemple, le personnage possède la compétence en *Crochetage*²⁵ à 50% et qu'il veut forcer la serrure d'un coffre fort, il a 50% de chance de réussir l'action, plus ou moins le bonus ou malus selon la qualité du coffre. L'intérêt de jouer à un jeu de rôle sur ordinateur tient dans le fait que l'ensemble du système de règles est pris en main par le logiciel. Le joueur se contente de mentionner (en cliquant sur un objet ou en faisant une action spéciale) qu'il fait faire une action à son personnage et l'ensemble de la conclusion de l'action est automatiquement géré (par le logiciel). En reprenant l'exemple du personnage qui cherche à forcer un coffre, le joueur ignore que le malus est de 20% pour cette action, donc qu'il n'a finalement que 30% de chance de réussir son action. Il ignore aussi le résultat final de son jet de «*dés*» puisque c'est le logiciel qui va aléatoirement le déterminer. La seule chose que le joueur sait tient dans la réussite ou l'échec de l'action de son personnage.

Cet aspect du jeu vidéo prend tout son intérêt dans des résolutions plus complexes comme les combats. Les règles de combats dans les jeux de rôle classiques sont généralement les plus sophistiquées parce qu'elles intègrent un nombre important de facteurs (initiative, plusieurs compétences, un facteur temps, plusieurs protagonistes, etc.). Dans le jeu **Fallout 2**, les combats sont assez simples. Si le joueur désire que son personnage utilise son arme, il clique sur l'arme, la pointe sur un ennemi et fait feu. Il peut choisir de tirer en rafale, au coup par coup ou viser une partie particulière de son adversaire, etc. La seule chose importante à gérer pour le joueur correspond aux points d'action dont il dispose quand il est en «mode de combat». Dès que le personnage est attaqué ou que lui même clique sur son arme, le temps dans le jeu se fige et le jeu passe en simulation de combat. Ce principe de ralentir ou d'arrêter le défilement du temps dans le jeu est directement issu du jeu de rôle classique. Cela permet ainsi de recréer une simulation plus réaliste

²⁵ La compétence *Crochetage* correspond au crochetage des serrures, mécaniques comme électroniques.

des combats, non pas réaliste graphiquement mais dans le déroulement des actions. Le personnage dans **Fallout 2** possède un certain nombre de points d'actions, en fonction du nombre de points en Agilité. Ces points d'actions permettent au personnage de se déplacer, d'utiliser une arme ou de faire une action spéciale. Le mieux pour comprendre la situation est de l'illustrer par un exemple de notre invention :

Le héros est face à un bandit de grand chemin qui l'attaque, ce dernier est armé d'une lance. Il se trouve que le bandit agit avant le héros (on comprend ainsi que le bandit possède une initiative supérieure au héros) et utilise ses points d'action pour s'approcher du personnage. Le héros possède 10 points d'action (Agilité de 10), il peut donc se déplacer de 10 pas pour les 10 points d'actions ou tirer sur le bandit avec son pistolet pour 4 points d'actions, bouger de 4 pas pour 4 autres points d'action et recharger son arme pour 2 points d'action, etc. Finalement, le joueur décide de faire tirer deux fois son personnage pour un total de 8 points d'action et de recharger son arme avec les deux derniers points restant. Le joueur regarde les résultats de ses tirs et constate que le bandit a pris 10 points d'impact pour le premier tir et 35 pour le deuxième. Le bandit s'effondre mort.

La seule chose que le joueur a eu en son pouvoir tient dans les actions de son personnage, actions qui dépendent, répétons-le, des choix initiaux du joueur durant la création du personnage (nombre de points d'actions pour l'Agilité, compétence de tir avec *Armes légères*, etc). Ce que n'a pas vu le joueur, et qui a été géré par le logiciel, est bien plus important. Le bandit ayant agi en premier, l'ordinateur a commencé par calculer l'initiative des protagonistes. Après que le personnage ait tiré sur le bandit, l'ordinateur a calculé les malus ou les bonus (selon la distance de la cible par rapport au type d'arme utilisée, en fonction du niveau de Perception du personnage, etc.) pour déterminer la chance finale de toucher la cible. Le personnage ayant touché deux fois le bandit, l'ordinateur a calculé les dommages en tenant compte du type d'armure que portait l'adversaire, du type d'arme, du type de munitions, d'une réussite critique due à la Chance. Avec une «réussite critique²⁶», cela augmente les dommages normaux d'une arme. On considère que le tireur a eu de la chance et a

²⁶ Il est fréquent de trouver dans les règles de jeu de rôle les notions de réussites critiques ou d'échecs critiques. Elles servent souvent à illustrer le facteur chance ou malchance d'un personnage dans la résolution d'une action.

touché la cible a un endroit vital. Ce facteur est déterminé par la caractéristique Chance. Avec 5 en Chance, le personnage possède notamment 5% de chance de faire une réussite critique.

Ce que l'on peut constater ici, c'est que le logiciel prend la place du maître du jeu dans la gestion des règles. Il a tout contrôle et aussi tout pouvoir dans la résolution des actions que va entreprendre le personnage. Le joueur se contente de donner l'information et le logiciel donne le résultat. Ce dernier est pour ainsi dire le maître du jeu de **Fallout 2**. Nous avons vu au début de la description de ce jeu vidéo qu'il reprenait pour une grande part des structures classiques de jeu de rôle. En reprenant ces dernières (notamment la gestion des règles), il est donc à même de régir le déroulement du jeu.

Cet aspect est aussi présent au niveau de l'histoire générale du jeu. Quand le héros complète sa mission finale, en contrant la machination de l'organisation qui a enlevé son peuple, l'écran de jeu disparaît et laisse place à une série de scènes devant lesquelles une voix off narre l'impact de l'action de personnage sur le monde. Ces scènes peuvent changer selon ce qu'a fait le personnage durant le jeu. On prend donc conscience que même si le joueur a résolu l'intrigue principale, la conclusion même du jeu dépend de ce qu'il a fait au cours de la partie et non pas d'avoir simplement réussi le jeu. Dans la mesure où l'on se rend compte que ce qui compte finalement tient dans la conclusion générale, qui elle dépend de la somme des actions du personnage. On peut d'ailleurs se demander si le jeu se « réussit » par le simple démantèlement de cette organisation « maléfique ».

Sur à peu près vingt scènes finales²⁷, nous allons en décrire une et l'expliquer : L'une des scènes narre le destin tragique du village de Modoc et de ses voisins les Slags. On apprend que les habitants du village de Modoc ont massacré les Slags. Par la suite, les villages voisins de Modoc, ayant pris peur de cette attaque, ont attaqué Modoc et l'ont rasé. La cause de cet enchaînement

²⁷ Cette série de scènes nous montrent les résultats des actions sur les diverses zones géographiques où le personnage-joueur a évolué.

d'événements est dûe au fait que le personnage n'a pas réussi à désamorcer un conflit latent entre les Slags et les Habitants de Modoc. La réussite de cette intrigue aurait très certainement changé le destin des habitants de ce village.

2.2 La simulation et la construction.

Sur beaucoup de points, on peut constater que **Fallout 2** (Interplay, 1998) est un jeu de rôle à part entière. Le lien de parenté tient au-delà de la simple comparaison. Le jeu de rôle classique est en soit une machine créée pour gérer des simulations, ceci par ses divers systèmes de règles.

Les règles de simulation d'un jeu de rôle sont censées donner une évaluation réaliste des actions entreprises dans l'univers considéré. La notion de réalisme dans l'univers considéré est importante, car les règles d'un jeu de rôle médiéval fantastique permettent la simulation des effets des sortilèges ou d'un souffle de dragon, toutes choses absolument irréalistes, sauf dans le contexte du jeu. De même pour un combat de vaisseaux spatiaux par exemple (Matelly, 1997 : 57).

Les jeux vidéo sont sans cesse en quête de principes de simulation et, par conséquent, de systèmes gérant ce facteur. Bien souvent, quand on parle de simulation avec les jeux vidéo, la première idée qui vient en tête est celle du réalisme graphique. La problématique soulevée ici se trouve dans la structure et la construction du jeu plutôt que dans cet aspect visuellement réaliste de l'univers. Avec tout ce que l'imagination peut y apporter la simulation dans un jeu de rôle réside bien plus dans une recherche de cohérence d'un univers imaginaire.

