

Université de Montréal

**Revoir l'histoire du jeu de rôle numérique comme genre vidéoludique : Bilan
historiographique et enquête historique dans 4 magazines de jeux en Amérique du Nord,
1981-2006**

Par

Antoine Prémont

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

Mémoire présenté en vue de l'obtention du grade de M.A.
en études cinématographiques, option études du jeu vidéo

Septembre 2021

© Antoine Prémont, 2021

Université de Montréal

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

Ce mémoire intitulé

Revoir l'histoire du jeu de rôle numérique comme genre vidéoludique : Bilan historiographique et enquête historique dans 4 magazines de jeux en Amérique du Nord, 1981-2006

Présenté par

Antoine Prémont

A été évalué(e) par un jury composé des personnes suivantes

Carl Therrien

Président-rapporteur

Dominic Arsenault

Directeur de recherche

Simon Dor

Membre du jury

Résumé

Ce mémoire s'intéresse au jeu de rôle numérique, plus spécifiquement le jeu vidéo appartenant au genre du jeu de rôle. Pour comprendre ce genre, il est nécessaire d'en faire l'histoire pour en lire l'évolution à travers le temps. Or, une simple lecture historique ne parvient que très partiellement à restituer un portrait d'ensemble de ce type de jeu vidéo. À partir de notions de genre, de jeu de rôle et d'histoire, ce mémoire dresse un bilan historiographique du RPG ainsi que de ses écritures. Ce bilan permet de dégager les enjeux principaux qui ont articulé l'histoire du jeu de rôle numérique, enjeux qui sont ensuite soumis à une enquête historique. Cette enquête menée sur la critique de jeu vidéo dans des magazines spécialisés entre 1980 et 2006 permet de restituer l'état des lieux à une époque donnée et de le comparer aux écrits des historiens du genre. À la lumière de ces résultats, ce mémoire documente, précise et nuance l'histoire du jeu de rôle telle que construite par les historiens et offre une vision plus actuelle du jeu de rôle numérique d'hier à aujourd'hui.

Mots-clés : jeu vidéo, jeu de rôle, histoire des jeux, historiographie, genre, RPG, JRPG, CRPG

Abstract

This master thesis studies digital role-playing games, in this case referring to video games of the role-playing game genre. To do so, it is necessary to study the genre's history to better understand its evolution through time. However, a historical overview does not fully account for the phenomena of digital role-playing games. Using notions of genre, role-playing games and history, this thesis provides an overview of the history and historiography of role-playing games and its writing. This overview then highlights some major issues which have been integral parts to the genre's history. These issues are then the focus of a historical study, using video game reviews found in specialized magazines from 1980 to 2006, to situate the state of things in defined points in time regarding role-playing games and compare it to what the genre's historians have written. This thesis then uses the results obtained to document, clarify, and nuance the history of digital role-playing games built by its historians, and offers a more accurate picture of role-playing video games through their history.

Keywords: videogame, role-playing game, history of games, historiography, genre, RPG, JRPG, CRPG

Table des matières

Résumé.....	iv
Abstract.....	v
Table des matières.....	vi
Liste des tableaux.....	viii
Liste des figures.....	ix
Liste des sigles et abréviations.....	x
Remerciements.....	xii
Introduction.....	1
Chapitre 1 – Cadre théorique.....	5
1.1 La notion de genre.....	5
1.2 Le jeu de rôle.....	9
1.3 L’histoire.....	13
Chapitre 2 – Bilan historiographique.....	19
2.1 Bilan des historiens.....	19
2.2 Les courants précurseurs.....	22
2.3 Les ancêtres (le jeu de rôle sur table).....	26
2.4 Le jeu de rôle numérique.....	27
2.5 La question des plateformes.....	36
2.6. Les considérations narratives.....	40
2.7 Les modèles dominants.....	43
2.8 Les morts du jeu de rôle numérique.....	53
Chapitre 3 – Devis de recherche pour l’enquête historique.....	56

3.1 Bilan historiographique	56
3.2 Étude de terrain	57
3.3 Mesures.....	65
Chapitre 4 – Épreuve des faits	74
4.1 Le jeu de rôle a été en crises.....	74
4.2 Action et temps réel.....	80
4.3 Développements technologiques	83
4.4 Le virage narratif	86
Conclusion	100
Références bibliographiques.....	106
Annexe – liste des critiques de jeu vidéo consultées.....	111

Liste des tableaux

Tableau 1. – Jeux critiqués les moins bien notés par magazine (Dragon Magazine, Computer Gaming World, Electronic Gaming Monthly et Gamepro) par année de 1990 à 1999	76
Tableau 2. – Échantillon de 72 critiques traitant de jeux multijoueurs dans les 4 magazines du corpus (1995-2006)	78
Tableau 3. – Proportion de critiques ayant des apparitions de termes du vocabulaire contrôlé dans les 4 magazines du corpus (1980-2006)	82
Tableau 4. – Échantillon de critiques ayant le plus de mentions de termes du vocabulaire contrôlé par année (1980-2006) par magazine du corpus	87
Tableau 5. – Critiques avec mentions au jeu de rôle sur table au-dessus de la moyenne d'occurrence des quatre magazines du corpus	94
Tableau 6. – Critiques de jeux faisant référence à une région ou plateforme spécifique provenant des magazines du corpus	98

Liste des figures

Figure 1. –	<i>2400 A.D.</i> (Origin Systems, 1987) (à gauche) et <i>Dungeon Master</i> (FTL Games, 1987) (à droite) paraissent la même année, respectivement sur Apple II et Atari ST.	38
Figure 2. –	Note moyenne accordée par les critiques aux jeux des quatre magazines du corpus (Dragon Magazine, Computer Gaming World, Electronic Gaming Monthly et Gamepro) par année de 1990 à 1999	74
Figure 3. –	Présence de critiques ayant des apparitions de termes du vocabulaire contrôlé dans les 4 magazines du corpus (1980-2006).....	81
Figure 4. –	Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques du <i>Dragon Magazine</i>	83
Figure 5. –	Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques du Computer Gaming World	84
Figure 6. –	Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques d' <i>Electronic Gaming Monthly</i>	84
Figure 7. –	Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques de <i>Gamepro</i>	85
Figure 8. –	Présence de termes du vocabulaire contrôlé par année (1980-2006) pour les quatre magazines du corpus.....	92

Liste des sigles et abréviations

D&D : *Dungeons & Dragons*

TSR : *Tactical Studies Rules*

GN : Grandeur Nature (jeu de rôle grandeur nature)

RPG : *Role-Playing Game*

CRPG : Computer Role-Playing Game

JRPG : Japanese Role-Playing Game

ARPG : *Action RPG*

MMORPG : *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*

MUD : *Multi-User Dungeon*

Rtwp : *Real-time with pause*

DM : *Dragon Magazine*

CGW : *Computer Gaming World*

EGM : *Electronic Gaming Monthly*

GP : *Gamepro*

À Roger,

Qui a toujours dit que j'irais loin.

Remerciements

Tout d'abord, merci à mes parents, qui m'ont toujours tout donné pour réussir. Qui aurait cru que trois livres de *Donjons & Dragons* offerts il y a maintenant plus de 15 ans m'auraient amené si loin. Merci à ma conjointe, qui m'a supporté sans relâche tout au long de cette épreuve. Merci à mes collègues du collectif XP, qui ont été une précieuse source d'encouragement et de motivation à persévérer. Merci à mes amis, qui ont subi mes monologues incessants tout au long de cette rédaction. Merci à Dominic Arsenault, Bernard Perron et Carl Therrien, qui ont inspiré un jeune étudiant fraîchement entré à l'université à se dire : « plus tard, je veux faire comme eux ».

Introduction

L'origine de ce mémoire a pris forme après une séance de jeu où j'ai eu l'occasion de terminer pour une énième fois *Dragon Age : Origins* (Bioware, 2009). À l'époque, j'avais constaté que la majorité des jeux vidéo dans ma ludothèque étaient notés comme appartenant au genre du « RPG », acronyme pour « *Role-Playing Game* » (ou « jeu de rôle » en français). Mon objectif initial, passé cette épiphanie, était de faire l'histoire de ce genre pour en savoir plus et comprendre les jeux qui me captivaient. Plus je faisais de recherche en lisant les grandes références sur le sujet, plus j'ai été amené à me poser d'autres questions.

En effet, le jeu de rôle numérique n'était abordé dans l'histoire du jeu vidéo que comme parenthèse, une note en bas de page ponctuelle pour souligner un événement marquant. De plus, lorsque l'on s'intéresse aux quelques ouvrages spécialisés sur l'histoire du jeu de rôle numérique, on constate alors une divergence notable. *Dungeons & Desktops* (Barton et Stacks 2019) et *The CRPG Book: A Guide to Computer Role-Playing Games* (Pepe 2019) vont utiliser des jeux phares très différents pour écrire l'histoire du jeu de rôle numérique¹. De plus, ces deux textes vont choisir de se concentrer sur des plateformes spécifiques, soit celles des micro-ordinateurs, laissant ainsi de côté tout un pan de la production vidéoludique. Ainsi, la majorité des jeux de rôle numérique sur console sont donc relégués à l'obscurité, seulement quelques jeux étant abordés, mais également relégués à des sections spéciales, comme cloisonnées par des différences arbitraires. À l'inverse, d'autres auteurs comme Raphaël Lucas vont écrire en réaction à cette absence (Lucas 2014). Ces irrégularités m'ont amené à me demander comment les historiens avaient écrit l'histoire du RPG pour arriver à de tels résultats.

En partageant ce questionnement initial avec des proches, je suis arrivé à un constat : tous semblaient avoir leur propre vision de ce qu'était le jeu de rôle numérique, avec des définitions variées et rarement concordantes. La notion de RPG en tant que genre vidéoludique semble donc être elle-même volatile et variable. Ainsi, j'en suis venu à supposer que mon constat sur l'état de

¹ Ces deux livres vont présenter un total de 471 jeux distincts (325 dans *Dungeons & Desktops* et 287 dans *The CRPG Book*). Sur l'ensemble de ces jeux, il n'y en a que 141 qui sont communs à ces deux ouvrages.

l'histoire du RPG tenait probablement au fait que les historiens eux-mêmes ne travaillaient pas nécessairement avec les mêmes conceptions de ce qu'est un jeu de rôle numérique. Ces conceptions auront nécessairement teinté l'écriture subséquente de l'histoire et introduit des distorsions dans leurs discours.

Pour vérifier cette hypothèse, j'ai choisi de faire l'historiographie du RPG, c'est-à-dire l'histoire de l'écriture de l'histoire du RPG. Ce faisant, il sera possible d'extraire les différentes conceptions du RPG qui ont animé les écritures de l'histoire ainsi que comment elles ont contribué à certains grands enjeux de cette histoire. Plus concrètement, on peut résumer cette démarche aux deux questions suivantes :

- Quelles sont les sources de distorsions qui entraînent les différentes conceptions du jeu de rôle numérique ainsi que ses différentes écritures de l'histoire?
- Ces différentes conceptions du jeu de rôle numérique sont-elles le produit d'une lecture moderne ou étaient-elles déjà présentes à l'époque?

Traiter de ces questions implique un travail en deux temps. D'une part, dresser une revue de l'histoire telle qu'écrite par les historiens en combinant l'ensemble du discours savant. Cette étape permettra de broser un portrait d'ensemble et repérer les enjeux majeurs qui ont articulé l'histoire du jeu de rôle numérique. D'autre part, procéder à une étude historique à l'aide de critiques dans des magazines de jeu vidéo pour retrouver les traces d'un discours à propos de ce qu'on pensait être un RPG à différentes époques. Ainsi, il sera possible d'identifier des conceptions du jeu de rôle numérique et voir comment elles ont pu engendrer des mythes dans l'histoire du jeu vidéo.

Le chapitre 1 sert de cadre théorique à cette démarche. Il permet de mettre en contexte certaines notions essentielles. Plus spécifiquement, ce chapitre développe des sous-questions nécessaires pour répondre à mes questions de recherche initiales, soit :

- Qu'est-ce qu'un RPG en tant que genre vidéoludique?
- Comment fait-on l'histoire et l'historiographie des discours qui portent sur un genre de jeu vidéo?

Ce chapitre commence par une exploration de la notion de genre comme échange et processus social, permettant de clarifier les questionnements initiaux et offrant une base de compréhension

aux divergences de discours des historiens. La notion de jeu de rôle sera abordée ensuite pour baliser l'héritage et les considérations de ce genre spécifique. Enfin, des notions d'histoire seront mises de l'avant pour aborder l'histoire du jeu de rôle numérique et les textes historiques des magazines en tant que communautés et producteurs de discours.

Le chapitre 2 est un bilan historiographique, faisant un état de la question sur l'histoire du RPG pour en retirer les grandes lignes retenues chez les historiens. Ce chapitre procède en s'articulant autour des grands thèmes qui ont animé le jeu de rôle numérique. Une section du chapitre est également dédiée à deux auteurs centraux à l'élaboration de ce chapitre. Cette section permet d'avoir un second regard sur leurs écrits et de cadrer le contexte de leurs affirmations. De ce bilan, trois enjeux principaux sont dégagés :

- Un enjeu industriel, porté par diverses « crises » qui ont animé l'histoire du jeu de rôle numérique.
 - Plus spécifiquement, une crise industrielle dans les années 1990-1999, une crise identitaire avec la popularité montante du MMORPG au détriment du jeu solitaire, et enfin une crise esthétique à propos du jeu moderne, incapable de se renouveler.
- Un enjeu esthétique, associé aux considérations narratives qui gagnent le jeu de rôle numérique ainsi qu'à la place progressive que prennent l'action et le temps réel dans les mécaniques de jeu.
 - On place le jeu de rôle numérique comme presque antinarratif à ses débuts, par rapport à un état de fait moderne qui valorise la narration.
 - Le jeu de rôle suit une trajectoire dans le temps qui tend à intégrer des composantes mécaniques liées à l'action en temps réel par rapport à un jeu purement intellectuel.
- Un enjeu technologique, lié à des distinctions de plateformes et à une technofétichisation des progrès de l'informatique dans l'histoire du jeu vidéo.
 - L'histoire du RPG s'est écrite avec une considération spécifique pour les jeux produits au Japon et sur console.
 - Le RPG apparaît dans l'histoire du jeu vidéo pour louer des prouesses technologiques.

Les chapitres 3 et 4 sont consacrés à l'étude historique des sources (les magazines et critiques de jeux vidéo). À partir des enjeux énoncés précédemment (et développés au chapitre 2), le chapitre 3 détaille la méthodologie utilisée pour constituer le corpus des critiques qui seront consultées ainsi que la méthode d'analyse.

Le chapitre 4 quant à lui correspond à l'état des lieux des questions traitées. Les enjeux traités au chapitre 2 sont comparés au discours d'époque obtenu à partir du corpus dressé au chapitre 3. Les accords et désaccords qui résulteront de cette comparaison permettront de dresser l'état des lieux de l'historiographie du jeu de rôle numérique.

Chapitre 1 – Cadre théorique

1.1 La notion de genre

En s'intéressant au discours sur le jeu de rôle numérique, il est intéressant de constater le grand éventail de préfixes pouvant être ajoutés à « RPG », qui viendraient en changer le sens². Un peu comme par catégorie et sous-catégorie, il est possible de dresser assez rapidement un large éventail d'abréviations s'inscrivant en orbite autour de « RPG ». Or, comment saisir tous ces satellites et tenter d'en faire du sens?

Les études et théories du genre ont longtemps travaillé cette question. Dès Aristote, on pouvait observer une démarche visant à hiérarchiser et subdiviser les arts, en se basant sur des critères constitutifs (Arsenault 2011, p.33-34, 57). Évidemment, Aristote n'a pas été seul à effectuer une telle démarche : il est possible de retrouver plusieurs tentatives de nivelage et de subdivision pour aborder la notion de genre. Or, beaucoup de ces tentatives ont été faites à l'intérieur de domaines spécifiques tels que la littérature ou le cinéma. Ces modèles théoriques pour traiter de la notion de genre sont cependant limités à plusieurs égards, ce qu'Arsenault ne manque pas de souligner :

Le nivelage générique – soit le fait de découper des genres selon des niveaux de critères bien définis – est un problème qui découle de l'ubiquité du mot genre. *A priori*, il suffirait d'instaurer un vocabulaire normatif mondial, transculturel et idéalement transmédiatique (rien que ça!) pour rendre compte de chaque niveau; pour bien faire, on emprunterait la structure taxonomique de la systématique classique, et réaliserait ainsi les rêves de nombreux théoriciens ayant cherché en vain un système définitif pour une typologie des genres depuis Aristote et ses « espèces » de l'art poétique. (Arsenault 2011, p.46)

On comprend bien à cet extrait que cet exercice de libeller des classeurs et des dossiers bien identifiés pour catégoriser chaque genre n'est ni réalisable ni pertinent. Est-ce pour autant signe que la notion de genre est inabordable? Plutôt que de chercher à enfermer la notion du genre dans des cadres hermétiques inatteignables, il serait probablement plus approprié

² On peut penser par exemple à ARPG, CRPG, JRPG, MMORPG ou encore TRPG

d'accepter que cette notion ait une part d'insaisissable qu'on ne saurait compartimenter. C'est justement cet aspect qu'il advient maintenant d'étudier plus en détail.

1.1.1 Le genre comme discours

En introduction, j'ai noté comme quoi, pour un genre noté (ici le jeu de rôle numérique), à peu près tout le monde pouvait avoir sa propre définition. Cette observation d'apparence innocente rejoint néanmoins la théorie du genre de Mikhail Bakhtine, qui voyait le genre comme une action sociale réglée par le langage, plus spécifiquement le dialogue.

Sa théorie vient spécifier quatre considérations³ particulières, comme le résumant Burn et Carr. Premièrement, Bakhtine avance que la notion de genre dépasse le cadre de textes artistiques, mais s'insère dans tous les types de discours. Deuxièmement, que le genre n'est pas limité à son apparition dans les textes artistiques, mais également dans le contexte social qui produisent les œuvres. Troisièmement, un genre n'est pas fixe, mais fluide et constamment renégocié en « dialogue » entre les différentes communautés qui le définissent. Quatrièmement, un genre est à la fois un outil pour la production et la réception de textes artistiques (Burn et Carr 2006, p.15).

La conception d'un genre est donc intrinsèquement liée à cette notion d'échange perpétuel entre tous les acteurs impliqués autant dans la production que la réception des textes, un peu comme une couverture tirée par tous les coins en même temps. Burn et Carr utilisent l'application du genre au cinéma pour rappeler l'argument de Steve Neale comme quoi les genres sont en relation aux attentes et conventions mises en place par les réalisateurs, l'industrie du cinéma ainsi que le public (Burn et Carr 2006, p.15-16). L'espace de négociation entre production et réception peut être décrit comme une « invitation doublée d'une promesse », ou proposition ludique (Arsenault 2011, p.189) de la part de la production, proposition ludique générant des attentes spécifiques chez un joueur quant au contenu dont il pourra faire l'expérience en jouant. Cet aspect du genre comme vecteur de promesses d'un producteur à un récepteur sera essentiel

³ Les considérations de Bakhtine étaient faites pour s'ajouter au modèle aristotélicien de la notion de genre.

puisque le chapitre 3 s'intéressera aux discours dans les magazines de jeu vidéo d'époque, où la notion de genre se manifestera ainsi.

Si un jeu vidéo annoncé, proclamé ou compris comme un RPG entraîne des attentes quant à l'expérience qu'il offrira, il faut maintenant se demander : qu'est-ce que l'expérience du RPG?

1.1.2 Le genre comme expérience

Arsenault (2011) distingue à ce sujet deux types d'expériences pour le jeu vidéo : une fonctionnelle, qui consiste à développer une maîtrise éventuelle des systèmes ludiques pour accéder à plus de contenu du jeu, et une autre esthétique, qui « (...) permet au joueur d'effectuer différentes opérations sur les contenus : réflexion, évaluation critique, interprétation, etc. » (Arsenault 2011, p.241). Arsenault poursuit en proposant l'approche sémio-pragmatique de Roger Odin (2000), originaire du cinéma, mais tout de même applicable au jeu vidéo, pour parler d'expérience :

Le fondement de cette approche réside dans une double production textuelle, dans l'espace de la production (depuis l'objet), et dans l'espace de la réception. Le spectateur de cinéma ne « reçoit » pas un texte transmis sans interférences. Il perçoit (ou prélève, pour emprunter au cognitivisme) des signes individuels et les assemble selon ses schémas et ses référents personnels pour produire lui aussi un texte. Chaque texte individuel ainsi produit par autant de spectateurs concorde et diffère du texte produit par l'objet sur nombre de points. [Arsenault 2011, p.241-242]

L'approche de Roger Odin, d'une part, réitère la négociation entre production et réception qui a été mentionnée plus tôt. De l'autre, et c'est probablement ce qui m'apparaît comme plus intéressant encore, l'approche sémio-pragmatique d'Odin mentionne que tout récepteur recevra un texte donné en fonction de ses propres connaissances préalables. Un jeu de rôle numérique n'est pas considéré seul, mais bien par rapport à tous les autres jeux connus du joueur abordant ce nouveau texte. Ces considérations impliquent donc que chaque jeu s'inscrit dans un réseau beaucoup plus large. L'importance de cet aspect de la notion de genre n'est pas à sous-estimer puisqu'il permet d'expliquer les différences entre les discours populaires contemporains et les discours des historiens du genre ainsi que les dissonances entre les différents historiens.

L'approche d'Odin nous permet donc de comprendre la variabilité et la pluralité des définitions du genre du côté de la réception, mais pas du côté de la production. Il advient donc de voir comment la production engendre une pluralité de définitions du genre.

1.1.3 Le genre comme mutation

Le modèle d'Alastair Fowler (résumé par Arsenault) semble particulièrement approprié à ce sujet. Sommairement, son modèle (appliqué à la littérature) décrit l'évolution d'un genre en le développant en trois étapes marquées par des œuvres qui y jouent un rôle spécifique. La première étape est celle de l'œuvre innovatrice, qui vient diverger par rapport à la norme en vigueur du genre. La seconde étape consiste en un processus qui réitère sur l'innovation en la peaufinant. La troisième étape, soit l'œuvre totale (ou « définitive »), achève l'évolution amorcée par la première étape. La présence de l'œuvre définitive est telle qu'elle domine le reste de la production, qui, sous son influence, mute à son tour vers d'autres innovations qui entretiennent le cycle (Arsenault 2011, p.167-170).

Cependant, ce modèle ne nous permet que de classer des œuvres à posteriori, et ne nous renseigne pas sur la perception de l'époque sur une œuvre (Arsenault 2011, p.170). Ainsi, le modèle de Fowler devient un outil inestimable lors du bilan historiographique, où les grands jeux retenus par les historiens seront identifiés ainsi. Ce faisant, ces jeux permettront de mieux cerner les conceptions du jeu de rôle numérique des historiens, conceptions fondées par ces œuvres phares.

Le processus de mutation à la suite d'œuvres définitives mérite une attention plus détaillée. Plus particulièrement, Fowler dit :

Many kinds have been spoken of as "played out," exhausted, spent. And it may be that frequent imitation can use up formal possibilities, to the point that a kind no longer offers sufficient fresh variety to promise excellence. This cannot be what is meant, however, when critics speak of the novel as "dead." Fine novels continue to be written. All the same, reports of the genre's death continue to be issued. And they may not be greatly exaggerated. They may reflect a sense that the novel, and in particular the verisimilar novel, has reached a critical stage of development. (Fowler 1982, p.165)

Cet extrait est particulièrement saisissant, puisqu'une section du chapitre 2 sera dédiée aux « morts » du jeu de rôle numérique (section 2.7). Il est donc nécessaire de comprendre plus en détail ce qui est entendu ici. Fowler retient trois catégories de genres, soit *kind*, *mode* et *subgenre*. Plus spécifiquement, il insiste sur la distinction entre *kind* et *mode*. Le premier réfère au genre historique, ou au genre « fixé », qui peut être grossièrement résumé par une série de caractéristiques liées à une structure ou à des composantes plus ou moins essentielles. Le second, au contraire, ne réfère pas à une forme définie, mais plutôt à une ambiance (*mood*). Le mode est également un terme qui peut être utilisé et se greffer à un autre pour le moduler et le transformer. Fowler commence d'ailleurs sa distinction en faisant l'analogie du *mode* à un adjectif, venant qualifier le nom auquel il se rattache (Fowler 1982, p.106-107).

La distinction entre *kind* et *mode* permet donc de comprendre (du moins en partie) les annonces de mort telles que décrites précédemment. Fowler décrit plus en détail la transition suite à l'œuvre totale évoquée précédemment :

A kind's last stage by no means ends in mere extinction. For it may have generated modal transformations of other kinds. Then, even after the adaptive possibilities of the "fixed" kind have been played out, its corresponding mode may remain lively. The mode, with its selection of constituents, is less dependent on external forms. It is as if the kind were limited by its structural carapace, so that it reached the end of its evolutionary possibilities. But its modal equivalent is more versatile, being able to enter into new commixtures and to continue in combination with kinds still evolving. (Fowler 1982, p.167)

Ainsi, la « mort » d'un genre passe par des limites structurelles (*kind*) d'œuvres définitives, qui sont toutefois testées et renégociées par de nouveaux aspects (*mode*), qui ainsi engendrent un nouveau cycle d'innovations.

Après avoir observé les mécanismes du genre en général, il est maintenant temps de s'intéresser au cas du jeu de rôle.

1.2 Le jeu de rôle

Aborder la notion de jeu de rôle est complexe en soi, en grande partie dû à sa nature si particulière. L'objectif de cette section est de faire un tour d'horizon des différentes définitions

qui ont décrit le jeu de rôle pour saisir les nuances de sens qui se dégagent du terme avant de tenter de les appliquer au jeu de rôle numérique qui sera observé par la suite.

1.2.1 Une question de règles

Le jeu de rôle occupe une place particulière en sciences du jeu. Gary Alan Fine croyait que l'on pouvait classer le jeu de rôle comme jeu en raison de sa nature procédurale, ses résultats imprévisibles et le caractère volontaire de l'activité chez les joueurs. Il écrivait :

Although fantasy role-playing games differ from most games in that they lack a competitive structure, they are included in the standard definition of a game as "an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequilibrium outcome" (Avedon and Sutton-Smith 1971:7). The elements of voluntary involvement (Huizinga 1955:7), rule-governed structure, and outcome unpredictability (Goffman 1961:67) are the essential features of gaming. (Fine 1983, p.7)

En revanche, les travaux des ludologues Jesper Juul dans *Half-Real* (2005) et Salen et Zimmerman dans *Rules of Play* (2004) vont placer le jeu de rôle comme un « cas limite » qui ne cadre pas dans leurs modèles du jeu classique. Ces auteurs choisiront de classer le jeu de rôle ainsi pour des raisons différentes. Juul choisit de placer le jeu de rôle comme cas limite parce que les règles d'un jeu doivent être fixes et absolues, ne pouvant être sujettes à discussion, interprétation ou ingérence de la part d'un maître de jeu humain : « (...) pen and paper role-playing games are not classic games because, having a human game master, their rules are not fixed beyond discussion. » (Juul 2005, p.43). On pourrait également supposer que la nature « ouverte » du jeu de rôle (où toute action peut être tentée) force nécessairement une interprétation des systèmes ludiques en place (par exemple, il n'existe pas de règle spécifique pour soulever un camion, mais la nature du jeu le permet, et le résultat laissé à la discrétion d'un maître de jeu). La perspective de Salen et Zimmerman, plutôt que de s'intéresser au maître de jeu, choisit un autre élément pour traiter du jeu de rôle comme cas limite. Les auteurs vont souligner que le jeu de rôle ne possède pas de résultat quantifiable pour marquer la fin d'une partie (entre la victoire et la défaite, par exemple). Le jeu de rôle, basé sur la continuité d'un récit fictionnel, ne possède pas

de « fin » définitive ou de condition de victoire que l'on pourrait calculer une fois arrivé à la fin du jeu (Salen et Zimmerman 2004, p.81).

Dans les deux cas, si les jeux de rôle échappent à un modèle de jeu dit « classique », ils sont tout de même résolument classés comme des jeux. Les auteurs de *Rules of Play* précisent qu'il est possible de considérer que chaque séance peut avoir des objectifs précis (Salen et Zimmerman 2004, p.81-82). Jesper Juul ajoute, de son côté : « The classic game model is no longer all there is to games. With the appearance of role-playing games, where a game can have rules interpreted by a game master, and with the appearance of video games, the game model is being modified in many ways. » (Juul 2005, p.53).

Ainsi, la majorité des auteurs s'entendent pour dire que les règles/systèmes de règles sont un élément constitutif du jeu de rôle (Mackay 2001, p.7 ; Fine 1983, p.7 ; Grouling-Cover 2010, p.167-168 ; Barton et Stacks 2019, p.12). Cet aspect est primordial pour la suite des choses puisqu'il illustre la nature fondamentale des règles dans la compréhension du jeu de rôle numérique, à la fois chez les historiens et les critiques contemporains.

1.2.2 Une question de narration

Le second élément récurrent dans les définitions des auteurs est celui de l'hybridation entre le jeu de simulation statistique, souvent associé à la guerre (*tabletop wargaming* et *miniature wargaming*⁴) et la littérature de *fantasy* (Byers et Crocco 2016, p.3; Fine 1983, p.6 ; Peterson 2011, p.xvii ; Zagal et Deterding 2018, p.21). En effet, la simulation statistique déborde du jeu de guerre et inclut par exemple l'influence du jeu de simulation sportive⁵ (Barton et Stacks 2019, p.21-14), et la littérature de *fantasy* n'est pas le seul genre littéraire qui peut servir de cadre narratif au jeu de rôle (ex. : la science-fiction).

⁴ Le *tabletop wargaming* et *miniature wargaming* sont des jeux de table qui simulent des conflits armés entre plusieurs factions, soit via des représentations abstraites (cubes, pions, etc.) ou des figurines à échelle (miniatures). Le *wargaming* sera détaillé plus en profondeur au chapitre 2.

⁵ Les jeux de simulation sportive sont décrits par les auteurs comme des jeux de société où les joueurs prennent le rôle de gestionnaires d'équipes sportives (par exemple de baseball), qui utilisent les statistiques annuelles de performances d'athlètes pour simuler une saison (Barton et Stacks 2019, p.22-23).

Cet héritage littéraire permet de présenter le jeu de rôle comme narratif (Mackay 2001, p.4; Grouling-Cover 2010, p.167-168), où les joueurs incarnent des personnages à l'intérieur du monde fictionnel (Tresca 2010, p.8 ; Fine 1983, p.6 ; Mackay 2001, p.5), accompagné d'un joueur qui a un rôle de maître de jeu dont les fonctions sont analogues à un narrateur, un conteur, un réalisateur de film, un auteur de romans, etc. (Mackay 2001, p.6). Cette narration se produit (traditionnellement) de manière orale et dans des circonstances de regroupements sociaux (Grouling-Cover 2010, p.167-168 ; Fine 1983, p.7 ; Mackay 2001, p.4-5). L'expérience de jouer à un jeu de rôle n'est pas qu'une expérience de règles de simulation statistique ; c'est aussi une expérience d'imaginer un univers et un récit partagé dans un contexte social.

Le terme « social » mérite une attention particulière, puisqu'il ne s'applique pas aisément au jeu de rôle numérique. Or, jusqu'à présent, tous les auteurs consultés ont choisi de définir le jeu de rôle à partir de formes spécifiques⁶ (généralement le jeu de rôle sur table) et de pratiques distinctes. En particulier, l'importance du récit et de la narration n'est pas nécessairement partagée parmi tous les groupes de joueurs.

Or, il devient donc nécessaire de s'intéresser aux modalités spécifiques du jeu de rôle numérique. La différence notable par rapport aux autres grandes formes de jeu de rôle est la composante sociale. Le jeu de rôle numérique est un jeu solitaire (Zagal et Deterding 2018, p.38 ; Barton et Stacks 2019, p.18), géré par un ordinateur qui s'occupera de toutes les tâches nécessaires pour que le jeu puisse être joué (gestion statistique, calculs, création du monde, maître de jeu, etc.) (Zagal et Deterding 2018, p.37; Barton et Stacks 2019, p.12-13 ; Grouling-Cover 2010, p.166-167; Tresca 2011, p.134-135). Au cours du jeu, le joueur guidera un ou des personnages (Barton et Stacks 2019, p.18) dans un récit d'une part scénarisé par des développeurs et, d'autre part, émergent, puisque généré de manière procédurale par l'ordinateur selon les actions du joueur (Zagal et Deterding 2018, p.38; Barton et Stacks 2019, p.15).

Toutes ces composantes et ces éléments énoncés précédemment contribuent au brouillard qui s'installe lorsque l'on parle de jeu de rôle. Certes, il a été possible de distinguer

⁶ Zagal et Deterding retiennent quatre formes principales de jeu de rôle, soit le jeu sur table, le jeu « grandeur nature », numérique à un joueur et numérique multijoueur en ligne. (Zagal et Deterding 2018, p.27)

quelques éléments constitutifs, mais ils seront nécessairement amenés à varier. Ainsi, il devient essentiel de reconnaître l'utilisation du genre comme variable selon le contexte et l'utilisateur :

Hence, if we ask for a definition of "role-playing games", we can only refer to either how particular groups at particular points in time empirically use the word and organize actions and the material world around it or how we, as a scientific observer, choose to use the word to foreground and understand a particular perspective: viewing RPGs as a performance or as a virtual economy, etc. » (Zagal et Deterding 2018, p.47)

Pour comprendre le jeu de rôle numérique et le définir, il devient donc nécessaire de s'intéresser à son histoire et aux différents groupes qui ont participé à son élaboration. La prochaine section de ce chapitre se penche sur ces considérations.

1.3 L'histoire

L'histoire du jeu vidéo a été écrite par plusieurs types d'auteurs : fans, journalistes ou universitaires ont tous contribué à leur manière. Elle a une relative jeunesse, par rapport à des études sur une civilisation antique par exemple. Si cette apparence de modernité nous donne accès à une large variété de sources (par rapport à la disparition et la destruction d'artefacts pour des époques plus anciennes), cette histoire ne dresse que des portraits plutôt larges et généraux qui n'ont que peu adressé spécifiquement le jeu de rôle numérique. Plutôt que de réécrire cette histoire ou d'en écrire une de plus, ce mémoire s'intéresse plutôt à comment l'histoire du jeu de rôle numérique a été écrite.

1.3.1 L'historiographie

Le terme « historiographie » est utilisé de manière générale pour décrire l'action de l'historien lorsqu'il écrit l'histoire, mais aussi de manière spécialisée comme « l'histoire de l'historiographie », c'est-à-dire l'histoire de l'écriture de l'histoire, ou plus simplement « histoire de l'Histoire » (Caire-Jabinet 2016, p.13).

L'objet d'étude de l'historiographie est donc l'histoire elle-même, ou du moins ceux qui l'ont écrite. Ils deviennent donc des « acteurs » historiques situés dans le temps. Ces acteurs se

situent dans le temps dans un « régime d'historicité », c'est-à-dire, « la façon dont les contemporains articulent les trois temps, passé, présent, futur (...) » (Offenstadt 2011).

Comprendre comment les historiens se positionnent par rapport au temps permet d'éclairer leur écriture et d'en saisir certaines nuances. Offenstadt explique :

Les acteurs fondent leur conception du temps sur ce qu'ils ont retenu du passé, sur le passé actualisé, leur « champ d'expérience » (...) et leur vision et anticipation du futur, leur « horizon d'attente » (...) pour les acteurs d'une époque, il y avait d'autres futurs possibles que ceux qui sont advenus, d'autres choix qui se sont évanouis ou n'ont perduré que sous la forme d'un mince filet. (Offenstadt 2011)

L'historiographie se manifeste donc comme une perspective ou un angle d'approche pour produire du nouveau savoir historique ou questionner le savoir existant, pour éclairer un autre aspect de l'histoire et la renouveler. L'historiographie n'a cependant pas de grand procédé ou de guide d'utilisation. Les grands auteurs de ce courant de pensée l'ont appliqué directement à leurs objets d'étude. Notamment, l'école des Annales (regroupement d'historiens français autour de la revue *Les annales d'histoire économique et sociale*), formée en 1929, propose un renouveau de la manière de faire l'histoire en la décloisonnant. Marie-Paule Caire-Jabinet résume les grandes lignes d'innovation de cette école de pensée. L'historiographie, vue par l'école des Annales, prône une ouverture aux types de documents pouvant être éligible aux yeux des historiens, la comparaison des histoires entre elles et leur croisement, un intérêt pour des sujets modernes et actuels, et enfin une ouverture aux autres sciences sociales comme contribution au savoir historique (Caire-Jabinet 2016, p.111-114).

Cette approche est donc particulièrement appropriée pour aborder le jeu de rôle numérique. Ce phénomène complexe demande une grande variété de sources distinctes, en considérant les textes produits par les historiens, les sources de l'époque, les artefacts (dans notre cas ici les jeux), et ainsi de suite. De plus, les différents textes sur l'histoire du jeu vidéo vont parfois éclairer différents aspects de l'histoire, encourageant une démarche qui viserait à croiser ces histoires.

Pour rendre compte de la perception de ce qu'aurait été le jeu de rôle à un moment donné, il devient nécessaire de s'intéresser aux publics de l'époque. La section précédente, à

propos de la notion de genre, mettait au clair qu'il était nécessaire de s'intéresser à la réception d'un ensemble d'œuvres dans un contexte donné pour un public spécifique. Or, il devient maintenant temps de s'intéresser à comment aborder le discours de ce public spécifique.

1.3.2 La production de discours

Lorsque vient le temps de s'intéresser aux discours pour en extraire un constat général, un premier défi apparaît. Le jeu de rôle numérique est tiraillé entre deux communautés : celle du jeu vidéo et celle du jeu de rôle. Ces deux groupes vont développer des discours sur le jeu de rôle numérique sans nécessairement partager les mêmes notions ou considérations. En effet, si on peut supposer que des adeptes du jeu de rôle jouent à ces jeux, il est également tout à fait possible que d'autres types de joueurs soient exposés à ces jeux sans connaissance préalable de ce qu'est un RPG. À ce sujet, Simon Dor, qui a effectué un travail similaire à propos du jeu de stratégie en temps réel dans le cadre de sa thèse de doctorat, disait que l'histoire du jeu de stratégie en temps réel n'était peut-être pas uniforme en fonction des différentes communautés qui ont contribué à l'écriture de cette histoire. C'est pourquoi Dor a souligné l'importance de la notion de « lieu » de Michel de Certeau (Dor 2015, p.103).

Bien que son travail se soit concentré sur un autre genre vidéoludique, cette notion de « lieu » permet de qualifier tous les textes observés, autant des historiens que des critiques contemporaines. En nommant ce « lieu » d'écriture, il devient possible de faire remonter à la surface les partis pris ou les perspectives spécifiques à chaque auteur de ces textes. Dans le cadre de ce mémoire, les « lieux » envisagés seront qualifiés le long d'un spectre ayant pour pôles opposés la critique spécialisée provenant des univers rôlistes et la critique vidéoludique générale.

1.3.3 L'étude de la réception

Le « lieu » des communautés discursives sert certes à cerner leurs perspectives et contextes de production de discours, mais un outil supplémentaire sera nécessaire pour analyser ce contenu. L'esthétique de la réception, qui cherche à remettre en contexte l'œuvre (ici jeu) en tant

qu'expérience (Dor 2015, p.114) permet ce genre d'analyse. L'intérêt de cette démarche est de chercher comment l'expérience d'un jeu variera dans le temps et en fonction du contexte de réception. Afin de bien saisir l'esthétique de la réception et les outils conceptuels qu'elle offre, trois aspects sont à considérer :

Ce sont trois aspects que Jauss appelle initialement à tenir compte pour son esthétique de la réception : « l'expérience préalable que le public a du genre », « la forme et la thématique d'œuvres antérieures » et « l'opposition entre langage poétique et langage pratique, monde imaginaire et réalité quotidienne » (Jauss 1978, p. 49), autrement dit la capacité qu'ont les lecteurs à comprendre leur lecture comme étant une expérience esthétique plutôt qu'une chronique de faits. Comprendre un public implique ces trois aspects. (Dor 2015, p.116-117).

Appliqués à une étude sur le jeu de rôle numérique, ces trois aspects se manifesteront différemment. L'expérience préalable du public dépendra résolument du « lieu » d'où le critique écrira. Le second aspect, soit la forme et la thématique des œuvres antérieures, sera qualifié à partir de certains éléments de jouabilité et de récit des jeux antérieurs. En revanche, le dernier aspect ne s'applique pas vraiment au jeu vidéo, puisqu'il est plutôt spécifique à la question de la littérature puisque le langage s'utilise également à des fins non esthétiques (par exemple, une liste d'épicerie).

Ces éléments seront à tenir en compte lorsqu'il sera temps de procéder aux analyses textuelles pour dégager comment les jeux ont été reçus et qualifiés. La réception critique, couplée à une étude des lieux de l'écriture de la critique, permettra de brosser un portrait global des évolutions et mutations qui entourent la conception de ce qu'est le jeu de rôle numérique.

