

Selim Krichane
Assistant diplômé d'enseignement et de recherche
Université de Lausanne

Version papier : Selim Krichane, « *King's Quest : Queen's Quest ?* » in Fanny Lignon (éd.), *Genre et jeux vidéo*, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 2015, pp. 69-81.

King's Quest : Queen's Quest ?

Le quatrième opus de la série *King's Quest* bouscule les habitudes bien établies des adeptes de jeux vidéo, en 1988, en leur proposant d'incarner un avatar féminin, la Princesse Rosella, dont le nom évoque étrangement celui de sa créatrice, *Roberta Williams*. La présence d'un avatar féminin sera réitérée six ans plus tard dans *King's Quest VII : The Princeless Bride* (1994) où le joueur contrôle en alternance deux personnages féminins, la princesse Rosella et sa mère la reine Valanice.

Les discussions *gender* autour des jeux vidéo, telles qu'elles se sont constituées dans les années 1990, principalement dans le champ anglo-saxon, se sont peu intéressées à l'histoire des représentations des identités sexuelles, à travers des études ponctuelles, pour privilégier des analyses fondées sur l'activité de jeu dans une optique souvent sociologique ou ethnographique, dans le sillage de la prise en compte du public féminin par l'industrie du jeu vidéo dans ces années-là. Comme le remarque Yasmin Kafai, l'ouvrage collectif dirigé par Justine Cassell et Henry Jenkins en 1998 avait pour objectif d'étudier « la manière dont la plupart des jeux vidéo comportaient des stéréotypes réducteurs de genre, le fait que peu de filles ou de femmes témoignaient d'un intérêt pour les jeux vidéo sur le marché, que les joueuses souhaitaient avoir accès à des expériences de jeux différentes, et que les femmes ne constituaient pas une part visible de la production vidéoludique »¹

. Cassell et Jenkins notaient clairement qu'ils portaient peu d'intérêt aux « exceptions vidéoludiques » des années 1980, comme *King's Quest IV* ou encore les premiers jeux

¹ Kafai Yasmin B., Heeter Carrie, Denner Jill et Sun Jennifer Y. (éd.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2008, p. XI

d'Infocom (*Plundered Hearts*, par exemple) qui s'éloignaient des modèles dominants de représentation des identités sexuelles, et qui amenaient les joueurs et les joueuses à incarner un avatar féminin.

Il nous apparaît cependant important de se pencher sur ces « exceptions » afin d'évaluer la prégnance des stéréotypes de genre dans les productions vidéoludiques, et de rendre compte de l'évolution de ceux-ci dans une optique historique, approche qui est fréquemment mise au ban des études vidéoludiques.

La proposition visant à faire retour sur les problématiques de genre, initiée par Yasmin Kafai, Carrie Heeter, Jill Denner et Jennifer Sun en 2007, témoigne d'un souci similaire accordé à l'organisation de l'industrie du jeu vidéo, à la scène indépendante contemporaine, aux communautés de joueuses et à la place des femmes aux sein de l'industrie vidéoludique, même si, comme le note les auteures de l'ouvrage collectif *Beyond Barbie and Mortal Kombat*, « il y a eu un basculement net des jeux roses ou violets à une conceptualisation plus complexe du genre, conçu comme étant contextualisé, construit, et flexible » (Kafai et al., 2008, p. XV).

On sait à quel point les productions de *Sierra-Online* auront joué un rôle important dans les évolutions graphiques des jeux d'aventure ainsi que dans le développement des interfaces *point-and-click*, avec notamment l'abandon du parseur textuel dès *King's Quest V*². Il nous semble par ailleurs pertinent de s'attarder sur l'histoire des modalités de représentation et de jouabilité des jeux de la série *King's Quest*, qui font rupture avec les modèles de représentation et de mise en jeu des personnages féminins dans les années 1980. Il a fréquemment été remarqué que ces modalités étaient codées « masculin », qu'elles mettaient en scène et qu'elles actualisaient un modèle de « masculinité militarisée »³ et que la princesse jouait alors le rôle passif de *Damsel in Distress*, motivation narrative qui guide l'action du joueur et de son avatar masculin.