Ce que notre description de **Fallout 2** nous présente tient aussi dans la structure « narrative » du jeu. L'étude du jeu de rôle nous a montré que le scénario était un élément important du jeu mais qu'en soi, il n'était qu'une trame dans laquelle les personnages pouvaient évoluer en toute liberté. Si l'on pousse la comparaison avec le scénario cinématographique, on se rend compte assez rapidement

qu'un scénario de jeu de rôle est finalement quasi-inexistant. Un scénario de cinéma prévoit tout²⁸. Il va définir les caractères des personnages et leurs particularités, l'enchaînement des événements, les tensions, etc. Le scénario cinématographique (qui en soi est écrit pour devenir film), est destiné à un public passif (au sens où il ne peut intervenir dans la narration), sa construction se fait en fonction de ce facteur. La construction d'un jeu de rôle en jeu vidéo est une forme plus élaborée que celle que nous venons de voir. Elle se doit d'être beaucoup plus complexe parce que précisément le joueur n'est pas passif. D'ailleurs, moins ce dernier est passif, plus le jeu devra être complexe. Le grand désavantage du jeu vidéo est justement de ne pas être un être humain. Le scénario d'un jeu de rôle classique peut lui se permettre d'être vide, puisque c'est le Maître du Jeu qui compense ce vide par sa capacité de réaction et de création. Ce désavantage doit donc être compensé par une structure plus forte et élaborée.

Mais cela ne veut pas dire qu'il doive définir plus de choses qu'un scénario cinématographique. Au contraire, il doit laisser au joueur une grande place dans la création (il est bien sûr évident que cette « création » ne peut qu'être balisée par le logiciel). C'est en partie ce qui fait sa complexité et c'est dans cette complexité que nous pouvons commencer à entrevoir la question de l'interactivité. Le jeu de rôle est un modèle parfait d'interactivité et ceci à un niveau extrêmement complexe. Pour que le jeu vidéo arrive à ce niveau d'interactivité, il doit compenser son manque « d'intelligence » par une construction à même de remplacer la capacité de réaction et de création du maître du jeu. Il est certes évident qu'un logiciel ne peut, pour l'heure, remplacer un être humain. Mais l'étude que nous venons de faire de **Fallout 2** nous montre un certain nombre de pistes encourageantes. C'est ce qui nous permet de parler d'interactivité. Les choix du joueur dans **Fallout**

²⁸ Il est naturellement question ici d'une vision « classique » ou « technique » du scénario cinématographique. Beaucoup pourrait opposer à cette vision du scénario cinématographique la non-nécessité de ce dernier dans le processus créatif tel que pratiqué dans les années soixante avec l'apparition de ce que l'on a appelé le « cinéma d'auteur » (Pelletier, 1995 : 16). Il faut d'ailleurs noter que la non-présence de scénario est marginale, y compris dans le cinéma d'auteur.

2 provoquent presque toujours des changements dans le déroulement même du jeu. Ces changements sont souvent mineurs et invisibles²⁹ en terme de jeu, mais ils sont présents. Et c'est la présence de ces changements qui nous fait penser que le logiciel, par sa construction, interagit avec le joueur. C'est sur cette base que nous allons dans la dernière partie de cette recherche chercher à définir la notion d'interactivité en nous appuyant sur les deux descriptions que nous venons de faire.

²⁹ Quand nous disons invisible, c'est parce qu'ils sont introduit dans le jeu et son déroulement. On ne peut s'en rendre compte vraiment qu'en faisant plusieurs parties.

3. La question de l'interactivité dans le jeu de rôle et Fallout 2.

On a souvent l'impression que le fait de chercher à donner une définition de l'interactivité tient plus de la polémique que de la clarification de sens. La difficulté de la tâche dépend pour beaucoup de la très grande largesse sémantique que l'on donne à ce terme, largesse qui s'est développée amplement avec l'utilisation de la micro-informatique. Cette industrie ayant longtemps misé sur l'aspect «interactif» de ses produits, le terme est devenu à la mode avant même que l'expression soit jugée pertinente et juste. L'un des axes critiques à noter réside dans le constat d'un supposé mauvais emploi du terme. Souvent, quand il est question d'interactivité dans l'utilisation d'un logiciel, nous sommes amenés à constater que ce dernier est plus «réactif» qu'interactif. En d'autres termes, le logiciel réagit aux actions que nous posons. Il n'interagit pas. C'est ce que Jean-Sébastien Dubé (Dubé, 1997 : 24) caractérise sous l'expression de « *poke and see*³⁰ », faisant ainsi référence à l'idée « de la distributrice³¹ ». Par exemple, le fait d'appuyer sur un bouton pour obtenir le bonbon désiré n'est pas un acte que l'on pourrait qualifier d'interactif. Il pourrait par conséquent nous sembler clair que le fait de « cliquer » avec sa souris sur des icônes (ou autres éléments d'une interface informatique) ne peut être qualifié d'interactif. C'est sur la base de ce constat, constat que nous allons critiquer dans la deuxième partie de ce chapitre, que nous étudierons les conditions d'une interactivité possible. Mais surtout, il s'agira de nous demander quel sens nous pouvons donner à cette expression dans un contexte bien précis : celui des jeux de rôle sur ordinateur.

³⁰ *Poke* (l'action d'appuyer sur une touche) *and* (...conduit...) *see* (...à un résultat X, facilement et rapidement observable) (Dubé, 1997 : 24)

³¹ Par « distributrice » J-S Dubé fait ici référence aux distributrices automatiques de friandises.

3.1 Le jeu de rôle et l'interaction comme relation interindividuelle.

Nous avons vu que les jeux de rôle sont des modèles forts d'interactivité et ceci à plusieurs niveaux : entre les joueurs et leurs personnages, entre le maître de jeu et les joueurs, entre les joueurs et l'univers, entre les joueurs et leurs personnages, etc. Cette interaction est rendue possible par la présence d'un appareillage de règles, d'un «Background», de plusieurs scénarios, et d'une multitude de détails. Nous résumerons cet ensemble sous la notion de système de jeu. Cette interaction est aussi, et surtout, définie par une très grande liberté des intervenants dans tous ces niveaux. La particularité du bon fonctionnement d'un jeu de rôle classique tient dans le rapport immédiat qu'ont entre eux les joueurs et le maître du jeu. Ils sont physiquement présents autour de la table et peuvent donc interagir d'une manière immédiate et concrète. L'étude de cette forme d'interactivité est aussi la plus simple à appréhender en raison de la pratique quotidienne que nous avons des rapports sociaux interindividuels. Nous pouvons alors introduire ici les prémisses du travail d'Erving Goffman. Bien que l'étude menée par ce dernier s'éloigne quelque peu de celle entreprise dans notre recherche sur l'interactivité, il nous paraît tout de même pertinent de donner la ligne générale de la réflexion de Goffman sur la question des interrelations entre individus. Dans *Interaction Ritual. Essays in Face-to-Face Behavior*, Goffman donne une série d'éléments de compréhension de l'interaction comme principe de notre vie sociale.

One objective in dealing with these data is to describe the natural units of interaction build up from them, beginning with the littlest-for example, the fleeting facial move an individual can make in the game of expressing his alignment to what is happening-and ending with affairs such as week-long conferences, these being the interactional mastodon that push to the limit what can be called a social occasion (Goffman, 1967 : 1).

Ce passage montre que Goffman prend en considération les rapports entre individus en réfléchissant sur les comportements et les codes sociaux qui régulent ces rapports. L'interaction est donc traitée comme une série de convenances et de codes signifiants réglant ainsi notre comportement face à autrui. Il est intéressant de faire remarquer que Goffman utilise souvent l'expression « jeu » pour évoquer ces divers rapports sociaux. Il s'agit ici d'une vision relative à la théorie des jeux où l'interaction humaine est appréhendée par le calcul stratégique du joueur qui précède l'action qui en découle. Par interactivité, nous pouvons ici comprendre qu'il s'agit d'un processus complexe des diverses actions interindividuelles répondant les unes aux autres dans un rapport social. Bien que notre étude ne s'axe pas sur l'analyse de ces comportements, ce bref regard sur ce processus montre que l'interactivité est un dialogue entre deux entités complexes.