1.3.4 L'étude de la critique

Ne disposant pas d'une machine à voyager dans le temps, il semble difficile à première vue d'aller vérifier l'état des choses à une époque donnée. Il est donc nécessaire de se rabattre sur des traces historiques. Par chance, le jeu vidéo, contrairement à l'étude de civilisations anciennes, jouit d'une histoire relativement récente et dont beaucoup des traces physiques sont encore accessibles. La question qu'il faut se poser devient alors « quelles traces accessibles permettent d'aller observer l'état du jeu de rôle numérique à une période donnée? ».

Une première réponse évidente que l'on pourrait donner est toute simple : les jeux. *Dungeons & Desktops* (Barton 2008 ; Barton et Stacks 2019) les utilisent très directement pour écrire l'histoire du jeu de rôle numérique. Certains jeux sont, en revanche, plus difficiles d'approche étant donné des nombreux problèmes de compatibilités associés à une obsolescence fulgurante des différentes technologies, ou plus simplement les difficultés d'accès à ces périphériques discontinués depuis longtemps.

Cela étant dit, l'accès aux jeux ne nous renseigne que partiellement sur leur époque. Rien ne garantit qu'un joueur moderne ait le bon état d'esprit pour bien recevoir ces jeux, et cette expérience ne rend pas compte de leur contexte de parution et de réception.

Pour bien saisir le contexte de réception d'une œuvre, selon l'esthétique de la réception de Hans Robert Jauss, il est nécessaire de comprendre d'une part quelle est la norme esthétique pour une époque donnée par rapport à l'ensemble des œuvres d'une même époque et dans la hiérarchie esthétique des œuvres, et d'autre part comment une œuvre a été reçue par ceux en faisant l'expérience (Dor 2015, p.115). En d'autres termes (et appliqué à cette étude), il s'agit de reconstruire les horizons d'attente du public à un moment donné en recadrant les standards d'une époque (un jeu « moyen ») par rapport à l'ensemble de l'offre disponible (l'ensemble des jeux disponibles) et la hiérarchie régissant l'importance des différents éléments qui composent ces jeux (mécaniques, fonctions multijoueurs, intrigue et récit, etc.). Toute expérience esthétique d'un nouvel objet se fera nécessairement en fonction de ces trois facteurs préalables.

Les magazines de jeux vidéo sont un artefact historique capable de restituer le contexte de parution et de réception des différents jeux à travers le temps. Si aujourd'hui la démocratisation de l'internet en fait le médium principal d'information et de consommation médiatique, la presse papier a eu un poids notable dans l'histoire du jeu vidéo. Plus spécifiquement, j'ai choisi de m'intéresser aux critiques de jeu vidéo que l'on peut trouver dans les magazines. Ce choix vient, d'une part, réduire le contenu envisagé à l'intérieur des pages d'un magazine à certains articles ou certaines sections. D'autre part, et c'est probablement le plus important, il s'agit d'une décision basée sur le type de discours envisagé.

Jaakko Suominen a, par exemple, démontré l'importance de la critique de jeu vidéo comme outil d'analyse de la construction historique et de l'émergence de la reconnaissance historique des jeux (Suominen 2011, p.13). La critique de jeu vidéo, dans sa perspective, n'est plus un simple messenger de l'industrie qui nourrit les attentes de joueurs prêts à dépenser sur les nouvelles sorties, mais bien un type de texte spécifique apte à témoigner d'une époque et suivant des considérations qui lui sont propres. Le travail de Suominen était certes cadré dans un contexte socioculturel spécifique (la Finlande) et un magazine spécifique (Mikrobitti), mais ses affirmations semblent pouvoir s'appliquer sans trop de problèmes à un autre milieu et à d'autres publications.

Le cadre théorique délimité à travers ce chapitre se compose des notions suivantes : un genre est négocié et s'incarne dans des discours ; il reflète une expérience ; il évolue dans le temps et connaît des trajectoires différentes. Le jeu de rôle en tant que genre se qualifie traditionnellement par la présence de règles, héritées du *wargaming* et de la simulation statistique, qui sont toutefois à la discrétion des joueurs. En tant que genre narratif, le jeu de rôle permet aux joueurs d'incarner des personnages fictifs dans un monde imaginaire, souvent guidés par un maître de jeu. Pour étudier le genre du jeu de rôle, il faut arriver à reconstruire ce que le terme signifie à différentes époques, dans différents lieux, comme Simon Dor l'a fait. Je ferai une historiographie pour évaluer les histoires qui ont été écrites, à commencer par un bilan au prochain chapitre. Je baserai également mon historiographie sur des lieux d'écriture allant du magazine rôliste au magazine vidéoludique, en étudiant les critiques, comme Suominen l'a fait, ce à quoi sera dédié le chapitre 3.

Chapitre 2 – Bilan historiographique

Aborder l'histoire d'un genre de jeu vidéo est en soi une entreprise considérable. Si un exercice similaire a été entrepris par le passé pour d'autres genres, par exemple à propos du jeu de stratégie en temps réel (Dor 2015), le jeu de tir à la première personne (Arsenault 2011) ou même le jeu d'aventure (Lessard 2013), il n'y a, à ma connaissance, que très peu de travail en ce sens qui a été fait pour le RPG. La faible quantité de textes spécialisés sur le sujet constitue un ensemble d'ouvrages s'inscrivant entre les milieux universitaires et profanes. C'est pourquoi avant de procéder au bilan historique, j'estime qu'il est nécessaire de faire un retour sur ceux qui ont écrit l'histoire, c'est-à-dire leur lieu d'écriture, leur champ d'expérience et leurs horizons d'attente. L'objectif de cette section n'est pas d'invalider les écrits de ces auteurs, mais bien de cadrer le contexte dans lequel ils ont écrit l'histoire du RPG. Ces observations initiales permettront également de mieux cerner les enjeux retenus de l'histoire pour mieux les interroger.

2.1 Bilan des historiens

Plus particulièrement, deux ouvrages sont incontournables, soit *Dungeons & Desktops* (Barton et Stacks 2019) ainsi que *L'histoire du RPG. Passés, présents et futurs* (Lucas 2014). Comme le note Offenstadt, il est nécessaire d'avoir un second regard sur l'histoire qui a été écrite jusqu'à maintenant :

(...) les historiens ne sont pas des ordinateurs qui enregistreraient méthodiquement le passé et feraient parler les faits. Ils sont des sujets inscrits dans une époque, dans un certain état des techniques, confrontés à des enjeux publics ou politiques, plus ou moins pressants, qui peuvent toucher à leurs croyances politiques ou religieuses, à leurs expériences propres. Leurs travaux, leurs orientations ne peuvent échapper à cette inscription. (Offenstadt 2011)

Dungeons & Desktops, coécrit par Matthew Barton et Shane Stacks, s'intéresse avant tout au jeu de rôle numérique sur ordinateur. L'ouvrage a eu droit à deux éditions, la seconde ayant gagné un coauteur (Shane Stacks) ainsi que onze ans de plus pour ajouter du contenu et amender

certaines affirmations initiales⁷. Les auteurs sont d'origine états-unienne, où Matthew Barton est professeur d'anglais à la St Cloud State University. Shane Stacks, quant à lui, est animateur de radio, blogueur et podcaster (Barton 2021 ; Routledge 2021). Dès l'introduction, les auteurs posent une définition du jeu de rôle numérique qui va comme suit :

By contrast, in a pure CRPG there is no attempt whatsoever to match what's happening on the screen with what's happening with the keyboard, mouse, or controller. Most, if not all, of the physicality called for in these games is to move the characters, navigate menus, and, above all else, constantly save the game. Otherwise, only the character's skill matters. In such a CRPG, the outcome is not determined by manipulation (a word that derives from the Latin word for "hand"), but calculation. For this reason, it is possible to play a CRPG without ever touching a keyboard or mouse; you could simply direct someone else to do it for you. (Barton et Stacks 2019, p.9)

Cette définition est au cœur de leur écriture de l'histoire, puisqu'ils en profitent pour dessiner une trajectoire où l'action en temps réel gagne une place de plus en plus importante au fil du temps. Ils vont (par exemple) définir le jeu de rôle numérique « moderne » comme ayant un accent prononcé pour l'action en temps réel (Barton et Stacks 2019, p.419).

Leur approche de l'écriture de l'histoire se concentre sur les jeux en eux-mêmes, qui servent de pierres angulaires à l'élaboration d'une historiographie chronologique segmentée par de larges tranches historiques, qu'ils appellent « âges », soit des périodes historiques vagues qui correspondent à des points d'évolutions qu'ils posent et définissent. Ces périodes sont équivalentes à ce qu'on pourrait appeler des périodes « refroidies », des « découpages hérités, bâtis par ajustements successifs, parfois depuis fort longtemps (...) » (Offenstadt 2011). Si ces périodes ont l'avantage de fournir certaines balises, celles-ci sont peut-être désuètes ou mésadaptées. En agrément, les auteurs font appel à des entrevues réalisées dans le cadre de leur chaîne YouTube et de leurs baladodiffusions respectives pour compléter leur écriture de l'histoire (Barton et Stacks 2019, p.xxviii).

Raphaël Lucas, quant à lui, écrit à l'aide de son expérience de journaliste en jeu vidéo ainsi que d'une maîtrise en Histoire obtenue à Paris 1 (Lucas 2014, p.xxi). Il choisit d'aborder l'histoire

⁷ L'obsolescence anticipée du jeu de rôle numérique à un joueur discutée à la section 2.8 provient notamment de la première édition de *Dungeons & Desktops*. La seconde édition justifie par ailleurs en partie son existence due au besoin de relativiser cette obsolescence anticipée (Barton et Stacks 2019, p.xxviii-xxix).

à l'aide et en réaction à la première édition de *Dungeons & Desktops*. Lucas reçoit les âges balisés par Barton et Stacks comme périodes refroidies, périodes qu'il questionne et conteste :

Enfin, j'ai décidé de mettre de côté la périodisation de Matt Barton, auteur de l'ouvrage *Dungeons & Desktops*, périodisation qui brise la course des évolutions du genre en imprimant des ruptures trop franches et radicales, du reste tout à fait objectives. L'analyse présentée ici propose une histoire du RPG non pas constituée de cassures propres, nettes et visibles, mais plutôt de fissures, de légers bris dans un modèle original qui se déstructure et se désagrège peu à peu. (Lucas 2014, p. XX)

Bien que la périodisation proposée par Barton et Stacks amène beaucoup d'information pertinente, la critique de Lucas est légitime. C'est pourquoi, dans le reste de ce chapitre, les âges de *Dungeons and Desktops* seront mentionnés à titre de « période refroidie », mais ne serviront pas de cadre hermétique.

Cela étant dit, tout comme les auteurs de *Dungeons & Desktops*, Lucas mobilise des entrevues avec différents acteurs du jeu de rôle numérique⁸. Si ces entrevues sont certes pertinentes, elles peuvent favoriser un discours élogieux de l'histoire. Raphaël Lucas donne également une plus grande part au jeu de rôle numérique sur console produit au Japon, qui est plus représenté dans le texte. En revanche, en souhaitant restituer la place de ces jeux dans l'histoire, il est possible d'avoir fait un mouvement de balancier en sens inverse. Par exemple, l'une de ses sources mentionnées en entrevue, le rédacteur en chef d'un magazine spécialisé, avait fait le choix éditorial de ne considérer comme « RPG » que des jeux de provenance japonaise (Lucas 2014, p.273). Enfin, l'historiographie de Lucas est également ancrée dans un bassin culturel français, comme en témoigne une variété de sources écrites qu'il mobilise⁹. Ainsi, le contexte socioculturel se généralise mal puisque les sorties de jeux et de plateformes n'ont pas toujours été en simultané partout dans le monde. Lorsque Lucas utilise des magazines de jeu vidéo, il puise des extraits à la fois du monde français et états-unien (tels que le *Nintendo Power*), ce qui ne rend pas compte des contextes spécifiques dans lesquels ces publications s'inscrivent.

⁸ On peut penser à divers développeurs de jeu vidéo tels que Greg Zeschuk et Ray Muzyka, fondateurs de *Bioware*.

⁹ Les revues françaises *Joypad Magazine*, *Joystick*, *Gameplay RPG*, *Background*, *Consoles +* et *Player One* présentées dans le chapitre 7 du livre permettent de cadrer le contexte culturel dans lequel Lucas écrit.

Ce bilan des historiens permet de commencer à cadrer les grands enjeux qui ont animé l'histoire du jeu de rôle numérique. Pour rappel, les trois enjeux majeurs sont :

- Un enjeu industriel, porté par diverses « crises » qui ont animé l'histoire du jeu de rôle numérique.
- Un enjeu esthétique, associé aux considérations narratives qui gagnent le jeu de rôle numérique ainsi qu'à la place progressive que prennent l'action et le temps réel dans les mécaniques de jeu.
- Un enjeu technologique, lié à des distinctions de plateformes et à une technofétichisation des progrès de l'informatique dans l'histoire du jeu vidéo.

La suite du chapitre effectue un bilan de l'histoire du jeu de rôle numérique autour de grands thèmes principaux, desquels resurgiront ces enjeux, traités aux chapitres 3 et 4.

2.2 Les courants précurseurs

Le jeu de rôle numérique est lui-même héritier de la pratique culturelle antérieure qu'est le jeu de rôle sur table, dont la majorité des historiens s'entendent pour marquer la « naissance » en 1974 avec la parution de *Dungeons & Dragons* (Gygax et Arneson, 1974) (Appelcline 2014a, p.7 ; Donovan 2010, p.53 ; Peterson 2011, p. xii). Pour voir comment il influencera sa déclinaison numérique, il faut remonter jusqu'à ses courants précurseurs qui vont animer sa naissance.

Le consensus est que *Dungeons & Dragons* apparaît à la suite d'une convergence entre la contre-culture américaine des années 70 friande de littérature de *fantasy* et des communautés formées autour des jeux de guerre (voir 1.2.2).

2.2.1 La littérature de *fantasy*

Plus spécifiquement, plusieurs auteurs avancent l'importance des écrits de J.R.R. Tolkien (*Le seigneur des anneaux*, *Bilbo le hobbit*) et son influence sur le jeu de rôle (Appelcline 2014, p.6 ; Donovan 2010, p.53 ; Tresca 2011, p.23-24). Jon Peterson s'est penché sur les causes de la popularité de ces livres. Peterson souligne comme vecteur important de transmission des œuvres

(menant à sa popularité éventuelle) l'arrivée de copies "pirates" de la saga du *Seigneur des Anneaux*, beaucoup plus abordables (Peterson 2012, p.106-107).

Cela étant dit, Peterson cite l'analyse de Nigel Walmsley, qui propose trois éléments centraux à l'adoption de la saga du Seigneur des Anneaux par la contre-culture américaine des années 70. Premièrement, le monde décrit dans *The Lord of the Rings* est fondamentalement manichéen, le mal est nécessairement mauvais et ainsi il n'y a aucune question morale à s'y opposer par la force des armes (ce qui devait être rafraîchissant pour l'Amérique de cette époque aux prises avec la guerre du Vietnam). Deuxièmement, Walmsley souligne que si les armes sont nécessaires au conflit contre le mal, elles n'en sont pas la solution. Troisièmement, l'analyse de Walmsley souligne : « In this story, it takes a greater courage to forswear violence and destruction than it does to employ them, and the exercise of power, even with the best intentions, necessarily perpetuates a cycle of evil. It is perhaps this sensibility that resonated so deeply with the counterculture of the 1960s through its deep-seated suspicion of military force. » (Peterson 2012, p.117). Cela étant dit l'œuvre de Tolkien n'est évidemment pas seule à avoir popularisé la littérature de *fantasy* aux États-Unis. Elle a, en revanche, contribué à une popularité fulgurante du genre.

2.2.2 Le wargaming

Ce mouvement culturel s'est répandu et a, entre autres, rejoint le second pôle souvent mentionné par les historiens du jeu de rôle, soit le monde du jeu de guerre (*wargaming*) (Appelcline 2014a, p.8-9 ; Donovan 2010, p.53 ; Fine 1983, p.6 ; Tresca 2011, p.14). Si l'histoire du jeu de guerre mérite sa propre étude historiographique, elle ne s'insère ici que dans un objectif de continuité vers le jeu de rôle numérique.

Dans le cadre de ce mémoire, on peut simplement dire que le jeu de guerre est né dans un contexte d'entraînement militaire pour officiers et généraux visant à simuler des situations de combat. Bien que plusieurs innovations aient transformé le jeu de guerre (parties liées entre

elles¹⁰, présence d'un arbitre impartial¹¹, etc.), la plus importante est sans conteste l'apparition de statistiques (Peterson 2012, p.231). L'application de statistiques au jeu de guerre permettait, entre autres, de créer des simulations plus précises à partir de données réelles (on peut penser, par exemple, au pourcentage de chances d'une troupe de fantassins de toucher avec leurs armes à feu à une certaine distance). Cette innovation est à la fois importante pour son application dans la sphère ludique et pour les critiques de son application qui suivront. D'une part, le jeu de guerre provient d'un contexte militaire destiné à l'entraînement, exigeant des statistiques précises sur le comportement des armes et des troupes pour pouvoir prétendre à une forme de fidélité ou de réalisme. De l'autre, la multiplication de règles et de paramètres rend le réalisme de la simulation difficile à suivre et à réaliser dans les faits (Peterson 2012, p.244). Cette relation aux statistiques et le conflit entre simulation et fonctionnalité teintera le parcours du jeu de guerre (et éventuellement du jeu de rôle par la suite) tout au long de son histoire.

Le jeu de guerre ne prendra racine en Amérique qu'avec *Strategos, the American War Game* en 1880 (Peterson 2012, p.248). Peterson note d'ailleurs que le monde du *wargaming* en Amérique s'est développé à partir de *Strategos* sans connaissance préalable de son héritage militaire (Peterson 2012, p.251). Si *Strategos* est le texte le plus ancien dans le monde américain du *wargame*, il n'a gagné en popularité que beaucoup plus tard, une fois que le passe-temps du jeu de guerre était devenu justement un loisir. *Little Wars : A Game for Boys from Twelve to One Hundred and Fifty and for That More Intelligent Sort of Girl Who Likes Games and Books* (1913), écrit par H. G. Wells est le jeu mis de l'avant pour fixer la transition entre le monde militaire et le monde ludique¹² (Peterson 2012, p.268 ; Tresca 2011, p.49).

¹⁰ Plutôt que de simplement encourager l'élimination des troupes ennemies, les conditions pour « gagner » étaient plutôt basées sur des objectifs militaires tels que la capture de certaines zones clés ou la défaite d'un général ennemi (Peterson 2012, p.267). Ces changements apportés ont également forcé à considérer que les parties ne devaient pas être isolées entre elles, puisqu'en temps de guerre plusieurs batailles se succèdent au cours d'une campagne militaire (*campaign* en anglais) et ont de l'influence entre elles. Si des troupes sont blessées lors d'un affrontement, elles ne reviendront pas en pleine santé lors de l'escarmouche suivante. C'est pourquoi on a vu des notions de « jeu continu » où les conséquences des parties précédentes s'appliqueront aux parties suivantes.

¹¹ L'apparition d'un « troisième joueur » comme arbitre impartial (nommé le « *umpire* ») a également été un ajout majeur, puisqu'il laissait à cette troisième personne le pouvoir décisionnel du résultat de toutes les actions du jeu, décisions basées sur sa propre expérience militaire (Peterson 2012, p.229).

¹² Le titre complet de *Little Wars* annonce bien la nature genrée que prendra la pratique ludique du *wargaming*.

Parallèlement au jeu de guerre, les auteurs de la deuxième édition de *Dungeons and Desktops* (Barton et Stacks, 2019) notent une seconde influence sur le développement du jeu de rôle, soit le jeu de sport. Ces jeux de société basés sur les statistiques de joueurs réels de sports (l'exemple donné concerne le baseball) permettaient de jouer des saisons de jeu fictives en se basant sur les performances annuelles des joueurs (Barton et Stacks 2019, p.21-24). Cet autre croisement entre simulation statistique et jeu a effectivement un air de famille qu'il est difficile de négliger.

En somme, les courants précurseurs à l'avènement du jeu de rôle sur table et qui ont convergé peuvent être résumés par un pôle de simulation porté par les *wargames* et les jeux de sports, et un pôle narratif, hérité de la littérature de *fantasy*.

2.2.3 L'hybridation

Cette convergence s'est manifestée en 1971 avec la publication de *Chainmail* (Gygax et Perren, 1971), un livre contenant les règles d'un *wargame* à saveur médiévale. On pouvait trouver en annexe une courte série de règles supplémentaires pour recréer des affrontements inspirés de diverses sources de *fantasy*. Ce supplément greffé à *Chainmail* permettait de diriger, en plus des troupes d'archers ou de fantassins, des héros et sorciers possédant de grands pouvoirs dans des affrontements contre des trolls ou même des dragons.

Plusieurs facteurs ont déterminé la transition de *Chainmail* à *Dungeons & Dragons*. La transition ludique de l'un à l'autre est notée par la disparition des armées pour ne faire place qu'à un seul personnage par joueur, en utilisant les règles des « héros » et « superhéros » de *Chainmail* pour les distinguer des fantassins normaux. Ce qui n'est cependant pas tout. L'histoire retient la pratique ludique de Dave Arneson. Elle est notée par une mutation du jeu de guerre tel que pratiqué dans son cercle social, évoluant vers un format plus libre, paramétré par des règles souvent improvisées par Arneson puisque les systèmes ludiques de l'époque ne supportaient pas certaines actions envisagées. Les notes éparses qu'étaient les règles d'Arneson ont été présentées à Gary Gygax et leur coopération a mené à une standardisation des règles et un

remaniement de celles-ci. Le fruit de cette collaboration devint la première édition de *Dungeons & Dragons* (Fine 1983, p.14-15 ; Lucas 2014, p.34 ; Peterson 2011, p.72-75 ; Tresca 2011, p.62).

2.3 Les ancêtres (le jeu de rôle sur table)

On peut marquer, de manière très (trop) simple et en laissant de côté d'autres balbutiements¹³, la naissance du jeu de rôle moderne en 1974, soit l'année de commercialisation de *Dungeons & Dragons*.

Au-delà du succès commercial du jeu, qui dans sa foulée lancera une industrie entière, *Dungeons & Dragons* est également retenu pour être, fondamentalement, un nouveau format de jeu qui n'existait pas auparavant sous cette forme. Parmi les nombreux éléments qui font de *Dungeons & Dragons* un cas à part de la production ludique de l'époque, on retient entre autres son caractère ouvert (au sens où toute action imaginée peut être tentée et son résultat simulé par un lancer de dé) et l'idée d'une progression continue entre chaque partie, où les résultats des séances précédentes peuvent mener à un gain de puissance du personnage dont les aventures s'enchaînent dans un scénario continu. Peterson note la réaction d'un critique de l'époque : « The main feature of the game that Screensny highlights, unsurprisingly, is the personal progression system » (Peterson 2012, p.481).

Cet aspect nous aide à cadrer la conception originale de ce qu'est le jeu de rôle. Dans les mots de Raphaël Lucas, la pratique initiale du jeu de rôle est avant tout mécanique, très près des règles et loin d'un jeu narratif : « En 1975, en tout cas, la pratique du jeu de rôle papier, tout droit hérité de celle du *wargame*, n'est guère plus évoluée que cela : nettoyage de donjons préalablement définis par le maître de jeu, affrontements et pièges multiples... Il y a bien du "Role-Playing", mais limité. » (Lucas 2014, p.89). Car s'il est possible d'entrevoir quelques témoignages de l'époque d'une forme d'incarnation de rôle, rien dans le livre de règles n'y

¹³ Peterson dédie le quatrième chapitre de son livre sur divers éléments pouvant être affiliés à la notion de "role-play" pré-D&D (Peterson 2012, p.373-458). Un exemple retenu du chapitre est celui d'une forme d'incarnation de personnage dans les communautés de *wargamers* où certains joueurs incarnaient les « ennemis » à vaincre et publiaient dans les fanzines pour se trouver des adversaires.

encourageait : « When it appeared, *Dungeons & Dragons* passed over the consequences of role assumption in silence. Nothing in *Dungeons & Dragons* encourages the immersed voice, let alone mandating it (...) ». (Peterson 2012, p.455)

C'est à partir de cette forme initiale que le jeu de rôle numérique apparaîtra. Puisque l'objectif de ce mémoire est avant tout de s'intéresser à l'historiographie du jeu de rôle numérique, nous devons délaissé pour le moment l'histoire du jeu de rôle sur table. Cela étant dit, nous y reviendrons lors du virage narratif (section 2.5.1) dans le monde du jeu de rôle.

2.4 Le jeu de rôle numérique

2.4.1 Jeu de rôle et informatique

Le jeu de rôle numérique, quant à lui, apparaît dans une autre série de convergences autour de communautés culturelles spécifiques, soit celle des clubs ludiques universitaires. En plus d'être passionnées de *fantasy*, de jeu de rôle et de *wargames*, ces communautés avaient des accès privilégiés aux technologies informatiques de pointe de l'époque. Si aujourd'hui le terme « hacker » est surtout utilisé pour parler de pirates informatiques, ce même terme désignait bien autrement les informaticiens ludiques des années 1960-1970, qui démontaient ces machines (de l'anglais « to hack open ») pour en comprendre les fonctionnements (Kline, Witheford et de Peuter 2003, p.89-90 ; Lucas 2014, p.82).

Sans être spécifiquement un jeu de rôle numérique, beaucoup d'auteurs s'entendent pour présenter les jeux *Colossal Cave* (Crowther, 1975) et *ZORK!* (Anderson, 1977) comme des pierres fondatrices du genre en devenir (Barton et Stacks 2019, p.35-36 Tucker 2012, p.217 ; Þórarinnsson 2017 p.10). Ces jeux textuels d'exploration sont notés comme une influence notable sur le jeu de rôle numérique en raison de leurs modes de présentation textuels et leurs modèles d'exploration basés sur l'entrée de commandes via le clavier (ex. : « go north »). Ces jeux n'avaient à leur disposition que des morceaux de textes pour décrire un environnement ou une situation et utilisaient un système de reconnaissance textuelle pour que les joueurs puissent écrire au clavier leurs actions. Certes, ces jeux ne sont pas encore des jeux de rôles, mais ils présentent des

premières influences héritées du jeu de rôle sur table, que ce soit l'exploration de l'environnement (à la manière de l'exploration d'un donjon) ou les descriptions textuelles similaires à un « livre dont vous êtes le héros ». S'ils ne sont pas des RPG, ces jeux ont définitivement marqué les premiers développeurs qui, en retour, s'en inspireront pour créer leurs premiers jeux de rôles numériques.

Le support numérique a également servi de béquille au jeu de rôle sur table avant de s'émanciper en tant que jeu vidéo à part entière. Les ordinateurs ont été utilisés comme outil d'assistance au jeu de rôle sur table en permettant de réguler les règles et automatiser les calculs nécessaires au bon déroulement du jeu tout en retirant de l'équation les erreurs humaines (Donovan 2010, p.53). Un exemple connu à ce sujet est celui de Richard Garriott qui, entre 1977 et 1979, a produit une série de programmes adaptant les règles de *Dungeons & Dragons* (Barton et Stacks 2019, p.64 ; Donovan 2010, p.62). Certains de ces programmes permettaient également de gérer des donjons explorables. Ce faisant, il était donc possible d'explorer les donjons et de gérer des affrontements, en faisant ainsi un programme « jouable » comme jeux en eux-mêmes, bien que ça n'ait pas été leur fonction primaire.

Ainsi, ces premiers programmes étaient essentiellement préoccupés par les règles et mécaniques de jeu puisque l'essentiel du jeu de rôle était encore fermement ancré dans une tradition du *wargaming*. Cette vision initiale qui prend place alors que le jeu de rôle se numérise l'affectera de manière radicale :

Pour de nombreux joueurs, le RPG, dans la plus large acception du terme, consiste à livrer bataille et à faire progresser leurs personnages. L'histoire? Secondaire, un prétexte, comme un fil ténu qui lierait chaque affrontement, chaque donjon à nettoyer de sa racaille démoniaque. Dans cette vision du genre, exploration ou personnages passent même au second plan. Cette quête de pouvoir et d'optimisation, qui dans un JDR serait considérée comme du pur grosbillisme, devient une des clés du langage du RPG vidéo (...). (Lucas 2014, p.204-205)

Si cette conception initiale du jeu de rôle numérique sera éventuellement amenée à changer (section 2.5.2), elle présente clairement l'intérêt initial du support numérique et met en contexte les premiers jeux qui seront produits. Les programmes de combat évoqués précédemment étaient donc « jouables » puisqu'au final, c'était l'intérêt principal des joueurs de l'époque.

Un autre élément à aborder est celui de la nature des structures informatiques qui ont mené aux premiers jeux de rôles numériques. Ces ordinateurs étaient composés d'un processeur central (*mainframe*) possédant plusieurs points d'accès pour qu'un plus grand nombre d'utilisateurs puissent avoir accès à la machine. Cette connexion simultanée depuis plusieurs terminaux permettra en 1978 de lancer sur ces ordinateurs universitaires le premier *MUD* (Multi-User Dungeon), créé par Roy Trubshaw (Tucker 2012, p.217). Ce premier jeu ressemblait beaucoup aux premiers jeux d'aventure textuels mentionnés précédemment, à quelques différences près. *MUD* permettait aux joueurs d'avoir une fiche de personnage et une gestion des affrontements (avec des mécanismes statistiques sous-jacents), en plus d'être un jeu connecté où plusieurs joueurs pouvaient participer en même temps (Barton et Stacks 2019, p.54-55). Le premier *MUD* sera une source d'inspiration à plusieurs autres mutations et innovations qui en fera un genre à part, qui sort du cadre de ce mémoire centré sur l'évolution du jeu solo qui a largement façonné le genre avec les ordinateurs domestiques.

Le contexte des laboratoires universitaires et de machines dispendieuses utilisées clandestinement à des fins ludiques, s'il est relativement facile à décrire, a entraîné une course à la destruction et à la restauration des jeux sur les ordinateurs universitaires (Barton et Stacks 2019, p.43, 60). D'autre part, ces jeux étaient constamment mis à jour, modifiés, etc. La nature fluide et changeante de ces objets les rend d'autant plus difficiles à cerner puisque les versions auxquelles nous avons accès (par témoignages ou par archives) ne correspondent pas nécessairement aux dates qui leur sont apposées et les versions disponibles ne sont peut-être pas celles qui étaient les plus répandues ou les plus récentes. Ces jeux ont cependant existé, et s'il ne nous reste d'eux que des traces (on peut penser à des noms, comme *Avatar*, *DND*, *Moria*, *Orthanc*, *Oubliette* [Barton et Stacks 2019, p.41-60 ; Borland et King 2003, p.23]), leur impact et influence ne peut être niée :

Loin d'apparaître comme des essais primitifs, les jeux conçus sur Plato présentent déjà tous les codes des futurs RPG en même temps qu'ils annoncent presque toutes les possibilités qu'offriront ces derniers au cours des deux décennies suivantes : vue à la première ou à la troisième personne, donjons à explorer, réduction du champ de vision ou brouillard de guerre, gestion de la faim et de la soif, tour par tour, multijoueur... Voilà qui n'a rien d'étonnant, dans la mesure où les concepteurs des premiers CRPG se sont directement inspirés de ces jeux précurseurs (...) (Lucas 2014, p.81-82).

Ainsi, dès cette période incertaine (nommée « âge sombre » par Barton et Stacks), on voit se former des balises de ce qu'on entend par jeu de rôle numérique, ou le début du *kind* chez Fowler. Cela étant dit, cette forme embryonnaire contient déjà une base structurelle qui évoluera rapidement lorsque les ordinateurs quitteront les universités et entreront dans les maisons.

2.4.2 L'avènement du jeu de rôle numérique

Le passage aux ordinateurs personnels, qui ont commencé à se propager dans les foyers américains, transforme le mode de consommation des jeux de rôles numériques. Les auteurs de *Digital Play* font un excellent tour d'horizon des transformations technologiques de cette époque. Ils notent la transition vers les ordinateurs personnels à partir de 1977 (la sortie du Commodore PET), des machines évidemment beaucoup moins puissantes et encore très dispendieuses, mais qui étaient cependant programmables (Barton et Stacks 2019, p.62 ; Kline, Dyer-Witthford et de Peuter 2003, p.93-94). Ces distinctions permettent d'expliquer un prolongement de la culture de « hacker » qui a vu naître le jeu de rôle numérique dans les laboratoires universitaires, c'est-à-dire de continuer à monter et démonter des ordinateurs par loisir pour en comprendre les fonctionnements. Le jeu vidéo sur ordinateur, contrairement au jeu vidéo sur console, sera défini par une clientèle mieux nantie (pour pouvoir se procurer un ordinateur dispendieux par rapport à une console abordable [Barton et Stacks 2019, p.61]) et généralement plus éduquée au sujet de l'informatique (Kline, Dyer-Witthford et de Peuter 2003, p.93-94).

Cette transition marque également le début de la commercialisation du jeu de rôle numérique et le début de « l'âge de bronze » chez Barton et Stacks. Cette période est également difficile à qualifier avec exactitude (les auteurs de *Desktops* mentionnent les difficultés à poser des dates suite aux interventions des éditeurs et aux lois sur la propriété intellectuelle [Barton et Stacks 2019, p.60]). Ils décrivent plusieurs dissonances au niveau des dates indiquées sur les jeux achetés (par exemple, l'année s'affichant à l'écran titre du jeu différent de l'année sur la boîte et différent également de l'année sur le livret d'instructions). Ces difficultés les poussent à prendre la position suivante : « Perhaps we should adapt an observation of Francis Darwin, son of the famous scientist, to suit our own ends: "In science the credit goes to the man who convinces the world, not the man to whom the idea first occurs." » (Barton et Stacks 2019, p.64).

Cette prise de position permet d'outrepasser les difficultés de la datation de cette période. S'il existe d'autres jeux de rôle numériques qui apparaissent à cette époque (Barton et Stacks nomment par exemple *Dunjonquest: Temple of Apshai*, *Eamon* ou *The Wizard's Castle*), les historiens s'entendent sur l'importance historique qu'ont eue *Akalabeth*, *World of Doom* (1979) et son créateur, Richard Garriott (Barton et Stacks 2019, p.65 ; Donovan 2010, p.62-63 ; Þórarinnsson 2017, p.11). Adapté d'une énième version de simulation de combats pour *Dungeons & Dragons*, *Akalabeth* a été transformé en jeu à part entière, et a remporté un grand succès. Il est à noter que la commercialisation initiale de logiciels, dont *Akalabeth* fait partie, s'était faite au départ dans des sacs *Ziplock* contenant des disquettes et des instructions imprimées (Donovan 2010, p.62). Le succès d'*Akalabeth* amènera Garriott à poursuivre le développement de jeux vidéo avec la série des *Ultima*. Il ne sera cependant pas seul sur cette voie. La série des *Wizardry* (avec le premier opus sous-titré « *Proving Grounds of the Mad Overlord* ») apparaît dès 1981 et obtient un succès immédiat, éclipsant *Akalabeth*, point d'origine d'une course à l'excellence entre ces deux séries (Donovan 2010, p.63).

Si l'importance de ces deux jeux est indéniable, certains vont plus loin. Raphaël Lucas dit à propos de ces jeux : « Sans doute serait-il plus intéressant encore de constater que l'on tient avec *Ultima* et *Wizardry* l'origine de tous les codes, normes et problèmes que le genre s'efforce de dépasser depuis cette époque. » (Lucas 2014, p.122). Sommairement, ces jeux présentent tout de même plusieurs caractéristiques semblables et cimentent une base du jeu de rôle numérique autour de l'exploration d'un monde rempli d'ennemis à combattre en combat au tour par tour, en contrôlant un ou des personnages (Lucas 2014, p.123). Ainsi, les ébauches structurelles se standardisent et avec ces jeux, on obtient une base qui servira de tremplin à toute la production ultérieure.

2.4.3 Le jeu de rôle japonais

Lorsque l'on s'intéresse au jeu de rôle numérique, on peut observer une distinction entre le jeu de rôle occidental et le jeu de rôle japonais. Chez les historiens, on perçoit parfois une certaine gêne lorsque vient le temps de traiter (ou pas) de ces jeux. Par exemple, chez Pepe et

Barton, le « computer » de Computer-Role-Playing Game sera mis à l'avant-plan (tandis que beaucoup de jeux japonais se retrouvent sur consoles), et les jeux japonais sont totalement (chez Pepe) ou partiellement (chez Barton) éclipsés. De plus, on peut retrouver un américanocentrisme général dans l'historiographie du jeu vidéo, qui laisse peu de place aux perspectives internationales (Donovan 2010, p.xiii). *Dungeons and Desktops* démontre probablement le mieux ce malaise, en choisissant d'aborder certains des jeux japonais ayant eu le plus de succès. Le livre choisit cependant de tous les rassembler à l'intérieur de deux chapitres (nommés « Early Japanese Role-Playing Games » et « Modern JRPGs ») qui couvrent de grandes périodes entre les années 1986-1996 et 1997-2017. Ces chapitres se trouvent hors des « âges » qui autrement régissent leur périodisation (Barton et Stacks 2019, p.231-257).

Je crois que d'ignorer ces jeux, choix basé sur la plateforme et le lieu d'origine, crée une séparation artificielle pour segmenter le jeu de rôle numérique. De plus, cette décision a également pour résultat d'ignorer les influences et hybridations qui ont pu avoir lieu dans l'histoire.

2.4.3.1 L'avènement du jeu de rôle japonais

Les historiens s'entendent pour dire que le jeu de rôle sur table n'a jamais bien pris racine au Japon (Donovan 2010, p.160 ; Wada 2017, p.142) et est resté une activité très marginale (Lucas 2014, p.53-54). Le Japon a donc largement découvert le jeu de rôle par sa déclinaison numérique. Cette caractéristique est particulièrement importante puisqu'elle permet d'expliquer comment le jeu de rôle numérique japonais se développe sans connaissance préalable des courants culturels antérieurs (soit du *wargaming* et du *fantasy*).

S'il semble difficile de retrouver le premier « jeu de rôle japonais », il y a une certaine convergence autour du jeu *The Black Onyx* (Bullet-Proof Software, 1984) comme première percée du genre au Japon (Donovan 2010, p.160 ; Þórarinnsson 2017, p.13). Le jeu, développé par une

équipe dont certains concepteurs étaient eux-mêmes immigrants depuis le monde occidental¹⁴, est décrit comme un premier jeu de rôle numérique à succès sur le territoire japonais (Barton et Stacks 2019, p.232-233 ; Lucas 2014, p.148). Largement inspiré des *Ultima* et *Wizardry* évoqués précédemment, *The Black Onyx* remet également en question l'idée préconçue que le jeu de rôle numérique japonais a vu le jour sur consoles. Non seulement *The Black Onyx* était un jeu pour micro-ordinateurs, mais la fougue initiale de ces premiers jeux a également poussé le public japonais à s'intéresser à *Ultima* et *Wizardry* (Donovan 2010, p.160). Cette effervescence initiale a également poussé le marché japonais à émuler (jusqu'à la copie pure et dure) ces jeux phares (Lucas 2014, p.147).

L'histoire ne nous dit que très peu de choses à propos de ce qui s'est produit après *The Black Onyx*. Le prochain point tournant du jeu de rôle numérique japonais est un jeu nommé *Dragon Quest*¹⁵ (Enix, 1986), souvent cité à tort comme le premier jeu de rôle numérique japonais (Lucas 2014, p.142 ; Wada 2017, p.142). Si l'affirmation initiale ne tient pas tout à fait la route, la convergence historique autour de *Dragon Quest* atteste de son importance dans l'histoire du jeu de rôle numérique. Le jeu est connu pour être sorti sur la Famicom de Nintendo, soit une console de salon à grand succès commercial. La sortie et popularité subséquente de *Dragon Quest* explique probablement la tendance à penser que le jeu de rôle numérique japonais a vu le jour sur consoles. Or, quel a été concrètement l'impact de *Dragon Quest* sur l'histoire du RPG?

2.4.3.2 Les nouvelles plateformes numériques, transformations et adaptations

Le manque de connaissance préalable du jeu de rôle sur table par les Japonais (Donovan 2010, p.161 ; Wada 2017, p.142) faisait en sorte que beaucoup des lourdeurs statistiques étaient incomprises et donc vues comme superficielles ou inutiles. Ce phénomène d'incompréhension

¹⁴ Henk Rogers, souvent crédité comme réalisateur principal de *The Black Onyx*, était un immigrant néerlandais qui ne maîtrisait pas la langue japonaise, mais avait observé une place dans ce marché pour les jeux de rôle numériques (Barton et Stacks 2019, p.232-233 ; Lucas 2014, p.148).

¹⁵ *Dragon Quest* a originellement été publié en Occident sous le nom *Dragon Warrior* avant d'éventuellement retrouver son nom original pour des opus ultérieurs.

sera conjoint à l'adaptation à une nouvelle plateforme (soit la console domestique Famicom), exigeant des considérations ergonomiques.