Contrairement aux jeux vidéo qui se construisent uniquement autour d'un personnage joué féminin (*Lara Croft*, *Mirror's Edge*, *Bayonetta*), ou encore des jeux qui

² Les jeux de la série se construisent autour de tableaux, ou d'écrans fixes, dans lesquels le joueur déplace son avatar (de gauche à droite, mais aussi en profondeur). Les jeux fonctionnent selon une logique de progression – le joueur doit trouver des objets, les utiliser dans des contextes particuliers, en lien avec d'autres objets ou personnages. Dans les premiers jeux, les déplacements et les actions se font grâce au clavier. Par exemple « Prendre torche » ou « utiliser épée sur serpent ». A partir de 1990, ces actions se font par l'intermédiaire de la souris.

³ Kline Stephen, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003, p. 255.

permettent à l'utilisateur de choisir le sexe de son avatar, à l'image des jeux de rôle massivement multijoueurs, la série *King's Quest* opère un renversement sexué et genré à quatre reprises tout en conservant une continuité sur le plan des graphismes, du *gameplay* et de la narration, qui est filée du premier au septième opus⁴. Cette continuité est bien évidemment relative, puisque elle chevauche une évolution à la fois technologique et économique.

King's Quest fait alors office de curiosité, en isolant, à l'interne de ses représentations, un facteur de genre. A partir de ce constat, et au-delà de la modification de surface qu'il produit⁵, quel discours attribué aux jeux en termes de représentations et de modalités de jeu ? Témoignent-ils d'un bouleversement dans les processus de subjectivation qu'ils engendrent ?

Pour répondre à ces questions, nous passerons dans un premier temps par un aperçu historique du dispositif global qui intègre les jeux, des stratégies de la sphère de production à des éléments liés à leur réception, pour mener ensuite une analyse interne de leurs représentations et de leur *gameplay*, à travers quelques exemples ponctuels tirés des jeux eux-mêmes.

La reine de Sierra

La compagnie On-Line Systems a été fondée en 1979 par Roberta Williams et Ken Williams, alors programmeur et consultant indépendant. De 1980 à 1983, les Williams produiront six jeux d'aventure pour l'Apple II, dans la série *Hi-Res Adventure* dont le plus connu est *Mystery House* (1980). Roberta Williams, qui écrit les jeux, revendique très tôt la volonté de renouveler le genre des jeux d'aventure textuels (comme *Colossus Cave Adventure* ou la série *Zork*) en y ajoutant des éléments graphiques. La société est renommée Sierra-OnLine en 1982. Après un succès quasiment immédiat fondé sur une structure relativement artisanale et locale, les Williams seront contactés en 1983 par IBM pour réaliser un jeu à l'aide d'un prototype du PCjr. Le premier *King's Quest* s'inscrit donc dans la continuité des productions de Sierra, sur le modèle de leurs premiers succès (jeux d'aventure avec une emphase sur les graphismes), mais marque une collaboration avec le géant IBM,

⁴ La rupture nette qui s'opère avec le huitième opus, *King's Quest : Mask of Eternity* (1998), tant sur le plan des graphismes que de la jouabilité, nous a amené à restreindre cette étude aux sept premiers *King's Quest*.

⁵ Qui pourrait se traduire ainsi : « je contrôle/je suis le prince » devient « je contrôle/je suis la princesse ».

ainsi qu'une intégration dans le marché économique de l'informatique et dans son système promotionnel.

La saga *King's Quest* est dirigée par Roberta Williams qui en est à la fois la designeuse et la scénariste. A partir de 1987, Roberta Williams souligne sa volonté de proposer un jeu qui soit adapté à toute la famille. Cette volonté de produire des jeux qui soient *transgénérationnels* et qui attirent également des joueuses se traduit par la mise en place progressive d'une famille royale dans l'univers des jeux comprenant un couple et leur deux enfants, Alexander et Rosella. On retrouve notamment cette volonté dans la publicité de *King's Quest VII*, qui nous enjoint de ne pas « manquer cette belle aventure à couper le souffle destinée à toute la famille »⁶. L'inversion genrée qui s'opère dans le quatrième et le septième opus est également à inscrire dans cette stratégie revendiquée du dispositif de production. D'une part la présence de Roberta Williams à la tête du projet explique en partie l'apparition de « personnages joués » féminins, mais leur présence est aussi rendue possible par le développement économique de la compagnie qui vise à diversifier sa gamme de produits ainsi que ses publics-cibles dès 1988.

La publicité de *King's Quest VII* témoigne également d'une stratégie intermédiaire qui sous-tend la volonté d'ouverture à un public diversifié : le jeu y est présenté comme une aventure cinématographique (« cinematic adventure »⁷). Dès le début de la saga, Roberta qualifie ses jeux de « fictions interactives », et dans le magazine de Sierra, en 1987, Ken Williams qualifie le quatrième opus de « film interactif »⁸. Ainsi, la volonté de diversification du public – et la tentative d'attirer des joueuses – se manifeste notamment par une stratégie intermédiaire : Sierra tente de proposer des jeux qui évoquent le dessin animé ou le cinéma.