Dans le cadre d'un jeu de rôle classique, il faut préciser que l'interaction interindividuelle peut être vue sous deux angles : le premier correspondant à un angle purement social, tel que Goffman l'aurait fait; et le deuxième fait référence à une nécessité de communication pour le bon déroulement du jeu. Il est bien évident que ces deux angles se croisent en permanence et que le rapport social de l'interaction ne peut être totalement mis de côté. Malgré tout, c'est le deuxième aspect de cette interactivité qui nous intéresse parce qu'il est régi par une série d'éléments constitutifs au jeu de rôle (les règles, le « Background », etc.). Le jeu de rôle est par beaucoup d'aspects une simulation de rapports sociaux. Il est bien plus question de l'évolution de joueurs évoluant au sein d'un système artificiel d'interactions sociales, que de réels rapports sociaux plus ou moins conscients. La question de la simulation reprend encore une position forte dans notre étude. L'interaction dans un jeu de rôle est quelque chose qui se construit selon des conventions définies par le système de jeu, alors que les rapports sociaux sont, pour leur part, exempts d'un système clairement posé. Ils sont subis. Il faut donc ici faire une différenciation claire entre ce que l'on pourrait qualifier d'interaction

interindividuelle et une interactivité gérée comme celle du jeu de rôle. Cette différence est plus significative lorsque Goffman parle du rapport aux « jeux » sociaux dans ces interactions :

He who would analyze expression games must consider the ungamey conditions that gamesters must face whenever they engage in an actual game of expression. For the moves open to the subject are established by the restrictive conditions of play the observer faces, just as the ones open to the observer are established by the constraints affecting the subject. What one party must face as a limit on play the other party can exploit as a basis of advantage. Further, somewhat similar kinds of limitations face both subject and observer (Goffman, 1969 : 28).

Dans ce passage, le jeu prend un caractère d'opposition entre diverses parties. Par de nombreux aspects, l'interaction sociale est une recherche de « what is to be hidden; what is to be used as cover » (Goffman, 1969 : 28). Sur ce constat, on peut poser deux différences majeures avec le jeu de rôle. La première tient dans l'idée de conflit. Nous l'avons souligné, le jeu de rôle ne met pas en compétition les joueurs entre eux. Ceux-ci forment un groupe qui travaille en coopération. La deuxième différence découle, quand à elle, de la première. Pour fonctionner, le jeu de rôle nécessite un niveau de communication très fort entre les joueurs. Il est, par conséquent, extrêmement important que le Maître du Jeu puisse avoir la meilleure information possible pour qu'il puisse faire progresser la partie de manière cohérente et ce, en relation avec les choix des joueurs. Nous pouvons d'ores et déjà pointer les divergences entre la thèse de Goffman et l'interaction dans un jeu de rôle. L'interaction, pour Goffman, est de l'ordre de la découverte de ce qui est caché et qui cherche à le rester. L'interaction dans le cadre d'un jeu de rôle est de l'ordre d'une communication qui se doit d'être la moins ambiguë possible. C'est d'ailleurs ce rapport d'opposition (présent dans le travail de Goffman) qui, souvent, renforce l'idée d'une réciprocité nécessaire entre les deux interacteurs, pour ce qui nous intéresse ici entre le joueur et l'ordinateur. La difficulté sous-jacente à cette vision du problème est de considérer toutes interactions comme étant nécessairement actualisées entre deux êtres « intelligents ». C'est en lisant le texte de Rosanne Stone, *The War of Desire and Technology at the*

Close of the Mechanical Age, que nous pouvons nous rendre compte des difficultés liées à ce type de thèse :

Interactivity implies two conscious agencies in conversation, playfully and spontaneously developing mutual discourse, taking cues and suggestions from each other as they proceed (Stone, 1995 : 11).

Ce passage nous indique assez clairement que, pour cette dernière, l'interactivité implique assez «naturellement» une réciprocité, soit deux intelligences. Comme il n'est pas envisageable d'établir un rapport de réciprocité entre le joueur et son ordinateur (nous verrons pourquoi un peu plus loin), nous nous trouvons dans l'obligation de constater que la notion de relation interindividuelle reposant sur l'aspect social de l'interaction est, selon nous, beaucoup trop éloignée des enjeux de notre étude pour être réellement exploitable. Car Goffman, dans sa théorie des jeux, s'intéresse plus aux processus stratégiques de prises de décision qu'au jeu en tant que tel. Les études sociologiques sur les jeux posent d'ailleurs davantage un regard sur l'attitude des joueurs que sur la structure du jeu. Dans notre analyse, c'est précisément l'inverse. Il est clair que l'aspect psychologique du joueur est fondamental quand il est question de son «absorption» dans la dynamique du jeu et que cela est pertinent dans le cadre de jeux vidéo qui, eux, n'intègrent pas de maître de jeu «intelligent». Malgré tout, la différenciation entre le jeu et le joueur reste suffisamment significative pour que l'implication de ce dernier reste au niveau du plaisir de faire évoluer un personnage dans un monde imaginaire et non pas de s'y impliquer personnellement. Il est bien plus question de rendre possible un tel cheminement que de le rendre réel. La simulation³² dans le jeu de rôle n'est pas une tentative de reconstruction réaliste d'un univers, mais bien une possibilité d'accès à un univers imaginaire. On pourrait dire qu'il n'est pas question «d'être» quelqu'un d'autre dans un jeu de rôle, mais

³² Le terme de simulation est scientifique. Il désigne un modèle théorique (mathématique et informatique) qui approche d'assez près la réalité du système étudié. Le but d'une simulation est d'étudier la réaction du système modélisé par rapport à une situation donnée. L'utilisation de ce même terme pour le jeu de rôle tient dans son rapport à la reconstruction d'un univers (souvent imaginaire), que ce soit au niveau social, physique, économique, etc.

de « jouer » quelqu'un d'autre. Pour cela, il faut un système de jeu, système qui permet la distance au cœur de toute participation à un jeu. Ce point de vue est d'autant plus fort dans le cadre des jeux vidéo où le joueur est physiquement mis à distance de l'action (dans un jeu de rôle classique, le joueur doit imaginer l'action, car il n'a que très rarement des représentations graphiques). Pour ce faire, le seul dispositif qui est mis à sa disposition afin de faire évoluer son personnage est l'interface du logiciel.

3.2 La question du système et de l'interactivité.

Nous avons pu constater que les critères de l'interaction interindividuelle sont relativement peu pertinents face à la problématique qui nous occupe. Les critères d'une interactivité possible se situent quand à eux à un autre niveau : dans le système du jeu. Le jeu de rôle est par essence un système puisqu'il doit simuler un univers pour qu'il soit jouable. Cette intervention de Frédéric Weil³³ au sujet de la création d'univers imaginaires donne certains éléments de compréhension face à cette problématique :

Notre projet était de fournir des univers fouillés et de pousser à jouer des rôles travaillés. Les règles ne devaient être que des symboles, des codes permettant le jeu de rôle, comme d'autres codes permettent de faire du théâtre par exemple.[...] Nous avions à l'esprit de fonctionner comme une intelligence collective, qui se prête mieux à la création d'univers interactifs, où le joueur doit lui même avoir un maximum de liberté de création (Weil, *Casus Belli* n°8)³⁴.

C'est la vision des règles que donne Weil qui retient notre attention : elles ne sont que symboles et codes. Les créateurs de jeux de rôle se trouvent confrontés à des problématiques de simulation et de compréhension similaires à celles que peuvent rencontrer un scientifique travaillant sur notre réalité physique. Les règles dans un jeu de rôle sont des symboles qui caractérisent une réalité physique et

³³ Frédéric Weil est l'un des créateurs du jeu de rôle **Nephilim** (Multisim). Il est aussi directeur et gérant des éditions Multisim.

³⁴ L'interview se trouve sur le site Internet du magazine *Casus Belli* : <http://www.casusbelli.com/mag/008/createurs/multisim.html> (page consultée le 10 août 2002).

sociale imaginaire. Quoi de mieux qu'un logiciel pour en rendre compte, ceci dans toute sa complexité, et surtout dans toute l'interaction que cela suppose dans divers domaines. Dans son ouvrage, *Les réseaux du sens*, le philosophe Gérard Chazal s'intéresse à cette question. Dans les études sur l'informatique, ce dernier cherche les aspects de l'activité mentale nous renvoyant à notre propre organisation matérielle.

Nous captions du sens et nous en créons. Nous savions, au moins depuis Leibniz, et la physique moderne le confirme, que les structures objectives du monde, de la matière, même en ses plus fins éléments, étaient des structures dynamiques. La structure de nos systèmes de signes est tout aussi dynamique, en témoigne l'irrépressible évolution des langues naturelles. Toute structure est à quelque degré une structure structurée et structurante. Ainsi, un dispositif informatique reposant sur une manipulation de signes indépendamment de tout renvoi à une réalité peut, au bout du compte, par son propre développement retrouver la réalité ou en révéler des structures cachées. [.] Il semble que parfois le signe précède la chose signifiée comme en témoigne l'histoire des mathématiques où des objets symboliques ont été construits avant que l'on en trouve l'usage pour la description et l'explication des phénomènes du monde physique. Mais surtout nos systèmes de signes organisent le monde humain et ils ont couvert notre planète de symboles qui régissent nos activités (Chazal, 2000 : 69).