Il ne va plus s'agir en l'occurrence d'en « transférer » les règles vers un nouveau média, mais de rendre le CRPG jouable sur des machines pour lesquelles ces règles n'ont pas été pensées : les consoles de jeu et les bornes d'arcade... Sommé de s'accommoder tant bien que mal, le CRPG débarque alors sur ces plateformes, où il va falloir modifier son ergonomie, retravailler complètement à la fois son gameplay et sa narration afin de ne pas paraître hors de propos. Et c'est de ce creuset que bientôt jaillira le JRPG... (Lucas 2014, p.138).

Raphaël Lucas note ici des considérations d'ergonomie, de jouabilité et de narration. Il semble nécessaire d'élaborer sur ses propos afin de rendre les mutations d'origine japonaise plus claires. La transition de l'ordinateur à la console a radicalement transformé le rapport de contrôle du jeu. Sans clavier, il était difficile d'entrer des commandes directionnelles ou des verbes d'action (imaginons seulement à quel point ceci aurait été pénible à sélectionner une lettre à la fois avec la croix directionnelle d'une manette de NES). L'un des grands changements apportés par *Dragon Warrior* a été de synthétiser les actions possibles (normalement entrées au clavier) et de les regrouper dans un tableau déroulant en navigant dans des menus (Lucas 2014, p.153-154). Au niveau de la jouabilité, comme il a déjà été mentionné, on observe une nouvelle relation aux statistiques et aux calculs, qui maintenant ne sont plus liés à l'adaptation d'un jeu de rôle sur table ou à un souci de simulation hérité du jeu de guerre (Donovan 2010, p.161 ; Lucas 2014, p.165). Le troisième élément abordé, soit la narration, est évoqué comme le sujet d'un effort accru de la part des concepteurs japonais, qui en font un élément à prioriser et à développer (voir section 2.6.2).

Ce souci narratif, que l'on a tendance à attribuer comme force (voir spécificité, selon les auteurs) au jeu de rôle numérique japonais, se propagera rapidement dans la production japonaise. La parution de *Dragon Warrior* en 1986 est suivie de celles de deux autres franchises qui ont marqué l'histoire, soit *Final Fantasy* (Square, 1987) et *Phantasy Star* (SEGA, 1987). L'histoire du jeu de rôle numérique japonais à ce sujet est évidemment incomplète (beaucoup d'autres jeux sont parus dans cette période), mais retient les jeux qui se sont démarqués dans le temps. À propos de ces trois séries, Raphaël Lucas dit :

Mettre en perspective les trois plus anciennes séries de JRPG sur console permet de se rendre compte de l'évolution très rapide du genre sur le sol japonais. D'abord, parce que Dragon Quest, Final Fantasy comme Phantasy Star tendent tous trois à débarrasser peu à peu le genre de son surplus encombrant : par rapport à un Wizardry ou aux adaptations d'AD&D éditées par SSI à la même époque, la gestion des caractéristiques, compétences et autres statistiques s'automatise, se simplifie – au point que certains joueurs parlent plus volontiers de « light-RPG » ou « LRPG » que de JRPG, tant ces titres visent de façon manifeste une expérience plus fluide, moins entravée par des systèmes compliqués, pleins de curseurs et de chiffres. (Lucas 2014, p.165)

Ces considérations esthétiques se développeront en vase clos jusqu'au moment où les consoles de jeu vidéo japonaises seront distribuées en Amérique, amenant avec elles une vague de jeux développés à partir des premiers RPG occidentaux. Cette période (milieu 80-début 90) marque le lancement des consoles de jeu vidéo japonaises qui ont « sauvé le marché du jeu vidéo » après le *crash* de 1983. En tête de file, on retrouve la Nintendo Entertainment System (version américanisée de la Famicom japonaise), commercialisée en 1985 en Amérique. L'arrivée de ces consoles (dont l'histoire retiendra entre autres la rivalité entre les fabricants Nintendo et SEGA) marque l'émergence du jeu de rôle sur consoles.

Si, aujourd'hui, la distinction de « JRPG » est marquée, rien n'indique que c'était le cas à l'époque :

« While published histories of the RPG genre, such as Matt Barton's *Dungeons and Desktops* (2008), use the term "JRPG" to retroactively label Japanese-made RPGs that were published in the late 1980s and 1990s, there's not yet a plethora of substantial evidence to prove the term was widely used during that time period. In fact, previous academic articles on video game genres fail to mention the JRPG or WRPG category at all, though some make mention of the "PC Style" RPG (Arsenault 2009). » (Mallindine 2016, p.87-88)

L'argument de Mallindine mérite une attention toute particulière. Si, aujourd'hui, la distinction entre « Western-RPG » et « Japanese-RPG » peut prendre une place importante dans le discours populaire, il semblerait que ça n'ait pas nécessairement été le cas à l'époque. La mention de « PC style RPG », en revanche, laisse supposer que si une distinction était faite, elle était plutôt basée sur des plateformes précises, comme avec une opposition PC-console. Cette citation est emblématique d'un enjeu majeur de l'historiographie du jeu de rôle numérique et sert d'indice pour expliquer la place toute particulière qu'a le jeu de rôle sur console produit au Japon dans l'histoire du jeu vidéo.

2.5 La question des plateformes

Il est facile de distinguer les plateformes consoles des micro-ordinateurs comme deux camps bien distincts et opposés. Si aujourd’hui, il est facile de regrouper le monde de l’ordinateur personnel sous la bannière du « PC », ce n’a pas toujours été le cas.

2.5.1 Les inégalités des micro-ordinateurs

Suite à l’avènement du jeu de rôle numérique (section 2.3.2) lancé par la sortie d’*Akalabeth*, les portes ont été grandes ouvertes au développement de RPG sur micro-ordinateurs. Très rapidement, les jeux qui ont succédé au pionnier s’en sont distingués et ont évolué rapidement. On peut noter des jeux de cette période tels que *Telengard* (Avalon Hill, 1982), *The Sword of Fargoal* (Epyx, 1982), *Dungeons of Daggorath* (Tandy Corporation, 1982), *Tunnels of Doom* (Texas Instruments, 1982), *Ali Baba and the Forty Thieves* (Quality Software, 1981), et *Universe* (Omniverse, 1983) (Barton et Stacks 2019, p.98). C’est également à cette époque que paraissent les premiers opus des séries *Ultima* et *Wizardry*.

On constate des jeux de cette période plusieurs changements. Au niveau technologique, on assiste à un développement considérable au niveau des logiciels (*software*) et des ordinateurs eux-mêmes (*hardware*). D’une part, on remarque une transition vers des langages de programmation plus complexes, qui dépassent le langage BASIC utilisé par beaucoup de jeux par le passé (Barton et Stacks, p.78, 83). De l’autre, on voit un dépassement constant des limitations techniques associées aux infrastructures matérielles de l’époque et l’évolution rapide du monde de l’ordinateur. Par exemple, les auteurs de *Dungeons and Desktops* notent :

Wizardry was created by Andrew C. Greenberg and Robert Woodhead, then students at Cornell University. They spent some two and a half years developing it. The reason for the delay was that the game had originally been programmed in BASIC, but that language had proven too inefficient for the game to run smoothly on an Apple II. They converted the game to Pascal, a decision that made it much easier to port the game to other platforms later on. Unfortunately, Pascal programs required 48K of RAM to operate, and Apple II needed an optional RAM expansion called a Language Card to run them. It wasn’t until 1979 that Apple introduced the Apple II+, which shipped with the required 48KB of RAM. In short, Greenberg and Woodhead were at least a year ahead

of the technology and had to wait for gamers and the computer industry to catch up with them. (Barton et Stacks 2019, p.94).

L'engouement et l'ambition de l'époque témoignent bien que les premiers développeurs de RPG voyaient grand et étaient à la fine pointe de la technologie de l'époque. Cela étant dit, la question de la plateforme reste bien présente. L'industrie n'avait que très peu de standards en place à cette période, rendant une variété de machines et de logiciels incompatibles. De plus, ce manque de standards rendait également différentes machines difficilement comparables, certaines pouvant offrir une qualité et variété de sons et couleurs très différentes. De plus, les ordinateurs de l'époque étaient des modèles distincts, dont la nouvelle itération venait proposer de nouvelles options de performance.

Ces considérations à propos des plateformes permettent d'établir deux choses. Premièrement, un même jeu pouvait avoir une qualité et un succès très variable en fonction des machines, dont les performances pouvaient être inégales à bien des égards. Deuxièmement, il est important de rappeler qu'une nouvelle technologie ne vient pas nécessairement supplanter l'ancienne immédiatement, et qu'ainsi elles vont se côtoyer. C'est d'ailleurs un phénomène qu'on pourra observer au milieu des années 80, où un fossé technologique se creusera. D'une part, les premiers micro-ordinateurs à succès commercial qui accumulent un vaste catalogue ludique, au prix d'une technologie inférieure à tous les niveaux. De l'autre, de nouvelles générations de machines beaucoup plus puissantes et dotées d'innovations marquantes (ex. : la souris et l'interface à fenêtres), néanmoins coûteuses (Barton et Stacks 2019, p.151-152). Ce fossé technologique marquera une période où des jeux paraîtront à des moments similaires, certains paraissant vieillots par rapport à d'autres.



Figure 1. – *2400 A.D.* (Origin Systems, 1987) (à gauche) et *Dungeon Master* (FTL Games, 1987) (à droite) paraissent la même année, respectivement sur Apple II et Atari ST.

2.5.2 La première standardisation des plateformes

Il faut ainsi attendre la fin des années 80 et le début des années 90 pour voir un premier mouvement de standardisation des plateformes sur ordinateurs avec l'arrivée de l'IBM-PC. Malgré leur performance inférieure par rapport à certaines machines déjà présentes sur le marché (ex. : Atari ST), et leur coût initialement élevé, les ordinateurs IBM-PC présentaient cependant une série d'avantages considérables. Le plus notoire d'entre eux est, sans conteste, son architecture « ouverte », permettant à l'ordinateur d'être modifié et amélioré par d'autres pièces d'autres fabricants. Les ordinateurs IBM-PC étaient donc modulables à l'infini, pouvant être mis à jour continuellement en changeant certaines pièces, contrairement aux micro-ordinateurs de l'époque qui étaient tous voués à une désuétude éventuelle. Cette stratégie commerciale, en plus de la distribution du système d'exploitation MS-DOS, a permis à l'IBM-PC (ainsi que les « clones », basés sur la même architecture facilement accessible) de se répandre dans les foyers américains, ce qui a cependant eu, aux yeux des consommateurs de l'époque, une impression de faire un pas en arrière en raison de sa limitation visuelle et sonore (Barton et Stacks 2019, p.152). Cela étant dit, une fois la transition effectuée vers ce nouveau standard dans l'industrie, on verra un retour de balancier.

La compétition amenée par l'IBM-PC et les « IBM-PC clone » et leur architecture ouverte a transformé le milieu de l'informatique. Les répercussions amenées par ces changements sont nombreuses : popularisation du support CD-ROM (possédant une plus grande capacité de

stockage), de nouveaux processeurs Pentium capables d'offrir des performances techniques rivalisant avec les consoles dédiées au jeu vidéo, baisse de prix et hausse de l'accessibilité permettant aux ordinateurs de s'insérer dans les foyers et enfin popularité exponentielle de l'internet résidentiel (Kline, Dyer-Witthford et de Peuter 2003, p.143).

Les années 1990 ont donc cimenté la plateforme PC telle qu'on la connaît aujourd'hui et l'ont standardisée. Cette transition ne s'est pas faite sans soubresauts, et a définitivement affecté considérablement l'histoire du RPG. Une fois réalisée, cette transition marque l'opposition claire entre PC et consoles évoquées précédemment.

2.5.3 La deuxième standardisation des plateformes

Paradoxalement, la fin des années 90 et le début du nouveau millénaire vont concrétiser un mouvement inégal (mais constant) de rapprochement entre les consoles de jeu vidéo et les ordinateurs. D'une part, les consoles ont gagné en puissance et performance de manière à faire compétition avec les PC; de l'autre, les ordinateurs sont devenus de plus en plus accessibles financièrement. Le début des années 2000 marque donc une convergence notable entre ces différents milieux technologiques. L'exemple le plus marquant de ce phénomène est, sans conteste, l'arrivée sur le marché de la console Xbox de Microsoft. En plus d'être la première console américaine moderne à succès dans un marché autrement dominé par des produits japonais¹⁶, la Xbox possédait une architecture informatique similaire à un PC. Ainsi, il devenait possible de développer des RPG autant sur PC que sur console et de les publier sur ces deux plateformes sans grande différence notable (Mallindine 2016, p.88-89).

La convergence technologique apporte, au-delà de considérations esthétiques, un changement profond au niveau industriel. L'infrastructure numérique des consoles se rapprochant de plus en plus du PC (et ainsi plus facile à programmer), on verra deux éléments simultanés se produire. D'une part, de plus en plus de jeux seront dits « multiplateformes »,

¹⁶Les machines américaines ont dominé le marché jusqu'au fameux « crash » du jeu vidéo de 1983, symbolisé par l'Atari 2600. À partir de 1985, le marché des consoles de jeu vidéo était dominé par des machines japonaises, à commencer par la *Nintendo Entertainment System* (NES).

paraissant sur plusieurs consoles et sur PC. De l'autre, on verra le développement des jeux de rôle numérique se faire en priorisant les interfaces console, voire en lançant des jeux sur consoles avant de les porter sur PC, comme *Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003), *Jade Empire* (Bioware, 2005) ou *Fable* (Lionhead Studios, 2004) (Lucas 2014, p.267).

La question des plateformes ici se pose encore, bien que différemment. Il ne s'agit plus de savoir quelles sont les spécificités de chaque machine, mais plutôt comment les considérations esthétiques entretenues par des plateformes distinctes vont s'hybrider et s'influencer. Ce changement n'est cependant plus une question technologique et sera donc traité à la section 2.6.5 – L'ère moderne.

Il ne faudra cependant pas attendre que les lignes se brouillent entre les consoles et les ordinateurs pour pouvoir observer des mouvements de rapprochements entre les diverses productions de RPG.

2.6. Les considérations narratives

Il a été évoqué plus tôt (section 2.3.3.2) que les jeux de rôle numérique japonais ont apporté une dimension narrative au RPG à partir des premiers jeux occidentaux desquels ils s'étaient inspirés. Cet aspect gagne en ampleur et en importance dans l'histoire du jeu de rôle numérique. Il n'est, en revanche, pas une exclusivité japonaise.

2.6.1 La narration dans le jeu de rôle sur table

Lorsque nous avons laissé de côté le jeu de rôle sur table (soit vers le milieu des années 70), la pratique narrative était très secondaire par rapport au combat tactique très près du *wargaming*. Le virage narratif que prend l'industrie du jeu de rôle, selon Shannon Appelcline, commence à prendre place en 1984, année retenue par une multiplication de publications orientées vers une tendance narrative (Appelcline 2014a, p.3). Un exemple phare de cette période concerne TSR qui engage les auteurs Margaret Weiss et Tracy Hickman pour rédiger des

« modules », c'est-à-dire des guides d'aventures faits pour être utilisés par des maîtres de jeux. Or, ces aventures, plutôt que de simplement être des explorations de donjons avec un « dragon du mois¹⁷ », vont plutôt raconter une histoire plus large et structurée. Ces aventures ont par la suite été adaptées en romans (par les mêmes auteurs) dans le cadre d'une expansion médiatique par TSR (Appelcline 2014a, p.60-61). Ces différents textes, rassemblés sous le nom de la franchise *Dragonlance*, montrent bien qu'une forme de virage vers la fiction a commencé à ce moment-ci. (Feasson 2017, p.5).

Si cette « révolution narrative » nommée par Appelcline est datée de 1984, la parution antérieure de *Call of Cthulhu* (Chaosium, 1981) atteste du début de cette révolution : « Call of Cthulhu also changed the way people thought about roleplaying – not just because of its adaptation of a new genre, but also because it suggested a whole new sort of adventure, where players investigated mysteries rather than just blindly hacking and slashing their ways through dungeons. » (Appelcline 2014a, p.259).

Un autre indice de cette transition peut être observé dans la distinction entre les publications d'aventures ponctuelles et les développements des univers fictionnels. Appelcline note que durant la période 80-89, l'intérêt principal est avant tout pour ces aventures ponctuelles, tandis que les univers de jeu sont encore très vaguement détaillés (Appelcline 2014b, p.354-355). Ces mêmes aventures ponctuelles sont avant tout portées par leur localisation (un temple perdu, une crypte maudite, etc.). Or, on voit dans les années qui suivent la parution de *Call of Cthulhu* une augmentation de publications élargissant les univers de fiction des jeux de rôles sur table : « (...) it was ICE's Middle-earth (1982) and Columbia's Hârn (1983) that really offered a new direction for role-playing through a constant publication of background material. TSR finally recognized this new direction and made it an industry standard in the late '80s. » (Appelcline 2014b, p.355).

La concrétisation de cette « révolution narrative » est fort probablement la mieux incarnée par la publication de *Vampire : The Masquerade* (White Wolf Publishing, 1991). Ce jeu

¹⁷ C'est-à-dire d'aventures somme toute très simples (exploration d'une crypte, d'une montagne, etc.) et avec comme ennemi final un nouveau dragon.

offrait un univers complexe et riche, axé sur les intrigues politiques et sur les conflits internes des personnages, en rendant ces éléments centraux de leur jeu plutôt que de les intégrer de manière périphérique à des affrontements et des donjons. (Appelcline 2014c, p.12).

On a donc vu une transformation graduelle de l'importance accordée à la narration et la fiction dans le monde du jeu de rôle sur table. Il devient donc nécessaire d'observer comment ces relations ont affecté le développement du jeu de rôle numérique, sachant qu'il existe une proximité non négligeable entre ces deux domaines.

2.6.2 L'impact de la narration sur le jeu de rôle numérique

Ultima IV : Quest of the Avatar (Origin Systems, 1985) fait partie d'une petite sélection de RPG souvent retenu dans l'histoire du jeu vidéo. Plus spécifiquement, *Ultima IV* s'insère dans le mouvement narratif amorcé précédemment.

Vers le début des années 80, on a pu voir une vive réaction critique envers le jeu de rôle sur table (ce qui signifiait à l'époque avant tout et surtout *Dungeons & Dragons*). Le jeu de rôle était accusé de corrompre la jeunesse et de promouvoir le satanisme. En réaction à ces accusations, Richard Garriott, créateur de la série *Ultima*, fit de la quête de la vertu le thème principal du quatrième opus (Barton et Stacks 2019, p.133-135 ; Donovan 2010, p.147 ; Lucas 2014, p.110). Après tout, le jeu de rôle numérique à ce moment-là était avant tout basé sur le carnage de bestioles dans des cavernes lugubres pour gagner en puissance. Ce choix thématique de la vertu, à contre-courant de la production typique de l'époque, va naturellement teinter le contenu du jeu et ainsi lui faire prendre le virage narratif énoncé précédemment. Dès la création de personnage, plutôt que de gérer des statistiques, le jeu pose des questions éthiques et philosophiques au joueur pour déterminer ses capacités (Barton et Stacks 2019, p.134-135). De plus, dans un souci similaire - et probablement en réaction aux anecdotes de jeu des joueurs – les actions des joueurs étaient sans cesse observées, notées et quantifiées en fonction de leur vertu. De ce fait, les actions du joueur prenaient beaucoup plus d'importance que ses statistiques (Donovan 2010, p.148). Ces changements dans le design du jeu sont, évidemment, à contre-courant du reste de la production de jeux de rôle numérique, ce qui explique la place de choix qu'occupe *Ultima IV* dans l'histoire.

Plus encore, il semblerait qu'*Ultima IV* ait été avant tout inspiré des pratiques ludiques du jeu de rôle sur table de l'époque :

Il faut en convenir : en ayant fait d'une quête spirituelle le centre de sa trame narrative, *Ultima IV : Quest for the Avatar* nage de toute évidence à contre-courant du reste de la production de l'époque. Or, cette différence dérive ni plus ni moins d'une pratique tout à fait caractéristique du jeu de rôle papier : « Le groupe d'amis au sein duquel j'ai commencé à jouer au lycée a presque immédiatement abandonné les règles de *Donjons et Dragons*, explique Richard Garriott. Ça a été [pour moi] un événement important, qui a défini ma façon de penser le RPG. Quand j'essaie d'expliquer aux gens ce qu'est le jeu de rôle, je le présente comme un jeu intellectuel : les règles ne sont pas importantes; ce qu'il faut, c'est que vos actions soient logiques et aient une chance de réussir. (Lucas 2014, p.110)

En revanche, le jeu de rôle numérique produit au Japon n'avait pas connaissance de l'héritage du jeu de rôle sur table et n'a pas (ou peu) été exposé à ses transformations. Pourtant, comme évoqué précédemment, un même souci narratif s'est formé et a teinté la production de RPG japonais. L'instigateur de la popularité du jeu de rôle numérique japonais, soit *Dragon Quest*, avait été développé à partir d'une sensibilité esthétique particulière :

Yuuji Horii [le réalisateur de *Dragon Quest*] had the experience of producing adventure games that focused on scenarios, and he brought this same emphasis to CRPGs (Sawayaka, 2012). In *Dragon Warrior*, the focus is on a predetermined story and on enjoying it as a cartoon where "Players are given the set role of a warrior and must topple the evil Dragon King" (Sawayaka, 2012; Tane, 2011). (Wada 2017, p.143).

La place que prend la narration dans le jeu de rôle numérique est donc considérable. S'il est vrai que cette place se manifeste de manière variable selon des tendances esthétiques différentes (héritées des transformations dans le monde du jeu de rôle sur table ou du jeu d'aventure), cette période charnière du RPG le transforme de manière conséquente, où selon les termes de Fowler, un *mode* bien défini (ici narratif) vient se greffer à un *kind* déjà établi auparavant.

2.7 Les modèles dominants

L'histoire du RPG écrite jusqu'à présent a élaboré sur les circonstances entourant son émergence ainsi que quelques grands enjeux qui ont parcouru cette histoire. Ces segments

permettent de brosser un portrait global des circonstances dans lesquelles le RPG s'inscrit dans l'histoire du jeu vidéo. Il devient maintenant nécessaire de s'intéresser aux jeux en eux-mêmes et comment ils ont été retenus dans l'histoire. Plutôt que de considérer l'entièreté des jeux produits pour une période donnée, cette section s'intéresse plutôt aux grands mouvements qui ont caractérisé les jeux les plus emblématiques et qui ont été retenus par l'histoire.

2.7.1 Dungeons & Dragons sur les écrans

Si *Ultima IV : Quest of the Avatar* s'inscrit dans l'histoire comme jeu important amenant un souci narratif au jeu de rôle numérique, il fait cavalier seul par rapport au reste de la production de l'époque. Depuis *Akalabeth, World of Doom*, le modèle dominant de la production américaine reste fermement ancré dans un format de jeu basé sur le jeu de rôle sur table (dominé par *Dungeons & Dragons*) et de ses pratiques ludiques initiales (soit des affrontements tactiques).

Les RPG de *Strategic Simulations Inc.* (SSI), souvent appelés les jeux « Gold Box » (en raison de leurs boîtiers dorés), sont emblématiques de ces courants. Ces jeux adaptaient la licence de *Dungeons & Dragons* et en transposaient les règles officielles au format numérique. Certains jeux tels que *Pool of Radiance* (1988), *Curse of the Azure Bonds* (1989), *Secret of the Silver Blades* (1990) ou *Pool of Darkness* (1991) ont contribué à établir un standard au niveau de l'industrie du jeu de rôle numérique :

SSI's game had raised the bar on CRPG development, and other developers and publishers had to accept that it was no longer a cottage industry of teenagers hacking away in their bedrooms. Now it needed a corporate hierarchy and a specialized division of labor. The ramifications of this shift were powerful and permanent, and soon the only refuge for solitary developers was the public domain and shareware markets. (Barton et Stacks 2019, p.161).

Le jeu de rôle numérique sur ordinateur est donc, à cette époque, largement dominé par un système de jeu directement hérité des règles du jeu de rôle sur table basé sur des affrontements au tour par tour.

2.7.2 Vers une nouvelle forme de simulation

Ce modèle passera éventuellement au second plan. Déjà, la production de RPG au Japon avait délaissé une partie des statistiques complexes héritées du jeu de rôle sur table. La seconde moitié des années 80 est également marquée par *Dungeon Master* (FTL Games, 1987). Sorti à l'origine sur l'Atari ST (et donc résolument du côté des technologies de pointe), *Dungeon Master* est annonciateur des choses à venir. Raphaël Lucas ne manque pas d'éloges à son égard et en souligne les innovations les plus marquantes :

D'abord, l'action de *Dungeon Master* se déroule en temps réel, tout en mettant en scène une équipe composée de quatre personnages – sur lesquels le joueur dispose d'un contrôle total - et cette interaction immédiate avec l'environnement passe par une interface entièrement graphique pilotée à la souris. Une vraie nouveauté. L'autre originalité de *Dungeon Master* tient à ses scripts d'intelligence artificielle gérant les déplacements des créatures du dédale de manière réaliste. (...) En fait, le génie de *Dungeon Master* tient autant à cet écosystème crédible qu'à cette physique qui permet d'interagir avec tout ce qui se présente à l'écran : par exemple, de sonder les parois, de se saisir d'une torche fixée au mur, d'introduire des clés dans les serrures. Dans le même ordre d'idée, une herse qui se referme sur les aventuriers comme sur les adversaires ou une trappe qui s'ouvre sous leurs pieds les blessent (...) (Lucas 2014, p.182-184)

Ces éléments sont corroborés comme étant révolutionnaires pour l'époque (là où la majorité des jeux étaient encore au tour par tour) (Barton et Stacks 2019, p.260-262). Si les statistiques et les chiffres existent encore, la simulation du monde passe désormais par l'interactivité à l'écran et avec le monde en temps réel. Ce changement crée une ruée vers l'or pour les moteurs physiques de jeux dans le but de concrétiser le monde virtuel, ce que Raphaël Lucas associe au fait que le jeu de rôle, plus que n'importe quel autre genre vidéoludique, est moteur d'innovations technologiques (Lucas 2014, p.184, 190).

Ces avancées technologiques ont permis la popularisation de *Dungeon Master* ainsi que d'une vague de jeux s'en inspirant. Si cette période peut être qualifiée d'un foisonnement impressionnant de types de jeux (tant au niveau de leurs esthétiques que de leurs jouabilités) sur un large éventail de plateformes (les productions japonaises s'étant répandues en Amérique sur consoles), cette période est également notée pour la hausse des coûts de production et des impératifs économiques associés, ce qui amènera une minimisation des risques impliqués dans la création de jeux vidéo, et donc d'une solidification d'un modèle de jeu de rôle numérique

peaufiné, même s'il n'est pas nécessairement innovant (Barton et Stacks 2019, p.297-298). *Dungeon Master* apparaît donc dans l'histoire du RPG comme une œuvre innovante et paradigmatique dont la formule sera reprise par une série d'imitations de *dungeon crawlers*.

2.7.3 Le succès populaire sur console

Les jeux mentionnés précédemment existaient sur des plateformes encore dispendieuses. Bien que les coûts des ordinateurs soient en descente constante, les rendant de plus en plus accessibles, ils faisaient encore partie des machines haut de gamme comparativement aux consoles. De plus, si l'ordinateur se propageait dans les foyers, tous ces ordinateurs n'avaient pas les capacités techniques propices pour y faire l'expérience du jeu vidéo (et par conséquent du jeu de rôle numérique). C'est pourquoi il est nécessaire d'aborder l'impact et la popularité qu'ont eus les jeux de rôle numériques sur console. Si le jeu de rôle numérique n'a pas toujours la première place dans l'histoire du jeu vidéo, il y a bien un titre qui revient sans cesse : *Final Fantasy VII* (Square, 1997). Le jeu paru sur la PlayStation a été un succès commercial et culturel incontournable.

D'une part, le succès de *Final Fantasy VII* a été un succès grand public (Barton et Stacks 2019, p.441), qui a résonné jusqu'à très loin hors des sphères des joueurs de jeu de rôle habituel. On peut retenir parmi les raisons de son succès initial une vaste campagne marketing portée par d'impressionnantes cinématiques 3D, captivant les esprits hors des sphères habituelles du RPG (Lucas 2014, p.221). De l'autre (Lucas l'aborde également), *Final Fantasy VII* est un jeu qui marque son public en raison de sa présentation spectaculaire. Cette présentation par animations 3D doit son succès grâce au support CD, ce que notent les auteurs de *Dungeons & Desktops* (Barton et Stacks 2019, p.441).

Or, si au niveau historique, il serait facile de pointer le succès de *Final Fantasy VII* comme repère dans le temps, ce succès ne s'est pas formé du jour au lendemain. Lucas ne manque pas de mentionner que ce succès est lui-même dû à un long travail préalable : « Ce que la PlayStation va révéler, démocratiser, à partir de 1995, c'est l'imagination, l'inventivité en matière d'esthétique, de narration et de mécaniques d'un genre qui, dérivant du CRPG, a su renouveler

son approche. C'est toutefois sur Super Nintendo que déjà se déroule cette mutation en profondeur. » (Lucas 2014, p.191). Si le succès commercial des jeux de rôle numérique sur Super Nintendo était inégal, on peut noter que *Final Fantasy VI* (1994) (nommé *Final Fantasy III* en Amérique) a également été un succès commercial (Kent 2001, p.541-542) qui avait déjà toutes les marques esthétiques qui seront popularisées par son successeur. Cela dit, le septième opus de la série incarne probablement le mieux cette figure d'œuvre paradigmatique décrite par Fowler et Arsenault¹⁸, tant elle jette une ombre massive sur le reste de la production.

La vague de succès des jeux de rôle numériques sur consoles ne trouve cependant pas son équivalent sur ordinateurs. La production sur ordinateur reste nichée et ne s'impose pas auprès du grand public. De plus, même chez le public cible habituel, on note une certaine fatigue, incarnée par une stagnation des mêmes mécaniques (Lucas 2014, p.209). Cette même fatigue peut également être attribuée à une série de jeux de qualité variant entre moyenne et médiocre, ayant surtout pour cause de nombreux problèmes techniques et de bugs.

Ces difficultés sont retenues pour deux raisons principales. La première est la désuétude grandissante des moteurs de jeux¹⁹ réutilisés pour de nouvelles sorties de jeux. Puisque développer un moteur de jeu est un processus long et laborieux, ceux-ci sont souvent utilisés pour plusieurs jeux par un même studio. En revanche, un moteur de jeu vieillissant impose des limites claires qui sont difficiles à outrepasser via des mises à jour. De plus, ce même moteur présent dans plusieurs jeux contribue à accentuer leurs ressemblances, ce qui peut lasser un public à long terme. Dans le cas du jeu de rôle numérique de cette époque (et plus spécifiquement des jeux de la « Gold Box »), beaucoup de ces moteurs de jeux étaient déjà vieillissants :

The major problem was that the Gold Box engine was built on and for the Commodore 64, which was already nearing the end of its dominance by the time *Pool of Radiance* hit the scenes in 1988. Even when SSI finally abandoned support for the platform with

¹⁸ Comme mentionné à la section 1.1.3, l'œuvre innovatrice ouvre de nouvelles trajectoires, l'œuvre paradigmatique cimenter l'expérimentation et connaît le succès en lançant un paradigme, et l'œuvre ultime clôt le champ des possibilités en atteignant un point final, ce qui relance un autre cycle d'innovations.

¹⁹ Un moteur de jeu est, sommairement, une structure logicielle générale qui régit les mécanismes de base d'un jeu. Par exemple, un moteur de jeu pour un RPG pourrait gérer une notion de points d'expériences et de niveaux, de statistiques, un système de combat en tour par tour et une vue isométrique pour déplacer un personnage.

Pools of Darkness in 1991, it kept most of the old engine intact, warts and all. (Barton et Stacks 2019, p.175)

La seconde difficulté concerne les innovations technologiques reliées à l'arrivée du support CD et la popularité grandissante de la 3D (Barton et Stacks 2019, p.299-300). Le développement de jeux de rôle numérique se trouve donc entre l'arbre et l'écorce : d'une part des moteurs de jeux vieillissants et d'une autre un nouveau territoire inconnu sur de nouvelles technologies où tout est à faire. Ce creux dans la production de jeu de rôle sur PC coïncide donc avec l'essor populaire du jeu de rôle sur console.

2.7.4 Le renouveau

Les anciens modèles de jouabilité et les défis de l'adaptation aux nouvelles technologies ont donc forcé un changement de fond chez les développeurs de jeux de rôle numériques, dans des trajectoires différentes sur PC et sur consoles. La mutation du côté des consoles qui mène à *Final Fantasy VII* est décrite par Lucas comme des « audaces esthétiques, mécaniques ou scénaristiques (...) dans un cadre parfaitement clair et défini », dont la maniabilité « se satisfait de quelques boutons, menus et entrées de direction », tandis que du côté des ordinateurs, on a une « révolution en abandonnant des représentations classiques pour embrasser une première personne en temps réel » (Lucas 2014, p.215).

Au premier rang de ce renouveau, on peut retrouver *Ultima Underworld : The Stygian Abyss* (Blue Sky Productions, 1992). *Underworld* est retenu au niveau historique pour ses prouesses techniques en permettant « fluid movement through a 3D world of fully textured polygons, rendered on the fly in first-person perspective. » (Barton et Stacks 2019, p.320). Cet accomplissement est considérable, sachant que les jeux de l'époque n'avaient souvent que les polygones texturés ou le déplacement fluide. Encore plus important, *Ultima Underworld : The Stygian Abyss* paraît avant *Wolfenstein 3D* (Id Software, 1992), souvent retenu dans l'histoire du jeu vidéo comme un pionnier de la 3D en temps réel (Barton et Stacks 2019, p.320).

L'importance d'*Ultima Underworld* tant sur le plan technologique qu'historique mérite donc une mention toute particulière. La qualité du jeu est également attestée chez Lucas, qui le

place dans la continuité de jeux précédents qui avaient mis la table à cette mutation vers le temps réel (Lucas 2014, p.186). Au niveau commercial, *Underworld* obtient un succès raisonnable, qui n'est cependant pas comparable avec les ventes et la popularité d'autres jeux 3D tels que *Wolfenstein* et *Doom* mentionnés précédemment (Barton et Stacks 2019, p.323-325). Si les contraintes technologiques de l'époque rendaient *Ultima Underworld* beaucoup moins accessible que les jeux d'*id Software*, *Dungeons & Desktops* rappelle également l'une des grandes raisons de leur succès : leur marketing avec le modèle du *shareware*. En rendant les premiers niveaux disponibles gratuitement et les épisodes ultérieurs payants, les jeux jouissaient d'une grande visibilité, en partie encouragée par un phénomène de bouche-à-oreille (Barton et Stacks 2019, p.325-326).

Le reste des jeux retenus dans l'histoire sont marqués par un renouveau général par rapport à la production antécédente. De manière analogue à *Ultima Underworld* qui, dès 1992, proposait une petite révolution du genre, Lucas note un autre jeu de 1992 qui aura une influence marquée sur la production de la fin des années 90, soit *Darklands* (Microprose, 1992) (Lucas 2014, p.197). L'impact du jeu passe avant tout par son format de jouabilité dit de « temps réel avec pause²⁰ ». S'il n'est pas nécessairement le premier jeu à proposer ce type de jouabilité (*Dungeons & Desktops* note que certains jeux japonais obscurs auraient eu des mécaniques similaires), il a définitivement marqué les développeurs occidentaux (Barton et Stacks 2019, p.293-294). Certains grands jeux de cette période héritent très directement de ce type de jouabilité, tels *Baldur's Gate* (I et II) (BioWare, 1998-2000) ou *Planescape : Torment* (Black Isle Studios, 1999).

Le renouveau du jeu de rôle numérique ne passe cependant pas qu'avec l'hybridation entre temps réel et tour par tour. *Diablo* (Blizzard North, 1997) incarne également une bonne partie de ce renouveau. Le jeu est retenu des historiens entre autres en raison de son succès qui inspirera toute une série de dérivés (on parlera alors de *Diablo-like* tel que *Divine Divinity* [Larian Studios, 2002], *Freedom Force* [Irrational Games, 2002], *Titan Quest* [Iron Lore, 2006], *Dungeon Siege* [Gas Powered Games, 2002] ou *Sacred* [Ascara, 2004]) (Barton et Stacks 2019, p.369-381

²⁰ Noté « RTWP » ou « Real-Time with Pause », cette appellation réfère à des jeux qui se déroulent en temps réel, mais où il est possible d'activer une pause pour distribuer des commandes aux différents personnages/troupes.

; Lucas 2014, p.234). Avant tout, *Diablo* est un jeu de rôle numérique « d'action » où chaque attaque se fait en temps réel à l'aide de la souris.

Ce n'est cependant pas tout. *Diablo* entretient un rapport particulier aux systèmes de jeu. Le sien est simplifié dans un objectif d'accessibilité et d'immédiateté (Lucas 2014, p.233). Cette approche et philosophie de design a rebuté des puristes du RPG sur PC, habitués à des systèmes de jeu lourds en statistiques et traitant donc *Diablo* de « RPG-lite » : « At first glance, Diablo looks like a dumbed down CRPG for the masses, only slightly more sophisticated than the old Gauntlet arcade game from 1985. » (Barton et Stacks 2019, p.358-359). Cette critique n'est cependant pas nouvelle, puisqu'on pouvait en trouver une similaire envers le jeu de rôle numérique sur console. C'est le premier élément qui ressort du design des jeux de cette époque : le mouvement vers des systèmes en temps réel et l'hybridation avec les jeux d'action s'accompagne d'une simplification des systèmes statistiques.

Au niveau technique, *Diablo* se démarque également par sa gestion de l'environnement avec un deuxième élément de design qu'il faut souligner. Le cœur de l'expérience de jeu étant la progression en puissance de son personnage, progression faite grâce au gain d'expérience (et de niveaux) et à de l'équipement de plus en plus puissant, les niveaux du jeu sont conçus de manière procédurale (c'est-à-dire, générés aléatoirement par l'ordinateur) ainsi que l'équipement qu'il est possible d'obtenir en explorant une région (Lucas 2014, p.232-233). Si le succès de *Diablo* mène ce type de design de jeux à une nouvelle popularité, il faut souligner que la génération procédurale d'environnements à explorer n'est pas nouvelle. *Akalabeth* le faisait en 1979 (Barton et Stacks 2019, p.13), et les deux premiers opus de la série *The Elder Scrolls*, soit *Arena* (Bethesda, 1994) et *Daggerfall* (Bethesda, 1996), sont définis par leur caractère non linéaire dans un monde ouvert, dont des événements sont générés de manière procédurale. Ces changements mènent à des jeux avec un grand potentiel de rejouabilité ainsi qu'une vaste émergence d'événements.

Enfin, le troisième et dernier élément de *Diablo* retenu par l'histoire provient de son rapport au jeu en ligne, où l'infrastructure Battle.net a contribué à la popularité et la longévité du jeu (Barton et Stacks 2019, p.360). L'ensemble de ces éléments fera de *Diablo* un porte-étendard du RPG au tournant du nouveau millénaire. Le renouveau passe donc par un ensemble de jeux

innovants, qui à leur tour propulsent la production vers une nouvelle série d'itérations. On peut retenir de ces innovations l'arrivée de la 3D en temps réel, la simplification des systèmes statistiques et la génération de contenu de manière procédurale.

2.7.5 L'ère moderne

Au tournant des années 2000, le rapprochement technologique entre les plateformes consoles et PC (section 2.4.3) a résolument transformé le jeu de rôle numérique. Jusqu'à maintenant, le jeu de rôle numérique a évolué sur deux plateformes n'ayant pas de points de contact direct. Si les développeurs pouvaient trouver de l'inspiration dans l'un et l'autre, ces inspirations semblent avoir été très indirectes. En revanche, il est bien évident que les développeurs de jeux de rôle numérique ont tous partagé des soucis similaires (on peut penser entre autres à l'intégration d'une composante d'action qui, si elle a été manœuvrée différemment, a été partagée). La convergence technologique va présenter des opportunités de conjointre ces deux traditions. Raphaël Lucas note la parution de *Star Wars : Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003) comme un exemple saillant d'hybridation, en alliant des modes de représentation et de maniabilité proche du jeu de rôle numérique japonais traditionnellement sur consoles (Lucas 2014, p.252). Il mentionne également que cette tentative n'est ni la première ni la seule :

Les JRPG remportant à l'époque énormément de succès, on ne s'étonnera pas que d'autres studios que Bioware aient alors tenté d'en occidentaliser les codes. En 2001, *Anachronox*, conçu au sein d'Ion Storm par Tom Hall – un ancien d'Id Software –, reprend toutes les mécaniques, recettes et modes de représentation des *Final Fantasy* (déplacements, jauges ATB²¹), voire de *Chrono Trigger* (les rencontres ne sont pas aléatoires) pour les accommoder à la sauce cyberpunk américaine. (Lucas 2014, p.252)

En plus de brouiller les distinctions de plateformes, les RPG paraissant au tournant du nouveau millénaire sont caractérisés par un cadre logistique, technologique et financier très exigeant :

²¹ Le ATB (Active Time Battle) est une mécanique de jeu hybridant le combat en temps réel et en tour par tour, où une jauge se remplit progressivement (en temps réel) avant qu'une action pour un personnage puisse être activée.