En ce sens, il est intéressant de remarquer que *King's Quest IV : Perils of Rosella*, dans lequel le joueur incarne pour la première fois Rosella en 1988, est le premier jeu de la série à proposer une longue séquence introductive qui dure plus de six minutes. Cette séquence, en images de synthèse, montée en plusieurs « plans », est marquée

⁶ Publicité pour *King's Quest VII*, *Computer Gaming World*, n°125, décembre 1994, p. 3 : « Don't miss this breathtakingly beautiful adventure for the whole family ».

⁷ *Ibidem*.

⁸ *Sierra Newsletter*, vol. 1, n°4, hiver 1988, Sierra On-Line, p. 4. Ken Williams, au sujet de *King's Quest IV* : « interactive movie was the best description I could think to give our product »).

par la remédiation⁹ de procédés cinématographiques comme les ellipses, le *split-screen* et la variation de l'échelle de plan qui permet d'isoler des éléments importants au sein du cadre.

D'autres éléments comme les fondus, ou la reproduction de fermeture à l'iris, ainsi que l'emphase sur la musique, avec l'entremise du compositeur hollywoodien William Goldstein, participent également de cette stratégie. Dans une interview accordée à *Computer Gaming World*, parue dans le numéro de décembre 1988, Roberta Williams réaffirme sa volonté d'attirer des joueuses et explique sa stratégie : « Le jeu est bien plus coloré et joli comparé aux jeux dont j'ai l'habitude. L'animation est plus proche de ce que vous verriez dans un dessin animé. Il devrait être plus familier pour [les filles et les femmes] car la musique est plus intéressante. »¹⁰

La stratégie de Roberta Williams – à la manière de celle des jeux dits « roses » qui sortiront quelques années plus tard – repose sur des codifications genrées qui sont pensées comme féminines et qui devraient dès lors attirer un public féminin. On peut aussi ajouter l'absence de violence qui est mise en avant dans la question suivante de l'interview. Ces codifications sociales *figées* traversent le discours de Roberta Williams, mais aussi celui des journalistes de *Computer Gaming World* qui s'étonnent de l'intérêt de Williams pour les jeux d'aventure textuels, alors qu'elle est « *joueuse et designeuse* »¹¹.

Williams entend dans un premier temps accoutumer le public masculin à une héroïne et de ce fait, attirer des joueuses :

« Je me suis dit que les hommes et les garçons accepteraient une héroïne féminine et trouveraient ça normal. Après, peut-être que les femmes et les filles le verraient et seraient intéressées. »¹²

Dans une interview plus tardive, Roberta Williams réfute l'idée selon laquelle elle tentait d'attirer un public féminin et dit ne pas adopter une attitude genrée, lorsqu'elle

⁹ Bolter Jay David, Grusin Richard, *Remediation : Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

¹⁰ *Computer Gaming World*, n°54, décembre 1988, p. 21, ma traduction : « The game is certainly more colorful and prettier than games that I'm used to. The animation is more like what you would see in an animated cartoon series. It should feel more comfortable to them because the music is more interesting. »

¹¹ *Ibidem* : « As both a female designer and a female game player, we wonder what the original attraction of *Adventure* was and why you liked playing it. » Ma traduction.

¹² *Ibidem* : « I figured that men and boys would accept a female heroine and think it was okay. Then, possibly the women and girls would notice it and become attracted to it. »

travaille sur un jeu (« I'm not in a gendered mode »). Dans le *Sierra News Magazine* de 1988, elle dira ainsi l'inverse de ce qu'elle avançait dans *CGW* la même année:

« Je savais qu'un personnage principal féminin conviendrait parfaitement aux femmes et aux filles qui jouent au jeu, mais n'étais pas sûre de la réaction de certains hommes. Et vous savez quoi ? Ca n'a pas été si controversé. »¹³

L'apparente contradiction dont témoignent ces deux citations peut être rattachée à la double contrainte qui transparait, dans les discours de presse et de la sphère de production. On y voit d'une part une volonté d'attirer un public féminin avec un jeu qui se veut « familial », tout en ménageant le public masculin.