Étant un système de signes, le jeu de rôle est, par conséquent, un objet concevable sous une forme informatique ou numérique. Nous avons établi que les critères de l'interaction interindividuelle n'étaient pas pertinents pour notre étude et que, de ce fait, il nous fallait être plus enclins à nous tourner vers les problématiques inhérentes aux questions de structures. La structure est, comme nous venons de l'introduire, essentiellement une question de «signes», ou de codes, permettant la simulation.

C'est au travers de ces «signes» que la question de l'interactivité trouve une voie de résolution. Le logiciel informatique est souvent considéré uniquement par ce qu'il laisse apparaître : son interface. Ce dernier n'est qu'une petite partie des diverses interactions qui se déroulent lorsque l'on utilise un ordinateur et ses diverses composantes. Notons que les rapports homme/machine se trouvent dans un ordre de complexité équivalant aux rapports interindividuels tels que Goffman pouvait les considérer. Ordre équivalant en complexité mais pas en nature. Il en résulte donc un

traitement différent dans la manière d’approcher ces relations. Cela nous amène à comprendre pourquoi certains théoriciens en informatique n’ont aucun remord à utiliser le mot interactivité dans leurs études :

Much HCI [Human-Computer Interaction] theory has been “X-centric”: user-centered, system-centered, team-centered, and so on. Rather than taking users, computers or teams as specific points of departure for theory development, we start by defining all of these entities as “interactors”. The use of this term originates in computer science. This term has a number of advantages. First, by being generically – as opposed to specifically – X-centric, it enables us to refer to things that interact without carrying the implicit semantic overheads that come with terms such as computers, users, or teams. Second, an interactor is something that is composed of other interactors and as such is a relative rather than absolute construct. Third, an interactor is something whose behavior can, in principle, be mathematically described in terms of the properties of the lower-order interactors of which it is composed. Finally, any interactor is an entity that behaves over time. [...] In case of human computer interaction, a system of basic interactors might minimally be composed of a user, a computer, and other things used in task context, such as printed document. The behavior of the user will be constrained by the properties of components within their mental architecture (for example, perceptual mechanisms, decision mechanisms, and mechanisms for the control of action), as well as human biomechanics. Likewise, the behavior of the computer system will be constrained by its components (I/O devices, processor properties, operating system, and application characteristics). The “behavior” of the document would also be constrained by factors like the flexibility of its physical components and how they were bound together. For this system of interactors, at least three types of microtheory are required: a model of the psychological system, a model of the computational system, and a model of physical system. However, as components of a system these three are not independent; the behavior of each depends on the others (Barnard, May, Duke et Duce, 2001: 32-33)

Pour bien saisir l’enjeu des propos de ces auteurs, nous nous devons de rappeler la fin de la deuxième partie de cette étude où nous mentionnions que le joueur est ignorant des séries de procédures qu’effectue le logiciel (pensons à l’exemple de la situation de combat et du crochetage de la serrure). Ce dernier, prenant la place du Maître du Jeu, est amené à gérer les règles du jeu et cette gestion est pour une bonne partie invisible au joueur. Il faut aussi se remettre en mémoire que le Maître du Jeu, dans le cadre d’un jeu de rôle classique, laisse lui aussi les joueurs en partie dans l’ignorance de certains processus. Caché derrière son écran, il peut tricher, lancer des dés, modifier le scénario, etc. Utiliser un ordinateur, c’est aussi être ignorant de l’ensemble des opérations qui

s'effectuent au sein de la machine. Un jeu vidéo tel que **Fallout 2** interagit en permanence avec les diverses décisions du joueur, au même titre qu'il interagit en permanence avec les autres logiciels nécessaires au bon fonctionnement du jeu. Finalement, nous pouvons voir qu'un système est un ensemble d'interactions entre ses divers éléments constitutifs. Si nous reprenons le point de vue de Barnard, May, Duke et Duce en HCI, nous pourrions généraliser cette caractéristique à toute utilisation informatique, avis que, d'ailleurs, nous partageons. En comparaison avec d'autres logiciels, ce que nous voulons ici montrer repose sur un niveau supplémentaire d'interaction dans le cadre d'un jeu de rôle informatique. L'action que pose un utilisateur d'un logiciel vise généralement un résultat précis comme écrire un texte, faire un dessin, etc. Quand à elle, l'action que pose un joueur de jeu de rôle suppose que le résultat d'une action ne puisse être totalement connue du joueur. Le joueur peut supposer le résultat d'une action mais jamais en être totalement sûr. Ceci est lié à plusieurs éléments. Nous avons vu que la majorité des actions du personnage sont sujettes à des « jets » de dés. Le résultat dépend du « jet » aléatoirement effectué par le logiciel. Les réactions des personnages-non joueurs sont soumises au choix du joueur lors de la création du personnage et ces réactions ne peuvent être totalement prévisibles. L'histoire se construit à partir des choix du joueur mais peut aboutir à des conclusions différentes que celles envisagées par ce dernier, etc. C'est pour toutes ces raisons que nous allons reprendre les propos de Frédéric Weil : « La création d'univers interactifs, où le joueur doit lui-même avoir un maximum de liberté de création » (Weil, *Casus Belli* n°8). L'auteur introduit la notion de liberté de création du joueur avec celle d'univers interactif. Il nous rappelle que cette liberté est toujours soumise à la contrainte de la cohérence de l'univers. La création du joueur est toujours soumise au « jugement » même du système dans lequel son personnage évolue. Et ce « jugement » se retrouve aussi dans un jeu comme **Fallout 2** parce qu'il a été prévu au moment de son élaboration.

C'est pour cela que l'on peut dire que nous nous retrouvons dans un double niveau d'interaction que nous allons maintenant présenter. Le premier couvre l'idée d'une interaction entre

deux systèmes complexes que sont, d'une part, l'homme et, d'autre part, la machine. Le deuxième s'appuie sur l'idée d'un système interactif « ouvert » (idée qui va être développée un peu plus loin). Si nous nous contentions simplement de faire une lecture de l'interactivité sur la base des rapports interindividuels, il serait clair que l'on ne pourrait parler que de « réactivité » de la machine face à l'homme, en raison de l'intelligence de l'un face à la non-intelligence de l'autre. C'est sur cette base que nous pensons que c'est une erreur méthodologique que de chercher à répondre à la question de l'interactivité sur l'unique support des rapports entre deux intelligences, comme c'est le cas pour les rapports interindividuels.

Bien qu'un « dispositif informatique » (Chazal, 2000 : 69) ne puisse être qualifié d'intelligent, il ne nous est pas possible de dire que nous ne dialoguons pas avec ce dernier. Aussi simple que cette forme soit-elle, il n'en demeure pas moins qu'elle existe. Si on prend les définitions du *Petit Robert* du préfixe « inter » et de l'expression « interactivité », on constate que la notion d'intelligence est absente dans ces définitions. Cependant, dans le premier cas, c'est celle d'espacement qui compte alors que dans le deuxième, il est bien question d'un « dialogue » entre l'homme et la machine :

- Inter- : Élément du latin inter «entre», exprimant l'espacement, la répartition ou une relation réciproque.
- Interactivité : n.f.–v. 1980 ; de interactif. Inform. Activité de dialogue entre utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un écran (Le Nouveau Petit Robert, 1993 : 1193)

Lev Manovich, dans son ouvrage *The Language of New Media*, se méfie de l'utilisation du terme interactivité en raison du flou entourant le sens de ce terme. Pour Manovich «the concept of interactivity is a tautology. Modern HCI is by definition interactive» (Manovitch, 2001 : 55). C'est pour lui donner de la pertinence qu'il distingue dans cette notion deux formes possibles d'interactivité, permettant ainsi de relancer le débat sur des bases moins ambiguës.

Rather than evoking this concept by itself, I use a number of other concepts, such as menu-based interactivity, scalability, simulation, image-interface, and image-instrument, to describe different kinds of interactive structures and operations. The

distinction between «closed» and «open» interactivity is just one exemple of this approach (Manovitch, 2001 : 55).