Let us, then, define the “modern” style as a game with the highest production values, an emphasis on real-time action, advanced 3D graphics, first-person and/or third-person perspectives, and liberal cinematic cutscenes. They’re also usually targeted at the console market, though PC versions are becoming increasingly relevant. In any case, they’re very expensive to produce, often with massive budgets in the millions or tens of millions of dollars, with hundreds of developers, artists, animators, and other specialists. Only large, well-established studios with support from major publishers are in any position to make them. (Barton et Stacks 2019, p.419-420)

Deus Ex (Ion Storm, 2000) est décrit par Lucas comme une « synthèse de tout ce que le CRPG a créé jusque-là » (Lucas 2014, p.265). Mais ce jeu ne correspond à l’état des choses que de la perspective occidentale. Lucas notait une fidélité à des formules dites « classiques », qui pourrait être associée à une stagnation du jeu de rôle produit au Japon. Si certaines tentatives ont eu lieu pour raviver et moderniser le jeu de rôle numérique japonais (l’auteur souligne à ce propos l’apport de la série *Kingdom Hearts*), Lucas note en plus d’une arrivée timide de nouveaux jeux, « (...) une sorte de repli du genre sur lui-même et ses formes classiques, presque comme si les joueurs refusaient les mutations de gameplay ou les modes de représentation actuels du genre, de même que ceux à venir. » (Lucas 2014, p.274, 292). En d’autres termes, l’ombre des œuvres paradigmatiques et totales antérieures continue de planer sur la production, qui a du mal à s’en défaire et à lancer un nouveau cycle d’innovations.

Cette présentation de l’ère moderne n’est toutefois pas complète. L’arrivée du financement participatif (*Kickstarter*, *Indiegogo*, etc.) et de plateformes de distributions numériques (*Epic Game Store*, *Good Old Games*, *Steam*, etc.) a donné une seconde vie au jeu de rôle numérique, dans des cadres de production et de distribution hors des circuits habituels. Le jeu de rôle numérique s’est donc trouvé un nouveau terreau fertile où s’installer. C’est pourquoi l’ère moderne tardive (« late modern age » selon Barton et Stacks) permet à des jeux de très différents formats et calibres de se côtoyer. À ce phénomène s’ajoute la tendance du rétro-gaming, supportée par des rééditions de « classiques », contribuant à un fourre-tout dynamique et difficilement qualifiable, où les formes modernes n’invalident pas les précédentes et où on voit ces différentes formes se côtoyer et se remettre au goût du jour, mêlant le nouveau et le vieux. C’est d’ailleurs l’une des raisons qui mènent Barton et Stacks à en appeler au caractère flou des parois entre l’ère moderne et l’ère moderne tardive (Barton et Stacks 2019, p.419). Cette

affirmation est également indicative que nous sommes maintenant trop près de notre objet pour en faire l'histoire, sans distance temporelle pour en qualifier les mouvements.

2.8 Les morts du jeu de rôle numérique

J'estime qu'il est nécessaire d'accorder une section spécifique à une prophétie récurrente, soit celle de la « mort » du RPG. Celle-ci a été traitée à plusieurs reprises par les historiens. Bien que certaines de ces morts tiennent plus de la spéculation, cette récurrence dans le discours demande que l'on s'y attarde. En revanche, plutôt que « morts », je crois qu'il est plus adapté de parler de « crises ». Il a été possible d'en répertorier trois principales : le creux de la production durant les années 90, l'avènement du jeu en ligne annonçant l'obsolescence du jeu à un joueur à l'ère moderne et enfin la stérilité de la production japonaise à l'approche de l'ère moderne.

La crise des années 90, qui s'étend grossièrement sur la décennie, a été caractérisée par une variété de phénomènes : des fermetures de studios à succès qui avaient développé de grands jeux par le passé, des sorties de jeux remplis de *bugs* et d'autres problèmes techniques, et enfin une maigre sélection de nouveaux jeux, dont certaines sorties recyclant beaucoup d'éléments de jeux précédents, amenant une certaine stérilité. Les fermetures d'*Origin Systems*, *Interplay* et *Strategic Simulations Inc.*, grands développeurs de RPG (respectivement de la série *Ultima* et des jeux de la licence d'*Advanced Dungeons & Dragons*) avaient effectivement l'allure d'un prélude à l'apocalypse :

SSI, Origin, and Interplay—the three biggest names in the industry—went from making the best CRPGs to the worst. It was a time when even diehard fans turned their backs on their hobby, fed up with the stinking, bug-infested games piling up in the local bargain bins. The very words role-playing game were enough to trigger critics, who never tired of proclaiming the death of CRPGs. (Barton et Stacks 2019, p.299)

D'une autre part, les multiplications de problèmes techniques pouvaient provenir de temps de développement écourtés ou d'instabilités causées par des nouvelles technologies difficilement intégrées. Cette période de chevauchement technologique (évoquée plus tôt, section 2.4.1) témoigne d'une transition difficile et qui ne se produit pas au même rythme dans tous les secteurs de l'industrie. La notion de « recyclage » ici concerne surtout la réutilisation de

moteurs de jeux. En réutilisant le même moteur de jeu pour plusieurs jeux différents, il est possible de les développer à moindre coût, beaucoup plus rapidement, au risque de tomber dans la désuétude par rapport à d'autres jeux plus avancés technologiquement. Par exemple, les jeux issus de la *Gold Box* de SSI étaient reconnus pour utiliser le même moteur de jeu (Barton et Stacks 2019, p.301). L'ensemble de ces facteurs contribue à donner un portrait global d'un genre stérile (en raison d'un faible volume de jeux, dont les seuls représentants sont soit de piètre qualité ou sortant d'un moule vieillot) et en voie d'extinction (en raison des nombreuses fermetures et faillites d'entreprises qui, quelques années plus tôt, étaient en pleine croissance). Cela étant dit, cette crise n'est applicable que pour le jeu de rôle numérique sur ordinateur, puisque cette même période correspond à une effervescence de contenu sur consoles et plus spécifiquement, les innovations culminant à *Final Fantasy VII* (voir section 2.3.3.2 ; 2.6.3). Évidemment, le jeu de rôle numérique sur ordinateur a eu un second souffle après cette période, mais il s'agit d'une première instance de « crise » répertoriée.

L'obsolescence du jeu de rôle numérique à un joueur a été anticipée pour deux raisons durant les années 2000-2010. D'une part, l'arrivée du jeu multijoueur en ligne était vue comme strictement supérieure au RPG à un joueur, puisqu'il gardait toutes les possibilités de calculs, mais ramenait une composante sociale du jeu de rôle sur table et un monde continu, sans limites et sans « fin » définitive (Barton 2008, p.431-433). D'autre part, il a été anticipé que le jeu de rôle numérique ne survivrait pas aux impératifs économiques de l'ère moderne, car le jeu de rôle numérique est considéré comme un genre dispendieux et long à produire (Lucas 2014, p.286 ; Barton et Stacks 2019, p.419). Or, si le MMORPG a gagné une popularité fulgurante entre la fin des années 1990 et le début 2000, très peu de ces jeux ont pu se qualifier comme grands succès commerciaux. Le monde du jeu de rôle numérique est jonché d'échecs lors de cette période de ruée vers l'or, seuls quelques jeux ayant pu s'élever au-dessus de la masse. Pour chaque *World of Warcraft* (Blizzard, 2004), il y a des *Tabula Rasa* (Destination Games, 2007), *Warhammer Online : Age of Reckoning* (Mythic Entertainment, 2008) ou *City of Heroes* (NCSoft, 2004), qui n'ont pas perduré ou se sont conclus par la fermeture des serveurs suite à des échecs commerciaux. Cela dit, la seconde édition de *Dungeons & Desktops* vient relativiser beaucoup des appréhensions de la première édition, notamment grâce à l'arrivée de plateformes de distribution et de

financement alternatives permettant le développement de RPG pour tous les budgets et toutes les plateformes (Barton et Stacks 2019, p.528-530 ; Lucas 2014, p.289-291).

D'autres soubresauts ont également été notés dans l'histoire, comme la crise identitaire du RPG japonais moderne, prisonnier de modèles dominants (Lucas 2014, p.292-294), installés par ce que Fowler appellerait des œuvres paradigmatiques. Bien que ces morts annoncées ne se soient pas nécessairement concrétisées, il demeure pertinent de constater que ces crises occupent une place importante dans l'histoire.

Ce bilan historiographique est maintenant complété. En commençant par considérer les lieux d'écriture des historiens, il a été possible de repérer certaines perspectives qui ont teinté leur écriture de l'histoire. Par la suite, le chapitre a suivi l'histoire du jeu de rôle numérique, de ses précurseurs à l'ère moderne. Cette démarche a permis de dégager trois enjeux majeurs dans l'histoire du RPG :

- Le jeu de rôle numérique a été en crise(s)
- Le jeu de rôle numérique est passé par des transformations esthétiques majeures
 - Une transformation narrative
 - Une transition vers le jeu d'action en temps réel
- Le jeu de rôle numérique s'est défini en grande partie par des développements technologiques
 - En effectuant une distinction basée sur une région de production ou d'une plateforme
 - En plaçant le jeu de rôle numérique comme moteur d'innovation et de progrès

Ces enjeux décrits par les historiens sont donc les guides qui vont orienter la recherche historique détaillée au chapitre 3 dont les résultats sont décrits au chapitre 4.

Chapitre 3 – Devis de recherche pour l'enquête historique

À partir des notions évoquées précédemment (section 1.3), il est possible d'extraire du bilan historiographique (chapitre 2) les enjeux les plus importants mis de l'avant par les historiens. L'objectif de ce chapitre est de mettre de l'avant les aspects centraux de leurs histoires dans un premier temps, pour dans un deuxième temps aller vérifier l'état des lieux.

3.1 Bilan historiographique

Lors du chapitre 2, certains enjeux ont été élaborés de manière conséquente. Dans certains cas, il s'agissait d'informations partielles ou conflictuelles. Dans d'autres cas, ces enjeux occupaient une place si importante de l'historiographie qu'il était simplement impossible de les ignorer. À partir du régime d'historicité et du « lieu » d'écriture des auteurs, il est possible de considérer et de remettre en question ces enjeux. L'objectif de cette section est de bien les identifier afin de pouvoir établir une méthodologie pour aller mesurer l'état des lieux à l'époque. En synthétisant le chapitre 2, il est possible d'en retenir quatre :

- **Le jeu de rôle numérique a été en crise(s)**

La section 2.8 a été dédiée aux trois « crises » du jeu de rôle numérique : celle du milieu des années 90 sur micro-ordinateur, celle du MMORPG et celle du jeu de rôle numérique japonais moderne. Ces crises ont été écrites avec des regards variés sur le temps : la première était un regard porté vers le passé, la seconde un regard anticipatoire sur le futur, la troisième un regard sur le présent.

- **L'action et le temps réel prennent une place importante dans l'esthétique du jeu de rôle numérique**

Les auteurs de *Dungeons & Desktops* théorisent au début de leur ouvrage que le jeu de rôle numérique est un jeu intellectuel basé sur les statistiques et sur la raison plutôt que sur les capacités motrices (Barton et Stacks 2019, p.7-8). À partir de ce postulat et en mobilisant leur regard vers le passé et vers le futur, ils décrivent une transformation esthétique du jeu de rôle numérique, marquée par l'importance grandissante d'éléments d'action en temps réel.

- Le jeu de rôle numérique a été affecté par les développements technologiques dans l'histoire du jeu

Deux grandes discussions traversent les considérations technologiques autour du jeu de rôle numérique. La première traite de la question de « JRPG », « console-RPG » ou « PC-RPG ». Cette question a été centrale à plusieurs sections du chapitre 2 et dans les écrits des historiens, que ce soit pour considérer ou ignorer certains jeux. Autant *Dungeons & Desktops* que *The CRPG Book* choisissent de mettre de l'avant une plateforme spécifique (ici l'ordinateur), quitte à mettre de côté (ou même ignorer) le monde des consoles. La seconde discussion traite de la place importante du jeu de rôle numérique dans l'innovation technologique dans le monde du jeu vidéo.

- Le jeu de rôle numérique prend un virage narratif

La narration et le récit ont été abordés à quelques reprises pour parler du jeu de rôle numérique. Les historiens ont écrit comme quoi ces aspects étaient négligeables et inintéressants au début de l'histoire, tandis que vers la fin, ces mêmes aspects occupent une place beaucoup plus importante. Ceci suppose une transformation conséquente qui a eu lieu quelque part dans l'histoire du jeu de rôle numérique et un lieu d'écriture qui privilégie cette composante.

3.2 Étude de terrain

Il advient maintenant d'observer l'état des lieux. Pour ce faire, comme énoncé au chapitre 1, les critiques de jeu vidéo seront l'outil privilégié. En étant des textes contemporains aux sorties des jeux, ils permettent de replacer un contexte entourant les jeux. De plus, les critiques de jeu permettent de mettre différents jeux en relation, offrant un portrait plus global du paysage ludique de l'époque ainsi que les attentes reliées au genre en général.

3.2.1 Corpus à l'étude

Pour construire le corpus de magazines dont les critiques constitueront le cœur de l'analyse historique, j'ai eu à prendre une série de décisions. En premier lieu, les magazines devaient m'être disponibles, c'est pourquoi la sélection provenant de la base de données du Laboratoire Universitaire de Documentation et d'observations Vidéoludiques (LUDOV) a servi de premier filtre de sélection, soit des numérisations de 77 magazines publiés dans 10 pays différents entre

les années 1976 et 2019 pour un total de 32 000 numéros. En second lieu, j'ai restreint ma sélection de magazines à un corpus nord-américain. Cette restriction géographique présente une série d'avantages, quitte à restreindre la portée des conclusions éventuelles. En standardisant la région, les dates de sorties des jeux et des supports pour y jouer le seront également. Ces revues ont également l'avantage d'être plus près de mon propre bassin culturel, ce qui évite ainsi certaines distorsions possibles²². En troisième lieu, j'ai choisi de sélectionner des magazines avec une longue période de publication. Ce faisant, il est possible de suivre l'évolution du discours à l'intérieur d'un même environnement (chaque magazine ayant son lectorat et ses personnalités phares). Cette sélection permet de cibler des magazines ayant durablement marqué le monde du jeu vidéo par la taille de leur lectorat. En prenant des magazines couvrant une large tranche historique, il est possible d'aborder plusieurs périodes de l'histoire du jeu de rôle numérique. Enfin, en quatrième lieu, j'ai tenté de sélectionner un corpus de magazines couvrant un large spectre de pratiques ludiques. C'est pourquoi j'ai tenté de sélectionner des magazines allant des plus spécialisés aux plus généralistes. D'une part, certains magazines ont choisi de se concentrer sur (ou d'omettre) certains supports. De l'autre, puisque le jeu de rôle numérique entretient une relation unique avec le jeu de rôle sur table, je crois que de considérer un public spécialisé avec des attentions particulières envers le jeu de rôle est nécessaire.

En ce qui concerne des considérations supplémentaires, j'estime qu'une distance temporelle minimale est nécessaire. Si les auteurs de *Dungeons & Desktops* poursuivent leur écriture jusqu'à très près de leur date de publication, ils admettent également une certaine difficulté à qualifier la période dans laquelle ils se trouvent également et j'ai tendance à leur donner raison puisqu'en plus de la proximité temporelle, une panoplie de phénomènes variés se produisent en même temps. Puisqu'en ce moment les eaux sont troubles, il est nécessaire d'attendre que le sédiment se dépose pour pouvoir en traiter.

²² Ceci inclut le bassin linguistique. Autant aurait-il été intéressant d'aborder des magazines japonais, il m'aurait été difficile de les consulter aisément sans l'aide d'un traducteur. Quant aux magazines Français, les inclure aurait nécessité une double liste de mots-clés et un ensemble de problèmes méthodologiques pour faire une étude comparée entre les deux bassins culturels.

Tous ces éléments ayant été traités et considérés, j'ai pu effectuer une sélection de quatre magazines. Ceux-ci sont *Dragon Magazine* (DM), *Computer Gaming World* (CGW), *Gamepro* (GP) et *Electronic Gaming Monthly* (EGM). Ces magazines couvrent une période de 1975 à 2013, avec un chevauchement temporel important de 1989 à 2006, où tous ces magazines sont publiés en même temps. J'ai à ma disposition les numéros suivants : *DM* (1975-2013)²³ ; *CGW* (1981-2006)²⁴ ; *GP* (1989-2008)²⁵ ; *EGM* (1989-2000 ; 2002-2009)²⁶. Certains de ces magazines ont continué d'être publiés hors des années indiquées ici (en format papier ou en ligne), mais, me concentrant sur la période de chevauchement des quatre magazines de 1989 à 2006, il n'est pas pertinent de les considérer. Cela étant dit, le *Dragon Magazine* ne fait de la critique de jeu vidéo qu'entre 1980 et 1995. On peut donc considérer une première période de chevauchement entre 1981 et 1988 pour *DM* et *CGW*, une seconde de 1989 à 1995 où les quatre magazines se chevauchent, et enfin entre 1996 et 2006 où trois des quatre magazines se chevauchent (*CGW*, *EGM* et *GP*).

Ces quatre magazines présentent également un large spectre de postures envers le jeu de rôle numérique : le *Dragon Magazine* est une publication avant tout destinée à l'intention de joueurs de jeu de rôle sur table, *Computer Gaming World* s'intéresse exclusivement au monde du jeu vidéo sur ordinateur (qui, historiquement, est la terre de naissance du jeu de rôle numérique), *Gamepro* est un magazine généraliste multiplateforme avec une chronique dédiée au jeu de rôle, enfin *Electronic Gaming Monthly* est un magazine multiplateforme qui s'intéresse exclusivement au monde des consoles, sans traitement particulier pour les RPGs. Tous ces magazines ont été consultés au format numérique PDF. Il est difficile de dire avec exactitude quelle visibilité ces magazines ont eue et quelle a été la taille exacte de leur lectorat puisque très peu d'information est disponible à ce sujet²⁷. On peut estimer la circulation moyenne de *DM* oscille entre 75 000 et 100 000 pour la période 1980-1995 (Thondor 2008), *CGW* a eu pour 2006 une circulation de

²³ Numéros consultés : 1 - 268

²⁴ Numéros consultés : 1 - 430

²⁵ Numéros consultés : 1-5 ; 7-15 ; 18-45 ; 47-80 ; 91-138 ; 140 ; 143 ; 145 ; 149-152 ; 159 ; 163 ; 166 ; 168 ; 171 ; 173-174 ; 177 ; 180-189 ; 191-193 ; 195-199 ; 201 ; 203 ; 205-207 ; 210-239

²⁶ Numéros consultés : 1-4 ; 6 ; 12 ; 16 ; 21 ; 23-25 ; 27-29 ; 33-34 ; 37-38 ; 44 ; 47 ; 49 ; 51 ; 56-57 ; 59-62 ; 65 ; 68-72 ; 74-76 ; 78-84 ; 86 ; 90 ; 92-94 ; 96-98 ; 105-106 ; 116 ; 120-121 ; 141 ; 154-158 ; 160 ; 165-170 ; 175-176 ; 178-180 ; 187-235

²⁷ Le site Retromags a répertorié des statistiques de circulation pour *CGW*, *GP* et *EGM*, tandis que celles pour *DM* sont apparemment disponibles sur un CD officiel qui compilait les 250 premiers numéros du magazine.

216 000 unités (RETROMAGS 2021a), GP a eu une circulation moyenne d'environ 490 000 pour les années disponibles dans la période de chevauchement (RETROMAGS 2021c) et enfin EGM a eu une circulation moyenne de 400 000 unités pour les années concernées (RETROMAGS 2021b). Bien que ces chiffres ne nous renseignent que très partiellement (puisqu'il est difficile de retrouver la source originelle utilisée par le site), ils permettent de statuer que chacune de ces revues a joui d'un rayonnement conséquent et atteint un lectorat non négligeable.

3.2.2 Méthodologie

Chaque numéro de chacun des magazines a été consulté, plus spécifiquement leur section principale dédiée aux critiques. Chaque critique portant sur un RPG a été extraite du PDF du magazine pour une analyse ultérieure. Le processus de sélection des critiques était basé sur l'ensemble des jeux énoncés par les historiens (couverts au chapitre 2), en plus de mentions générales du genre sans nécessairement focaliser sur un titre précis, que ce soit dans les informations périphériques au corps du texte de la critique²⁸, ou dans le contenu des critiques elles-mêmes²⁹.

Le jeu de rôle numérique n'a pas toujours été appelé ainsi, au même titre que le jeu de rôle sur table (on se souviendra que la première édition de *Dungeons & Dragons* était présenté comme étant un *wargame*). C'est pourquoi on retrouve beaucoup de mentions telles que « Fantasy Games » (*Computer Gaming World* #46, Avril 1988, p.18-19), « Adventure Games » (*Dragon Magazine* #112, Août 1986, p.23-26), « FRP » pour « Fantasy Role-Play » (*Gamepro* #30, Janvier 1992, p.90), « Quest Games » (*Electronic Gaming Monthly* #38, Septembre 1992, p.12) ou même « Maze Games » (*Computer Gaming World* #56, Février 1989, p.36-37). Ce faisant, beaucoup de critiques devaient être lues de plus près pour attester de la pertinence de leur sélection. Inversement, certains jeux en vedette de sections dédiées au jeu de rôle pouvaient ne pas être appropriés à première vue. Ceux-ci ont été conservés puisque leur inclusion dans cette section

²⁸ Les informations techniques vont, par exemple, parfois mentionner le genre auquel appartient un jeu donné ou parfois le titre de la section où paraît la critique concernée

²⁹ Lorsque les critiques faisaient référence au genre du RPG ou à certains de ses éléments les plus notables.

spécifique fournit une information importante sur la conception du jeu de rôle et de son public envisagé.

Plusieurs de mes questions de recherche nécessitent des mesures quantitatives. Pour y répondre, j'ai dû développer des vocabulaires contrôlés afin de procéder à des fouilles de texte automatisées dans le corpus (les magazines étant numérisés avec reconnaissance optique de caractères). J'ai développé ces vocabulaires contrôlés à partir de ma connaissance du champ, bâtie par le bilan historiographique au chapitre 2 ainsi que mon expérience personnelle. Ces vocabulaires contrôlés ont été affinés après une première lecture du corpus, qui a révélé de nouveaux termes.

En plus des critiques de jeu, en explorant les magazines, il a été possible de croiser d'autres éléments pertinents, comme des articles et éditoriaux qui traitent du jeu de rôle numérique. Ces textes ont été conservés pour m'aider à interpréter les critiques et m'orienter dans la lecture de celles-ci, mais n'ont pas fait partie de mon échantillon.

Par souci de clarté, j'ai choisi d'inclure en annexe les références à l'entièreté des critiques pertinentes consultées, incluant celles qui ne seront pas directement citées. Cette décision permet, dans un premier temps, de fournir un facteur de reproductibilité à cette recherche. Dans un second temps, elle permet de cadrer exactement dans quelles circonstances mes affirmations s'inscriront.

Ces positionnements se font en partie en réaction à la démarche de Raphaël Lucas qui, dans son texte, utilise également des références à des magazines de jeu vidéo. Sans retirer à son ouvrage (qui reste très pertinent ; les nombreuses mentions à son sujet au chapitre 2 en témoignent), sa relation aux magazines de jeu vidéo est trouble. Il utilise des numéros spécifiques de revues spécifiques (de différentes zones géographiques) sans tout à fait expliquer quelle place ces éléments ont dans sa rédaction de l'histoire ou quel processus a permis d'arriver à sa sélection.

3.2.3 Présentation des magazines

Avant de plonger dans les textes à proprement parler, j'estime qu'il est également nécessaire de présenter les magazines consultés ainsi que de les remettre dans leur contexte de publication de manière plus exhaustive que la (très) brève introduction précédente.

Le premier magazine à aborder est le *Dragon Magazine*. Il ne s'agit pas d'un magazine de jeu vidéo à proprement parler, et au cours de sa publication, la place du jeu vidéo y est inégale. Lancé en 1975, *DM* est avant tout dédié aux communautés de joueurs adeptes de jeux de rôle et de jeux de guerre. Son histoire s'est faite parallèlement à celle du *Dungeon Magazine*, une publication complémentaire. Ces magazines sont originellement publiés par Tactical Studies Rules, l'entreprise à l'origine de *Dungeons & Dragons*. Il est donc difficile d'ignorer la relation entre la publication et l'entreprise cherchant à promouvoir ses produits. Il en ira de même lorsque *Wizards of the Coast* achèteront TSR en 1997 et continueront de publier à la fois *Dragon Magazine* et *Dungeons & Dragons*. Par la suite (entre 2002 et 2014), ce sera *Paizo Publishing* qui sera chargé par *Wizards of the Coast* de la publication du *Dragon Magazine*. Depuis 2015, le magazine existe maintenant au format numérique *Dragon+*. Cette brève introduction présente très bien la proximité qu'a entretenue *Dragon Magazine* à *Dungeons & Dragons*. Ceci étant dit, Shannon Appelcline mentionne que cette proximité n'a pas toujours eu lieu comme on pourrait le penser. En plus de qualifier le *Dragon Magazine* de premier magazine professionnel dédié au jeu de rôle, Appelcline insiste sur le fait qu'à son origine, le magazine possédait une certaine indépendance, au point où TSR devait payer pour inclure des publicités de leurs produits dans les pages du *Dragon Magazine* (Appelcline 2014a, p.23).

Si les premiers numéros ont une vocation de couvrir l'ensemble du paysage ludique et qu'on peut y lire des critiques de jeux (incluant de jeux de société, de jeux vidéo et même d'autres systèmes de jeu de rôle), ils s'effacent progressivement dans l'histoire du magazine en faveur d'une politique éditoriale à propos, avant tout, de *Dungeons & Dragons*. C'est pourquoi on devrait s'attendre avant tout à un lectorat provenant de sphères du jeu de rôle sur papier. Lorsque *DM* s'est intéressé au jeu vidéo, il l'a fait à travers des chroniques variées. La première chronique récurrente, nommée « Electric Eye », paraît entre les numéros 33 et 65 (1980-1982). Elle traite essentiellement d'informatique en général, faisant parfois la critique de jeu vidéo. La seconde

chronique à aborder le jeu vidéo est « The Role of Computers », qui s'étend du numéro 112 au numéro 196 (1986-1993) et couvre généralement des critiques de jeu vidéo varié et non seulement de jeux de rôle numériques³⁰. « Eye of the Monitor » succède à la précédente chronique entre les numéros 197 et 223 (1993-1995). Dans le numéro 225 (Janvier 1996), l'équipe éditoriale mentionne qu'ils arrêteront pour une période indéterminée de couvrir le jeu vidéo. Or, la dernière chronique dédiée au jeu vidéo dans le *Dragon Magazine*, nommée « Silicon Sorcery », des numéros 266 à 336 (1999-2005), choisit d'en traiter très différemment, comme source d'inspiration en vue d'une transposition ou adaptation au jeu de rôle sur table. Par exemple, certains éléments tels que les ennemis de *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) (*Dragon Magazine* #336, Octobre 2005, p.88-90) seront traduits selon les règles de D&D. Cette rubrique abandonne presque entièrement l'objectif de critiquer un jeu, ne le traitant que dans sa transposabilité aux règles de D&D. Ce n'est que dans quelques cas qu'on retrouvera un paragraphe en début de chronique offrant une appréciation générale du jeu en question. C'est pourquoi à partir de « Silicon Sorcery », aucun article n'a été inclus dans le corpus de revues.

Le magazine *Computer Gaming World* est lancé en 1981 et sa publication se poursuit jusqu'en 2006. Magazine dédié au jeu sur micro-ordinateur et ordinateur, il est propice à recueillir des critiques sur le jeu de rôle numérique en raison de la plateforme traitée. De plus, une critique connue dans le monde du jeu vidéo, sous le pseudonyme de « Scorpia », apparaîtra dans les pages du magazine et développera une expertise pour traiter du jeu d'aventure et de rôle numérique. Le CGW n'a pas toujours eu de section « critique » dédiée, les éparpillant parfois sur plusieurs pages avec des écarts considérables entre les pages d'une même critique. Dans un ordre d'idée similaire, les chroniques de Scorpia n'ont pas toujours été considérées comme des critiques à proprement parler à un niveau éditorial (plutôt présenté comme tribune ou chronique, refusant de mettre une note sur un jeu critiqué, etc.), bien que ça ait souvent été le cas au niveau de leur contenu. C'est pour cette raison, et parce que Scorpia, à travers ses chroniques, discute souvent de sa conception du jeu de rôle que ces textes ont été sélectionnés à l'intérieur du magazine.

³⁰ On y trouve par exemple une critique du jeu d'action/plateforme *Mega Man 3* (Capcom, 1990) [*Dragon Magazine* #168, Avril 1991, p.50, 52].

Gamepro, quant à lui, est un magazine de jeux vidéo multiplateformes lancé en 1989. Le magazine couvre avant tout le jeu vidéo sur console, et est publié jusqu'en 2011 (bien que le dernier numéro auquel j'aie eu accès date de 2001). L'échantillon à ma disposition possédait une structure stable, classant les différentes critiques de jeux vidéo en fonction de la plateforme concernée. Or, il se trouve qu'une section supplémentaire, nommée « Role-Player's Realm » apparaît comme section dédiée aux critiques de jeux de rôle numériques. Si éventuellement le PC aura droit à sa propre section de critiques également, ce détail à propos du *Gamepro* m'a indiqué qu'il y avait là quelque chose à creuser. Toutes les autres critiques sont classées selon leur support, mais le jeu de rôle numérique, lui, est déplacé dans sa propre section à part, tous supports confondus. Cette distinction peut indiquer soit un désintérêt général du public pour le jeu de rôle numérique, soit un besoin d'une communauté spécifique. Quoi qu'il en soit, il est possible de supposer une certaine expertise de la critique dans le domaine du jeu de rôle dans cette section du magazine. Cependant, il est à noter que tous les jeux de rôles numériques n'apparaissent pas dans le « Role-Player's Realm » : certains jeux sont placés dans la section de leur plateforme.

Enfin, *Electronic Gaming Monthly* est un magazine de jeux vidéo multiplateformes, excluant toutefois le jeu sur ordinateur pour se dédier aux consoles. Sa publication s'étend de 1988 à 2009, et si quelques numéros sont manquants, presque toutes les années de publication sont représentées dans mon échantillon³¹. *EGM* possède un format de critique qui diffère des autres magazines présentés jusqu'à maintenant. Chaque jeu est critiqué par un ensemble d'auteurs qui vont tous poser leur avis individuel sur chaque jeu. Durant mon exploration des divers magazines, il m'est arrivé à plusieurs reprises de lire des extraits de critiques ayant une formulation similaire à « je n'aime pas le jeu de rôle, mais (...) ». Ces critiques sont pertinentes à inclure dans l'échantillon puisqu'elles permettent de retrouver plusieurs conceptions du jeu vidéo et du jeu de rôle.

³¹ Dans l'Annexe, il sera possible de voir tous les numéros et les pages consultées. *EGM* n'est pas (ou très peu) couvert pour les années 2000-2001.

3.3 Mesures

Une fois les critiques extraites et consultées une première fois, elles ont fourni une familiarité avec le corpus nécessaire pour vérifier les enjeux tirés du bilan historiographique à la section 3.1. Pour chacun des aspects évoqués, il est maintenant nécessaire d'avoir une mesure de l'état des lieux à l'époque.

3.3.1 Mesures des crises

Ce premier enjeu contient trois sous-sections, soit la crise des années 90, la supériorité du MMORPG et la crise japonaise moderne.

- **La crise des années 90**

Avec le regard d'aujourd'hui, il est possible de regarder les événements du passé et d'en tirer des conclusions en les interprétant. L'écriture de la crise des années 90 se fonde sur la fermeture de studios prestigieux, la maigre quantité de jeux disponibles ou développés et enfin la qualité décevante des quelques jeux disponibles. Cette crise est décrite comme s'étendant globalement sur la décennie, en répertoriant le premier jeu de cette série d'échecs en 1992 et le dernier en 1999 (Barton et Stacks 2019, p.301 ; 313). Il est nécessaire de se demander si cette crise a été perçue par les contemporains, ou il s'agit d'un constat appliqué par la suite, dû à une certaine lecture de l'histoire.

Pour mesurer cette crise, les notes accordées à chaque jeu seront compilées³². À partir de cette première vague de données, il sera possible d'observer si un creux existe dans la fluctuation des notes moyennes annuelles des jeux pour le bloc temporel désigné par les historiens. Dans un second temps, en trouvant la moyenne des notes allouées, il sera si une fluctuation des notes moyennes dans le temps existe. Dans un second temps, chaque critique de chaque magazine par année ayant obtenu la pire note sera sélectionnée. Cette sélection de critiques sera lue avec

³² Chaque magazine ayant son système de notation, il sera nécessaire de leur trouver un dénominateur commun. Les quatre magazines du corpus utilisent une note en format X/5 ou X/10 (étoiles ou points), qu'il est facile à adapter sur une base commune. Cependant EGM et GP vont tous deux donner plusieurs notes. Dans le cas d'EGM, il s'agit de plusieurs critiques donnant leur opinion tandis que GP note différents aspects d'un même jeu. Pour EGM, il est possible de faire une simple moyenne des notes tandis que pour GP, la note « fun factor » servira d'appréciation globale (ce n'est pas une décision personnelle de survaloriser cette note par rapport aux autres ; le magazine met lui-même cette note de l'avant dans sa mise en page).

attention en cherchant à corroborer si ces notes basses correspondent aux éléments soulevés par les historiens pour qualifier cette période de « crise ».

- **La supériorité du MMORPG**

S'il a été possible de supposer que le MMORPG viendrait rendre obsolète le jeu de rôle numérique à un joueur, est-ce qu'au moment où la popularité du jeu en ligne était grandissante, les contemporains anticipaient la même chose? Pour répondre à cette question, une lecture attentive des critiques de MMORPG sera nécessaire pour vérifier si :

- Ces critiques font des références à des jeux à un joueur.
- Les critiques y faisant référence font des comparaisons positives.

Dans un premier temps, il sera nécessaire de cibler les critiques propres aux MMORPG dans le corpus de critiques. Cette sélection initiale ne sera cependant pas suffisante. Il faudra donc ajouter à celle-ci une recherche par mots-clés autour du vocabulaire contrôlé suivant :

Vocabulaire contrôlé : online, local, internet, coop, coop, multiplayer, multi, MMORPG

Une fois l'échantillon complété, une lecture qualitative de cet ensemble de critiques permettra de vérifier le contexte entourant ces termes. À la lumière de ces résultats, il sera possible de déterminer si la suprématie anticipée du MMORPG était partagée par les critiques contemporains.

- **La crise du jeu japonais moderne**

Cette crise répertoriée par Lucas est brièvement traitée lors du chapitre 2 (section 2.7). Il note la stagnation moderne du jeu de rôle numérique japonais, entre tradition et modernité, mais qu'un renouvellement, une nouvelle quête d'identité, est présentement en cours.

On peut retenir trois raisons pourquoi il est difficile d'aller au-delà de ces affirmations initiales. Premièrement, la proximité temporelle rend, d'une part, difficile toute distanciation historique (d'autant plus que le corpus de magazines s'amenuise plus on se rapproche de la période décrite par Lucas à la fin des années 2000). Deuxièmement, ces affirmations sont relativement génériques et ne sont pas supportées par beaucoup d'exemples. Devrait-on chercher des mentions où la critique plaint un manque d'originalité? Comment distinguer entre un reproche

adressé à une série, au genre, ou simplement parce qu'un autre jeu a fait sensiblement la même chose auparavant? Troisièmement, il s'agit d'un aspect difficilement quantifiable à partir d'une recherche statistique ou par mots-clés dans les magazines de mon corpus, notamment parce que Lucas basant son travail sur les magazines en France, il n'est pas sûr que les magazines américains aient tenu un discours semblable. C'est pourquoi cet aspect ne sera pas mesuré.

Évidemment, durant la lecture des critiques, il est possible que la crise énoncée par Lucas trouve écho dans les pages des magazines. Si de tels cas se présentent, ils seront tout de même discutés au chapitre 4.

3.3.2 Mesure de l'importance de l'action et du temps réel

Les auteurs de *Dungeons & Desktops* décrivent une lente transformation inéluctable du jeu de rôle numérique. Les auteurs prennent position en définissant le jeu de rôle comme un jeu intellectuel et posé, qui est forcé d'adapter de plus en plus d'éléments d'action au fur et à mesure que ces aspects gagnent en popularité dans l'industrie du jeu vidéo (section 2.8). Pour mesurer cet enjeu, une première recherche dans les magazines à partir d'un vocabulaire contrôlé permettra de mesurer les occurrences de ces termes dans le temps.

Vocabulaire contrôlé : action, real-time, rtwp³³, ARPG³⁴, pause, diablo-like, time, arcade, timing

En utilisant ce vocabulaire contrôlé, il sera à la fois possible de voir le nombre d'apparitions, si une critique aborde cet aspect, et à quel point il y est central. Cette première phase permettra de voir si, dans le temps, des mentions d'éléments d'action en temps réel gagnent une présence plus importante. La deuxième phase demandera une lecture plus attentive des critiques filtrées précédemment afin d'observer comment le discours critique s'articule à propos de l'action en temps réel. À partir de ce qu'ont avancé Barton et Stacks, on peut s'attendre à ce que la critique initiale soit négative ou surprise de ces éléments, mais qu'avec le temps la critique soit plus clémente, quitte à même apprécier ces aspects.

³³ *Real-time with pause* (voir p.49)

³⁴ *Action RPG*

3.3.3 Mesures des développements technologiques

L'histoire du jeu vidéo a, en grande partie, été écrite comme une histoire des technologies. Le jeu de rôle numérique n'y échappe évidemment pas : deux considérations technologiques ont traversé son historiographie. La première est une considération sélective basée sur des machines spécifiques et des régions d'origine de certains jeux (section 2.3.3.2 et 2.4.3). La seconde est une histoire d'innovation, où le jeu de rôle numérique a été à la fine pointe du développement technologique.

- **Les plateformes et les régions de production**

L'historiographie du jeu de rôle numérique a eu tendance à créer une distinction marquée entre le RPG et le JRPG, distinction marquée par une différence de région de production (États-Unis-Japon). Or, comme précisé à la section 2.3.3.2, il semblerait que cette différence aujourd'hui marquée tiendrait son origine plutôt à un héritage basé sur des distinctions de plateforme, entre console et ordinateur. Ces distinctions ont-elles eu lieu ou sont-elles le produit d'une lecture rétrospective? Dans un premier temps, chaque critique sera codée par sa région de développement (occident-orient) et par sa plateforme (ordinateur-console). À la suite de ces classifications des critiques, une recherche par mots-clés à partir d'un vocabulaire contrôlé sera effectuée, basée sur les termes employés dans l'historiographie du jeu de rôle numérique.

Liste des mots-clés : console, cartridge, cart, computer, PC, console RPG, japanese RPG, japanese, JRPG, CRPG, american, western, WRPG

En croisant ces résultats, il sera possible de voir :

- Si les termes utilisés par les historiens sont représentatifs de ce qui était utilisé à l'époque;
- À quel moment ils apparaissent dans le discours critique.

Ces résultats permettront de déterminer quand cette distinction entre différents types de jeux de rôle numérique s'est formée et sur quelle base. Cela étant dit, ces résultats seront également utilisés pour les mesures du virage narratif (section 3.3.4) et répondre à une autre question, soit :

- Comment ces termes sont employés et pour décrire quel type de jeu.

- **L'innovation et le jeu de rôle numérique**

L'histoire du jeu de rôle numérique s'est en partie écrite grâce aux avancées que ce genre a apporté au progrès technologique. Plus spécifiquement, il a été possible de retenir deux facteurs d'innovation : l'arrivée du son sur micro-ordinateur et l'arrivée de la 3D, surtout en temps réel.

En revanche, il est beaucoup plus difficile de confirmer ou d'infirmer la place et l'importance des innovations et progrès technologiques dans l'histoire du jeu de rôle numérique à partir des critiques dans les magazines. Mon intention initiale était d'effectuer une recherche pour mesurer des termes tels que « 3D », mais après une première lecture de l'ensemble des critiques pour me familiariser avec le contenu, il est apparu clair qu'une recherche par mots-clés ne fonctionnera pas pour mesurer ces éléments. D'une part, la diversité de contenu abordant ce sujet rend le portrait difficile à cerner, et un vocabulaire très large traite de ces aspects sans les nommer directement (en parlant de « first-person », « immersive », etc.). D'une autre, ces mots-clés ne rendent pas nécessairement compte de ce qu'ils décrivent (où la 3D peut autant décrire du « wire-frame », un monde simulé en temps réel ou toute forme hybride mélangeant 2D et 3D, etc.). En travaillant sur le jeu de tir à la première personne, Carl Therrien démontre bien la complexité du phénomène, qui peut difficilement être réduit au terme « 3D » recherché dans les critiques de jeu vidéo (Therrien 2015). C'est pourquoi cet aspect ne sera pas traité au chapitre 4.