Nous pouvons dès lors nous demander si la réception du jeu a en effet provoqué un débat – ou certaines réticences de la part des joueurs et critiques. Certains journalistes, comme Philip Jong, fondateur du site « Adventure Classic Gaming » parle d'une controverse suscitée par l'apparition d'un personnage joué féminin dans la saga¹⁴ – hypothèse qui est rejetée par Sierra et Roberta Williams. Dans la *Newsletter* de Sierra d'automne 1989, un journaliste avance que la plupart des fans, et lui-même, entretiennent un rapport privilégié avec le personnage du roi Graham (qui est le « personnage joué » dans les deux premiers opus), ce à quoi Roberta Williams répond que son personnage préféré est Rosella, avec qui elle sent plus d'affinité (« I feel more in tune with her »¹⁵). Une note de l'éditeur vient annoncer que les deux personnages seront présents dans le jeu de cartes *Hoyles* qui sortira quelques temps après, comme s'il fallait rassurer les fans de la présence du héros masculin. L'apparition des héroïnes est d'ailleurs toujours temporaire. Il n'y a jamais deux jeux qui se succèdent dans la série, avec un avatar féminin.

On remarque également que le matériel promotionnel de *King's Quest IV* se garde bien de trop dévoiler la présence d'un avatar féminin : il n'en est pas fait mention dans la publicité qui accentue la dimension transgénérationnelle du jeu : « [p]arents et

¹³ *Sierra News Magazine*, vol. 2, n°2, 1989, p. 36 : « I knew the female lead is just fine for women and girls who play the game, but wasn't sure how it would go over with some of the men. And you know what? It wasn't as controversial as I expected. » Ma traduction.

¹⁴ Lors d'une interview pour le site Adventure Classic Gaming, Roberta Williams dira en 2006 : « I guess that I'm not understanding as to why you would consider the introduction of Rosella in King's Quest IV as a controversy. To me, it seemed a natural, and, in fact, King's Quest IV was a much bigger hit than I, II, or III. I do feel that King's Quest IV was a pivotal game in bringing in more female players. However, in no way did King's Quest IV turn off male players. Not at all. » Disponible en ligne :

<http://www.adventureclassicgaming.com/index.php/site/interviews/198/>
[dernière consultation le 15.01.2013]

¹⁵ *Sierra News Magazine*, vol. 2, n°2, 1989, p. 36.

enfants se réjouiront de devenir le personnage principal d'un conte fantastique médiéval »¹⁶. Une publicité télévisuelle du jeu, parue en 1988, s'ouvre sur un montage alterné entre des images en prises de vues réelles montrant une jeune femme blonde dans une caverne obscure, et la scène correspondante, en images de jeu. La jeune princesse y est alors lacérée par un troll. La première séquence se conclut par le message de *game over*, dans le jeu. S'en suit une présentation relativement conventionnelle du jeu, qui nous invite à « voyager avec la belle princesse Rosella », et non pas, d'incarner la belle princess¹⁷. La première partie de la vidéo promotionnelle convoque certaines conventions du cinéma (notamment du cinéma d'épouvante¹⁸) dans la représentation des corps féminins en souffrance, sur laquelle repose la tension dramatique de la séquence filmique. La présentation du jeu reformule alors la stratégie intermédiaire de Sierra en explicitant ses liens au cinéma, et en conférant un statut *attractionnel* à la mort d'un personnage féminin ; événement qui contraste fortement avec l'atmosphère bucolique qui imprègne l'espace de jeu dans la deuxième partie de la publicité.

Réception critique

Si l'on se penche sur les articles de presse, en gardant en tête les inversions genrées ainsi que leurs échos au niveau de la réception des jeux, on s'aperçoit qu'elles auront laissé peu de trace. Les articles parus dans les magazines *Compute*, *Computist*, *K-Power*, *Enter*¹⁹, par exemple, sont très similaires – et reconduisent globalement le discours promotionnel de Sierra. Généralement, on y trouve un compte rendu narratif

¹⁶ Publicité pour *King's Quest IV : The Perils of Rosella*, *Sierra Newsletter*, vol. 1, n°4, hiver 1988, p. 18.

¹⁷ A la différence du manuel d'aide de jeu qui indique clairement dans son introduction : « vous êtes la princesse Rosella ». Contrairement à la publicité télévisuelle, le manuel d'aide est destiné aux joueurs ayant déjà acheté le jeu.

¹⁸ Voir par exemple Creed Barbara, « Horror and the Monstrous-Feminine : An Imaginary Abjection », dans Grant Barry Keith (éd.), *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas Press, 1996 ; Clover Carol J., « Her Body, Himself : Gender in the Slasher Film », dans Grant Barry Keith (éd.), *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas Press, 1996.