Le premier niveau d'interactivité pourrait être qualifié de faible, ou de fermé. C'est le deuxième niveau que l'on pourrait qualifier de fort, ou d'ouvert, qui retient notre attention. Ce deuxième niveau se retrouve dans un jeu comme **Fallout 2** et est essentiellement le produit de la liberté du joueur et des conséquences de celle-ci sur le déroulement du jeu. La problématique de ce travail est donc bien plus de chercher à montrer en quoi **Fallout 2** est un jeu interactif «ouvert». La question de l'ouverture ne fait que répondre à celle de l'éclaircissement du concept d'interactivité et pose d'autres problèmes. En soi, dire qu'un jeu est «ouvert» ne nous aide pas beaucoup. Jusqu'où un jeu peut-il être ouvert ? L'ouverture d'un jeu, ou de tout autre logiciel, suppose qu'il laisse à l'utilisateur une marge de manœuvre suffisamment importante pour qu'il puisse être qualifié d'«ouvert». Nous sommes donc en droit de nous demander où se situe la limite entre un logiciel fermé et un logiciel ouvert. Nous allons par conséquent chercher à déterminer les conditions qui permettraient de qualifier un jeu comme étant interactif «ouvert». Nous pouvons déjà affirmer qu'un logiciel est un système clos. Il n'existe pas de jeu contenu sur un nombre infini de Cd-Rom. À partir de cette remarque, il est naturel de se demander si un logiciel serait à même de produire du contenu (original et non programmé), problématique étant liée à la question de l'intelligence artificielle. S'il ne peut pas, comment cette ouverture supposée pourrait-elle être possible ? Nous allons maintenant étudier cette question et voir en quoi le jeu de rôle contenu sur un seul Cd-Rom peut se présenter comme un modèle d'interactivité «ouvert».

3.3 La question de l'intelligence artificielle.

Nous venons de voir que la question de l'intelligence artificielle se présente avec celle de l'ouverture supposée d'un logiciel. Il suffit de savoir si un logiciel serait à même de produire un contenu suffisamment pertinent pour donner de la matière à faire progresser une intrigue, élément fort important pour un jeu de rôle. La première partie de cette étude a montré que le Maître du Jeu est un élément du jeu produisant du contenu en fonction des actions des joueurs. La description du jeu **Fallout 2** a permis de constater que bien que la trame générale du jeu ne change pas, les moyens de le résoudre sont, eux, divers. Cette diversité dépend essentiellement des décisions des joueurs et du niveau de liberté qui leur est accordé. Sur ce point, nous pouvons constater que le jeu de rôle classique fonctionne sur les mêmes principes, avec pour seule différence de donner une marge de manœuvre beaucoup plus importante aux joueurs. L'intérêt de ce travail est donc de montrer jusqu'à cette marge peut se réduire pour que nous puissions qualifier un jeu vidéo de jeu de rôle à part entière.

Nous avons qualifié le jeu de rôle classique de modèle interactif pour deux raisons. La première est inhérente à la distance nécessaire que le système de jeu apporte pour que les joueurs puissent avoir un accès à un univers imaginaire. La deuxième renvoie à l'aspect immédiat et évolutif de son déroulement, ceci étant dû à la présence physique des joueurs et du Maître du Jeu. Il est d'ailleurs intéressant de noter à ce sujet ce qu'en pense un scénariste de jeu de rôle et de bandes dessinées répondant à un des journalistes du magazine *Casus Belli* :

CB : Le jeu de rôle est une forme de narration interactive, tandis que la BD est une narration fermée. Quelles différences structurales feriez-vous entre ces deux expériences ?

Alain Ayrolles³⁵ : [...]La possibilité de connaître immédiatement les réactions du public est sans doute la principale différence. Évidemment, le jeu de rôle c'est aussi l'ouverture du récit : c'est tendre des perches aux joueurs et espérer qu'ils les saisissent. Et s'ils ne les saisissent pas, c'est trouver une autre solution (Alain Ayrolles, *Casus Belli* n°2).³⁶

³⁵ Alain Ayrolles est scénariste de bandes dessinées. Il a notamment scénarisé les albums *Garulfo* et *De Capes et de Crocs*.

³⁶ L'interview se trouve sur le site Internet du magazine *Casus Belli* : <http://www.casusbelli.com/mag/oo2/createurs/ayrolles.html> (page consultée le 10 août 2002).

On pourrait qualifier le jeu de rôle classique de simulation de nature symbolique (pour ne pas dire numérique afin d'éviter toute confusion) non informatisée. C'est, en grande partie, ce qui en fait un modèle interactif. Nous rappelons que c'est la présence du système de jeu qui nous permet de dire que le jeu de rôle est une simulation symbolique. Et c'est pour cette raison qu'il est facilement envisageable de concevoir les principes d'un jeu de rôle informatique. L'utilisation et la traduction de ces symboles dans la construction d'un logiciel correspondent aux mêmes processus que la création d'un jeu de rôle sous sa forme de papier. Pour reprendre une nouvelle fois les propos de Gérard Chazal :

Ainsi, un dispositif informatique [ou un jeu de rôle] reposant sur une manipulation de signes indépendamment de tout renvoi à une réalité peut, au bout du compte, par son propre développement retrouver [ou simuler, comme le fait d'ailleurs un dispositif informatique] la réalité. (Chazal, 2000 : 69).

Un jeu de rôle pour ordinateur, tel que **Fallout 2**, est, lui, une simulation symbolique informatisée. Nous avons vu un peu plus haut que dans le cas d'une interactivité faible, ou close, l'intelligence n'est pas un critère de jugement de cette même interactivité. Dans le cas de **Fallout 2**, si nous voulons que ce dernier puisse être qualifié de jeu vidéo interactif ouvert, la question de l'intelligence se pose, bien qu'elle n'y réponde qu'en partie. Le premier chapitre de cette étude a présenté le maître du jeu comme une sorte d'interface entre le groupe de joueurs et l'univers du jeu. La deuxième partie, elle, a présenté le logiciel comme une sorte de maître de jeu. C'est sur la base de ce constat, c'est-à-dire le fait d'assimiler le maître de jeu et le logiciel du jeu **Fallout 2**, que nous pouvons observer un lien avec la problématique de l'intelligence. La remarque tient dans une différence essentielle entre le Maître du Jeu et le logiciel. Elle repose sur une évidence : l'intelligence du premier et la non-intelligence du second. Il nous est impossible de parler d'intelligence dans le cadre d'un logiciel. Pour l'heure, l'intelligence artificielle n'est qu'un projet. Elle n'existe pas. De même, il n'existe pas non plus de logiciel ayant la capacité de construire ou de modifier une narration de manière

pertinente. Selmer Bringsjord apporte un éclairage sur cet élément dans son article, «*Is it possible to build dramatically compelling interactive digital entertainment (in the form, e.g., of computer games)?* » :

1. Dramatically compelling interactive digital entertainment requires the presence in such entertainment of seemingly autonomous virtual characters.)[.]

If this is right, those who design and build digital entertainment need, at bottom, to figure out ingenious ways of fooling players into believing that virtual characters are, in general, persons (and hence, among other things, autonomous). The job description for those intent on building dramatically compelling interactive digital entertainment thus calls for those who can figure out the stimuli that impel gamers to believe they are interacting with virtual people, and then engineer a system to produce this stimuli in a principal way. This job description is decidedly not filled by those in game development who have mastered the so-called present day “art of character design”, [..]. Why this is so, and what, as a practical engineering matter, needs to be done to extend present-day techniques – well, this will need to wait for another day (Bringsjord, 2001 : 13-14).

Au vu de cet état de fait, nous pouvons abandonner l'idée d'avoir un logiciel à même d'agir comme un Maître de Jeu. Pourtant, nous avons pu constater que le logiciel remplissait les mêmes fonctions. L'un des points importants que nous avons déjà soulevé était la liberté du joueur, cette liberté du joueur se traduisant par sa grande possibilité de choix et par la gestion de l'impact de ces mêmes choix. **Fallout 2** nous donne un exemple de l'impact de certains choix du joueur sur le déroulement du jeu. La comparaison peut sembler faible par rapport à ce que pourrait faire un Maître de Jeu mais reste malgré tout valide eu égard à l'intérêt que ce jeu a pu susciter auprès d'un nombre important de joueurs. Bien sûr, nous pouvons très bien imaginer que ce jeu aurait pu être plus complexe, avec des choix plus nombreux dans les boîtes de dialogues, avec la possibilité de modifier la trame de fond, etc. Mais cela demeure hypothétique.