3.3.4 Mesures du virage narratif

Après consultation initiale du corpus durant la première lecture, un constat évident s'est imposé : l'importance de la narration et du récit dans la critique de jeux de rôle. Quelle place occupent ces aspects? D'où vient cette importance? L'historiographie du jeu de rôle numérique nous offre deux avenues possibles : d'une part l'influence du jeu de rôle sur table et de l'autre l'impact du jeu de rôle sur console produit au Japon, plus près de sensibilités narratives héritées du jeu d'aventure. Bien que trois mesures soient considérées, il est tout à fait possible qu'un certain chevauchement se trouve entre ces aspects.

- **La place du virage narratif**

La première chose à faire est de répertorier les instances d'apparition de termes associés à cette appréciation de la narration et du récit. On serait en droit de s'attendre à ce que ces mots

apparaissent de plus en plus fréquemment à partir des années 90, moments de la mutation graduelle du jeu de rôle sur table et de l'arrivée des jeux japonais sur le marché nord-américain (section 2.5).

La liste complète du vocabulaire contrôlé est la suivante : story, storyline, scenario, plot, narrative, fiction, writing, background, character, personality, NPC³⁵, world, universe, quest, adventure, dialog, talk, speak, conversation

Il sera possible de vérifier si ces termes gagnent en présence à travers le temps dans la critique en notant le nombre d'occurrences. Cela étant dit, il est possible que certains de ces termes soient de faux positifs : on peut parler de personnage au sens des statistiques et de la progression d'un personnage en puissance, on peut parler de monde et d'univers au sens de sa superficie, de *background* au sens d'une toile de fond qui sert de décor visuel. Dans un tel cas, l'occurrence sera simplement ignorée. À l'inverse, une critique pourra décrire l'intrigue de manière détaillée sans jamais utiliser spécifiquement les termes retenus dans le vocabulaire contrôlé. Dans ce genre de situation, le paragraphe sera considéré comme une occurrence positive. Après un premier survol du corpus entier, il est possible de statuer que ces cas sont relativement marginaux et concentrés au début du corpus. Ainsi ils pourront être repérés lors de l'analyse qualitative, mais n'influeront pas sur les résultats quantitatifs.

Cette première étape permet de confirmer à un premier niveau la place quantitative que prend la narration et le récit dans le discours sur le jeu de rôle numérique. La seconde étape, pour voir si cette notion gagne autant en importance qu'en visibilité, sera plutôt de faire une étude qualitative du discours.

Pour ce faire, les critiques ayant le plus d'occurrences du vocabulaire contrôlé seront sélectionnées. Cette manière de procéder a cependant comme défaut de surreprésenter les critiques longues, qui se trouvent surtout au début du corpus³⁶. C'est pourquoi d'une part, chaque

³⁵ *Non-Player Character*, terme provenant du jeu de rôle sur table pour décrire tous les personnages secondaires avec lesquels il est possible d'interagir et qui ne sont pas contrôlés par un joueur (les PC, ou *Player-Character*).

³⁶ On constate dans tous les magazines de l'échantillon une même tendance au raccourcissement des critiques, lié sans doute à l'augmentation de l'offre de jeux à critiquer entre 1989 et 2006, ainsi que l'inclusion progressive d'images et de captures d'écran

critique sera fichée pour vérifier dans un premier lieu si les mots du vocabulaire contrôlé font leur apparition. Dans un second temps, la critique ayant le plus d'occurrences par magazine par année sera notée en vue d'une analyse qualitative. Ce faisant, toutes les critiques d'une même année auront un format sensiblement similaire, et seront comparées à l'intérieur de la même politique éditoriale d'un même magazine en ce qui a trait au nombre de mots alloués. Cette stratégie d'échantillonnage est gérable dans l'ampleur de mon étude : en sélectionnant une critique par année par magazine, on obtient une quantité raisonnable de critiques (environs 80) à consulter pour l'étude qualitative.

- **L'influence du jeu de rôle sur table**

L'historiographie du jeu de rôle numérique a décrit une relation étroite entre l'essor de la narration et l'influence du jeu de rôle sur table (section 2.5.1). Il est donc ici question de voir si la critique a également parlé de cette influence, si un lien a été effectué entre jeu de rôle sur table et jeu de rôle numérique. On serait en droit de s'attendre que cette relation soit plus forte à l'intérieur des pages d'un magazine spécialisé (le *Dragon Magazine*), avant tout destiné à un public intéressé au jeu de rôle sur table. Pour vérifier le tout, une recherche par vocabulaire contrôlé sera encore une fois nécessaire. En revanche, les termes sélectionnés proviendront surtout d'un vocabulaire associé au jeu de rôle sur table.

La liste complète du vocabulaire contrôlé est la suivante : D&D, Dungeons & Dragons, role-play, rôle play, dice, die, tabletop, TRPG³⁷, TTRPG, pen-and-paper, pen and paper, dungeon master, game master, board

L'apparition de ces termes permettra de cibler un ensemble de critiques. Ce filtre initial permettra de voir si ces termes gagnent en présence à travers le temps ou dans des magazines particuliers. Une fois les critiques identifiées, une analyse qualitative permettra de répondre aux questions suivantes :

- À quel point, pour une critique donnée, la présence de références au jeu de rôle sur table correspond-elle à des mentions associées au récit?

³⁷ *Tabletop RPG*, parfois aussi abrégé TTRPG

- Quels apports spécifiques du jeu de rôle sur table contribuent à l'importance du récit?

Pour répondre à ces questions, l'analyse des critiques se fera à partir de celles possédant le plus d'occurrences du vocabulaire contrôlé. On cherchera à lire spécifiquement les relations entre le jeu de rôle et les aspects narratifs.

- **L'influence des jeux japonais sur console**

À la section 2.5.2, il a été mentionné que l'une des grandes forces des jeux japonais/sur console était l'importance accordée à la narration. Certaines mesures évoquées précédemment, soit celles des consoles/région et celles du virage narratif permettront de vérifier cet aspect de l'historiographie. L'objectif initial était de vérifier si une plus grande proportion de critiques abordant la narration et le récit étaient également des critiques de jeux sur console ou en provenance du Japon. Cela étant dit, après une première lecture du corpus, peu de magazines vont traiter à la fois de jeu sur ordinateur et sur console (ou si oui, dans une faible proportion). Cette limitation rend difficiles certaines comparaisons quantitatives, puisqu'il sera presque toujours nécessaire de comparer des résultats entre magazines, ce qui pourrait donner des fausses pistes.

C'est pourquoi il est plutôt important de s'intéresser aux critiques traitants de jeu sur console ou en provenance du Japon et comment elles parlent de récit et de narration. En sélectionnant spécifiquement les critiques utilisant les termes « console-RPG » ou « japanese-RPG » repérés à la section 3.3.3, il sera possible de procéder à une analyse qualitative pour lire comment ces critiques abordent les notions de récit et de narration. Ce faisant, il sera possible de voir si certaines considérations narratives sont propres (ou du moins proéminentes) aux jeux japonais sur console.

Il est possible que cette démarche ne rende pas compte d'un portrait global, puisqu'on pourrait retrouver des caractéristiques du jeu japonais sur console dans des critiques de jeux sur ordinateur (qui diraient par exemple « you won't find spiky-haired protagonists here », etc.). C'est

une limite de la méthodologie à accepter, considérant la taille de l'échantillon (795 critiques dans 4 magazines)³⁸.

³⁸ 128 dans DM, 272 dans CGW, 119 dans EGM et 276 dans GP.

Chapitre 4 – Épreuve des faits

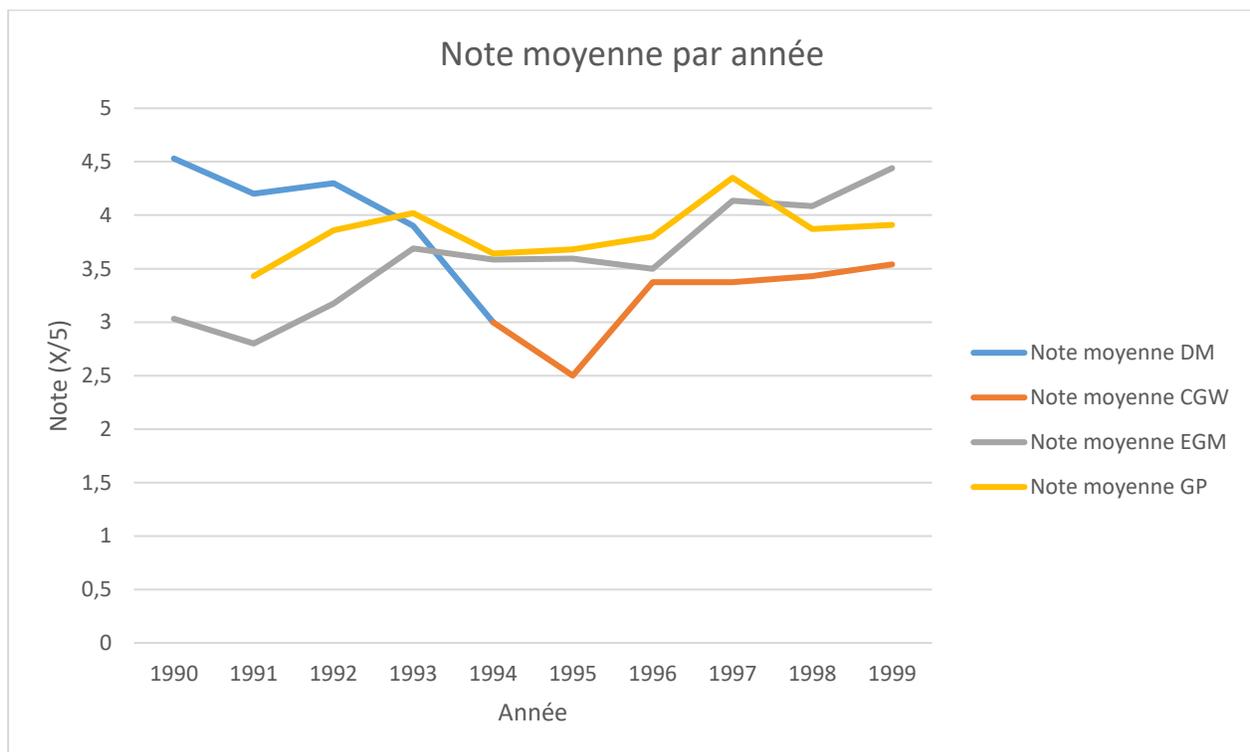
4.1 Le jeu de rôle a été en crises

4.1.1 La crise des années 90

On a vu au chapitre 2 (section 2.7) qu'une des « morts » annoncées du RPG se trouvait quelque part dans les années 90, mort appuyée par des jeux de qualité médiocre, dû à un manque d'innovation ainsi que de retards et lacunes au niveau technologique. La critique de l'époque a-t-elle perçu ou retenu ces aspects? A-t-elle annoncé la mort du jeu de rôle numérique?

Une première étape a été de compiler l'entièreté des notes accordées aux jeux et d'en faire une moyenne annuelle par magazine (figure 1). À partir de ces résultats initiaux, il a été possible de visualiser le tout:

Figure 2. – Note moyenne accordée par les critiques aux jeux des quatre magazines du corpus (Dragon Magazine, Computer Gaming World, Electronic Gaming Monthly et Gamepro) par année de 1990 à 1999



Sur les quatre magazines, DM et CGW notaient avec une unique note sur cinq. EGM critiquait un jeu par plusieurs critiques (souvent 3-4) qui donnaient tous une note sur dix³⁹. Enfin GP donnait une note différente sur cinq pour différents aspects du jeu (graphismes, sons, maniabilité, « *fun factor* » et difficulté). La note accordée à la difficulté sera élaguée rapidement du magazine, et à partir de ce moment ne sera plus comptée dans la moyenne. Pour standardiser les résultats, les notes d'EGM ont été adaptées pour être sur cinq, et une moyenne des différentes notes a été effectuée. Dans le cas de GP, un processus similaire a été effectué. Cependant, au niveau éditorial, la composante « fun factor » a pris une dimension plus importante vers la fin du corpus⁴⁰ (la note étant mise de l'avant dans la mise en page). À ce moment-ci, cette note a été considérée comme représentative de l'appréciation générale, plutôt que de faire une moyenne des notes sur les divers aspects comme auparavant. Les appréciations des jeux par notes n'ont pas toujours fait partie de la politique éditoriale des différents magazines, ce qui ne rend pas entièrement justice aux critiques au début du corpus⁴¹.

Les résultats obtenus permettent une première série de constatations. La moyenne des notes annuelle de DM est en chute presque constante jusqu'en 1995, où le magazine cesse de faire de la critique de jeux vidéo. On peut observer un creux similaire entre 1994 et 1995 dans CGW. Étonnamment, la période 1994-1996 correspond aussi à un plateau pour EGM et GP. Ce plateau correspond à une lente ascension de l'appréciation générale chez GP, tandis qu'il correspond plutôt à une très lente descente chez EGM.

Statistiquement, la crise semble donc avoir été perçue au niveau de l'appréciation critique, du moins en surface. En allant observer le jeu le moins bien noté par année (pour la tranche 1990-1999) par magazine, on obtient les jeux suivants :

³⁹ En 1996, EGM a introduit (en plus des notes des différents critiques) une note pour différents aspects du jeu (son, visuel, rejouabilité et ingéniosité). Ce format n'a pas été conservé et, pour la collecte de données, la moyenne de l'appréciation générale a été favorisée.

⁴⁰ À partir de 2002, la note « Fun Factor » est parfois mise de l'avant, jusqu'en 2003 où la mise en page se standardise.

⁴¹ Le magazine DM intègre des notes à ses critiques en janvier 1988 (#129), CGW intègre graduellement des notes entre 1994 et 1995, EGM en Juillet 1989 (#2) et GP en octobre 1990 (#15).

Tableau 1. – Jeux critiqués les moins bien notés par magazine (Dragon Magazine, Computer Gaming World, Electronic Gaming Monthly et Gamepro) par année de 1990 à 1999

Année	Dragon Magazine		Computer Gaming World		Electronic Gaming Monthly		Gamepro	
	Critique	Référence	Critique	Référence	Critique	Référence	Critique	Référence
1990	<i>The Keys to Maramon</i>	#163, Novembre 1990, p.49			<i>The Magic of Scheherazade</i>	#6, Janvier 1990, p.12		
1991	<i>King's Bounty</i>	#166, Février 1991, p.35			<i>Bill & Ted</i>	#24, Juillet 1991, p.18	<i>Uncharted Waters</i>	#29, Décembre 1991, p.40
1992	<i>The Four Crystals of Trazere</i>	#187, Novembre 1992, p.60-61			<i>Might & Magic: Secret of the Inner Sanctum</i>	#34, Mai 1992, p.24	<i>Pool of Radiance</i>	#35, Juin 1992, p.36
1993	<i>Betrayal at Krondor</i>	#199, Novembre 1993, p.62; 64			<i>Pirates! Gold</i>	#49, Août 1993, p.30	<i>Dungeon Master</i>	#48, Juillet 1993, p.98
1994	<i>Might & Magic World of Xeen</i>	#204, Avril 1994, p.61	<i>Realms of Arkania: Star Trail</i>	#125, Décembre 1994, p.194; 196; 198	<i>Eye of the Beholder</i>	#59, Juin 1994, p.33	<i>The Twisted Tale of Spike McFang</i>	#60, Juillet 1994, p.122
1995			<i>New Horizons</i>	#135, Octobre 1995, p.176; 178	<i>Seal of the Pharaoh</i>	#70, Mai 1995, p.36	<i>Seal of the Pharaoh</i>	#71, Juin 1995, p.98
1996			<i>Witchhaven 2</i>	#146, Septembre 1996, p.136; 138	<i>Shining Wisdom</i>	#84, Juillet 1996, p.24	<i>Lucienne's Quest</i>	#81, Avril 1996, p.99
1997			<i>Dragon Lore 2</i>	#161, Décembre 1997, p.328; 333	<i>King's Field 2</i>	#90, Janvier 1997, p.68	<i>Warhammer: Shadow of the Horned Rat</i>	#91, Février 1997, p.97
1998			<i>Battlespire</i>	#166, Mai 1998, p.166; 168	<i>Tactics Ogre</i>	#105, Avril 1998, p.102	<i>Warhammer : Dark Omen</i>	#106, Mai 1998, p.112
1999			<i>Lands of Lore 3</i>	#180, Juillet 1999, p.133	<i>Star Ocean : The Second Story</i>	#120, Juillet 1999, p.129	<i>Shadow Tower</i>	#135, Décembre 1999, p.234

La lecture de ces critiques ne donne cependant pas de résultats très satisfaisants. La très grande majorité d'entre elles n'abordent aucunement l'idée d'une crise. Les seules exceptions de la sélection ci-haut étant les critiques de *Lands of Lore 3* (CGW #180), *Shining Wisdom* (EGM #84) et *King's Field 2* (EGM #90). Toutes trois réfèrent à une forme de crise quelconque : les deux critiques provenant d'EGM vont mentionner une stagnation et un manque d'originalité dans le monde du jeu de rôle numérique (ce qui permet de contextualiser en partie la lente descente des notes pour la période 1994-1996), tandis que la critique de CGW va plutôt parler de renaissance du jeu de rôle numérique, par rapport à une crise qui aurait déjà passé.

En explorant hors des critiques ayant obtenu la plus mauvaise note pour chaque année, il a été possible de trouver d'autres mentions de la crise. Quelques-unes vont se trouver dans la période 1994-1996 et parler de jeux de faible qualité, telles que *Might & Magic : World of Xeen*, critiqué pour être « primitif » et d'avoir d'autres lacunes techniques (201 DM #201, Janvier 1994, p.59) ou encore *Menzoberranzan* d'être un énième jeu vide, se concentrant exclusivement sur le combat (CGW #127, Février 1995, p.60). En revanche, la majorité des exemples repérés proviennent plutôt de 1997 ou plus tard, soit passé le creux repéré plus tôt. Par exemple, *Realms of Arkania: Shadow over Riva* sera décrit comme « (...) manna for a CRPG starving game public. » (CGW #158, Septembre 1997, p.250). Cette mention de famine (ou de mort du genre) reviendra par ailleurs dans d'autres textes, comme pour *Fallout* et *Fallout 2* (CGW #162, Janvier 1998, p.250 ; CGW #175, Février 1999, p.216) ou *Lands of Lore : Guardians of Destiny* (CGW #163, Février 1998, p.234). Ces exemples sont cependant tous tirés de magazines ayant couvert le monde du jeu vidéo sur ordinateur. Or, une critique de *Diablo* dans *Electronic Gaming Monthly* décrira le jeu comme étant partiellement responsable du regain d'intérêt du jeu de rôle sur ordinateur (EGM #106, Mai 1998, p.101). Cette mention ponctuelle est toutefois surprenante, puisque EGM ne couvre nullement le jeu vidéo sur ordinateur.

Ainsi, si des mentions de la crise peuvent bien être trouvées dans les pages des magazines, ces mentions sont ponctuelles, inégales et fréquemment hors du cadre délimité des « pires jeux critiqués par année ». La crise a donc été perçue dans une certaine mesure par la critique de l'époque, mais elle ne semble pas avoir été évoquée comme manière de comprendre, d'expliquer ou de justifier les mauvais jeux, mais au contraire pour apprécier de bons jeux en montrant comment ils répondent à un besoin non comblé.

4.1.2 La supériorité du MMORPG

La première édition de *Dungeons & Desktops* concluait en anticipant la mort du jeu de rôle numérique, modèle de jeu obsolète face au MMORPG et au jeu multijoueur (section 2.8). Les critiques de l'époque ont-ils fait une lecture similaire des événements?

La sélection de critiques traitant de jeu multijoueur datées d'entre 1995 et 2006 nous permet d'obtenir l'échantillon de 72 critiques suivantes :

Tableau 2. – Échantillon de 72 critiques traitant de jeux multijoueurs dans les 4 magazines du corpus (1995-2006)

Magazine	Critique	Référence	Magazine	Critique	Référence
CGW	<i>Diablo</i>	#152, Mars 1997, p.80-81	CGW	<i>Dungeon Lords</i>	#254, Septembre 2005, p.69
CGW	<i>Ultima Online</i>	#163, Février 1998, p.162-163	CGW	<i>Dungeon Siege 2</i>	#256, Novembre 2005, p.92-93
CGW	<i>Meridian 59</i>	#163, Février 1998, p.165; 168	CGW	<i>Dragonshard</i>	#257, Décembre 2005, p.106
CGW	<i>Diablo: Hellfire</i>	#165, Avril 1998, p.154-155	CGW	<i>Titan Quest</i>	#266, Septembre 2006, p.90-91
CGW	<i>Baldur's Gate</i>	#177, Avril 1999, p.190-191	EGM	<i>Diablo</i>	#106, Mai 1998, p.100
CGW	<i>Everquest</i>	#180, Juillet 1999, p.130-131	EGM	<i>Barbarian</i>	#156, Juillet 2002, p.115
CGW	<i>Darkstone</i>	#185, Décembre 1999, p.135	EGM	<i>Everquest Online Adventures</i>	#175, Février 2004, p.120
CGW	<i>Nox</i>	#190, Mai 2000, p.58	EGM	<i>Spirit of Mana</i>	#175, Février 2004, p.128
CGW	<i>Vampire the Masquerade : Redemption</i>	#194, Septembre 2000, p.106; 108	EGM	<i>Champions of Norrath : Realms of Everquest</i>	#176, Mars 2004, p.116
CGW	<i>Everquest : Ruins of Kunark</i>	#194, Septembre 2000, p.118	EGM	<i>Final Fantasy Crystal Chronicles</i>	#176, Mars 2004, p.124-125
CGW	<i>Icewind Dale</i>	#195, Octobre 2000, p.124; 126	EGM	<i>Shining Tears</i>	#189, Mars 2005, p.124
CGW	<i>Baldur's Gate 2</i>	#198, Janvier 2001, p.120-122	EGM	<i>Lost Magic</i>	#204, Juin 2006, p.121
CGW	<i>Everquest : Scars of Velius</i>	#201, Avril 2001, p.96	EGM	<i>Enchanted Arms</i>	#208, Octobre 2006, p.109
CGW	<i>Icewind Dale: Heart of Winter</i>	#203, Juin 2001, p.87	GP	<i>Baldur's Gate</i>	#117, Avril 1999, p.48
CGW	<i>Summoner</i>	#204, Juillet 2001, p.89	GP	<i>Shadow Tower</i>	#135, Décembre 1999, p.234
CGW	<i>Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura</i>	#207, Octobre 2001, p.68-69	GP	<i>Nox</i>	#140, Mai 2000, p.58
CGW	<i>Diablo 2: Lords of Destruction</i>	#207, Octobre 2001, p.84	GP	<i>Gauntlet : Dark Legacy</i>	#166, Juillet 2002, p.81
CGW	<i>Baldur's Gate 2: Throne of Bhaal</i>	#207, Octobre 2001, p.86	GP	<i>Neverwinter Nights</i>	#168, Septembre 2002, p.44
CGW	<i>Anarchy Online</i>	#208, Novembre 2001, p.92; 94	GP	<i>Baldur's Gate : Dark Alliance</i>	#171, Décembre 2002, p.206
CGW	<i>Throne of Darkness</i>	#209, Décembre 2001, p.118-119	GP	<i>Star Wars Galaxies</i>	#180, Septembre 2003, p.44
CGW	<i>Pool of Radiance Ruin of Myth Draenor</i>	#210, Janvier 2002, p.112-113	GP	<i>Shining Soul 2</i>	#184, Janvier 2004, p.130
CGW	<i>Everquest: Shadows of Luclin</i>	#213, Avril 2002, p.90-91	GP	<i>Baldur's Gate : Dark Alliance 2</i>	#185, Février 2004, p.102
CGW	<i>Asheron's Call: Dark Majesty</i>	#213, Avril 2002, p.95	GP	<i>Champions of Norrath</i>	#186, Mars 2004, p.84
CGW	<i>Freedom Force</i>	#215, Juin 2002, p.80-81	GP	<i>Final Fantasy Crystal Chronicles</i>	#186, Mars 2004, p.85
CGW	<i>Dungeon Siege</i>	#216, Juillet 2002, p.62-63	GP	<i>Everquest Frontiers</i>	#186, Mars 2004, p.86
CGW	<i>Neverwinter Nights</i>	#218, Septembre 2002, p.80-82	GP	<i>Custom Robo</i>	#189, Juin 2004, p.91
CGW	<i>Icewind Dale 2</i>	#221, Décembre 2002, p.116-117	GP	<i>City of Heroes</i>	#191, Août 2004, p.72
CGW	<i>Shadowflare</i>	#223, Février 2003, p.80	GP	<i>X-Men Legends</i>	#195, Décembre 2004, p.152
CGW	<i>Asheron's Call 2: Fallen Kings</i>	#224, Mars 2003, p.92-93	GP	<i>Champions: Return to Arms</i>	#198, Mars 2005, p.90
CGW	<i>Neverwinter Nights: The Shadows of Undrentide</i>	#230, Septembre 2003, p.94	GP	<i>World of Warcraft</i>	#198, Mars 2005, p.74-75

CGW	<i>Lionheart: Legacy of the Crusader</i>	#232, Novembre 2003, p.134-135	GP	<i>Everquest 2</i>	#198, Mars 2005, p.74-75
CGW	<i>Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark</i>	#236, Mars 2004, p.78	GP	<i>Guild Wars</i>	#203, Août 2005, p.82
CGW	<i>City of Heroes</i>	#241, Août 2004, p.70-72	GP	<i>Gauntlet: Seven Sorrows</i>	#210, Mars 2006, p.78
CGW	<i>Lineage 2</i>	#241, Août 2004, p.74-75	GP	<i>Untold Legends: The Warrior's Code</i>	#212, Mai 2006, p.78
CGW	<i>Freedom Force VS. The 3rd Reich</i>	#251, Mai 2005, p.86-88	GP	<i>Titan Quest</i>	#216, Septembre 2006, p.82
CGW	<i>Guild Wars</i>	#253, Juillet 2005, p.68-71	GP	<i>Children of Mana</i>	#219, Décembre 2006, p.123

La lecture de cet échantillon n'apporte aucune confirmation explicite de la domination anticipée du jeu multijoueur. Dans certains cas, la composante multijoueur est soulignée comme facteur qui rend l'expérience de jeu plus agréable pour des critiques plus mitigées ou même négatives telles que *Shining Soul* (GP #184, Janvier 2004, p.130) ou *Lost Magic* (EGM#204, Juin 2006, p.121).

Ce n'est que dans certains cas que l'on peut entrevoir de vraies louanges du côté critique du jeu multijoueur qui pourrait transcender l'expérience solo. Certains de ces cas ont en commun de traiter de jeux de rôle offrant un mode multijoueur orienté autour d'une possibilité de création de contenus supplémentaire⁴². La critique faisait souvent de cet aspect une comparaison au jeu de rôle sur table, où un joueur devenait maître de jeu et utilisait les outils numériques à sa disposition pour créer ses propres aventures avant de les partager à son groupe de joueurs. Dans ces circonstances, la critique célébrait presque plus le moteur de création que le jeu en lui-même. Presque à chaque fois, les critiques vraiment positives retenues entretenaient une relation avec le jeu de rôle sur table : même les critiques de *Baldur's Gate* traitaient de son aspect multijoueur ainsi : « When we turn to the multiplayer side, things improve. A LAN hookup affords the best experience, with everyone in the same room but on different machines. This is the closest you can get to live gaming experience, with lots of chatter and jokes in between tactical discussions. » (CGW #177, Avril 1999, p.190-191).

La critique n'a donc pas vu l'arrivée du multijoueur (et du MMORPG) comme un nouveau modèle venant supplanter le jeu de rôle numérique à un joueur. Contrairement à ce qu'on a vu au chapitre

⁴² *Vampire The Masquerade: Redemption* (CGW#194, Septembre 2000, p.16;108) ainsi que *Neverwinter Nights* (CGW#218, Septembre 2002, p.80-82 ; GP#168, Septembre 2002, p.44)

2 (section 2.8) dans l'historiographie du jeu de rôle numérique, ce ne sont pas les mondes perpétuels en ligne qui feront compétition au jeu de rôle numérique à un joueur. Ce seront plutôt les jeux se rapprochant d'une expérience de jeu de rôle sur table « authentique » qui seront critiqués favorablement, quitte à ce que cet aspect éclipse entièrement le reste du jeu, dédié à un seul joueur.

4.1.3 La crise du jeu japonais moderne

Raphaël Lucas a noté que le jeu de rôle sur console produit au Japon avait une certaine difficulté à se renouveler, prisonnier de modèles spécifiques, et se caractérisait par une stagnation autour des années 2000. Cette stagnation a-t-elle été perçue par la critique?

Le corpus de magazines à ma disposition ne couvrant que très peu la période d'après l'an 2000, il n'a été possible que de trouver quelques mentions ponctuelles de la « crise » décrite au chapitre 2 (section 2.7). Certains textes expriment néanmoins cette quête identitaire :

The role-playing game genre has been searching so hard for a new identity the past few years that the traditional, straightforward RPG is almost an endangered species. The days of linear story lines, simple experience systems, and traditional turn-based battles are fading fast. So it's weird that Dragon Quest VIII—publisher Square Enix's major game this season—is actually a throwback to those simpler times. (EGM #198, Décembre 2005, p.154)

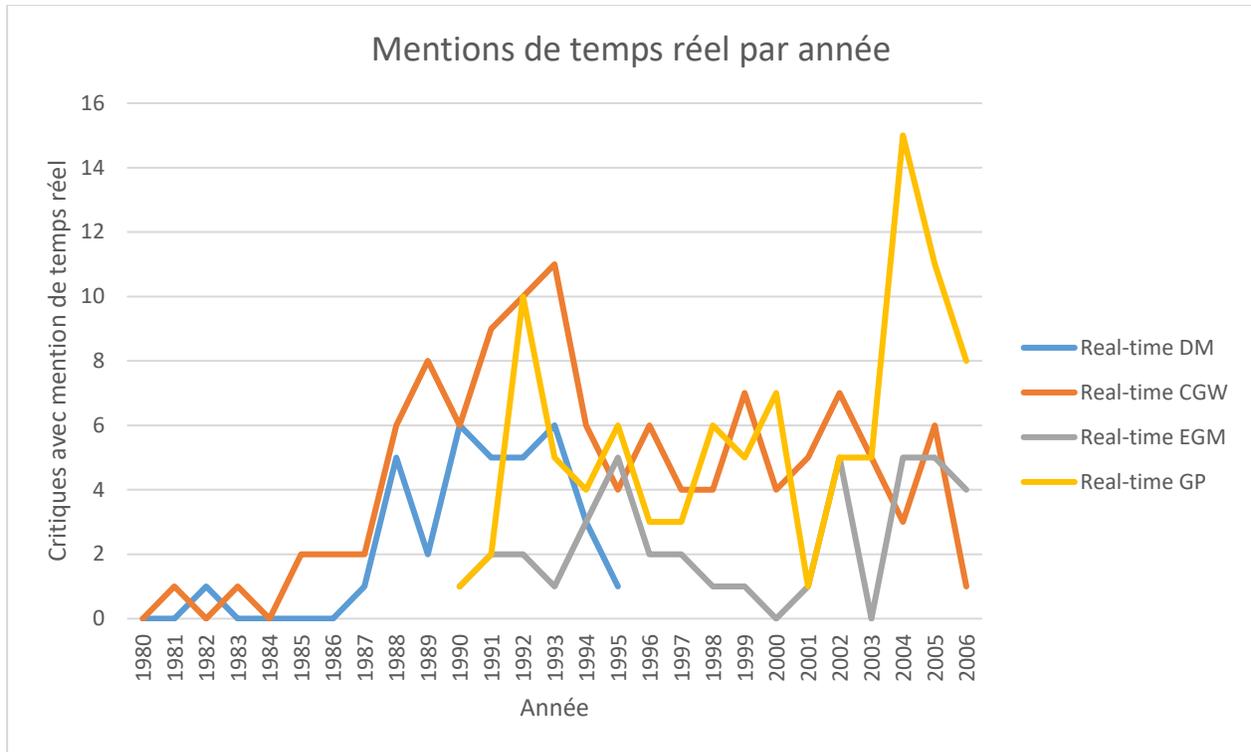
Cet extrait agit comme exemple, mais ne peut se généraliser à l'ensemble du corpus (bien que quelques autres cas similaires aient été observés). Comme pour le jeu de rôle multijoueur, les critiques et magazines consultés ne reflètent pas la lecture de l'historiographie. Cette lecture est peut-être faussement rétrospective, ou peut-être qu'elle se déploie sur d'autres territoires (forums en ligne, autres magazines ou revues, émissions de télévision ou podcasts, etc.).

4.2 Action et temps réel

Chaque fois qu'un terme associé au vocabulaire contrôlé⁴³ apparaissait dans une critique, celle-ci était fichée comme ayant des traits associés à l'action et au temps réel. Ce faisant, il était possible de quantifier combien de critiques par année traitaient de cet enjeu.

⁴³ Vocabulaire contrôlé : action, real-time, rtwp, ARPG, pause, diablo-like, time, arcade, timing

Figure 3. – Présence de critiques ayant des apparitions de termes du vocabulaire contrôlé dans les 4 magazines du corpus (1980-2006)



Contrairement à ce qu'on aurait pu s'attendre, il n'y a pas de croissance claire et évidente de la présence d'action et de temps réel dans le discours sur le jeu de rôle numérique, excepté à partir de 1987. Seuls deux pics plus notables peuvent être observés : entre 1990 et 1993 dans CGW et entre 2003 et 2004 dans GP. Ces mentions par année n'indiquent toutefois que l'apparition et la disparition des termes dans le temps. Cependant puisque chaque critique a été fichée avec la présence ou l'absence de ces termes, il est possible d'avoir une idée de la proportion de critiques abordant ces sujets.

Tableau 3. – Proportion de critiques ayant des apparitions de termes du vocabulaire contrôlé dans les 4 magazines du corpus (1980-2006)

Année	DM			CGW			EGM			GP		
	Critiques	Avec temps réel	%									
1980	2		0	0								
1981	0			2	1	50						
1982	3	1	33,333	2		0						
1983	1		0	4	1	25						
1984	0			1		0						
1985	0			2	2	100						
1986	3		0	10	2	20						
1987	6	1	16,667	10	2	20						
1988	15	5	33,333	17	6	35,294						
1989	12	2	16,667	15	8	53,333	3		0	1		0
1990	13	6	46,154	18	6	33,333	4	1	25	3	1	33,333
1991	22	5	22,727	19	9	47,368	7	2	28,571	6	2	33,333
1992	13	5	38,462	22	10	45,455	5	2	40	25	10	40
1993	22	6	27,273	26	11	42,308	4	1	25	15	5	33,333
1994	14	3	21,429	12	6	50	6	3	50	18	4	22,222
1995	3	1	33,333	7	4	57,143	9	5	55,556	18	6	33,333
1996	0			8	6	75	8	2	25	13	3	23,077
1997	0			6	4	66,667	8	2	25	16	3	18,75
1998	0			8	4	50	3	1	33,333	19	6	31,579
1999	0			13	7	53,846	3	1	33,333	16	5	31,25
2000	0			12	4	33,333				17	7	41,176
2001	0			11	5	45,455	1	1	100	3	1	33,333
2002	0			17	7	41,176	9	5	55,556	14	5	35,714
2003	0			8	5	62,5	9	0	0	21	5	23,81
2004	0			10	3	30	9	5	55,556	28	15	53,571
2005	0			10	6	60	16	5	31,25	23	11	47,826
2006	0			2	1	50	15	4	26,667	20	8	40

À partir du tableau suivant, il est possible de voir quelle proportion des critiques par magazine par année aborde la notion de jeu en temps réel d'une manière ou d'une autre. En consultant ces résultats, on peut constater qu'une grande proportion des jeux discutés dans les pages de ces magazines le sont à l'aide de termes associés à l'action et au temps réel. De plus, cette proportion n'est pas nécessairement croissante à travers le temps.

Cette analyse du discours critique ne rend pas compte du niveau d'adresse manuelle ou de la rapidité d'exécution nécessaire pour pouvoir performer dans ces jeux, qui est peut-être croissante : après tout, il est possible que certains résultats ne reflètent qu'une mécanique de gestion du temps. Cela dit, elle démontre que dès le début des années 90, le jeu de rôle numérique n'est plus affaire d'intellectualité pure contrairement à ce qui a été vu au chapitre 2 (section 2.1 et 2.8).

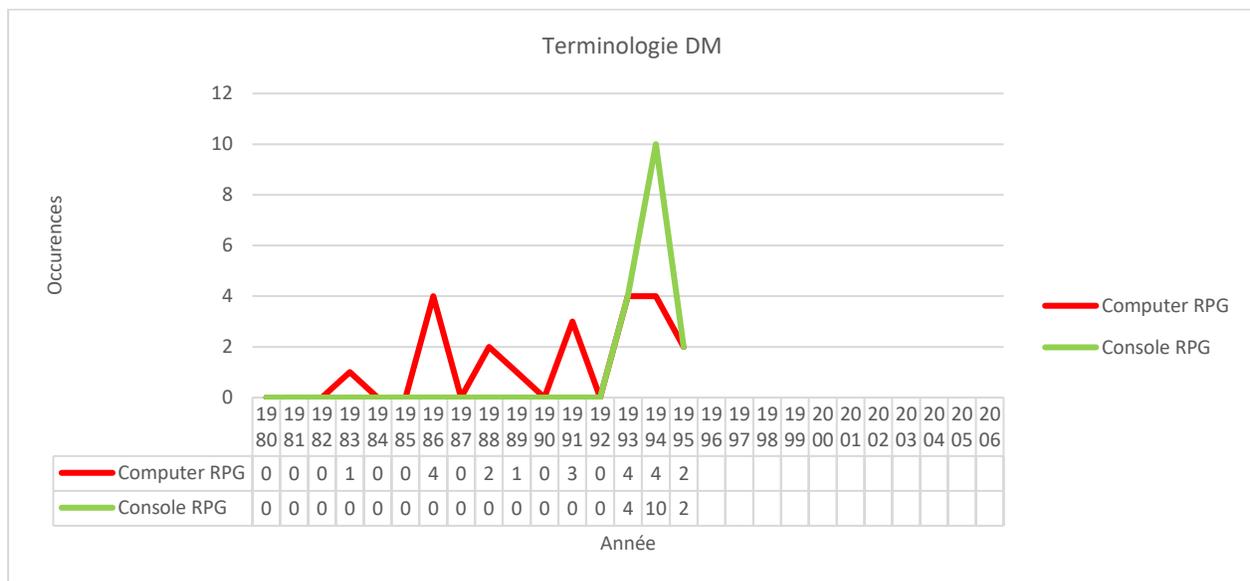
4.3 Développements technologiques

4.3.1 Plateformes et régions de production

L'historiographie du jeu de rôle numérique a été fortement affectée par des distinctions de région de production (entre les États-Unis et le Japon) ainsi que de plateforme (PC-console) (section 2.4). La critique a-t-elle effectué de telles distinctions?

Chaque critique a été fichée par la présence de termes du vocabulaire contrôlé⁴⁴ et la quantité de ces termes employés dans la critique. Ces résultats ont pu être traités pour chaque magazine indépendamment, avec les résultats suivants :

Figure 4. – Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques du *Dragon Magazine*



⁴⁴ Vocabulaire contrôlé : console, computer, CRPG, PC, console RPG, cartridge, cart, japanese RPG, japanese, JRPG, WRPG, western, American. Dans les tableaux, ces termes ont été rassemblés en quatre grandes catégories (Computer RPG, Console RPG, JRPG et WRPG). La catégorie « Computer RPG » inclut les termes « computer, PC, CRPG ». La catégorie « Console RPG » inclut également « cartridge » et « cart ». La catégorie « JRPG » inclut également les termes « japanese, japanese RPG ». Enfin, la catégorie « WRPG » inclut également les termes « western, american ».