Par conséquent, si le logiciel ne peut prendre la place de Maître du Jeu, bien qu'il en remplisse pour beaucoup la fonction (notamment en ce qui concerne la gestion des règles), qu'est-ce qui pourrait le remplacer ? L'intérêt d'un jeu comme **Fallout 2** tient essentiellement dans sa construction. Les créateurs de ce jeu ont anticipé une série de choix des joueurs et ont construit le jeu

en fonction de ces choix. Nous pourrions dire que le logiciel réagit aux choix des joueurs plutôt qu'il interagit avec ceux-ci. Cet énoncé est somme toute assez réducteur compte tenu de la complexité du jeu. D'ailleurs, il se trouverait plutôt dans le cadre d'une interaction faible que dans celui d'une absence d'interactivité. Finalement, nous pourrions réduire la question qui nous intéresse à celle de l'intelligence artificielle³⁷ : Avons-nous besoin d'une intelligence artificielle pour pouvoir parler d'interactivité au sens fort? Nous avons vu que, au sens le plus faible du terme, l'interactivité n'avait pas besoin d'une intelligence artificielle pour être valide. Pour le cas de **Fallout 2**, le présenter comme un jeu vidéo interactif ouvert est plus problématique. Ce jeu vidéo possède la plupart des caractéristiques du jeu de rôle classique. Pourtant, la difficulté repose sur le fait qu'il ne peut avoir une capacité de création lui permettant d'interagir avec les innombrables choix que pourraient faire les joueurs. Un jeu de rôle doit laisser un « maximum de liberté de création » (Weil, *Casus Belli* n°8) aux joueurs pour qu'il ait un intérêt. Et cette liberté de création dépend pour beaucoup de la capacité de création et d'adaptation du Maître du Jeu, ce que n'a pas le jeu **Fallout 2**. Si la question de l'intelligence est un cul-de-sac, alors il faut aller voir au sein même de la construction du jeu.

Deux points nous permettent de dire que la narration est un élément pertinent pour répondre à notre questionnement. Premièrement, elle est liée à la question de l'intelligence artificielle au niveau de la production de contenu. Deuxièmement, elle est directement en relation avec la structure du jeu, ce que rappelle d'ailleurs fort justement Janet H. Murray au sujet du jeu de rôle classique :

In live-action role-playing games, the narrative conventions that control the boundary between the real world and the illusion are called « mechanics ». LARP mechanics are a kind of abstract mimicry for behaviors that would otherwise require props, danger, or physical involvement. For instance, many role-playing games represent combat by

³⁷ Quand nous évoquons l'expression d'« intelligence artificielle », nous faisons référence à la problématique liée à la création de systèmes reproduisant l'intelligence humaine, donc avec une capacité d'apprentissage et de production pertinente. Nous ne rentrerons pas dans les problématiques fortes de cette question pour notre recherche. Nous nous contenterons d'utiliser cette dernière pour bien montrer que, pour l'heure, il n'est pas question de parler de l'existence d'une intelligence de ce type.

elaborate arithmetical calculations of comparative strength, force, and vulnerability values (Murray, 1997 : 122).

L'un des points forts du jeu de rôle classique tient dans sa narration interactive. Par conséquent, nous devons montrer ce qu'il en est pour le jeu **Fallout 2**. Sa structure narrative pourrait donc apporter un des éléments de réponse. Pour cela nous allons voir et commenter ce que pense Greg M. Smith de la narration d'un logiciel interactif :

The initial unpredictability of CD-ROM objects is the first fundamental that shapes the quality of our interactions with CD-ROMs. The other fundamental interactive possibility is the ability to interact with the narration. [...] The possibility of interacting with the narration creates infinitely more complexity. Not only can the same story be told in different ways, but interactivity presents the added possibility of changing the story itself. Interactivity with the narration implies more than just reinterpreting the same narrative; it also brings the possibility of new and different story events. Interacting with the narration allows CD-ROMs to reshape the events that make up the story (Smith, 1999 : 20-21).

Deux remarques ici s'imposent. D'une part, notons le caractère non prévisible du logiciel. Nous avons vu que le jeu **Fallout 2** est sur plusieurs points « imprévisible ». D'autre part, il faut souligner la possibilité d'avoir de nouveaux et différents événements au cours de la narration du jeu (ou du logiciel). Nous avons établi que le logiciel du jeu **Fallout 2** ne pouvait pas générer du « nouveau » au sein de la narration. Il paraîtrait donc évident que nous puissions considérer ce jeu comme étant simplement un jeu interactif « clos ». C'est pourquoi nous avons besoin de montrer en quoi il n'est pas nécessaire de produire du « nouveau » pour que le joueur ait le sentiment de faire évoluer son personnage dans un jeu « ouvert ». Pour cela, il faut introduire la question de l'impression, ou l'illusion, donnée au joueur d'être dans un jeu où il se sent libre.

3.4 Fallout 2, un modèle fort d'interactivité.

Rappelons que le choix du jeu **Fallout 2** pour cette étude a été motivé pour sa construction et sa complexité. Il est malgré tout assez ancien et l'univers de jeu est réduit (un seul Cd-Rom). Malgré

cela, il reste surprenant, surtout si on fait la comparaison avec d'autres jeux du même type. Les jeux **Baldur's Gate** (Interplay, 1998) et **Baldur's Gate 2** (Interplay, 2000) sont eux aussi des jeux de rôle pour ordinateur directement inspirés du jeu **Advanced Dungeons & Dragons** (TSR). Ils possèdent un graphisme supérieur. Ils sont plus complets. L'univers de jeu est beaucoup plus vaste (5 Cd-Rom pour le premier, 4 Cd-Rom pour le deuxième), etc. Cependant, ils ne donnent pas au joueur un fort sentiment de création. Tout comme pour **Fallout 2**, ces jeux contiennent les grandes caractéristiques du jeu de rôle classique (création de personnage, liberté de choix des joueurs, etc.) mais on ne voit pas de différence dans le déroulement du jeu et ce, quels que soient les choix du joueur (sauf, bien sûr, si le joueur décide de tuer tout le monde). **Baldur's Gate 1 & 2** offrent d'ailleurs beaucoup plus de choix au joueur. Il a, par exemple, accès à un éventail beaucoup plus important de classes³⁸ de personnage (avec toutes les options³⁹ qui en découlent). De ces différentes classes et options, liées aux personnages, il peut faire agir ces derniers de manières diverses selon la composition de son groupe de personnages. Comme nous venons de le mentionner, le joueur contrôle un groupe de personnages (bien qu'un seul soit le personnage principal qu'il est censé incarner). Dans **Fallout 2** le joueur ne contrôle qu'un seul personnage et il n'a qu'un contrôle partiel de ses compagnons. Finalement, ces jeux (**Baldur's Gate 1 & 2**) donnent une impression de choix mais pas de « création », ils ne poussent pas plus loin la complexité. Que l'on choisisse de jouer une brute épaisse ou un magicien subtil, nous allons toujours avoir les mêmes boîtes de dialogues sans distinction des différents niveaux d'intelligence ou de charisme du personnage. Il y a peut être plus de choix dans les jeux **Baldur's Gate**, mais ceux-ci n'ont pas d'influence sur le déroulement de la narration et, par conséquent, sur l'enchaînement des événements. On pourrait dire que ces deux jeux

³⁸ Les « classes » de personnages désignent les différents types de personnages avec lesquels le joueur peut jouer. Comme, par exemple, les guerriers, mages, druides, bardes, voleurs, etc.

³⁹ Par « options » nous caractérisons les différentes compétences & attributs des personnages selon leur classe. Un magicien devra choisir ses sortilèges de mages, un guerrier ses armes, un druide ses sortilèges de druides, etc.

ont tout du jeu de rôle mais sans donner au joueur le sentiment de jouer un « rôle ». **Fallout 2**, lui, donne au joueur cette possibilité ou plutôt cette impression/illusion de possibilité. Par conséquent, si on considère qu'un logiciel ne peut créer du contenu et que sa structure narrative ne peut être infinie, la seule possibilité qu'il nous reste pour qualifier ce dernier d'interactif « ouvert » serait qu'il « donne l'impression » d'être ouvert. Cette illusion d'ouverture doit convaincre le joueur de sa propre liberté au sein d'un système clos. Le point de vue de Greg M. Smith sur ce sujet est assez éloquent :

Interactivity gives the impression that we have many possible options at any given time. Of course a CD-ROM cannot present a truly infinite array of options, but it does not have to. To feel interactive, ..., a CD-ROM must convince us that there seem to be infinite possibilities for the player's actions (Smith, 1998 :27).

En donnant plus de possibilité de choix dans les boîtes de dialogues le jeu **Fallout 2** permet au joueur de jouer un fin diplomate (si ses scores en Charisme et/ou en Intelligence sont forts), une brute épaisse, un imbécile heureux, etc. Nous rappellerons aussi que ces choix de rôle conditionnent pour beaucoup le déroulement de la partie. Selon les différents personnages que le joueur pourrait être amené à créer, les informations que ceux-ci recevront seront différentes. Ce qui pourrait avoir pour conséquence que certains personnages ne pourraient éviter des situations de combat, de se faire des alliés ou de ne pas s'en faire, etc. Finalement, **Fallout 2** donne la possibilité au joueur « d'écrire » sa propre histoire.

Ce parcours tient à la construction du jeu, construction qui a été anticipée sur la base d'un certain nombre de choix des joueurs. Si le logiciel ne peut être considéré comme intelligent, c'est donc dans son élaboration qu'il faut chercher. Jean-Sébastien Dubé a un point de vue intéressant sur ce sujet :

Ainsi, le concepteur de logiciel peut-il être perçu comme un meneur de jeu et ce, malgré son absence lors de la réception de l'œuvre. Comme un MJ, il devra composer avec des fonctions de scénarisation, d'animation et d'arbitrage qui se rattachent à sa position (Dubé, 1997 : 142).

Le concepteur du jeu prend donc, durant le temps de la création, la place du Maître du Jeu. Il n'improvise pas, comme le ferait un Maître du Jeu. Toutefois, il prévoit et anticipe les choix des

joueurs. Ce niveau de complexité supplémentaire ainsi apporté au jeu transforme le simple jeu qu'aurait pu être **Fallout 2** en jeu de rôle. En donnant au joueur un choix d'options, aux effets cohérents dans la narration, les créateurs ont ainsi amenés ce dernier dans une forme plus complexe de cette même narration, ou plutôt de ces potentielles narrations.

Nous allons maintenant récapituler les éléments qui nous permettent de définir ce jeu comme étant interactif « ouvert ». Pour cela, nous allons présenter cinq points de comparaisons entre le jeu de rôle classique et **Fallout 2**. Chaque point se divisera en deux parties. La première mettra en avant un aspect pertinent du jeu de rôle classique et la deuxième cherchera à montrer en quoi **Fallout 2** rejoint le dit aspect.

a. Le jeu donne au joueur la possibilité de jouer un rôle.

- Le jeu de rôle offre au joueur la possibilité de créer un personnage imaginaire en toute liberté, tout en restant malgré tout dans la cohérence de l'univers. De cette création découle une manière d'aborder l'univers du jeu, ceci ayant un impact sur le déroulement de celui-ci.

- Le jeu **Fallout 2** offre les mêmes possibilités de création de personnage qu'un jeu de rôle classique et fait surtout en sorte que les choix du joueur se retrouvent dans le déroulement du jeu. Ce facteur renforce l'illusion d'interaction entre l'univers du jeu et le joueur.

b. Impact des choix du joueur sur le jeu.

- Les actions du personnage dans un jeu de rôle ont un impact sur l'univers du jeu. Selon la psychologie que le joueur a bien voulu donner à son personnage, les réactions des personnages non-joueurs vont changer en bien ou en mal. Ces choix font aussi partie de la notion de rôle que va chercher à établir le joueur.

- Le jeu **Fallout 2** prévoit par la variabilité du Karma une évolution du jugement des personnages non-joueurs sur le personnage. Cette évolution peut en partie changer la progression du personnage dans l'intrigue. Cela renforce de nouveau l'impression du joueur de faire évoluer son personnage dans un univers cohérent.

c. Liberté de création du joueur.

- Le jeu de rôle est une narration interactive. C'est le groupe de joueurs qui va créer l'histoire en la jouant avec l'aide du maître du jeu qui, de part sa fonction d'arbitre et de juge des actions du groupe de personnages, va faire intervenir des éléments extérieurs au groupe.

- Le jeu **Fallout 2** laisse et prévoit suffisamment de latitude d'action au joueur pour qu'il puisse créer sa propre progression au sein du jeu. La liberté n'est pas aussi importante que dans le cas d'un jeu de rôle classique mais les possibilités de choix sont suffisamment importantes pour créer une progression originale du personnage. C'est à partir de cette capacité à donner l'impression au joueur «d'écrire» sa propre histoire que nous pouvons dire que le joueur a réellement le sentiment d'être libre au sein du jeu.

d. Le jeu de rôle est une simulation complexe.

- La construction d'un univers imaginaire, et ceci même si celui-ci est proche du nôtre, nécessite un système de jeu pour être jouable. Même dans le cas d'un jeu où les règles sont inexistantes, il faudrait au moins définir les structures sociales et le «Background» du jeu. Chercher à recréer un univers comprend l'établissement d'un système complet. C'est ce système qui permet au joueur d'avoir un accès à l'univers du jeu.

- Le jeu **Fallout 2** en tant que jeu de rôle pour ordinateur, possède un système de jeu identique à un jeu de rôle classique. Il comporte des règles de résolution des actions du personnage et des personnages non-joueurs, une histoire du monde, des structures sociales, etc. Les conventions ainsi établies par le système donne au joueur la possibilité d'évoluer dans l'univers du jeu et d'interagir avec ce dernier. Le système permet aussi de prévoir une gamme complexe de choix que pourrait faire le joueur et de résoudre l'action engagée par ces derniers sur la base d'un calcul établi à partir des conventions du système.

e. Les joueurs dans un jeu de rôle ne peuvent jamais être certains du résultat de leurs actions.

- Pour de multiples raisons, les joueurs d'un jeu de rôle ignorent beaucoup d'éléments du jeu. Ils ne peuvent jamais être absolument certains des conséquences de leurs actes. Que ce soit par rapport au résultat de leurs jets de dés, de leur rencontre avec un personnage non-joueur, de l'attitude de leur personnage, etc. La décision finale n'appartient qu'au seul Maître du Jeu.

- Le jeu **Fallout 2** ne donne au joueur que les informations dont il a besoin. Il gère les règles et n'informe le joueur que de la réussite ou non de l'action que son personnage a entreprise. Le résultat de chacune de ces actions ne peut être totalement prévisible. Le jeu va intervenir selon la construction qui lui a été donnée et cette construction est inconnue du joueur. Ce facteur peut provoquer certaines surprises et ainsi pousser le joueur à changer de stratégie face à certaines choses. Le joueur peut anticiper, mais il ne sait pas ce qui arrivera exactement.

Cette énumération montre bien que sur les principaux points, caractérisant le jeu de rôle classique comme un modèle de narration interactive, se retrouvent dans le jeu **Fallout 2**. Pourtant, ce dernier ne possède pas les qualités liées à l'intelligence d'un Maître de Jeu. Ces qualités ont été remplacées par une construction plus complexe, prenant en compte les cinq points que nous venons de mentionner. Il est certes vrai que cette construction n'est pas parfaite et reste somme toute simple et plutôt linéaire. Mais elle laisse entrevoir un développement de jeu plus complexe avec un panel de choix offert aux joueurs plus important.