Figure 5. – Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques du Computer Gaming World

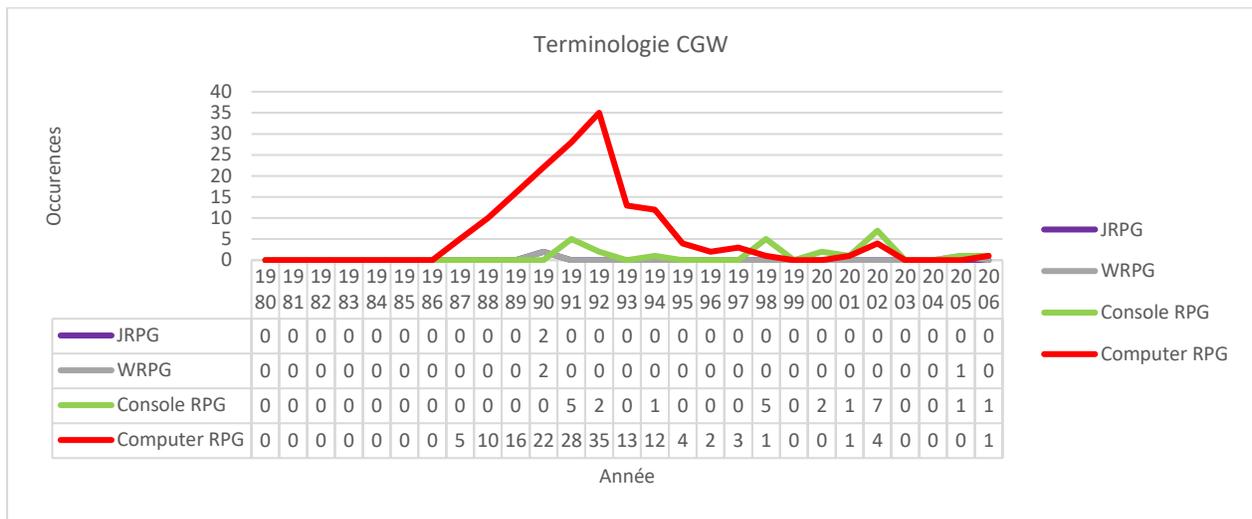


Figure 6. – Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques d'Electronic Gaming Monthly

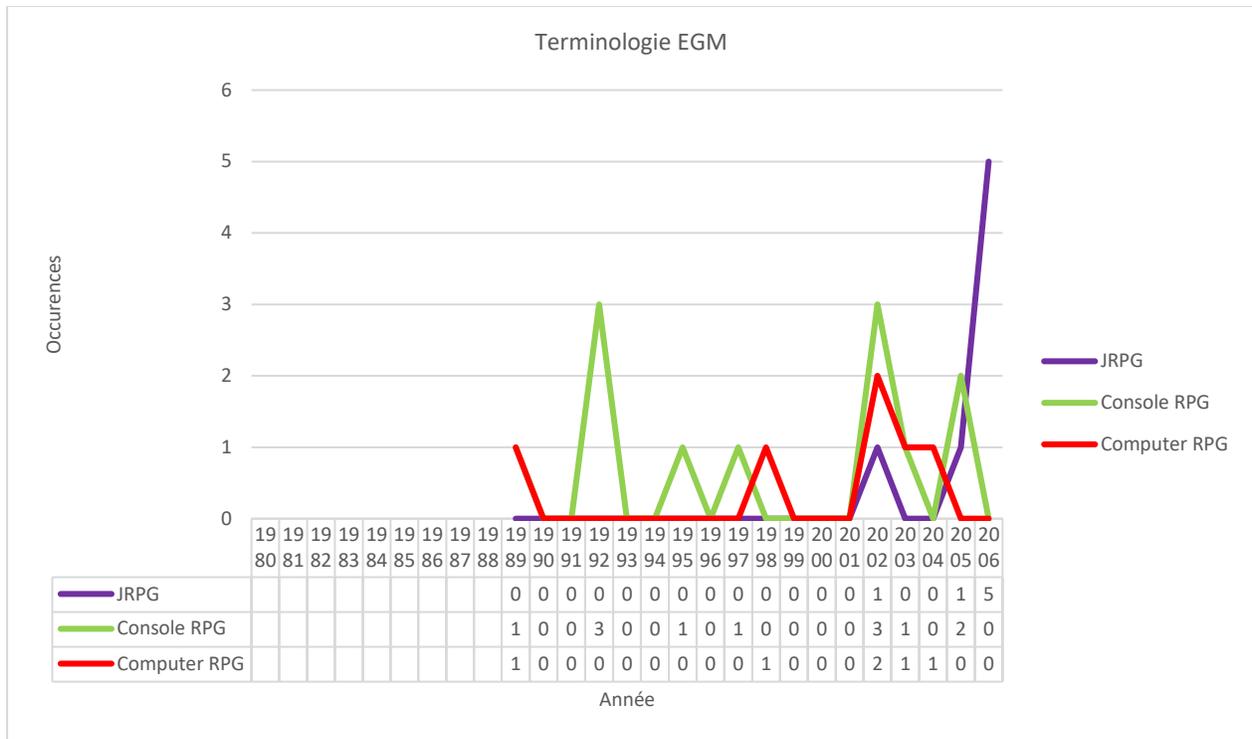
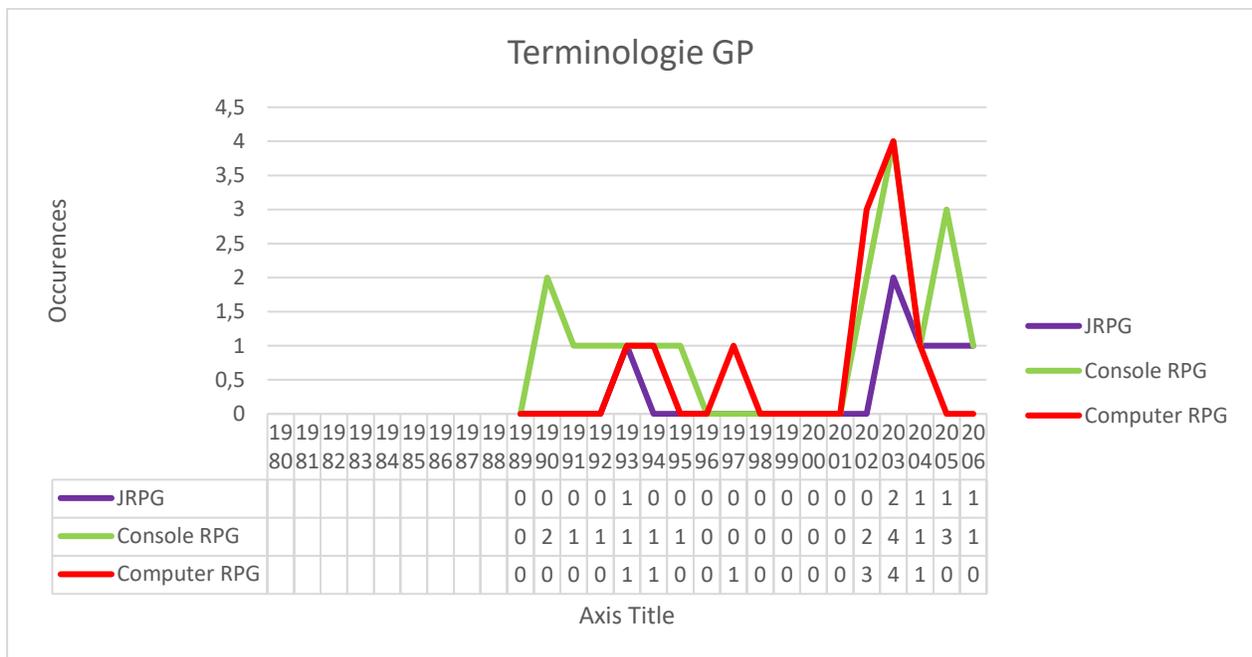


Figure 7. – Présence de termes du vocabulaire contrôlé dans les critiques de *Gamepro*



Sans grande surprise, le jeu de rôle sur ordinateur (computer RPG, PC-RPG) est de loin le terme le plus employé. En revanche, le déclin marqué de son utilisation dans CGW est étrange. Le second terme le plus employé est « console RPG », avec une utilisation ponctuelle à travers tous les

magazines et dans le temps. Ces résultats confirment ce qui a été développé lors du chapitre 2 (section 2.3.3.2), puisque la terminologie « Japanese-RPG/JRPG » est presque inexistante jusqu'au début des années 2000, ce qui en fait un terme très moderne par rapport à l'histoire du jeu de rôle numérique. Enfin, le « western RPG » ou « american RPG » n'est presque pas apparu du tout.

Ces résultats permettent de confirmer que la distinction utilisée pour parler de jeu de rôle numérique s'est faite avant tout sur la base de plateformes plutôt que de région de production. Plusieurs faux positifs dans la recherche du vocabulaire contrôlé étaient, par exemple, autour du terme « japanese » utilisé seul, qui faisait apparaître un contexte traitant avant tout du registre visuel (ex. : japanese-style visuals).

En revanche, l'essor moderne du terme « JRPG » et la désuétude graduelle de « CRPG » sont deux phénomènes qui n'ont pas été discutés par les historiens. Puisque « JRPG » apparaît au détour des années 2000, on pourrait supposer que puisque les technologies des ordinateurs et des consoles se rapprochent (section 2.5.3), un nouveau terme devient nécessaire pour définir un type de jeu qui a également développé une esthétique spécifique (section 4.4.3). Une attention particulière serait à donner à ces résultats, qui dépasse néanmoins du cadre de ce mémoire.

4.4 Le virage narratif

4.4.1 La place du virage

L'historiographie du jeu de rôle numérique a insisté sur la narration comme composante importante du jeu de rôle numérique (section 2.6). L'importance de cette composante semble s'être imposée graduellement, mais est-elle le reflet de la perception critique de l'époque?

Puisque chaque critique a été notée avec la présence ou l'absence de termes du vocabulaire contrôlé⁴⁵ associés au récit et à la fiction, il a été possible d'identifier assez rapidement quelle proportion des critiques abordait ces éléments. À partir du bilan historiographique, il aurait été

⁴⁵ Vocabulaire contrôlé : story, storyline, scenario, plot, narrative, fiction, writing, background, character, personality, NPC, world, universe, quest, adventure, dialog, talk, speak, conversation

possible de supposer une proportion croissante de critiques traitant d’aspects narratifs. Pourtant, on constate que cette présence est constante et presque universelle.

Les critiques provenant des magazines EGM et GP abordent presque systématiquement des enjeux narratifs (100 % chez EGM et 99,758 % chez GP). CGW a quelques soubresauts, mais 92.099 % de ses critiques traitent d’enjeux narratifs. Enfin, DM possède un résultat beaucoup plus bas, avec 73.637 %.

Ces résultats initiaux permettent de recadrer une réflexion à propos des jeux en eux-mêmes. Un historien étudiant le jeu de rôle numérique pourra effectivement remarquer que certains des artefacts à sa disposition se contentent d’être de simples simulateurs de combat. En revanche, l’importance accordée à la fiction et la narration dans la critique laissent supposer que le matériel périphérique (comme le manuel de jeu) où pouvait se trouver le matériau narratif et fictionnel était tout aussi important et crucial à l’expérience de jeu.

De plus, ce constat permet de supposer que ce qui change dans le discours n’est peut-être pas tant le sujet (la narration et le récit) que la manière de traiter du sujet. Il faut donc se tourner vers une analyse qualitative plutôt que quantitative. Pour délimiter un sous-échantillon permettant de réaliser cela, j’ai fait un deuxième passage à partir du vocabulaire contrôlé pour noter quelle critique, pour chaque magazine, pour chaque année, a obtenu le plus grand nombre de mentions des termes du vocabulaire contrôlé. Cette sélection nous permet de retenir les critiques suivantes :

Tableau 4. – Échantillon de critiques ayant le plus de mentions de termes du vocabulaire contrôlé par année (1980-2006) par magazine du corpus

Année	DM		CGW		EGM		GP	
	Critique	Référence	Critique	Référence	Critique	Référence	Critique	Référence
1980	<i>Dungeon of Death</i>	#44, Décembre 1980, p.86	S.O.		S.O.		S.O.	
1981	S.O.		<i>Dragon’s Eye</i>	#1, Novembre 1981, p.29	S.O.		S.O.	
1982	<i>Akalabeth</i>	#65, Septembre 1982, p.73-74	<i>The Demon’s Forge</i>	#6, Septembre 1982, p.40-41	S.O.		S.O.	

1983	S.O.		<i>Ultima II</i>	#9, Mars 1983, p.23; 45	S.O.		S.O.	
1984	S.O.		<i>Questron</i>	#16, Juin 1984, p.18-19	S.O.		S.O.	
1985	S.O.		<i>Ultima III</i>	#23, Octobre 1985, p.47	S.O.		S.O.	
1986	<i>Wizard's Crown</i>	#114, Octobre 1986, p.72-75	<i>Ultima IV</i>	#25, Janvier 1986, p.12-14	S.O.		S.O.	
1987	<i>Realm of Darkness</i>	#122, Juin 1987, p.78-79	<i>Shadowgate</i>	#41, Novembre 1987, p.41; 57	S.O.		S.O.	
1988	<i>Ultima V: Warriors of Destiny</i>	#137, Septembre 1988, p.88-90	<i>Ultima V: Warriors of Destiny</i>	#47, Mai 1988, p.12-15, 54	S.O.		S.O.	
1989	<i>Curse of the Azure Bonds</i>	#149, Septembre 1989, p.76-78	<i>Prophecy</i>	#59, Mai 1989, p.28-29	Ys	#1, Mai 1989, p.45	<i>Shadowgate</i>	#5, Décembre 1989, p.38-39
1990	<i>Ultima VI</i>	#162, Octobre 1990, p.47-49	<i>Sword of Twilight</i>	#68, Février 1990, p.8-9; 66	<i>Ultima IV</i>	#16, Novembre 1990, p.16	<i>Ultima IV</i>	#11, Juin 1990, p.78-79
1991	<i>Space 1889</i>	#170, Juin 1991, p.58; 119	<i>The Savage Empire</i>	#80, Mars 1991, p.24-25	<i>Wanderers of Ys</i>	#28, Novembre 1991, p.26	<i>Wizardry II</i>	#29, Décembre 1991, p.30-31
1992	<i>Ultima Underworld: The Stygian Abyss</i>	#187, Novembre 1992, p.62-63	<i>The Legends of Future Past</i>	#97, Août 1992, p.58-59	<i>The Guardians</i>	#33, Mars 1992, p.32	Ys 3	#30, Janvier 1992, p.110
1993	<i>Final Fantasy II</i>	#199, Novembre 1993, p.56; 58	<i>Ultima Underworld 2</i>	#105, Avril 1993, p.34; 36; 38; 40	<i>Final Fantasy Legend 3</i>	#51, Octobre 1993, p.44	<i>Dragon Slayer</i>	#42, Janvier 1993, p.146-147
1994	<i>Bloodnet</i>	#204, Avril 1994, p.60-61	<i>Daemonsgate</i>	#117, Avril 1994, p.62; 64	<i>Brainlord</i>	#62, Septembre 1994, p.32	<i>Paladin's Quest</i>	#55, Février 1994, p.139
1995	<i>Realms of Arkania: Star Trail</i>	#219, Juillet 1995, p.65-66	<i>Alien Logic</i>	#128, Mars 1995, p.65-66; 68	<i>Light Crusader</i>	#76, Novembre 1995, p.42	<i>Phantasy Star End of the Millenium</i>	#67, Février 1995, 116-117
1996	S.O.		<i>Druid</i>	#140, Mars 1996, p.114; 116	<i>Lucienne Quest</i>	#82, Mai 1996, p.34	<i>Breath of Fire 2</i>	#78, Janvier 1996, p.132-133
1997	S.O.		<i>Betrayal in Antara</i>	#160, Novembre 1997, p.286-287	<i>Albert Odyssey</i>	#98, Septembre 1997, p.50	<i>Final Fantasy VII</i>	#94, Mai 1997, p.32-33
1998	S.O.		<i>Final Fantasy VII</i>	#172, Novembre 1998, p.286-287	<i>Saga Frontier</i>	#106, Mai 1998, p.102	<i>Xenogears</i>	#113, Décembre 1998, p.245
1999	S.O.		<i>Return to Krondor</i>	#177, Avril 1999, p.194-195	<i>Lunar: Silver Star Story Complete</i>	#120, Juillet	<i>Star Ocean the Second Story</i>	#120, Juillet

						1999, p.129		1999, p.104
2000	S.O.		<i>Planescape Torment</i>	#188, Mars 2000, p.98-99; 103	S.O.		<i>Planescape Torment</i>	#138, Mars 2000, p.54
2001	S.O.		<i>Baldur's Gate 2</i>	#198, Janvier 2001, p.120-122	<i>Darkstone</i>	#141, Avril 2001, p.104	<i>Breath of Fire</i>	#159, Décembre 2001, p.84
2002	S.O.		<i>Divine Divinity</i>	#221, Décembre 2002, p.126; 128	<i>The Elder Scrolls Morrowind</i>	#157, Août 2002, p.134	<i>Wild Arms 3</i>	#171, Décembre 2002, p.204
2003	S.O.		<i>Empire of Magic</i>	#229, Août 2003, p.82	<i>Star Wars Knights of the Old Republic</i>	#170, Septembre 2003, p.118-119	<i>Final Fantasy X-2</i>	#183, Décembre 2003, p.36-37
2004	S.O.		<i>Star Wars Knights of the Old Republic</i>	#235, Février 2004, p.60-61	<i>Deus Ex Invisible War</i>	#175, Février 2004, p.124	<i>Tales of Symphonia</i>	#191, Août 2004, p.98
2005	S.O.		<i>Star Wars Knights of the Old Republic 2</i>	#250, Avril 2005, p.82-83	<i>Star Wars Knights of the Old Republic II : The Sith Lords</i>	#188, Février 2005, p.112-113	<i>Star Wars Knights of the Old Republic II : The Sith Lords</i>	#197, Février 2005, p.39
2006	S.O.		<i>The Elder Scrolls Oblivion</i>	#263, Juin 2006, p.79-84	<i>Grandia 3</i>	#201, Mars 2006, p.104	<i>Kingdom Hearts 2</i>	#212, Mai 2006, p.84-85

Après une lecture plus attentive de ces critiques spécifiques, il a été possible de dégager quelques observations. Premièrement, la critique utilise souvent quelques sous-ensembles d'aspects narratifs, soit :

- Le contexte narratif
 - Il s'agit souvent de paragraphes résumant l'intrigue principale ou la trame narrative préalable au début du jeu. Cet aspect permet de donner un aperçu du contenu narratif du jeu ou de justifier l'exploration d'un donjon sombre et humide, que le jeu en lui-même ait du contenu narratif ou non.
- Le récit et les personnages
 - La critique aborde ces aspects pour décrire le récit (sa structure, ses tournants, ses surprises, la manière de le véhiculer) et les personnages (s'ils sont « plats » ou attachants, etc.). Dans certaines critiques, cet aspect est mis de l'avant comme la raison principale de jouer au jeu critiqué.
- L'univers fictionnel
 - Cet aspect traite essentiellement de l'univers étendu dans lequel se déroule le récit. Lorsqu'il est qualifié de « grand » ou « d'immense », ce n'est pas nécessairement en termes de superficie (quoique ça puisse être le cas). Il peut également être qualifié ainsi pour sa profondeur, sa richesse ou son inventivité.

- Les dialogues
 - La place des dialogues et de la discussion est un aspect récurrent de la critique du jeu de rôle numérique. Cet aspect s'applique autant pour qualifier la qualité et de la pertinence des dialogues que l'importance de parler aux différents personnages.
- La linéarité du récit
 - Lorsque le récit est abordé par les critiques, il est souvent qualifié par sa linéarité (ou non-linéarité). Ces qualificatifs sont surtout utilisés pour décrire des options de quêtes secondaires (ou de mini-jeux) ainsi que la liberté de suivre la quête principale ou non.

Évidemment, ces différents aspects ne sont pas mutuellement exclusifs et entretiennent un certain chevauchement. Ils ont également eu une présence relativement constante. Cela étant dit, ces aspects ont muté à travers le temps et selon les différents magazines. À la lecture des critiques mentionnées précédemment, on peut observer les transformations suivantes :

Les critiques les plus anciennes vont souvent élaborer en grands détails l'intrigue (ou du moins le contexte narratif) sans nécessairement poser de jugement critique à cet égard. À l'inverse, les critiques modernes vont avant tout critiquer la qualité et la profondeur du récit en précisant très peu sur son contenu. On peut observer une transformation semblable à propos des personnages et des dialogues. Dans les critiques plus anciennes, on peut lire fréquemment la possibilité (et l'importance) de dialoguer avec les autres personnages, comme la critique d'*Ultima II* (CGW #9, Mars 1983, p.23;45) qui formulera : « You must talk or as they call it "transact" with everyone in the game otherwise you will miss some important clues, clues that are required to finish your quest. » (CGW #9, p.23). Cet exemple n'est pas un cas isolé, puisqu'on peut retrouver des formulations similaires dans d'autres critiques du sous-échantillon, comme *Ys III* (EGM #1, Mai 1989, p.45), *Ultima IV* (Gamepro #11, Juin 1990, p.78-79), *Space: 1889* (170 DM #170, Juin 1991, p.58;1218) et *Wizard's Crown* (114 DM #114, Octobre 1986, p.72-75).

Les critiques plus récentes vont plutôt traiter des échanges entre ces personnages et la qualité (ou pertinence) de ces conversations. Autrement dit, la critique ne fait pas que décrire le jeu et son fonctionnement, et souligner qu'il faut tenir des conversations, mais fait une appréciation de la qualité des échanges. Un exemple clair de cette tendance provient de la critique de *Albert Odyssey* : « Besides this one being a solid RPG, the dialogue is some of the most hilarious in any RPG to date (...) » (EGM #98, Septembre 1997, p.50). L'importance que prend le récit dans l'appréciation générale change également, parfois étant écrit comme « la raison principale de

continuer de jouer », comme dans une critique de *Lunar : Silver Star Story Complete* où on peut lire : « The story is fantastic (its the main reason why the Lunar games appeal to me so much), and the writing is superb. In fact, this is easily the most well-written RPG I've ever played. (...) For me to play an RPG all the way through, the story has to be engaging. » (EGM #120, Juillet 1999, p.129). À l'inverse, les critiques les plus vieilles de ce sous-échantillon vont passer un temps considérable à détailler les mécaniques de jeu et la progression de personnage, aspect important dans l'appréciation générale. Ces résultats initiaux esquissent une tendance générale qui confirme ce qui a pu être vu au chapitre 2, soit l'importance de la narration comme composante du jeu de rôle numérique. En revanche, cette tendance n'est pas assez précise pour documenter le tout avec plus d'exactitude. Cela étant dit, les sections suivantes (4.4.2 et 4.4.3) permettront d'en dire plus.

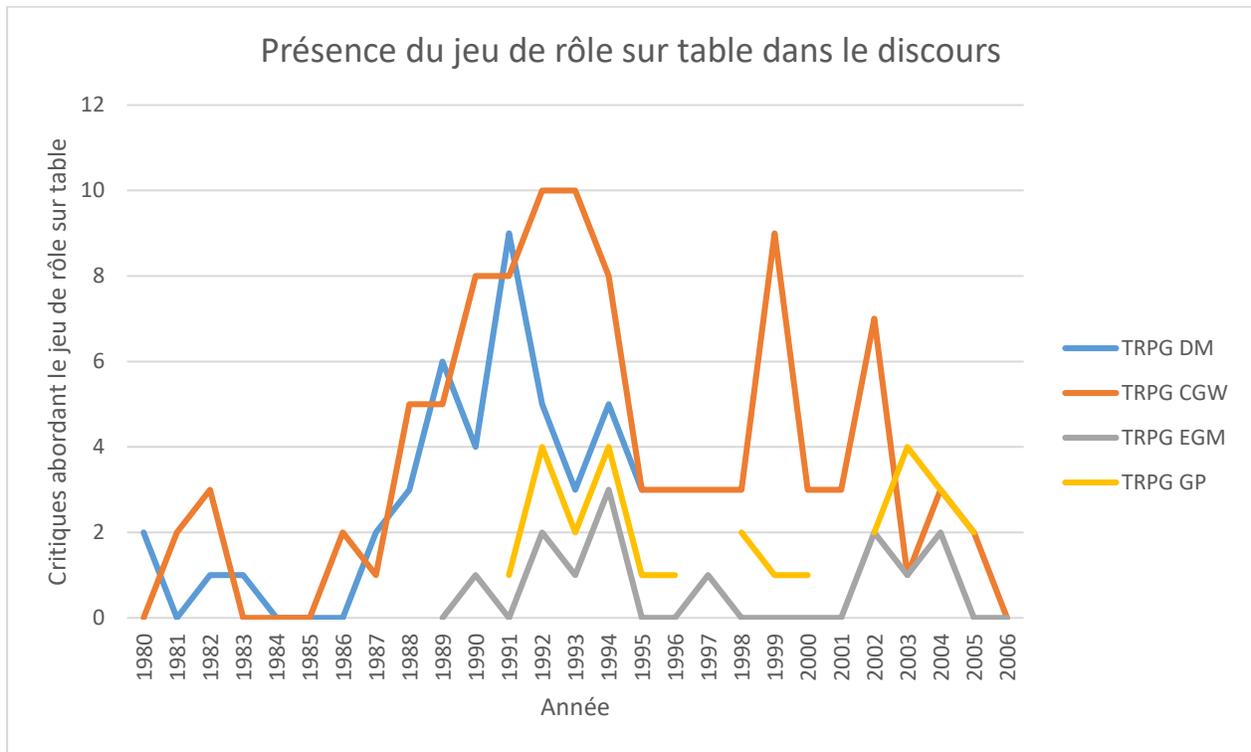
4.4.2 l'influence du jeu de rôle sur table

Le jeu de rôle numérique a été en partie défini par sa parenté avec le jeu de rôle sur table. De plus, les historiens ont eu l'occasion d'établir des relations entre l'un et l'autre à plusieurs reprises (sections 2.5.1 et 2.6.1). Cette relation a-t-elle été perçue ou traitée par la critique?

Chaque critique ayant eu une mention d'un terme du vocabulaire contrôlé⁴⁶ ayant été fichée, il a été possible de cibler combien de critiques traitent de cet enjeu, soit un échantillonnage de 185 critiques (43 pour DM, 101 pour CGW, 13 pour EGM et 28 pour GP). En notant leurs apparitions dans le temps, il est possible de visualiser les résultats :

⁴⁶ Vocabulaire contrôlé : tabletop, D&D, Dungeons & Dragons, role-play, role play, dice, die, TRPG, TTRPG, pen-and-paper, pen and paper, dungeon master, game master, board

Figure 8. – Présence de termes du vocabulaire contrôlé par année (1980-2006) pour les quatre magazines du corpus



La présence du jeu de rôle sur table dans le discours de DM n'est pas surprenante ni dans CGW, puisque le jeu de rôle numérique est apparu en premier sur micro-ordinateurs. Les apparitions ponctuelles dans EGM et GP sont intéressantes : leur présence est définitivement moins marquée, mais suit un mouvement similaire. La période de 1991 à 1995 illustre une présence commune aux quatre magazines de discours critique traitant de la question du jeu de rôle sur table, avec des courbes similaires.

Cela étant dit, cette présence accrue n'indique pas nécessairement une correspondance à un essor narratif. À partir du nombre d'occurrences du vocabulaire contrôlé des aspects narratifs (section 4.4.1), il est possible d'établir une moyenne annuelle, et ensuite de vérifier quelle proportion des critiques traitant de jeu de rôle sur table se trouvent au-dessus de cette moyenne.

On aurait pu s'attendre à ce que la majorité de ces critiques traitent plus particulièrement d'aspects narratifs. Pourtant, cette hypothèse n'est pas concluante. Seuls 47 % des critiques traitant de jeu de rôle sur table étaient également au-dessus de la moyenne dans le nombre

d'occurrences de termes du vocabulaire contrôlé pour les aspects narratifs. Cette tendance est, par ailleurs, stable dans le temps.

Les résultats inconcluants de cette analyse indiquent qu'une lecture qualitative est nécessaire afin de mieux cerner la place que prend le jeu de rôle sur table dans le discours sur le jeu de rôle numérique.

Pour délimiter un sous-échantillon, j'ai calculé la moyenne d'occurrences de termes du vocabulaire contrôlé par année par magazine. J'ai ensuite ciblé les critiques qui s'élevaient au-dessus de cette moyenne pour obtenir la liste de 68 critiques suivantes :

Tableau 5. – Critiques avec mentions au jeu de rôle sur table au-dessus de la moyenne d'occurrence des quatre magazines du corpus

Magazine	Critique	Référence	Magazine	Critique	Référence	Magazine	Critique	Référence
DM	<i>Dungeon of Death</i>	#44, Décembre 1980, p.86	CGW	<i>Hillsfar</i>	#63, Septembre 1989, p.16	CGW	<i>Dragonshard</i>	#257, Décembre 2005, p.106
DM	<i>Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord</i>	#65, Septembre 1982, p.73	CGW	<i>Secret of the Silver Blades</i>	#75, Octobre 1990, p.27-28; 30	EGM	<i>Ultima IV</i>	#16, Novembre 1990, p.16
DM	<i>Dunzhin</i>	#71, Mars 1983, p.70-72	CGW	<i>MegaTraveller 1: The Zhodani Conspiracy</i>	#76, Novembre 1990, p.16; 18; 105-106	EGM	<i>Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun</i>	#34, Mai 1992, p.26
DM	<i>Might and Magic: Book One Secret of the Inner Sanctum</i>	#122, Juin 1987, p.76-78	CGW	<i>Buck Rogers: Countdown to Doomsday</i>	#78, Janvier 1991, p.72; 75; 78	EGM	<i>Pirates! Gold</i>	#49, Août 1993, p.30
DM	<i>Pirates!</i>	#132, Avril 1988, p.82	CGW	<i>Tunnels & Trolls</i>	#79, Février 1991, p.26-28	EGM	<i>Shadowrun</i>	#59, Juin 1994, p.38
DM	<i>Pool of Radiance</i>	#143, Mars 1989, p.76-78	CGW	<i>The Lord of the Rings, Vol.1</i>	#81, Avril 1991, p.24; 27-28	EGM	<i>King's Field 2</i>	#90, Janvier 1997, p.68
DM	<i>Curse of the Azure Bonds</i>	#149, Septembre 1989, p.76-78	CGW	<i>Planet's Edge</i>	#96, Juillet 1992, p.24; 28-29	EGM	<i>The Elder Scrolls: Morrowind</i>	#157, Août 2002, p.134
DM	<i>Champions of Krynn</i>	#157, Avril 1990, p.90-92	CGW	<i>The Legends of Future Past</i>	#97, Août 1992, p.58-59	EGM	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	#170, Septembre 2003, p.118-119
DM	<i>Secret of the Silver Blades</i>	#163, Novembre 1990, p.48	CGW	<i>Darklands</i>	#101, Décembre 1992, p.52; 54; 56-58	EGM	<i>Baldur's Gate: Dark Alliance 2</i>	#175, Février 2004, p.111
DM	<i>Tunnels & Trolls</i>	#167, Mars 1991, p.49-50	CGW	<i>Prophecy of The Shadows</i>	#102, Janvier 1993, p.86;88	GP	<i>Battlemaster</i>	#29, Décembre 1991, p.66-67
DM	<i>Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge</i>	#168, Avril 1991, p.47-49	CGW	<i>Spelljammer</i>	#104, Mars 1993, p.62; 64	GP	<i>Pool of Radiance</i>	#35, Juin 1992, p.36
DM	<i>Space 1889</i>	#170, Juin 1991, p.58; 118	CGW	<i>Ultima IV: Quest of the Avatar</i>	#121, Août 1994, p.29-30; 33	GP	<i>Dungeons & Dragons: Warriors of the Eternal Sun</i>	#35, Juin 1992, p.50-51
DM	<i>Eye of the Beholder</i>	#171, Juillet 1991, p.58-59	CGW	<i>Al-Qadim: The Genie's Curse</i>	#121, Août 1994, p.38; 40	GP	<i>Secret of Mana</i>	#53, Décembre 1993, p.256-258; 260

DM	<i>Neverwinter Nights</i>	#179, Mars 1992, p.60	CGW	<i>New Horizons</i>	#135, Octobre 1995, p.176; 178	GP	<i>Dungeons & Dragons: Tower of Doom</i>	#57, Avril 1994, p.122-123
DM	<i>Final Fantasy II</i>	#199, Novembre 1993, p.56; 58	CGW	<i>The Elder Scrolls II: Daggerfall</i>	#149, Décembre 1996, p.281;284; 289; 291; 293	GP	<i>Guardian War</i>	#66, Janvier 1995, p.126-127
DM	<i>Castlevania IV</i>	#209, Septembre 2004, p.62	CGW	<i>Diablo</i>	#152, Mars 1997, p.80-81	GP	<i>Deathkeep</i>	#81, Avril 1996, p.98
DM	<i>Realms of Arkania: Star Trail</i>	#219, Juillet 1995, p.65-66	CGW	<i>Fallout</i>	#162, Janvier 1998, p.250-251	GP	<i>Descent to Undermountain</i>	#105, Avril 1998, p.60
CGW	<i>Dragon's Eye</i>	#1, Novembre 1981, p.29	CGW	<i>Baldur's Gate</i>	#177, Avril 1999, p.190-191	GP	<i>Baldur's Gate</i>	
CGW	<i>Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord</i>	#3, Mars 1982, p.6-8	CGW	<i>Everquest</i>	#180, Juillet 1999, p.130-131	GP	<i>Planescape Torment</i>	#138, Mars 2000, p.54
CGW	<i>Bronze Dragon</i>	#32, Novembre 1986, p.49; 55	CGW	<i>Planescape Torment</i>	#188, Mars 2000, p.98-99; 103	GP	<i>Neverwinter Nights</i>	#168, Septembre 2002, p.44
CGW	<i>Might and Magic: Book One Secret of the Inner Sanctum</i>	#36, Avril 1987, p.24-26	CGW	<i>Baldur's Gate 2</i>	#198, Janvier 2001, p.120-122	GP	<i>Temple of Elemental Evil</i>	#183, Décembre 2003, p.76
CGW	<i>Deathlord</i>	#46, Avril 1988, p.44; 48-50	CGW	<i>Neverwinter Nights</i>	#218, Septembre 2002, p.80-82	GP	<i>Demon Stone</i>	#195, Décembre 2004, p.114
CGW	<i>Pool of Radiance</i>	#54, Décembre 1988, p.28; 60; 62	CGW	<i>Divine Divinity</i>	#221, Décembre 2002, p.126; 128	GP	<i>Guild Wars</i>	#203, Août 2005, p.82
CGW	<i>Curse of the Azure Bonds</i>	#63, Septembre 1989, p.8-9; 46	CGW	<i>Temple of Elemental Evil</i>	#234, Janvier 2004, p.124			

Après une lecture attentive de ces critiques, un constat s'impose. La majorité d'entre elles abordent des jeux numériques adaptés de jeux de rôle sur table, souvent pour célébrer l'adaptation des règles et systèmes. À titre d'exemple, les critiques de *Pool of Radiance* avancent cet aspect du jeu de manière particulièrement évidente. On pourra lire: « (...) the computer keeps track of all the rules and the player interface is beautifully transparent. That gives one the real feel of playing Advanced Dungeons and Dragons without needing to have all of the rulebooks

close at hand. Frankly, this has proven irresistible to me. » (CGW#54, Décembre 1988, p.28)⁴⁷. La critique de *Curse of the Azure Bonds* provenant du Dragon Magazine va même plus loin : « You can even modify your computer-created character to more closely reflect a character you might be running in your AD&D campaign. Isn't it great when a software company understands what's important to gamers? » (149 DM #149, Septembre 1989, p.76-78). De manière similaire, beaucoup des mentions du jeu de rôle sur table sont faites pour aborder la propriété intellectuelle associée, comme les univers fictionnels dans lesquels se déroulent traditionnellement des parties de jeu de rôle sur table. Les critiques de *Spelljammer*⁴⁸, *Dungeons & Dragons : Warriors of the Eternal Sun*⁴⁹ et *Deathkeep*⁵⁰ sont des exemples ponctuels pour décrire un phénomène plus global où le jeu de rôle sur table est traité en tant que propriété intellectuelle plutôt que comme aspect narratif. Lorsque les critiques comparent les jeux avec l'expérience du jeu de rôle sur table, cette comparaison est souvent défavorable au jeu de rôle numérique. On trouve des exceptions à ce sujet, comme les critiques de *Neverwinter Nights* (CGW #218, Septembre 2002, p.80-82 ; GP #168, Septembre 2002, p.44) ou *Baldur's Gate* (CGW #177, Avril 1999, p.190-191 ; GP #117, Avril 1999, p.48) qui vont mentionner que ce jeu se rapproche de très près à une expérience authentique de jeu de rôle sur table.

Seulement une minorité des critiques du sous-échantillon abordaient un aspect narratif, la majorité provenant de CGW. Dans ces critiques, le sujet de la narration était souvent traité de manière négative, puisque (selon la critique), il s'agissait d'un élément manquant aux jeux

⁴⁷ En plus de CGW, on peut lire dans DM et GP deux autres critiques de *Pool of Radiance* qui vont insister sur l'importance des règles. La critique de DM sera très éloquente, en disant : « All AD&D game players will appreciate *Pool of Radiance's* attention to detail, its forthrightness in adhering to all applicable AD&D game rules, and the hundreds of hours of game play incorporated into the different scenarios within the Forgotten Realms. » (143 DM #143, Mars 1989, p.78). Dans le cas de GP, l'héritage des règles de AD&D est également connu, mais présenté de manière plus négative : « In order to squeeze any fun out of *Pool of Radiance* by FCI, you'll need to have a good working knowledge of things like charisma levels and THACO (To Hit Armor Class). » (GP #35, Juin 1992, p.36)

⁴⁸ La critique fera une référence évidente aux univers affiliés à la propriété intellectuelle : « Boldly going where no AD&D adventure has gone before, *SJammer* is rooted in the Forgotten Realms gameworld, home to such other AD&D adventures as *Eye of the Beholder* (...) » (CGW #104, Mars 1993, p.62)

⁴⁹ Le poids du nom *Dungeons & Dragons* affecte manifestement la critique, qui dira : « « Sega takes one of the most popular role playing series and puts it on the video screen! (...) My feelings toward RPGs aside, this title could have been a killer if the game paid off to those people who will be attracted to its AD&D title and theme – AD&D fans. » (EGM #34, Mai 1992, p.26)

⁵⁰ Encore une fois, l'importance de la propriété intellectuelle ouvre cette critique : « *Death Keep* not only has an official D&D license, it also has all the makings of a winner » (GP #81, Avril 1996, p.98)

discutés. Il a été possible de lire à quelques reprises que le jeu de rôle ce n'est pas que du combat. Dans une critique de *Curse of the Azure Bonds*, on peut lire : « If character transfer is to remain a part of the series (which I certainly hope it does), then emphasis needs to be placed on role-playing, rather than a lot of fighting. The true heart of AD&D is not rolling the dice, but the relationship between the characters and their world. » (CGW #63, Septembre 1989, p.8-9;46)

Lorsque la critique met de l'avant les aspects narratifs propres au jeu de rôle, elle s'intéresse avant tout à la notion de choix (d'embranchements narratifs, de non-linéarité), et la possibilité de réagir aux événements.

L'influence du jeu de rôle sur table semble donc avoir été perçue par la critique. Cette parenté a souvent été utilisée pour aborder des adaptations de règles à un format numérique ou à titre de comparaison. Ces comparaisons étaient fréquemment défavorables au jeu de rôle numérique, qui n'arrivait pas à émuler l'expérience du jeu sur table. En revanche, la relation entre jeu de rôle sur table et narration n'est pas concluante, et si elle est revendiquée par la critique, semble souvent absente des jeux qui sont critiqués.

4.4.3 l'influence du jeu japonais sur console

À partir de ce qui a été déterminé plus tôt (section 4.3.1), il a été possible de confirmer que les distinctions faites pour parler de jeu de rôle numérique étaient basées sur des plateformes plutôt que des régions de production. Or, il est maintenant temps de vérifier si la relation narrative évoquée lors du chapitre 2 (section 2.6.2) trouve son équivalence dans les critiques. Pour ce faire, je vais constituer un sous-échantillon avec les critiques mentionnant explicitement « console-RPG » ou « Japanese-RPG », puis j'en ferai une analyse qualitative pour cerner comment la critique décrit ces types de jeux spécifiques. Au total, 53 critiques distinctes utilisent ces termes, soit les suivantes :

Tableau 6. – Critiques de jeux faisant référence à une région ou plateforme spécifique provenant des magazines du corpus

Magazine	Critique	Référence	Magazine	Critique	Référence	Magazine	Critique	Référence
DM	<i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i>	#198, Octobre 1993, p.58-59	CGW	<i>The Bard's Tale</i>	#255, Octobre 2005, p.76-77	GP	<i>Sorcerer's Kingdom</i>	#47, Juin 1993, p.54
DM	<i>The Legend of Zelda</i>	#198, Octobre 1993, p.59	CGW	<i>The Elder Scrolls: Oblivion</i>	#263, Juin 2006, p.79-84	GP	<i>Secret of Mana</i>	#53, Décembre 1993, p.256-260
DM	<i>Zelda II</i>	#198, Octobre 1993, p.59-60	EGM	<i>Ultima Exodus</i>	#1, Mai 1989, p.42	GP	<i>Wizardry V: Heart of the Maelstrom</i>	
DM	<i>Final Fantasy II</i>	#199, Novembre 1993, p.56; 58	EGM	<i>The Guardians</i>	#33, Mars 1992, p.32	GP	<i>Phantasy Star: End of the Millenium</i>	#67, Février 1995, p.116-117
DM	<i>The 7th Saga</i>	#201, Janvier 1994, p.57-59	EGM	<i>Might and Magic: Book One Secret of the Inner Sanctum</i>	#34, Mai 1992, p.24	GP	<i>The Elder Scrolls: Morrowind</i>	#168, Septembre 2002, p.116
DM	<i>Secret of Mana</i>	#208, Août 1994, p.61-2; 64	EGM	<i>Crusade of Centy</i>	#68, Mars 1995, p.34	GP	<i>Summoner 2</i>	#171, Décembre 2002, p.206
DM	<i>Ultima VI: The False Prophet</i>	#208, Août 1994, p.64	EGM	<i>King's Field 2</i>	#90, Janvier 1997, p.68	GP	<i>Summoner: A Goddess Reborn</i>	#174, Mars 2003, p.98
DM	<i>Landstalker</i>	#217, Mai 1995, p.74	EGM	<i>The Elder Scrolls: Morrowind</i>	#157, Août 2002, p.134	GP	<i>Lost Kingdoms 2</i>	#177, Juin 2003, p.112
CGW	<i>Phantasy Star II</i>	#76, Novembre 1990, p.85-86	EGM	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	#170, Septembre 2003, p.118-119	GP	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic</i>	#180, Septembre 2003, p.104
CGW	<i>Final Fantasy</i>	#77, Décembre 1990, p.95-96; 100	EGM	<i>Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga</i>	#181, Mia 2005, p.132	GP	<i>La Pucelle Tactics</i>	#189, Juin 2004, p.91
CGW	<i>Might & Magic + Faery Tale Adventure</i>	#87, Octobre 1991, p.68-70	EGM	<i>Romancing Saga</i>	#198, Décembre 2005, p.159	GP	<i>Tales of Symphonia</i>	#191, Août 2004, p.98
CGW	<i>Shining in the Darkness</i>	#91, Février 1992, p.22; 24	EGM	<i>Lost Magic</i>	#204, Juin 2006, p.121	GP	<i>Star Wars: Knights of the Old Republic 2</i>	#197, Février 2005, p.39
CGW	<i>Ultima VIII</i>		EGM	<i>Valkyrie Profile 2</i>	#207, Septembre 2006, p.104-105	GP	<i>Xenosaga Episode 2</i>	#198, Mars 2005, p.90
CGW	<i>Final Fantasy VII</i>	#172, Novembre 1998, p.286-287	EGM	<i>Enchanted Arms</i>	#208, Octobre 2006, p.109	GP	<i>Suikoden 4</i>	#198, Mars 2005, p.88
CGW	<i>Septerra Core: Legacy of the Creator</i>	#188, Mars 2000, p.130	GP	<i>Phantasy Star II</i>	#8, Mars 1990, p.40-42	GP	<i>Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga</i>	#201, Juin 2005, p.90
CGW	<i>Final Fantasy VIII</i>	#190, Mai 2000, p.92; 94	GP	<i>Super Hydlide</i>	#11, Juin 1990, p.66-67	GP	<i>Dragon Quest VIII</i>	#211, Avril 2006, p.87
CGW	<i>Anachronox</i>	#207, Octobre 2001, p.70-71	GP	<i>Battlemaster</i>	#29, Décembre 1991, p.66-67	GP	<i>Final Fantasy XII</i>	#219, Décembre 2006, p.130-131
CGW	<i>Grandia 2</i>	#214, Mai 2002, p.92	GP	<i>Buck Rogers: Countdown to Doomsday</i>	#30, Janvier 1992, p.68			

En les lisant, j'ai cherché à répertorier comment s'articulent les aspects narratifs traités en fonction de leur catégorie de « console-RPG » ou « japanese-RPG ». Après une lecture attentive, on peut répertorier deux enjeux récurrents dans le discours critique.

Le premier enjeu traite du récit et des personnages. Une attention particulière est dédiée à traiter de la qualité de l'intrigue, de ses rebondissements et de ses détails. Il en va de même pour les personnages évoluant dans ce récit, souvent décrit en fonction de leurs traits de personnalité, de leur place dans l'intrigue ou d'à quel point la critique a trouvé ces personnages attachants. Quelques critiques vont aller plus loin en établissant une relation entre cet enjeu et le jeu de rôle numérique sur console comme genre. L'exemple le plus marquant de l'échantillon, provenant d'une critique de *Final Fantasy VII*, dit : « Gameplay is vintage console RPG, in that you progress linearly through a storyline while engaging in combat that is both random and predetermined. That is to say, it's almost like a graphic adventure game with loads of combat thrown in. » (CGW #172, Septembre 1998, p.286-287).

Le second enjeu est souvent combiné au premier, soit la notion de linéarité de l'expérience. Le jeu de rôle sur console est souvent décrit comme linéaire, suivant le cours d'un récit sans possibilité d'en dévier. Par exemple, on peut lire dans une critique de *Phantasy Star II* : « The game is structured in a very Japanese fashion. That is, it is highly linear with a major monster/boss character to defeat at the end of each segment before progress can be resumed. » (CGW #76, Novembre 1990, p.85-86). De plus, cet enjeu se manifeste par son contraire dans des critiques de jeux originellement sur ordinateur ou héritant de ces esthétiques particulières. Par exemple, au tournant des années 2000, les critiques de *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *The Elder Scrolls IV: Oblivion* et *Star Wars: Knights of the Old Republic*, des jeux héritant de traits esthétiques et de traditions de jeux de rôle sur ordinateur, vont être qualifiés par la liberté qu'ils offrent et leur non-linéarité.

La critique a donc distingué le jeu de rôle sur console par un récit linéaire (que l'on souhaite de qualité) porté par des personnages fortement caractérisés, ce qui appuie la lecture des historiens du jeu de rôle.

Conclusion

L'élaboration de ce mémoire a commencé par un désir simple d'en savoir plus à propos de jeux qui me fascinaient. Ce désir de compréhension s'est cependant heurté à de nombreuses questions et incompréhensions vis-à-vis de l'histoire du jeu de rôle numérique. J'ai cherché à comprendre pourquoi les histoires du jeu de rôle numérique étaient si inégales, plus spécifiquement, ce qui pouvait entraîner les historiens à avoir différentes conceptions du jeu de rôle numérique et si ces conceptions étaient le fruit d'une lecture moderne ou représentative de l'époque décrite.

Pour ce faire, un cadre théorique (chapitre 1) a dû être établi. Il a premièrement été possible de voir que la notion de genre n'est pas une essence pure immuable, mais bien le produit de discours entre la production et la réception de contenu. Le discours de la réception se construit avec l'expérience qu'un public va faire d'une œuvre, expérience construite à partir de connaissances préalables du genre qui vont affecter sa compréhension d'une nouvelle œuvre. L'importance des connaissances préalables à la réception d'une œuvre a permis d'insister sur la mutabilité du genre, qui se construit d'œuvres antérieures et de réseaux d'influences.

Le cadre théorique a été étendu pour aborder plus spécifiquement le genre du jeu de rôle et les considérations qui y sont propres. Le jeu de rôle est un type de jeu qui échappe à des modèles de jeu dit « classique », toutefois constitué de règles et dont l'apparition est liée à la publication de *Dungeons & Dragons*. Le jeu de rôle est également un jeu narratif, dont les règles affectent la fiction qui se produit au cours du jeu. Plus spécifiquement, la narration dans le jeu de rôle numérique ne se produit pas dans un contexte social (contrairement au jeu de rôle sur table), mais dans une relation avec une machine, où le récit est à la fois émergent (par les actions du joueur) et fixe (géré par les développeurs).

Ces considérations faites, le cadre théorique a été conclu par un tour d'horizon de notions d'histoire nécessaires en vue du chapitre 2. D'abord, la notion d'historiographie comme étude de la production du discours historique (ou « histoire de l'histoire ») a été abordée. Cette notion rappelle que les historiens ne sont pas hors du temps, mais qu'ils aussi soumis à leur propre

rapport au temps. Il est donc nécessaire d'observer et s'interroger sur ce rapport au temps qui produit leur discours, ou en d'autres termes leur « lieu » d'écriture. Cerner ce lieu d'écriture des historiens permet certes de mieux comprendre leur historiographie, mais ne nous renseigne pas sur l'état des lieux à une époque donnée. Pour compléter l'enquête historique, il a été nécessaire de saisir comment une œuvre est reçue par un public contemporain à sa parution, ce qui implique de recadrer une œuvre par rapport à la production et les attentes d'une époque. Pour restituer ce portrait, l'accès à la critique contemporaine devint un outil fondamental puisqu'elle rend compte des horizons d'attente et des standards d'un public à ce moment.

Le bilan historiographique (chapitre 2) succède au cadre théorique et commence par traiter des historiens les plus proéminents en cernant leurs lieux d'écriture. Par la suite, le chapitre a suivi l'évolution du jeu de rôle numérique, à partir de la naissance du jeu de rôle sur table et de ses précurseurs, soit le jeu de guerre (*wargaming*) et la littérature de *fantasy*. Ces précurseurs amènent avec eux un héritage thématique (de chevaliers et de dragons) et mécanique (de simulation statistique) qui mènera au premier jeu de rôle sur table : *Dungeons & Dragons*. Le succès original de *Dungeons & Dragons* dans des cercles de *hackers* universitaires a mené à une rapide transition du jeu de rôle vers les supports numériques, à commencer par les ordinateurs universitaires puis personnels.

Lorsque le jeu de rôle numérique a voyagé au Japon, il l'a fait sans que le public de ce pays ait une connaissance préalable du jeu de rôle sur table. Ce faisant, l'importance de la gestion statistique héritée du *wargaming* a été largement incomprise et ainsi élaguée dès les premières productions faites au Japon. Les jeux produits au Japon se sont majoritairement retrouvés sur les consoles de salon avant d'être exportés aux États-Unis, où ils ont été distingués des jeux de rôles numériques sur ordinateur.

Cette distinction de plateforme a permis de détailler certains aspects à propos des développements technologiques de ces plateformes. On a pu voir que même au sein du monde des ordinateurs les machines étaient très inégales dans leur fonctionnement et performance avant une première vague de standardisation amenée par l'infrastructure ouverte de l'IBM-PC et compatibles. La distinction entre ordinateur et console a également été relativisée par une

deuxième standardisation de plateformes qui a considérablement rapproché leurs modes de fonctionnements.

La distinction abordée entre jeu de rôle numérique sur console et ordinateur a toutefois soulevé un autre aspect crucial : l'importance de la narration. On a vu qu'à ses débuts, le jeu de rôle sur table n'avait pas de grandes préoccupations envers la narration (ce qui a incidemment été également le cas pour le jeu de rôle numérique). Or, le jeu de rôle sur table a pris un virage narratif considérable qui s'est manifesté graduellement par l'importance qu'ont pris les mondes fictionnels ainsi que de nouveaux systèmes de jeux accentuant l'importance de la fiction. Ces influences ont été décrites comme ayant eu un impact sur les créateurs de jeux de rôle numériques aux États-Unis, tandis que la production au Japon a plutôt pris son inspiration dans le jeu d'aventure.

Certains modèles dominants qui ont animé l'histoire du jeu de rôle numérique ont ensuite été explorés, à commencer par un paradigme axé autour de l'adaptation de règles de *Dungeons & Dragons* et d'autres systèmes de jeu de rôle sur table. Celui-ci a été questionné avec l'arrivée de la 3D en temps réel, qui a offert une nouvelle forme de simulation du monde au-delà de la gestion statistique pure et simple. Cela étant dit, le succès populaire du jeu de rôle numérique se fera sur console. D'une part les consoles étaient bien plus accessibles que les ordinateurs personnels. D'autre part les RPG sur console ont marqué leur public au moment où la production sur ordinateur traversait un ralentissement considérable dû aux transformations technologiques importantes dans le monde de l'informatique. On a pu voir par la suite le jeu de rôle numérique se déployer par la popularisation de l'action en temps réel et les mondes 3D fluides, toutefois soumis à des impératifs économiques de plus en plus exigeants.

Le bilan historiographique s'est conclu par un discours sur la mort du jeu de rôle numérique. On a pu aborder les diverses crises répertoriées par les historiens, soit la crise des années 90, l'obsolescence du jeu à un joueur face à la popularité du jeu en ligne et la crise identitaire du jeu de rôle japonais moderne.

On a pu voir dans le chapitre 3 la méthodologie en prévision de l'enquête historique. En premier lieu, j'ai identifié trois grands enjeux qui ont articulé l'écriture de l'histoire du RPG à travers le

bilan historiographique : la présence de crises, les considérations esthétiques liées à l'arrivée graduelle de l'action et du temps réel ainsi que la présence d'un virage narratif, et enfin l'importance des développements technologiques.

Pour arriver à mesurer ces enjeux, les magazines *Dragon Magazine*, *Computer Gaming World*, *Electronic Gaming Monthly* et *Gamepro* ont été sélectionnés en raison de leur circulation conséquente et leur bassin culturel commun. Chaque numéro de chaque magazine a été consulté pour en extraire les critiques de jeu de rôle afin d'en prendre des mesures. Ces mesures ont été développées pour permettre de voir l'état des lieux à une époque donnée par rapport aux enjeux soulevés.

Les résultats des mesures ont été analysés au chapitre 4. On a pu y voir que les crises détaillées par les historiens ont pu être perçues dans les magazines : la crise des années 90 a été perçue par les contemporains assez rapidement, et ce dans des critiques positives autant que négatives, ce qui indique que le genre n'était pas simplement dans une crise qui le menait à sa perte par désintérêt, puisque des jeux étaient décrits comme excellents et bien accueillis dans la pauvreté de l'offre. De plus, les mentions de la crise étant très près du creux initial, on peut confirmer que les contemporains avaient bien conscience des événements en cours. Plus étonnant encore, même si cette crise ne concernait que le monde du RPG sur ordinateur, on a pu observer une stagnation relative du RPG sur console également. En revanche, l'obsolescence anticipée du jeu à un joueur face au jeu multijoueur ne s'est pas manifestée dans la critique contemporaine, à l'exception de quelques jeux tentant d'émuler l'expérience du jeu de rôle sur table, ce qui est loin de l'affirmation initiale faite par les historiens. Enfin, si quelques traces ponctuelles ont pu être repérées par rapport à la crise moderne du RPG produit au Japon, elles ne permettent pas de confirmer cette crise.

Dans un autre ordre d'idée, les mesures de l'enjeu technologique ont permis de confirmer que les jeux de rôle numériques ont été distingués avant tout et surtout par leur plateforme tandis que la distinction basée sur une région de production semble plus être une tendance moderne. Cette confirmation permet de clarifier le mystère entourant les différentes appellations. De plus,

l'apparition et la désuétude des termes dans le vocabulaire courant laissent sous-entendre des transformations plus profondes qui seraient à explorer.

Au niveau esthétique, il a été possible de voir que le discours sur l'action et le temps réel a été présent de manière stable dans la critique et donc n'a pas été perçu comme une nouveauté ou le produit d'un paradigme moderne. De plus, les mesures narratives ont permis de confirmer la place que prend la narration dans l'appréciation critique. Il a également été possible d'observer une relation entre le virage narratif et le jeu de rôle sur table. Bien que cette relation n'ait pas été généralisée à l'ensemble de la production ludique, lorsque reconnue, elle était mise de l'avant de manière positive par la critique. Enfin, l'influence narrative du jeu de rôle sur console s'est manifestée dans l'appréciation critique qui décrira le jeu de rôle sur ces plateformes avant tout comme ayant un récit linéaire avec des personnages développés, souvent en comparaison avec le jeu sur ordinateur qui est caractérisé comme non linéaire.

Tout ce cheminement permet donc de revenir à mes questions initiales : pourquoi les histoires du jeu de rôle numérique étaient si différentes, qu'est-ce qui pouvait entraîner les historiens à avoir des conceptions divergentes du jeu de rôle numérique et ces conceptions étaient-elles le fruit d'une lecture moderne ou représentative de l'époque décrite?

Les histoires du jeu de rôle numérique sont le produit de leurs historiens, qui sont eux-mêmes affectés par leur propre rapport au temps et au monde qui les entoure. Ceux qui ont écrit sur le jeu de rôle numérique l'ont fait à partir de leur propre conception de ce qu'était un jeu de rôle, conception subjective et donc potentiellement incompatible avec d'autres. Ces différentes conceptions du jeu de rôle numérique vont donc nécessairement teinter la lecture de l'histoire et l'articulation des événements en fonction de celles-ci. Ce n'est qu'en combinant plusieurs perspectives qu'il devient possible d'obtenir un portrait d'ensemble pour rendre compte de la totalité du jeu de rôle numérique. L'étude des critiques de jeux de rôle numérique dans les magazines de jeux vidéo et de jeux de rôle a permis de recadrer certaines affirmations faites par les historiens, de les nuancer ou de les substantifier. Cela étant dit, ce travail gagnerait à être étendu, que ce soit avec une autre méthodologie de collecte et d'analyse des données, un autre corpus de documents que les critiques de magazines, un autre territoire géographique ou encore

une autre période. Une telle démarche permettrait de généraliser les conclusions obtenues ou de les nuancer pour d'autres contextes spécifiques.

Évidemment, je n'échappe pas non plus à ces conclusions. Ma relation étroite au jeu de rôle sur table a peut-être donné une place plus importante que nécessaire à la relation entre jeu de rôle numérique et papier, en cherchant des liens qui n'existent peut-être pas. Toutefois, le paysage ludique moderne semble réaffirmer cette relation : la sortie récente de *Cyberpunk 2077* (CD Projekt RED, 2020) adapte l'univers du jeu de rôle sur table *Cyberpunk 2020*, l'accès anticipé de *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2020) a remis au goût du jour une série fétiche dans l'univers de *Dungeons & Dragons* et l'éventuel *Vampire: The Masquerade - Bloodlines 2* (Paradox Interactive, à venir) fait trépigner d'impatience les fans de l'univers *World of Darkness* et du premier opus. Cette relation gagnerait à être explorée dans une autre recherche subséquente.

Enfin, tout comme chercher l'essence pure du RPG est une entreprise vouée à l'échec, rédiger son histoire entière et absolue avec acuité semble l'être également. Il est donc peut-être plus avisé d'aborder le jeu de rôle numérique à travers un prisme assumé et précis, quitte à ce que ce travail puisse par la suite être recadré dans une vision d'ensemble plus globale.

Références bibliographiques

- Appelcline, Shannon. 2014a. *Designers & Dragons : A History of the Roleplaying Game Industry '70-'79*. Colesville : Evil Hat Productions.
- Appelcline, Shannon. 2014b. *Designers & Dragons : A History of the Roleplaying Game Industry '80-'89*. Colesville : Evil Hat Productions.
- Appelcline, Shannon. 2014c. *Designers & Dragons : A History of the Roleplaying Game Industry '90-'99*. Colesville : Evil Hat Productions.
- Arsenault, Dominic. 2011. « Des typologies mécaniques à l'expérience esthétique : Fonctions et mutations du genre dans le jeu vidéo ». Thèse de Doctorat. Montréal, Université de Montréal.
- Barton, Matt. 2008. *Dungeons & Desktops : The History of Computer Role-Playing Games*. Natick : CRC Press
- Barton, Matt. 2021. « About Matt ». The Matt Chat Blog. *Consulté le 24 juillet 2021.
http://mattchat.us/?page_id=36
- Barton, Matt et Shane Stacks. 2019. *Dungeons & Desktops : The History of Computer Role-Playing Games*. 2^e édition. Boca Raton : CRC Press.
- Burn, Andrew et Diane Carr. 2006. « Defining Game Genres ». Dans *Computer Games : Text, Narrative and Play*, sous la direction de Diane Carr, David Buckingham, Andrew Burn et Gareth Schott, 14-29. Cambridge : Polity Press.
- Byers, Andrew et Francesco Crocco. 2016. « Introduction ». Dans *The Role-Playing Society : Essays on the Cultural Influence of RPGs*, sous la direction d'Andrew Byers et Francesco Crocco, 1-19. Jefferson : McFarland
- Caire-Jabinet, Marie-Paule. 2016. *Introduction à l'historiographie*. 4^e édition. Paris : Armand Colin.
- Deterding, Sebastian et José P. Zagal. « Definitions of "Role-Playing Games" » Dans *Role-Playing Game Studies : A Transmedia Approach*, sous la direction de José P. Zagal et Sebastian Deterding. 19-51. New York : Routledge.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay : The History of Video Games*. East Sussex : Yellow Ant.
- Dor, Simon. 2015. « Repenser l'histoire de la jouabilité. L'émergence du jeu de stratégie en temps réel ». Thèse de doctorat, Montréal. Université de Montréal.

- Kline, Stephen, Dyer-Witherford, Nick et Greig de Peuter. 2003. *Digital Play : The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Montréal. McGill-Queen's University Press.
- Feasson, Vivien. 2017. « Jeu de rôle, jeu de récit ». Dans *Jeu de rôle 2017 : Engagements et Résistances*. Actes du colloque de Paris, p.16-18, Juin 2017. [En ligne]. *Consulté le 10 juin 2020. https://www.academia.edu/40614506/Jeu_de_r%C3%B4le_jeu_de_r%C3%A9cit_article_final
- Fine, Gary Alan. 1983. *Shared Fantasy : Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Fowler, Alastair. 1982. *Kinds of literature: An introduction to the theory of genres and modes*. Cambridge: Harvard University Press.
- Grouling-Cover, Jennifer. 2010. *The Creation of Narrative in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson : McFarland.
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real : Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge : The MIT Press.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games : From Pong to Pokemon and Beyond... The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. Roseville : Three Rivers Press.
- King, Brad, et John Borland. 2003. *Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic*. Emeryville : McGraw-Hill Osborne Media.
- Lessard, Jonathan. 2013. « Histoire formelle du jeu d'aventure sur ordinateur (le cas de l'Amérique du Nord de 1976-1999) ». Thèse de doctorat. Montréal. Université de Montréal.
- Liptak, Andrew. 2016. « Dungeons & Dragons has been inducted into the Toy Hall of Fame ». *The Verge*, 12 novembre 2016. <https://www.theverge.com/2016/11/12/13608202/dungeons-dragons-national-toy-hall-of-fame-gaming> *Consulté le 18 septembre 2019.
- Lucas, Raphaël. 2014. *L'histoire du RPG : Passés, présents et futurs*. Toulouse ; Pix'n Love.
- Mackay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game : A New Performing Art*. Jefferson : McFarland.
- Mallindine, Jayme Dale. 2016. « Ghost in the Cartridge : Nostalgia and the Construction of the JRPG Genre ». *Gamevironments*, no.5, 2016, *Gamevironments of the past*. [En ligne] *Consulté le 4 juin 2020. <https://media.suub.uni-bremen.de/handle/elib/3283>

- Offenstadt, Nicolas. (2011) 2017. *L'historiographie*. Kobo. Téléchargé le 20 mars 2021.
https://www.kobo.com/ca/fr/ebook/l-historiographie-2?utm_source=indigo&utm_medium=web&utm_campaign=retailer. Version numérique d'un livre déjà paru (Paris : Que sais-je? 2011).
- Pepe, Felipe (dir.). 2019. *The CRPG Book : A Guide to Computer Role-Playing Games*. Bitmap Books. Routledge. 2021. « Dungeons and Desktops The History of Computer Role-Playing Games 2^e ». Routledge. *Consulté le 24 juillet 2021. <https://www.routledge.com/Dungeons-and-Desktops-The-History-of-Computer-Role-Playing-Games-2e/Barton-Stacks/p/book/9781138574649#>
- Salen, Katie et Eric Zimmerman. 2004. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge : The MIT Press.
- Suominen, Jaako. 2011. « Game Reviews as Tools in the Construction of Game Historical Awareness in Finland, 1984-2010: Case MikroBitti Magazine ». *Proceedings of the 2011 DiGRA International Conference: Think Design Play*. *Consulté le 5 mai 2020. <http://www.digra.org/digital-library/publications/game-reviews-as-tools-in-the-construction-of-game-historical-awareness-in-finland-1984-2010-case-mikrobitti-magazine/>
- Therrien, Carl. 2015. « Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre ». *Game Studies* 15 n°2 (décembre 2015). *Consulté le 13 juin 2021. <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>
- Tresca, Michael J. 2011. *The Evolution of Fantasy Role-Playing Games*. Jefferson : McFarland.
- Tucker, Staci. 2012. "Early Online Gaming: BBS and MUDs" Dans *Before the Crash: Early Video Game History*, sous la direction de Mark J.P. Wolf, 209-224. Detroit : Wayne State University Press.
- Pórarinnsson, Matthías Enok. 2017. « Role-playing games around the world – A brief look at the history of role-playing games and the genres effect on the entertainment industry » (Thèse de Baccalauréat, Université d'Islande). [En ligne] Récupéré de l'archive de publication électronique Skemman. <https://skemman.is/handle/1946/28952?locale=en>
- Wada, Takeaki. 2017. « History of Japanese Role-Playing Games ». *Annals of Business Administrative Science*, Vol. 16, no 3, p.137-147. [En ligne] *Consulté le 11 juin 2020. <https://doi.org/10.7880/abas.0170228a>

Zagal, José P., Amanda Ladd et Terris Johnson. 2009. « Characterizing and Understanding Game Reviews », *Proceedings of the 4th International Conference on Foundations of Digital Games*, p. 215-222. *Consulté le 18 avril 2020. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1536553>

Annexe – liste des critiques de jeu vidéo consultées

- CGW #1, Novembre 1981, p.29. *Dragon's Eye*
- CGW #1, Novembre 1981, p.31. *Odyssey*
- CGW vol.2 #1, Janvier 1982, p.32. *Zork*
- CGW vol.2 #1, Janvier 1982, p.33. *Ultima*
- CGW vol.2. #3, Mai 1982, p.6-8. *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord*
- CGW vol.2 #5, Septembre 1982, p.40-41. *Demon's Forge*
- CGW vol.3 #2, Mars 1983, p.23, 45. *Ultima II : Revenge of the Enchantress*
- CGW vol.3 #3, Mai 1983, p.41, 44. *Blade of Blackpoole*
- CGW vol.3 #6, Décembre 1983, p.28-29. *Wizardry II : Legacy of Llylgamyn*
- CGW vol.3 #6, Décembre 1983, p.18-19, 51. *Ultima III: Exodus*
- CGW vol.4 #3, Juin 1984, p.18, 39. *Questron*
- CGW vol.5 #4, Septembre 1985, p.22, 35. *Ultima II: Revenge of the Enchantress*
- CGW vol.5 #6, Novembre 1985, p.47. *Ultima III: Exodus*
- CGW #25, Janvier 1986, p.12-14. *Ultima IV: Quest of the Avatar*
- CGW #28, Mai 1986, p.38-39. *Alter Ego*
- CGW #28, Mai 1986, p.24-25. *Autoduel*
- CGW #29, Juin 1986, p.37-38. *Moebius: The Orb of Celestial Harmony*
- CGW #30, Août 1986, p.16-19. *Phantasie II*
- CGW #31, Septembre 1986, p.16-17, 42-43. *Wizard's Crown*
- CGW #32, Novembre 1986, p.22-23. *Alternate Reality: The City*
- CGW #32, Novembre 1986, p.49, 55. *Bronze Dragon*
- CGW #33, Décembre 1986, p.38-41. *Shard of Spring*
- CGW #33, Décembre 1986, p.54-55. *Dragonfire 2*
- CGW #35, Mars 1987, p.16-17. *Gemstone Healer*
- CGW #36, Avril 1987, p.24-26. *Might & Magic*
- CGW #37, Mai 1987, p.16-17. *Realm of Darkness*
- CGW #37, Mai 1987, p.30-31, 52. *Wrath of Denethor*
- CGW #38, Juin 1987, p.22-24, 54. *The Bard's Tale II : The Destiny Knight*
- CGW #39, Août 1987, p.12-13, 50. *Phantasie III*
- CGW #40, Octobre 1987, p.46-48. *The Eternal Dagger*
- CGW #41, Novembre 1987, p.41, 57. *Shadowgate*
- CGW #41, Novembre 1987, p.10-11, 62-63. *Wizardry IV : The Return of Werdna*
- CGW#42, Décembre 1987, p.32-33, 57-58. *Beyond Zork*
- CGW #43, Janvier 1988, p.46-50. *Legacy of the Ancients*
- CGW #44, Février 1988, p.40-42. *2400 A.D.*
- CGW #44, Février 1988, p.12-13, 17-19. *Alternate Reality: The Dungeon*
- CGW #44, Février 1988, p.38-39. *The Guild of Thieves*
- CGW #46, Avril 1988, p.44, 48-50. *Deathlords*
- CGW #46, Avril 1988, p.18-19. *Dungeon Master*
- CGW #46, Avril 1988, p.46-47. *Knight Orc*
- CGW #47, Mai 1988, p.12-15, 54. *Ultima V: Warriors of Destiny*
- CGW #47, Mai 1988, p.28-29. *Wasteland*
- CGW #48, Juin 1988, p.20-21, p.52. *The Bard's Tale III: Thief of Fate*
- CGW #48, Juin 1988, p.26-27. *Return to Atlantis*
- CGW #49, Juillet 1988, p.36-37. *Universe 3*
- CGW #50, Août 1988, p.8-9, 50. *Questron II*
- CGW #53, Novembre 1988, p.36-38. *Demon's Winter*
- CGW #54, Décembre 1988, p.36-37. *Sentinel Worlds I : Future Magic*
- CGW #54, Décembre 1988, p.54, 56. *Heroes of the Lance*
- CGW #54, Décembre 1988, p.28, 60, 62. *Pool of Radiance*
- CGW #55, Janvier 1989, p.23. *Alien Mind*
- CGW #55, Janvier 1989, p.36-37. *Battletech : The Crescent Hawk's Inception*
- CGW #55, Janvier 1989, p.59-60. *Times of Lore*
- CGW #56, Février 1989, p.36-37. *Wizardry V : Heart of the Maelstrom*
- CGW #57, Mars 1989, p.28-29, 50. *Might & Magic II : Gates to Another World*
- CGW #57, Mars 1989, p.34, 52. *The Legend of Blacksilver*
- CGW #58, Avril 1989, p.28-30, 42. *The Magic Candle*
- CGW #59, Mai 1989, p.28-29. *Prophecy*
- CGW #59, Mai 1989, p.40-41. *Scavengers of the Mutant World*
- CGW #63, Septembre 1989, p.8-9, 46. *Curse of the Azure Bonds*
- CGW #63, Septembre 1989, p.16. *Hillsfar*
- CGW #63, Septembre 1989, p.28-29. *Fire King*
- CGW #64, Octobre 1989, p.20, 22. *Universe 3*
- CGW #66, Décembre 1989, p.16, 89-90, 93. *Dragon Wars*
- CGW #67, Janvier 1990, p.32, 34, 69. *The Dark Heart of Uukrul*
- CGW #68, Février 1990, p.8-9, 66. *Sword of Twilight*

CGW #69, Mars 1990, p.27. *Windwalker*

CGW #70, Avril 1990, p.18, 30, 57. *Champions of Krynn*

CGW #72, Juin 1990, p.20-21. *Legend of the Lost Realm*

CGW #72, Juin 1990, p.11, 66, 68, 74. *Ultima VI : The False Prophet*

CGW #74, Septembre 1990, p.52-53. *Bad Blood*

CGW #74, Septembre 1990, p.20-21. *The Keys to Maramon*

CGW #75, Octobre 1990, p.27-28, 30. *Secret of the Silver Blades*

CGW #76, Novembre 1990, p.32, 78. *King's Bounty*

CGW #76, Novembre 1990, p.16, 18, 105-106. *Megatraveller 1 : The Zhodani Conspiracy*

CGW #76, Novembre 1990, p.85-86. *Phantasy Star II*

CGW #77, Décembre 1990, p.85-86, 100. *Final Fantasy*

CGW #77 Décembre 1990, p.93. *Ys*

CGW #77, Décembre 1990, p.94. *Ys II*

CGW #78, Janvier 1991, p.72, 75, 78. *Buck Rogers : Countdown to Doomsday*

CGW #79, Février 1991, p.72, 75. *Legend of Faerghail*

CGW #79, Février 1991, p.26-28. *Tunnels & Trolls*

CGW #79, Février 1991, p.30, 32. *Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge*

CGW #80, Mars 1991, p.56-58. *Space 1889*

CGW #80, Mars 1991, p.24-25. *Worlds of Ultima : The Savage Empire*

CGW #81, Avril 1991, p.58-59. *Hard Nova*

CGW #81, Avril 1991, p.24, 27-28. *The Lord of the Rings vol.1*

CGW #82, Mai 1991, p.38-39. *Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep*

CGW #82, Mai 1991, p.34-35. *Elvira : Mistress of the Dark*

CGW #82, Mai 1991, p.43-44. *Obitus*

CGW #82, Mai 1991, p.60-61. *The Immortal*

CGW #83, Juin 1991, p.51-53. *Eye of the Beholder*

CGW #83, Juin 1991, p.14-15, 18. *Eye of the Beholder*

CGW #84, Juillet 1991, p.12-13. *Darkspyre*

CGW #84, Juillet 1991, p.52-54. *Death Knights of Krynn*

CGW #86, Septembre 1991, p.28, 30. *Worlds of Ultima II : Martian Dreams*

CGW #87, Octobre 1991, p.68-70. *Faery Tale Adventure*

CGW #87, Octobre 1991, p.70. *Might & Magic*

CGW #89, Décembre 1991, p.94, 96, 98. *Pool of Darkness*

CGW #90, Janvier 1992, p.42-43. *Might & Magic III : Isles of Terra*

CGW #90, Janvier 1992, p.20, 22. *Vengeance of Excalibur*

CGW #90, Janvier 1992, p.99. *Dragon's Gate*

CGW #91, Février 1992, p.48, 50. *Conan the Cimmerian*

CGW #91, Février 1992, p.22, 24. *Shining in the Darkness*

CGW #92, Mars 1992, p.36-38. *Elvira II : The Jaws of Cerberus*

CGW #93, Avril 1992, p.34-35. *Bloodwych*

CGW #93, Avril 1992, p.44, 46. *Eye of the Beholder II : The Legend of Darkmoon*

CGW #94, Mai 1992, p.80-82. *Buck Rogers : Matrix Cubed*

CGW #94, Mai 1992, p.40, 42. *Uncharted Waters*

CGW #95, Juin 1992, p.44-46. *The Magic Candle II : The Four and Forty*

CGW #96, Juillet 1992, p.24, 28-29. *Planet's Edge*

CGW #96, Juillet 1992, p.106-108. *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*

CGW #96, Juillet 1992, p.42-44. *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*

CGW #97, Août 1992, p.106-110. *Ultima VII : The Black Gate*

CGW #98, Septembre 1992, p.96, 98, 100. *Dark Queen of Krynn*

CGW #98, Septembre 1992, p.70-71. *Dusk of the Gods*

CGW #98, Septembre 1992, p.92, 94. *Ultima VII : The Black Gate*

CGW #99, Octobre 1992, p.96-97. *Minotaur*

CGW #100, Novembre 1992, p.94-96. *Dungeon Master*

CGW #101, Décembre 1992, p.52, 54-56, 58. *Darklands*

CGW #102, Janvier 1993, p.56, 58. *Heimdall*

CGW #102 Janvier 1993, p.30-31, 34. *Might & Magic IV : Clouds of Xeen*

CGW #102, Janvier 1993, p.86, 88. *Prophecy of Shadows*

CGW #103, Février 1993, p.62, 64, 66. *Wizardry VII : Crusaders of the Dark Savant*

CGW #103, Février 1993, p.90-92. *Ultima VII : Forge of Virtue*

CGW #103, Février 1993, p.106, 108. *Shadowlands*

CGW #104, Mars 1993, p.62-64. *Spelljammer*

CGW #104, Mars 1993, p.92-93. *The Summoning*

CGW #105, Avril 1993, p.42, 44. *Legend of Valour*

CGW #105, Avril 1993, p.32-33. *The Magic Candle III*

CGW #105, Avril 1993, p.34, 36, 38, 40. *Ultima Underworld II : Labyrinth of Worlds*

CGW #105, Avril 1993, p.72, 74. *Veil of Darkness*

CGW #105, Avril 1993, p.78-79, 82. *Yserbius*

CGW #109, Août 1993, p.66, 68. *Eye of the Beholder III : Assault on Myth Drannor*

CGW #110, Septembre 1993, p.88, 90. *Challenge of the Five Realms*

CGW #110, Septembre 1993, p.28, 30. *Might & Magic V : Darkside of Xeen*

CGW #111, Octobre 1993, p.16-18. *Betrayal at Krondor*

CGW #111, Octobre 1993, p.24-26. *Realms of Arkania : Blade of Destiny*

CGW #111, Octobre 1993, p.30-31. *The Legacy : Realm of Terror*

CGW #112, Novembre 1993, p.60, 62. *Bloodstone*

CGW #112, Novembre 1993, p.24, 26. *Lands of Lore*

CGW #113, Décembre 1993, p.124-126. *Dark Sun*

CGW #114, Janvier 1994, p.22-24. *Shadowcaster*

CGW #115, Février 1994, p.62, 64. *Dungeon Hack*

CGW #115, Février 1994, p.144, 146. *Yserbius*

CGW #117, Avril 1994, p.62, 64. *Daemon's Gate*

CGW #117, Avril 1994, p.54, 56-57. *Shadows of Darkness*

CGW #118, Mai 1994, p.102-106. *The Elder Scrolls: Arena*

CGW #119, Juin 1994, p.74, 75, 78. *Ravenloft*

CGW #120, Juillet 1994, p.46-48. *Dragonsphere*

CGW #120, Juillet 1994, p.35-38. *Ultima VIII : Pagan*

CGW #121, Août 1994, p.38, 40. *Al Qadim : The Genie's Curse*

CGW #121, Août 1994, p.29-31. *Ultima IV : Quest of the Avatar*

CGW #124, Novembre 1994, p.80, 82, 84. *Robinson's Requiem*

CGW #125, Décembre 1994, p.185-186, 188. *Dark Sun*

CGW #125, Décembre 1994, p.194, 196, 198. *Realms of Arkania : Star Trail*

CGW #126, Janvier 1995, p.148-150. *Dragon Lore*

CGW #127, Février 1995, p.57-60. *Menzoberranzan*

CGW #128, Mars 1995, p.65-66, 68. *Alien Logic*

CGW #128, Mars 1995, p.75-76, 88. *Ravenloft : The Stone Prophet*

CGW #135, Octobre 1995, p.161-162, 164. *Dungeon Master II : The Legend of Skullkeep*

CGW #135, Octobre 1995, p.176, 178. *New Horizons*

CGW #136, Novembre 1995, p.101-102, 104. *Thunderscape*

CGW #138, Janvier 1996, p.201-205. *Entomorph*

CGW #139, Février 1996, p.107-111. *Anvil of Dawn*

CGW #139, Février 1996, p.122-124. *Stonekeep*

CGW #140, Mars 1996, p.114, 116. *Druid*

CGW #140, Mars 1996, p.97-98. *Shannara*

CGW #145, Août 1996, p.111-112. *Chronicles of the Sword*

CGW #149, Décembre 1996, p.281, 284, 289, 291,293. *The Elder Scrolls: Daggerfall*