3.5 Une définition de l'interactivité.

Cette recherche a proposé de mettre de l'avant le jeu de rôle comme point de départ d'une réflexion autour de la notion d'interactivité. De par son «système» de règles et de par sa pratique, le jeu de rôle classique est certainement l'une des activités que l'on pourrait qualifier de purement interactive. Ceci est rendu possible par l'absence de contraintes technologiques, et surtout par la présence d'un système permettant une interaction forte. La présence de ce système est la garantie de l'interactivité et de sa bonne gestion. Il fallait donc retrouver dans le jeu **Fallout 2** les éléments constitutifs d'une bonne interaction dans le jeu de rôle pour pouvoir qualifier ce dernier d'interactif. La problématique centrale dans l'étude du jeu vidéo était aussi de dénouer la question de l'interactivité dans le cadre d'un rapport homme/machine. La proposition de définition de l'expression «interactivité» va donc se faire sur la base de ce rapport. Sur ce dernier, il semblerait que l'on se refuse à concevoir la notion d'interactivité hors d'un cadre de rapport réciproque entre deux êtres intelligents. Pourtant, le jeu **Fallout 2** n'est pas doué d'intelligence artificielle et réussit malgré tout à correspondre aux critères définis par le jeu de rôle pour prétendre à être interactif. C'est sur la base de

ces conclusions que nous allons donner une synthèse sur la notion d'interactivité dans une relation entre un individu et un système informatique :

- Il y a deux niveaux possibles d'interactivité entre l'homme et un système informatique. L'interactivité close qui ne correspond qu'à un échange d'informations entre l'utilisateur et le système. Ce niveau correspond à une utilisation simple de ce dernier. L'interactivité «ouverte» intègre de nouveaux facteurs : une grande liberté de choix de l'utilisateur, liberté entraînant une réponse pertinente du système informatique et cette réponse ne pourra pas être totalement prévisible par l'utilisateur, etc. De fait, un système doué d'une interactivité «ouverte» doit donner l'impression à l'utilisateur d'être dans un rapport de réciprocité et de cohérence par rapport aux choix qu'il fait. Cette cohérence du système ne peut s'établir qu'à sa conception en faisant finalement interagir l'utilisateur et les diverses options que les concepteurs du système auront anticipés. Pour cela, il ne suffit pas de multiplier les choix des joueurs mais bien faire coïncider ces choix avec une progression narrative cohérente. Et ceci ne peut se faire que dans le cadre d'une simulation complexe basée sur un système établi régissant les divers niveaux d'interaction à partir des choix initiaux de l'utilisateur et sur les conséquences futures de ces choix durant le déroulement de l'utilisation du système informatique. Il nous semble clair que l'on ne peut concevoir de principes interactifs sans que ce dernier soit régi par un système ou une simulation complexe.

Conclusion

Le jeu de rôle est une forme d'activité nouvelle, originale et encore bien peu exploitée, que ce soit dans le cadre d'études théorique ou de production. Pourtant, les qualités ne manquent pas à cette dernière. Le jeu de rôle est en soi une pratique touchant une multitude de domaines et de médias. C'est de cette diversité que l'on peut extraire de ce jeu une plate-forme de travail importante et pertinente. Nous avons pu constater de l'utilité de cette pratique dans une étude critique sur la question de l'interactivité mais il est assez facilement envisageable de lui donner d'autres usages. En soi, les utilisations qui pourraient être faites de ce type de jeu sont multiples :

- Le jeu de rôle permet d'intégrer la possibilité de faire évoluer un collectif en bonne intelligence. Il est intéressant de faire remarquer que les recherches actuelles en informatique portent souvent sur des problématiques de réseaux ou encore de plate forme collective de travail, etc.

- Il est une mise en œuvre d'une narration interactive efficace. Il pourrait donc servir de modèle critique et théorique à d'autres médias ayant les mêmes objectifs.

- Le jeu de rôle a, par l'originalité de son fonctionnement, dû créer une nouvelle forme d'écriture scénaristique. L'aspect interactif du jeu a amené les créateurs de jeu à développer une forme de scénario purement interactif, que l'on pourrait retrouver dans d'autres formes de production.

- Le jeu de rôle nécessite la présence d'un système de jeu à même de simuler notre réalité ou de donner une cohérence à un univers imaginaire. Cette technicité du jeu de rôle offre à d'autres médias, notamment les médias numériques, la possibilité de renforcer leur cohérence interne et ainsi d'ajouter des niveaux de complexité. La maison d'édition française Multisim offre d'ailleurs ses services à des compagnies de jeux pour ordinateurs en leur proposant des univers «clef en main»⁴⁰.

- La diversité et la richesse de la plupart des univers de jeu de rôle peuvent aussi servir d'inspiration pour la création de films ou de séries télévisées. Ces univers possèdent des structures sociales, des profusions de personnages et des intrigues propices à de s développements complexes.

C'est au vu du développement des problématiques entourant les «nouveaux» médias et des mutations entourant les médias traditionnels que l'introduction d'un nouveau modèle d'étude est pertinent. Nous pensons que le jeu de rôle peut remplir cette tâche et qu'en ce sens il doit trouver une niche dans les études académiques. Le dédain entourant le jeu de rôle est surtout dû au fait de sa difficulté d'accès. C'est pourquoi nous espérons que cette étude aura contribué à faire sortir cette activité de l'ombre.

⁴⁰ Pour plus d'information il faut consulter le site Internet de cette maison d'édition : <http://www.Multisim.com>.

Bibliographie

- Bateson, Gregory, *Vers une écologie de l'esprit*, tome 1 et 2, Paris, Éditions du seuil, 1980.
- Barnard, Philip; May, Jon, Duke, David; Duce, David, « Macrotheory for Systems of Interactors », in Carroll, John M., *Human-Computer Interaction in the New Millennium*, New-York, Addison-Wesley Publishing Company, Inc, July 2001.
- Carroll, John M., *Human-Computer Interaction in the New Millennium*, New-York, Addison-Wesley Publishing Company Inc, 2001.
- Chazal, Gérard, *Les réseaux du sens, de l'informatique aux neurosciences*, Seyssel, Éditions Champ Vallon, 2000.
- Conte, Amedeo G., « L'enjeu des règles », in Ost François et Van de Kerchove Michel, *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris, Librairie Générale de Droit et de Jurisprudence, 1992.
- Dubé, Jean-Sébastien, *Jouer (dans) le texte : des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatisés*, Montréal, Mémoire de maîtrise présenté au Département de Communications de l'université Concordia (non publié), 1997.
- Game Studies*, site où l'on retrouve l'article de Selmer Bringsjord: « *Is it possible to build dramatically compelling interactive digital entertainment (in the form, e.g., of computer games)?* »: <http://www.gamestudies.org>
- Goffman, Erving, *Interaction Ritual. Essays in Face-to-Face Behavior*, Chicago, Aldine Publishing Company, 1967.
- Goffman, Erving, *Strategic Interaction*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1969.
- Krawietz, Werner, « Droit et jeu. Le point de vue de la théorie des systèmes » in Ost François et Van de Kerchove Michel, *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris, Librairie Générale de Droit et de Jurisprudence, 1992.

Laurel, Brenda, *The Art of Human-Computer Interface Design*, New-York, Addison-Wesley Publishing Company, Inc, 1990.

Mackay, Daniel, *The Fantasy Role-Playing Game. A New Performing Art*, Jefferson, McFarland & Company Inc, 2001.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2001.

Matelly, Jean-Hugues, *...Istres, Toulon, Carpentras...Jeu de Rôle, crimes ? Suicides ? Sectes ?*, Toulon, Les Presse du Midi, 1997.

Murray, Janet H., *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*, New York, The Free Press, 1997.

Ost, François et Van de Kerchove, Michel, *Le jeu : un paradigme pour le droit*, Paris, Librairie Générale de Droit et de Jurisprudence, 1992.

Perron Bernard, «Jouabilité, bipolarité et cinéma interactif» in *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*, dirigé par Denis Bachand et Christian Vandendorpe, Québec, Nota Bene, à paraître en 2002 ou 2003.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, The Johns Hopkins University Press, 2001.

Schechner, Richard, «Playing» in Schechner, R., *The Future of Ritual ; Writings on Culture and Performance*, Routledge, London, 1993.

Smith, Greg M., *On a silver Platter. CD-ROMs and the Promises of New Technology*, New York, New York University Press, 1999.

Stone, Allucquère Rosanne, *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, MIT Press, 1995.

Trémel, Laurent, *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia. Les faiseurs de mondes*, Paris, Presses Universitaire de France, 2001.

Wittgenstein, Ludwig, *Investigations philosophiques*, Paris, Gallimard, 1961.

Ludographie

Jeux vidéos :

Fallout 2, Interplay, 1998.

Baldur's Gate, Interplay, 1998.

Baldur's Gate 2, Interplay, 2000.

Jeux de rôle :

7th Sea, Alderac Entertainment Group, 1999.

Ambre, Jeux Descartes, 1991.

NightProwler, AsmodéeÉditions.

RuneQuest, Oriflam, 1987.

Star Wars, Jeux Descartes, 1988.

Sources Internet

Fédération Française de Jeux de Rôle :

<http://www.ffjdr.org/?page=jdr-definitions>.

Site du magazine Casus Belli :

<http://www.casusbelli.com>.

Deux sites de fans du jeu **Fallout 2** :

http://www.tat.physik.uni-tuebingen.de/kaufmann/Fallout2_/

<http://www.angelfire.com/mb/jmorris/falloutframe.html>