CGW #150, Janvier 1997, p.156-160. *Albion*

CGW #151, Février 1997, p.123-124. *Nemesis: The Wizardry Adventure*

CGW #152, Mars 1997, p.80-81. *Diablo*

CGW #158, Septembre 1997, p.249-250. *Realms of Arkania : Shadow over Riva*

CGW #160, Novembre 1997, p.286-287. *Betrayal in Antara*

CGW #161, Décembre 1997, p.328, 333. *Dragon Lore 2*

CGW #162, Janvier 1998, p.250-251. *Fallout*

CGW #163, Février 1998, p.162-163. *Ultima Online*

CGW #163, Février 1998, p.165, 168. *Meridian 59*

CGW #163, Février 1998, p.231, 233-234. *Lands of Lore: Guardians of Destiny*

CGW #165, Avril 1998, p.154-155. *Diablo : Hellfire*

CGW #166, Mai 1998, p.166, 168. *Battlespire*

CGW #169, Août 1998, p.180-181. *Might & Magic VI: The Mandate of Heaven*

CGW #172, Novembre 1998, p.286-287. *Final Fantasy VII*

CGW #174, Janvier 1999, p.336. *Hexplore*

CGW #174, Janvier 1999, p.338. *Rage of Mage*

CGW #175, Février 1999, p.214, 216. *Fallout 2*

CGW #176, Mars 1999, p.170-171. *The Elder Scrolls Adventures: Redguard*

CGW #177, Avril 1999, p.190-191. *Baldur's Gate*

CGW #177, Avril 1999, p.194-195. *Return to Krondor*

CGW #180, Juillet 1999, p.130-131. *Everquest*

CGW #180, Juillet 1999, p.133. *Lands of Lore III*

CGW #183, Octobre 1999, p.154-155. *Might & Magic VII : For Blood and Honor*

CGW #184, Novembre 1999, p.140, 142. *Jagged Alliance 2*

CGW #184, Novembre 1999, p.133-135. *System Shock 2*

CGW #185, Décembre 1999, p.135. *Darkstone*

CGW #187, Février 2000, p.86-87. *Ultima IX : Ascension*

CGW #188, Mars 2000, p.98-99, 103. *Planescape : Torment*

CGW #188, Mars 2000, p.130. *Septerra Core*

CGW #190, Mai 2000, p.92, 94. *Final Fantasy VIII*

CGW #190, Mai 2000, p.88-90. *Nox*

CGW #192, Juillet 2000, p.88-89. *Asheron's Call*

CGW #192, Juillet 2000, p.90. *Might & Magic VIII : Day of the Destroyer*

CGW #194, Septembre 2000, p.80-87. *Diablo 2*

CGW #194, Septembre 2000, p.106, 108. *Vampire : The Masquerade – Redemption*

CGW #194, Septembre 2000, p.118. *Everquest : Ruins of Kunark*

CGW #195, Octobre 2000, p.104-108. *Deus Ex*

CGW #195, Octobre 2000, p.124, 126. *Icewind Dale*

CGW #198, Janvier 2001, p.120-122. *Baldur's Gate 2*

CGW #199, Février 2001, p.108-109. *Wizards & Warriors*

CGW #201, Avril 2001, p.96. *Everquest: The Scars of Velious*

CGW #203, Juin 2001, p.87. *Icewind Dale: Heart of Winter*

CGW #204, Juillet 2001, p.89. *Summoner*

CGW #207, Octobre 2001, p.70-71. *Anachronox*

CGW #207, Octobre 2001, p.68-69. *Arcanum : Of Steamworks and Magick Obscura*

CGW #207, Octobre 2001, p.84. *Diablo II Expansion Set : Lord of Destruction*

CGW #208, Novembre 2001, p.92, 94. *Anarchy Online*

CGW #209, Décembre 2001, p.118-119. *Throne of Darkness*

CGW #210, Janvier 2002, p.112-113. *Pool of Radiance : Ruins of Myth Drannor*

CGW #210, Janvier 2002, p.117. *Runesword 2*

CGW #212, Mars 2002, p.86-87. *Wizardry VIII*

CGW #213, Avril 2002, p.90-91. *Everquest: The Shadow of Luclin*

CGW #213, Avril 2002, p.94. *Gorasul : The Legacy of the Dragon*

CGW #213, Avril 2002, p.92-93. *Gothic*

CGW #213, Avril 2002, p.95. *Asheron's Call : Dark Majesty*

CGW #214, Mai 2002, p.92. *Grandia II*

CGW #214, Mai 2002, p.84. *Siege of Avalon*

CGW #215, Juin 2002, p.80-81. *Freedom Force*

CGW #216, Juillet 2002, p.62-63. *Dungeon Siege*

CGW #217, Août 2002, p.70. *Might & Magic IX*

CGW #217, Août 2002, p.68-69. *The Elder Scrolls : Morrowind*

CGW #217, Août 2002, p.81. *Geneforge*

CGW #218, Septembre 2002, p.80-82. *Neverwinter Nights*

CGW #221, Décembre 2002, p.126, 128. *Divine Divinity*

CGW #221, Décembre 2002, p.116-117. *Icewind Dale 2*

CGW #223, Février 2003, p.80. *Shadowflame : Episode 1*

CGW #224, Mars 2003, p.92-93. *Asheron's Call 2 : Fallen Kings*

CGW #224, Mars 2003, p.94-95. *Arx Fatalis*

CGW #229, Août 2003, p.82. *Empire of Magic*

CGW #230, Septembre 2003, p.94. *Neverwinter Nights: Shadow of Undrentide*

CGW #230, Septembre 2003, p.96. *The Elder Scrolls III: Bloodmoon*

CGW #232, Novembre 2004, p.126-127. *Pirates of the Caribbean*

CGW #232, Novembre 2003, p.134-135. *Loonheart : Legacy of the Crusader*

CGW #234, Janvier 2004, p.124. *Temple of Elemental Evil*

CGW #235, Février 2004, p.88. *Gothic 2*

CGW #235, Février 2004, p.60-61. *Star Wars : Knights of the Old Republic*

CGW #236, Mars 2004, p.72-73. *Deus Ex : Invisible War*

CGW #236, Mars 2004, p.78. *Neverwinter Nights : Underdark*

CGW #237, Avril 2004, p.86. *Blade & Sword*

CGW #238, Mai 2004, p.80-81. *Spellforce*

CGW #240, Juillet 2004, p.73. *Sacred*

CGW #241, Août 2004, p.70-72. *City of Heroes*

CGW #241, Août 2004, p.74-75. *Lineage II*

CGW #241, Août 2004, p.78. *Beyond Divinity*

CGW #248, Février 2005, p.82-83. *Vampire : The Masquerade – Bloodlines*

CGW #250, Avril 2005, p.82-83. *Star Wars : Knights of the Old Republic 2*

CGW #251, Mai 2005, p.86-88. *Freedom Force VS the 3rd Reich*

CGW #253, Août 2005, p.68-71. *Guild Wars*

CGW #254, Septembre 2005, p.68. *Fate*

CGW #255, Octobre 2005, p.76-77. *The Bard's Tale*

CGW #256, Novembre 2005, p.92-93. *Dungeon Siege 2*

CGW #256, Novembre 2005, p.96-97. *Fable*

CGW #257, Décembre 2005, p.106. *Dragonshard*

CGW #263, Juin 2006, p.79-84. *The Elder Scrolls : Oblivion*

CGW #266, Août 2006, p.90-91. *Titan Quest*

42 DM #42, Octobre 1980, p.42-43. *ADVENTURE*

44 DM #44, Décembre 1980, p.86. *Dungeon of Death*

65 DM #65, Septembre 1982, p.73. *Wizardry : Proving Grounds of the Mad Overlord*

65 DM #65, Septembre 1982, p.73-74. *Akalabeth : World of Doom*

71 DM #71, Mars 1983, p.70-71. *Dunzhin*

112 DM #112, Août 1986, p.24-26. *Rogue*

114 DM #114, Septembre 1986, p.72. *Wizard's Crown*

116 DM #116, Novembre 1986, p.72-75. *The Bard's Tale*

118 DM #118, Janvier 1986, p.82-83. *Orb Quest : The Search for Seven Wards*

DM #122, Juin 1987, p.76-79. *Might & Magic : Secret of the Inner Sanctum*

DM #124, Août 1987, p.82-84. *Realms of Darkness*

130 DM #130, Février 1988, p.86-88. *Wizardry IV : The Return of Werdna*

130 DM #130, Février 1988, p.88, 90-91. *Phantasie III*

131 DM #131, Mars 1988, p.79-80. *Legacy of the Ancients*

132 DM #132, Avril 1988, p.80-82. *Beyond Zork*

133 DM #133, Mai 1988, p.46-47. *Quarterstaff*

135 DM #135, Juillet 1988, p.82-83. *Alternate Reality : The City*

135 DM #135, Juillet 1988, p.83-84. *Alternate Reality : The Dungeon*

136 DM #136, Août 1988, p.76-79. *Dungeon Master*

137 DM #137, Septembre 1988, p.88-90. *Ultima V : Warriors of Destiny*

138 DM #138, Octobre 1988, p.70-71. *Star Command*

138 DM #138, Octobre 1988, p.71. *Questron II*

138 DM #138, Octobre 1988, p.71-72. *The Bard's Tale III : Thief of Fate*

140 DM #140, Décembre 1988, p.75. *Might & Magic : Secret of the Inner Sanctum*

DM #141, Janvier 1989, p.74-75. *Moebius : The Orb of Celestial Harmony*

DM #143, Mars 1989, p.76-78. *Pool of Radiance*

144 DM #144, Avril 1989, p.63-64. *The Legend of Blacksilver*

145 DM #145, Mai 1989, p.44-46, 48. *Wizardry V : Heart of the Maelstrom*

DM #146, Juin 1989, p.68-70, 72. *Might & Magic II : Gates to Another World*

147 DM #147, Juillet 1989, p.78-79. *Hillsfar*

148 DM #148, Août 1989, p.68-69. *Prophecy*

148 DM #148, Août 1989, p.70-71. *The Magic Candle*

149 DM #149, Septembre 1989, p.76-78. *Curse of the Azure Bonds*

152 DM #152, Novembre 1989, p.64-65, 67. *Dragon Wars*

DM #153, Décembre 1989, p.78-79. *Sword of Aragon*

154 DM #154, Février 1990, p.76-78. *Mines of Titan*

155 DM #155, Mars 1990, p.95-97. *Citadel*

155 DM #155, Mars 1990, p.97-98. *Taskmaster*

160 DM #160, Août 1990, p.49-51. *Draconian : Drakkhen*

160 DM #160, Août 1990, p.51. *Phantasy Star II*

162 DM #162, Octobre 1990, p.47-49. *Ultima VI : The False Prophet*

163 DM #163, Novembre 1990, p.48. *Secret of the Silver Blades*

163 DM #163, Novembre 1990, p.49. *The Keys to Maramon*

163 DM #163, Novembre 1990, p.49. *Dungeon Explorer*

164 DM #164, Décembre 1990, p.48-49. *Megatraveller 1 : The Zhodani Conspiracy*

167 DM #167, Mars 1991, p.49-50. *Tunnels & Trolls*

167 DM #167, Mars 1991, p.50-51. *Hard Nova*

168 DM #168, Avril 1991, p.47-49. *Wizardry VI : Bane of the Cosmic Forge*

169 DM #169, Mai 1991, p.63-64. *Elvira : Mistress of the Dark*

169 DM #169, Mai 1991, p.61-63. *The Lord of the Rings vol.1*

171 DM #171, Juillet 1991, p.58-59. *Eye of the Beholder*

171 DM #171, Juillet 1991, p.59-60. *Buck Rogers : Countdown to Doomsday*

DM #171, Juillet 1991, p.62, 64. *Spirit of Excalibur*

172 DM #172, Août 1991, p.55-56. *Darkspyre*

172 DM #172, Août 1991, p.58. *Ys ; Ys 2*

173 DM #173, Septembre 1991, p.55-56. *Death Knights of Krynn*

175 DM #175, Novembre 1991, p.59-60. *Dragon Crystal*

DM #177, Janvier 1992, p.58, 60. *Might & Magic III : Isles of Terra*

DM #177, Janvier 1992, p.60. *Gateway to the Savage Frontier*

DM #178, Février 1992, p.58. *Pools of Darkness*

178 DM #178, Février 1992, p.60. *Shining in the Darkness*

179 DM #179, Mars 1992, p.59-60. *Eye of the Beholder II : Legend of Darkmoon*

DM #180, Avril 1992, p.59-60. *Elvira II : The Jaws of Cerberus*

182 DM #182, Juin 1992, p.56-57. *Buck Rogers : Matrix Cubed*

182 DM #182, Juin 1992, p.57-58. *Planet's Edge*

187 DM #187, Novembre 1992, p.62-63. *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*

190 DM #190, Février 1993, p.56-57. *Darklands*

191 DM #191, Mars 1993, p.58-59. *Might & Magic IV : Clouds of Xeen*

DM #191, Mars 1992, p.60. *Ultima VII : The Black Gate ; The Forge of Virtue*

DM #192, Avril 1992, p.60, 62. *Shadowlands*

194 DM #194, Juin 1993, p.62-63. *The Summoning*

DM #195, Juillet 1993, p.60, 62. *Star Control II*

196 DM #196, Août 1993, p.59-60. *Challenge of the Five Realms*

198 DM #198, Octobre 1993, p.58-59. *The Legend of Zelda : A Link to the Past*

DM #198, Octobre 1993, p.59. *The Legend of Zelda*

198 DM #198, Octobre 1993, p.59-60. *Zelda II : The Adventure of Link*

DM #199, Novembre 1993, p.56-58. *Final Fantasy II*

DM #199, Novembre 1993, p.62, 64. *Betrayal at Krondor*

200 DM #200, Décembre 1993, p.73-74. *Lands of Lore : The Throne of Chaos*

200 DM #200, Décembre 1993, p.78-80. *Soul Blazer*

201 DM #201, Janvier 1994, p.57-59. *The 7th Saga*

DM #201, Janvier 1994, p.59, 62. *Might & Magic : World of Xeen*

DM #204, Avril 1994, p.60-61. *Bloodnet*

205 DM #205, Mai 1994, p.61-62. *Dungeon Hack*

205 DM #205, Mai 1994, p.62. *Dark Sun : The Shattered Lands*

DM #208, Août 1994, p.61-62, 64. *Secret of Mana*

208 DM #208, Août 1994, p.64. *Ultima VI : The False Prophet*

DM #208, Août 1994, p.64, 66. *Al-Qadim : The Genie's Curse*

DM #208, Août 1994, p.66. *Ultima VIII : Pagan*

209 DM #209, Septembre 1994, p.62. *Equinox*

DM #219, Juillet 1995, p.60, 65. *Citadel of the Dead*

219 DM #219, Juillet 1995, p.65-66. *Realms of Arkania : Star Trail*

EGM #1, Mai 1989, p.42. *Ultima III : Exodus*

EGM #1, Mai 1989, p.45. *Ys*

EGM #3, Septembre 1989, p.13. *King's Quest*

EGM #6, Janvier 1990, p.12. *Sharazade*

EGM #12, Juillet 1990, p.16. *Double Dungeon*

EGM #16, Novembre 1990, p.17. *Dragon Warrior II*

EGM #16, Novembre 1990, p.16. *Ultima IV : Quest of the Avatar*

EGM #21, Avril 1991, p.22. *Fatal Labyrinth*

EGM #21, Avril 1991, p.26. *Mysterium*

EGM #21, Avril 1991, p.16. *Star Tropics*

EGM #24, Juillet 1991, p.18. *Bill & Ted*

EGM #28, Novembre 1991, p.26. *Ys III : Wanderers from Ys*

EGM #29, Décembre 1991, p.18. *Final Fantasy II*

EGM #29, Décembre 1991, p.20. *Pirates*

EGM #33, Avril 1992, p.32. *The Guardians: Storm Over Doria*

EGM #34, Mai 1992, p.26. *Dungeons & Dragons : Warriors of the Eternal Sun*

EGM #34, Mai 1992, p.24. *Might & Magic*

EGM #38, Septembre 1992, p.26. *Neutopia 2*

EGM #38, Septembre 1992, p.22. *Soul Blazer*

EGM #47, Juin 1993, p.36. *Dungeon Master*

EGM #49, Août 1993, p.30. *Pirates I Gold*

EGM #49, Août 1993, p.36. *The Legend of Zelda : Link's Awakening*

EGM #51, Octobre 1993, p.44. *Final Fantasy Legend III*

EGM #59, Juin 1994, p.33. *Eye of the Beholder*

EGM #59, Juin 1994, p.34. *The Lord of the Rings vol.1*

EGM #59, Juin 1994, p.38. *Shadowrun*

EGM #61, Août 1994, p.32. *Breath of Fire*

EGM #61, Août 1994, p.32. *Battletech : The Crescent Hawk's Inception*

EGM #62, Septembre 1994, p.32. *Brainlord*

EGM #62, Septembre 1994, p.32. *Zero Tolerance*

EGM #68, Mars 1995, p.36. *Beyond Oasis*

EGM #68, Mars 1995, p.34. *Crusade of Centy*

CGW #68, Mars 1995, p.36. *Popful Mail*

EGM #69, Avril 1995, p.35. *Phantasy Star IV*

EGM #70, Mai 1995, p.32. *Ogre Battle*

EGM #70, Mai 1995, p.36. *Seal of the Pharaoh*

EGM #72, Juillet 1995, p.35. *Secret of the Stars*

EGM #75, Octobre 1995, p.33. *Lunar : Eternal Blue*

EGM #76, Novembre 1995, p.100. *Light Crusader*

EGM #79, Février 1996, p.32. *King's Field*

EGM #79, Février 1996, p.31. *Mystaria*

EGM #81, Avril 1996, p.33. *Defcon 5*

EGM #82, Mai 1996, p.34. *Lucienne's Quest*

EGM #82, Mai 1996, p.30. *Super Mario RPG*

EGM #84, Juillet 1996, p.24. *Shining Wisdom*

EGM #86, Septembre 1996, p.26. *Legend of Oasis*

EGM #86, Septembre 1996, p.30. *Sword of Hope 2*

EGM #90, Janvier 1997, p.60. *Dragon Force*

EGM #90, Janvier 1997. P.72. *King's Field II*

EGM #90, Janvier 1997, p.66. *Suikoden*

EGM #93, Avril 1997, p.64. *Revelations : Persona*

EGM #93, Avril 1997, p.52. *Vandal Hearts*

EGM #96, Juillet 1997, p.50. *Wild Arms*

EGM #97, Août 1997, p.51. *Shining the Holy Ark*

EGM #98, Septembre 1997, p.50. *Albert Odyssey*

EGM #105, Avril 1998, p.100. *Tactics Ogre*

EGM #106, Mai 1998, p.100. *Diablo*

EGM #106, Mai 1998, p.102. *SaGa Frontier*

EGM #120, Juillet 1999, p.129. *Lunar : Silver Star Story Complete*

EGM #120, Juillet 1999, p.129. *Star Ocean : The Second Story*

EGM #141, Avril 2001, p.104. *Darkstone*

EGM #154, Mai 2002, p.115. *Breath of Fire II*

EGM #154, Mai 2002, p.115. *Tactics Ogre : The Knight of Lodis*

EGM #155, Juin 2002, p.122. *Dragon Ball Z : The Legacy of Goku*

EGM #155, Juin 2002, p.110. *Deus Ex*

EGM #156, Juillet 2002, p.115. *Barbarian*

EGM #157, Août 2002, p.124. *The Legend of Excalibur*

EGM #157, Août 2002, p.136. *Lost Kingdoms*

EGM #157, Août 2002, p.134. *The Elder Scrolls : Morrowind*

EGM #160, Novembre 2002, p.283. *Grandia Xtreme*

EGM #165, Avril 2003, p.112. *Breath of Fire : Dragon Quarter*

EGM #165, Avril 2003, p.122-124. *The Legend of Zelda: Wind Waker*

EGM #165, Avril 2003, p.134. *Final Fantasy Origins*

EGM #166, Mai 2003, p.138. *Golden Sun : The Lost Age*

EGM #166, Mai 2003, p.139. *Pokemon Ruby ; Pokemon Sapphire*

EGM #167, Juin 2003, p.127. *.Hack part 2 : Mutation*

EGM #167, Juin 2003, p.121. *Magic Pengl : The Quest for Color*

EGM #170, Septembre 2003, p.118-119. *Star Wars : Knights of the Old Republic*

EGM #170, Septembre 2003, p.122. *Pirates of the Caribbean*

EGM #175, Février 2004, p.122.. *Hack part 4 : Quarantine*

EGM #175, Février 2004, p.111. *Baldur's Gate : Dark Alliance 2*

EGM #175, Février 2004, p.120. *Everquest Online Adventures : Frontier*

EGM #175, Février 2004, p.124. *Deus Ex : Invisible War*

EGM #175, Février 2004, p.128. *Sword of Mana*

EGM #176, Mars 2004, p.116. *Champions of Norrath*

EGM #176, Mars 2004, p.124. *Final Fantasy Crystal Chronicles*

EGM #180, Juillet 2004, p.107. *Shining Force : Resurrection of the Dark Dragon*

EGM #187, Janvier 2005, p.143. *Kingdom Hearts : Chain of memories*

EGM #188, Février 2005, p.112-113. *Star Wars : Knights of the Old Republic II*

EGM #188, Février 2005, p.108. *Suikoden IV*

EGM #189, Mars 2005, p.123. *Champions : Return to Arms*

EGM #189, Mars 2005, p.124. *Shining Tears*

EGM #189, Mars 2005, p.122. *Xenosaga II*

EGM #189, Mars 2005, p.126. *Ys VI : The Ark of Napisism*

EGM #192, Juin 2005, p.102-103. *Jade Empire*

EGM #193, Juillet 2005, p.112. *Atelier Iris : Eternal Mana*

EGM #197, Novembre 2005, p.156. *PoPoLoCrois*

EGM #197, Novembre 2005, p.143. *Shin Megami Tensei : Digital Devil Saga 2*

EGM #198, Décembre 2005, p.154. *Dragon Quest VIII*

EGM #198, Décembre 2005, p.167. *Pokemon XD Gale of Darkness*

EGM #198, Décembre 2005, p.159. *Romancing Saga*

EGM #198, Décembre 2005, p.162. *Suikoden Tactics*

EGM #199, Janvier 2006, p.129. *Legend of Heroes : Tear of Vermillion*

EGM #199, Janvier 2006, p.131. *Mario & Luigi : Partners in Time*

EGM #199, Janvier 2006, p.122. *Magna Carta : Tears of Blood*

EGM #201, Mars 2006, p.104. *Grandia III*

EGM #201, Mars 2006, p.106. *MS Saga : A New Dawn*

EGM #201, Mars 2006, p.105. *Tales of Legendia*

EGM #203, Mai 2006, p.103. *Suikoden V*

EGM #203, Mai 2006, p.108. *Tao's Adventure : Curse of the Demon Seal*

EGM #204, Juin 2006, p.114. *Atelier Iris 2 : The Azoth of Destiny*

EGM #204, Juin 2006, p.121. *Lost Magic*

EGM #204, Juin 2006, p.106-107. *The Elder Scrolls IV : Oblivion*

EGM #207, Septembre 2006, p.104. *Valkyrie Profile 2 : Silmeria*

EGM #208, Octobre 2006, p.109. *Enchanted Arms*

EGM #208, Octobre 2006, p.112. *Xenosaga Episode 3*

GP vol.1 #12, Décembre 1989, p.38-39. *Shadowgate*

GP #8, Mars 1990, p.40-41. *Phantasy Star II*

GP #8, Mars 1990, p.30-31. *Romance of Three Kingdoms*

GP #11, Juin 1990, p.66-67. *Super Hydlide*

GP #11, Juin 1990, p.78-79. *Ultima IV : Quest of the Avatar*

GP #19, Février 1991, p.50-51. *Magician*

GP #29, Décembre 1991, p.66-67. *Battlemaster*

GP #29, Décembre 1991, p.96. *Cadash*

GP #29, Décembre 1991, p.36. *Dragon Warrior III*

GP #29, Décembre 1991, p.40. *Uncharted Waters*

GP #29, Décembre 1991, p.30-31. *Wizardry II : The Knight of Diamonds*

GP #30, Janvier 1992, p.68. *Buck Rogers: Countdown to Doomsday*

GP #30, Janvier 1992, p.90. *Lagoon*

GP #30, Janvier 1992, p.130. *Viking Child*

GP #30, Janvier 1992, p.110. *Ys III*

GP #31, Février 1992, p.52. *Rings of Power*

GP #31, Février 1992, p.30. *The Bard's Tale*

GP #31, Février 1992, p.54. *Warsong*

GP #31, Février 1992, p.24-25. *Wizards & Warriors 3*

GP #32, Mars 1992, p.54-55. *Final Fantasy IV*

GP #33, Avril 1992, p.38. *Gemfire*

GP #33, Avril 1992, p.34-35. *King's Quest V*

GP #33, Avril 1992, p.72. *Ultima: Runes of Virtue*

GP #34, Mai 1992, p.74. *Crystal Warrior*

GP #34, Mai 1992, p.74. *Ax Battler : A Legend of Golden Axe*

GP #34, Mai 1992, p.32-33. *Might & Magic : The Secret of the Inner Sanctum*

GP #35, Juin 1992, p.50-51. *Dungeons & Dragons : Warriors of the Eternal Sun*

GP #35, Juin 1992, p.36. *Pool of Radiance*

GP #35, Juin 1992, p.68. *Romance of Three Kingdoms 2*

GP #36, Juillet 1992, p.62. *Arcana*

GP #36, Juillet 1992, p.28-29. *Gargoyle's Quest*

GP #36, Juillet 1992, p.32. *Hillsfar*

GP #36, Juillet 1992, p.34. *The Legend of Ghost Lion*

GP #36, Juillet 1992, p.46. *Star Odyssey*

GP #36, Juillet 1992, p.68. *Might & Magic II: Gates to Another World*

GP #43, Février 1993, p.164. *Dracula*

GP #43, Février 1993, p.78. *Ultima VI : The False Prophet*

GP #45, Avril 1993, p.68-69. *Shadowrun*

GP #45, Avril 1993, p.70-71. *Inindo*

GP #45, Avril 1993, p.72. *Mechwarrior*

GP #46, Mai 1993, p.80-81. *Equinox*

GP #47, Juin 1993, p.54. *Sorcerer's Kingdom*

GP #48, Juillet 1993, p.98. *Dungeon Master*

GP #48, Juillet 1993, p.60-61. *Rise of the Dragon*

GP #49, Août 1993, p.90. *E.V.O. Search for Eden*

GP #53, Décembre 1993, p.260-261. *Lufia & the Fortress of Doom*

GP #53, Décembre 1993, p.254. *Might & Magic III : Isles of Terra*

GP #53, Décembre 1993, p.262. *Obitus*

GP #53, Décembre 1993, p.256. *Secret of Mana*

GP #55, Février 1994, p.139. *Paladin's Quest*

GP #55, Février 1994, p.142. *Arcus Odyssey*

GP #55, Février 1994, p.142. *Ultima: Runes of Virtue 2*

GP #55, Février 1994, p.138. *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*

GP #55, Février 1994, p.139. *Paladin's Quest*

GP #56, Mars 1994, p.139-141. *Young Merlin*

GP #57, Avril 1994, p.122-123. *Dungeons & Dragons: Tower of Doom*

GP #58, Mai 1994, p.119. *Liberty or Death*

GP #59, Juin 1994, p.122. *Heimdall*

GP #59, Juin 1994, p.123. *Wizardry V: Heart of the Maelstrom*

GP #60, Juillet 1994, p.120-121. *Shadowrun*

GP #60, Juillet 1994, p.122. *Spike McFang*

GP #60, Juillet 1994, p.123. *The Lord of the Rings vol.1*

GP #60, Juillet 1994, p.124. *Dark Wizard*

GP #60, Juillet 1994, p.125. *Soul Blazer: Illusion of Gaia*

GP #60, Juillet 1994, p.126. *Dynastic Hero*

GP #61, Août 1994, p.116. *Breath of Fire*

GP #61, Août 1994, p.108-109. *Eye of the Beholder*

GP #61, Août 1994, p.110. *Ultima: Runes of Virtue*

GP #65, Décembre 1994, p.200, 202. *Robotrek*

GP #65, Décembre 1994, p.204, 206. *Slayer*

GP #65, Décembre 1994, p.209. *Uncharted Waters*

GP #66, Janvier 1995, p.126-127. *Guardian War*

GP #67, Février 1995, p.116-117. *Phantasy Star: End of the Millenium*

GP #68, Mars 1995, p.120. *Brandish*

GP #68, Mars 1995, p.119. *Ogre Battle*

GP #69, Avril 1995, p.105. *Crusade of Centy*

GP #69, Avril 1995, p.106. *Magical Popful Mail Fantasy Adventure*

GP #69, Avril 1995, p.104. *Ultima VII: The Black Gate*

GP #70, Mai 1995, p.103. *Beyond Oasis*

GP #70, Mai 1995, p.104. *Dungeon Explorer*

GP #70, Mai 1995, p.102. *Worlds of Ultima: The Savage Empire*

GP #71, Juin 1995, p.98. *Seal of the Pharaoh*

GP #71, Juin 1995, p.96. *Shining Force CD*

GP #72, Juillet 1995, p.74-75. *Earthbound*

GP #77, Décembre 1995, p.128. *Virtual Hydlide*

GP #77, Décembre 1995, p.126. *Secret of Evermore*

GP #78, Janvier 1996, p.132-133. *Breath of Fire 2*

GP #78, Janvier 1996, p.138. *Light Crusader*

GP #80, Mars 1996, p.80. *Mystara*

GP #81, Avril 1996, p.98. *Deathkeep*

GP #81, Avril 1996, p.98. *King's Field 2*

GP #81, Avril 1996, p.99. *Lucienne's Quest*

GP #82, Mai 1996, p.84. *Super Mario RPG*

GP #83, Juin 1996, p.80. *Lufia II*

GP #84, Juillet 1996, p.96. *Shining Wisdom*

GP #86, Septembre 1996, p.92. *Legend of Oasis*

GP #87, Octobre 1996, p.110. *Beyond the Beyond*

GP #89, Décembre 1996, p.202. *Deception*

GP #89, Décembre 1996, p.204. *King's Field 2*

GP #90, Janvier 1997, p.144. *Suikoden*

GP #91, Février 1997, p.96. *Dragonforce*

GP #91, Février 1997, p.98. *Revelations: Persona*

GP #91, Février 1997, p.97. *Warhammer: Shadow of the Horned Rat*

GP #92, Mars 1997, p.96. *Dark Savior*

GP #92, Mars 1997, p.56. *Diablo*

GP #92, Mars 1997, p.97. *Chronicles of the Sword*

GP #94, Mai 1997, p.32-33. *Final Fantasy VII*

GP #94, Mai 1997, p.112. *Vandal Hearts*

GP #95, Juin 1997, p.96. *Harvest Moon*

GP #96, Juillet 1997, p.96. *Wild Arms*

GP #98, Septembre 1997, p.68. *Dungeon Keeper*

GP #98, Septembre 1997, p.120. *Ogre Battle*

GP #98, Septembre 1997, p.121. *Shining the Holy Ark*

GP #98, Septembre 1997, p.121. *Albert Odyssey*

GP #99, Octobre 1997, p.51. *Final Fantasy II*

GP #99, Octobre 1997, p.51. *Final Fantasy III*

GP #99, Octobre 1997, p.46-47. *Final Fantasy VII*

GP #100, Novembre 1997, p.107. *Fallout*

GP #103, Novembre 1997, p.118. *Final Fantasy Tactics*

GP #103, Février 1998, p.120. *Alundra*

GP #104, Mars 1998, p.110. *Tactics Ogre*

GP #105, Avril 1998, p.60. *Descent to Undermountain*

GP #106, Mai 1998, p.111. *Breath of Fire 3*

GP #106, Mai 1998, p.112. *Panzer Dragoon Saga*

GP #106, Mai 1998, p.112. *Warhammer: Dark Omen*

GP #106, Mai 1998, p.110. *SaGa Frontier*

GP #108, Juillet 1998, p.86. *Grandstream Saga*

GP #108, Juillet 1998, p.88. *Quest 64*

GP #109, Août 1998, p.116. *Azure Dreams*

GP #110, Septembre 1998, p.150. *Kartia: The World of Fate*

GP #110, Septembre 1998, p.144. *Parasite Eve*

GP #111, Octobre 1998, p.200. *Shining Force III*

GP #112, Novembre 1998, p.220. *Tales of Destiny*

GP #113, Décembre 1998, p.244. *Kagero : Deception II*

GP #113, Décembre 1998, p.245. *Xenogears*

GP #114, Janvier 1999, p.160. *Brave Fencer Musashi*

GP #114, Janvier 1999, p.162. *Brigandine*

GP #114, Janvier 1999, p.48-49. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

GP #117, Avril 1999, p.48. *Baldur's Gate*

GP #118, Mai 1999, p.102. *Legend of Legaia*

GP #118, Mai 1999, p.104. *Shadow Madness*

GP #118, Mai 1999, p.104. *Gardian's Crusade*

GP #120, Juillet 1999, p.102. *Lunar Silver Star Story Complete*

GP #120, Juillet 1999, p.104. *Star Ocean: The Second Story*

GP #122, Septembre 1999, p.164. *Jade Cocoon*

GP #123, Octobre 1999, p.186-187. *Final Fantasy VIII*

GP #124, Novembre 1999, p.164. *Suikoden II*

GP #124, Novembre 1999, p.166. *Thousand Arms*

GP #125, Décembre 1999, p.232. *Grandia*

GP #125, Décembre 1999, p.234. *Shadow Tower*

GP #126, Janvier 2000, p.132. *Evolution: The World of Sacred Device*

GP #126, Janvier 2000, p.130. *Vandal Hearts 2*

GP #127, Février 2000, p.122. *Chocobo's Dungeon 2*

GP #127, Février 2000, p.120. *SaGa Frontier 2*

GP #128, Mars 2000, p.122. *EGG: Elemental Gimmick Gear*

GP #128, Mars 2000, p.54. *Planescape: Torment*

GP #130, Mai 2000, p.123. *Alundra 2*

GP #130, Mai 2000, p.122. *Front Mission 3*

GP #130, Mai 2000, p.58. *Nox*

GP #130, Mai 2000, p.124. *TimeStalkers*

GP #133, Août 2000, p.110. *The Legend of Dragoon*

GP #133, Août 2000, p.111. *Threads of Fate*

GP #135, Octobre 2000, p.172. *Parasite Eve 2*

GP #135, Octobre 2000, p.174. *Valkyrie Profile*

GP #135, Octobre 2000, p.174. *Silver*

GP #142, Mai 2001, p.88. *Records of Lodoss War*

GP #142, Mai 2001, p.88. *Darkstone*

GP #149, Décembre 2001, p.196. *Okage*

GP #166, Juillet 2002, p.44. *Dungeon Siege*

GP #166, Juillet 2002, p.50. *Robopon 2: Cross and Ring Version*

GP #166, Juillet 2002, p.81. *Gauntlet: Dark Legacy*

GP #166, Juillet 2002, p.84. *Digimon World 3*

GP #166, Juillet 2002, p.92. *Arc The Lad Collection*

GP #168, Septembre 2002, p.44. *Neverwinter Nights*

GP #168, Septembre 2002, p.116. *The Elder Scrolls III: Morrowind*

GP #168, Septembre 2002, p.116. *Romance of Three Kingdoms VII*

GP #171, Décembre 2002, p.86. *Wizardry: The Summoning*

GP #171, Décembre 2002, p.90. *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*

GP #171, Décembre 2002, p.92. *Lunar Legend*

GP #171, Décembre 2002, p.204. *Wild Arms 3*

GP #171, Décembre 2002, p.206. *Summoner 2*

GP #171, Décembre 2002, p.206. *Baldur's Gate : Dark Alliance*

GP #173, Février 2003, p.82. *Hunter: The Reckoning*

GP #173, Février 2003, p.100. *Skies of Arcadia: Legend*

GP #173, Février 2003, p.100. *Nightcaster II: Equinox*

GP #174, Mars 2003, p.96. *Xenosaga*

GP #174, Mars 2003, p.98. *Dark Cloud 2*

GP #174, Mars 2003, p.98. *Summoner : A Goddess Reborn*

GP #177, Juin 2003, p.112. *.Hack Mutation Part 2*

GP #177, Juin 2003, p.112. *Lost Kingdoms II*

GP #177, Juin 2003, p.113. *Magic Pengel: The Quest for Color*

GP #180, Septembre 2003, p.44. *Star Wars Galaxies*

GP #180, Septembre 2003, p.104. *Star Wars: Knights of the Old Republic*

GP #180, Septembre 2003, p.105. *.Hack Part 3: Outbreak*

GP #180, Septembre 2003, p.105. *Pirates of the Caribbean*

GP #180, Septembre 2003, p.105. *Rent a Hero no.1*

GP #181, Octobre 2003, p.122. *Disgaea Hour of Darkness*

GP #181, Octobre 2003, p.122. *Romance of Three Kingdoms VIII*

GP #182, Novembre 2003, p.166. *Dungeons & Dragons Heroes*

GP #183, Décembre 2003, p.36-37. *Final Fantasy X-2*

GP #183, Décembre 2003, p.76. *Temple of Elemental Evil*

GP #183, Décembre 2003, p. 174. *Gladius*

GP #183, Décembre 2003, p.176. *Culdcept*

GP #184, Janvier 2004, p.128. *Mario & Luigi: Superstar Saga*

GP #184, Janvier 2004, p.130. *Shining Soul 2*

GP #184, Janvier 2004, p.148. *Arx Fatalis*

GP #184, Janvier 2004, p.148. *.Hack part 4: Quarantine*

GP #185, Février 2004, p.64. *Deus Ex: Invisible War*

GP #185, Février 2004, p.84. *Deus Ex: Invisible War*

GP #185, Février 2004, p.86. *Star Wars: Knights of the Old Republic*

GP #185, Février 2004, p.93. *Sword of Mana*

GP #185, Février 2004, p.94. *Baldur's Gate: Dark Alliance*

GP #185, Février 2004, p.102. *Baldur's Gate : Dark Alliance 2*

GP #185, Février 2004, p.102. *The Elder Scrolls III: Morrowind Game of the Year Edition*

GP #186, Mars 2004, p.84. *Champions of Norrath*

GP #186, Mars 2004, p.86. *Everquest Online Adventures: Frontiers*

GP #186, Mars 2004, p.98. *Pokemon Colosseum*

GP #187, Avril 2004, p.98. *Romance of Three Kingdoms IX*

GP #187, Avril 2004, p.99. *Harvest Moon: A Wonderful Life*

GP #187, Avril 2004, p.99. *Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution*

GP #189, Juin 2004, p.91. *Custom Robo*

GP #189, Juin 2004, p.91. *La Pucelle: Tactics*

GP #191, Août 2004, p.72. *City of Heroes*

GP #191, Août 2004, p.98. *Tales of Symphonia*

GP #192, Septembre 2004, p.108. *Star Ocean: Till the End of Time*

GP #195, Décembre 2004, p.114. *Demon Stone*

GP #195, Décembre 2004, p.132. *Boktai 2: Solar Boy Django*

GP #195, Décembre 2004, p.152. *X-Men Legends*

GP #195, Décembre 2004, p.154. *The Bard's Tale*

GP #195, Décembre 2004, p.154. *Paper Mario: The Thousand-Year Door*

GP #196, Janvier 2005, p.112. *The Lord of the Rings: The Third Age*

GP #196, Janvier 2005, p.113. *Baten Kaitos*

GP #197, Février 2005, p.39. *Star Wars: Knights of the Old Republic II – The Sith Lords*

GP #197, Février 2005, p.40. *Vampire: The Masquerade - Bloodlines*

GP #197, Février 2005, p.40. *Kingdom Hearts : Chain of Memories*

GP #198, Mars 2005, p.74-75. *World of Warcraft*

GP #198, Mars 2005, p.74-75. *Everquest II*

GP #198, Mars 2005, p.80. *The Legend of Zelda: The Minish Cap*

GP #198, Mars 2005, p.88. *Suikoden IV*

GP #198, Mars 2005, p.90. *Champions: Return to Arms*

GP #198, Mars 2005, p.90. *Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse*

GP #199, Avril 2005, p.84. *Musashi Samurai Legend*

GP #199, Avril 2005, p.101. *Ys: The Ark of Napishtim*

GP #201, Juin 2005, p.90. *Graffiti Kingdom*

GP #201, Juin 2005, p.90. *Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga*

GP #203, Août 2005, p.82. *Guild Wars*

GP #203, Août 2005, p.84. *Pokemon Emerald*

GP #203, Août 2005, p.84. *Fire Emblem: The Sacred Stones*

GP #205, Octobre 2005, p.94. *Sigma Star Saga*

GP #206, Novembre 2005, p.126. *Fable: The Lost Chapters*

GP #206, Novembre 2005, p.127. *Dungeon Siege 2*

GP #206, Novembre 2005, p.146. *Radiata Stories*

GP #206, Novembre 2005, p.146. *Romancing SaGa*

GP #210, Mars 2006, p.78. *Gauntlet: Seven Sorrows*

GP #210, Mars 2006, p.90. *Final Fantasy IV Advance*

GP #210, Mars 2006, p.102. *Grandia III*

GP #210, Mars 2006, p.103. *Tales of Legendia*

GP #211, Avril 2006, p.87. *Shadow Hearts: From the New World*

GP #211, Avril 2006, p.87. *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*

GP #211, Avril 2006, p.87. *MS Saga: A New Dawn*

GP #212, Mai 2006, p.78. *Untold Legend: The Warrior's Code*

GP #212, Mai 2006, p.78. *Tao's Adventure: Curse of the Demon Seal*

GP #212, Mai 2006, p.84-85. *Kingdom Hearts 2*

GP #212, Mai 2006, p.86. *Drakengard 2*

GP #212, Mai 2006, p.86. *MS Saga: A New Dawn*

GP #212, Mai 2006, p.86. *Shadow Hearts: From the New World*

GP #213, Juin 2006, p.84, 86. *The Elder Scrolls IV: Oblivion*

GP #216, Septembre 2006, p.82. *Titan Quest*

GP #217, Octobre 2006, p.98. *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*

GP #218, Novembre 2006, p.99. *Pokemon Mystery Dungeon: Blue Rescue Team*

GP #218, Novembre 2006, p.106. *Valkyrie Profile 2: Silmeria*

GP #219, Décembre 2006, p.123. *Children of Mana*

GP #219, Décembre 2006, p.130-131. *Final Fantasy XI*