¹⁹ L'analyse de réception critique effectuée dans le présent article a été faite à partir du corpus suivant : *Compute* (Compute Publications International, automne 1979-hiver 1994), *Hardcore Computing/Computist* (Softkey Publishing, 1982-1989, fonds partiel), *K-Power* (Scholastic Inc., février 1984-décembre 1984), *Enter* (Children's Television Workshop, octobre 1983-mai 1985) *Computer Gaming World* (février 1984-décembre 1998, Golden Empire), *Joystick* (Sipress, janvier 1990-décembre 1998, fonds partiel) *Generation 4* (Pressimage, novembre/décembre 1987-décembre 1998), *Sierra Magazine/InterAction* (Sierra On-Line, juin 1981-mars 1999).

de l'opus traité (un tiers, voire la moitié de l'article), quelques paragraphes concernant la qualité des graphismes et du son, puis finalement un commentaire sur les puzzles et la difficulté des jeux (soit trop faciles dans certains cas, ou inégaux).

Suite à la présentation de la trame narrative de *King's Quest IV*, un journaliste de *Compute* se demande « quel chevalier ou gente Dame qui se respecte pourrait refuser une telle aventure » (*Compute !*, n°108). Dans la plupart des articles, les animations sont louées pour leur qualité et leurs détails. Cependant, Scorpia, dans le *Computer Gaming World* de décembre 1988 se plaint d'animations « fastidieuses » en donnant l'exemple de la séquence de jeu dans la maison des sept nains, et d'ajouter, « c'est une énigme dans le jeu, dont la solution est plutôt sexiste, bien qu'évidente »²⁰ (*Computer Gaming World*, n°54). Cette tension entre solution « sexiste » et « évidente » découle de la reproduction de motifs et de schémas issus de contes qui entraîne une possibilité d'anticipation de la part du joueur, tout en reconduisant des structures genrées. La place centrale de la princesse dans certains *King's Quest* bouscule en partie des caractéristiques de genre – elle devient l'élément central de l'action et du jeu – elle est en partie battante et entreprenante, mais elle est caractérisée par des traits et des comportements stéréotypés. Belle princesse, timide, et dévouée à son père.

Contrairement aux premiers *King's Quest*, le septième opus, paru en 1994, a droit à une réception plutôt mitigée. La stratégie d'intermédialité s'accroît autour du dessin animé et d'une touche « Disney » pleinement assumée par la production. Sierra cherche à toucher un public plus jeune pour ainsi diversifier sa gamme de produits, avec en parallèle des jeux comme *Leisure Suit Larry* ou *Phantasmagoria* destinés aux adultes. Dans un article de *Génération 4*, de janvier 1995, la séquence d'introduction en dessins animés est qualifiée de « neuneu au possible ». L'article tourne en dérision le jeu :

« [L]e scénario du jeu met en scène deux héroïnes : la “joulie” princesse Rosella et sa “moman” la reine Valanice, d'inspiration Disney, Rosella chante son désespoir et nous désespère. Mince, quel public visent-ils avec *King's Quest VII* ? »

Pour répondre à la question du journaliste de *Génération 4*, Sierra cherche certainement à toucher un public plus jeune d'une part, mais aussi un public féminin, en alternant, de chapitre en chapitre entre le contrôle de Rosella et de la reine

²⁰ « This is a puzzle in the game, the solution to which is rather sexist, although obvious », *Computer Gaming World*, n°54, p. 20, ma traduction.

Valanice. Le jeu se construit ainsi autour de la relation royale mère-fille et de leur séparation effective tout au long du jeu. Chaque fin de chapitre est animée par un « cliffhanger », une situation de tension irrésolue, à l'image des *serials* de la Republic Pictures dans les années 1940 et 1950 ou encore des *Périls de Pauline* (1933, Universal), auxquels le sous-titre du quatrième *King' Quest* fait allusion.

A travers le rapport mère-fille de *King's Quest VII*, le fantasme transgénérationnel de la sphère de production se trouve projeté dans la structure du jeu. Sierra espère qu'on jouera au jeu en famille, et qu'un duo de joueurs enfant-parent viendra combler la séparation mère-fille.

Inférences genrées

La présence d'avatars féminins s'inscrit donc dans une stratégie commerciale qui atteint son acmé avec *King's Quest VII*. Au-delà de la stratégie intermédiaire mise en œuvre par Sierra, repère-t-on des modifications en termes de *gameplay* qui seraient liées à des caractéristiques de genre ?

On pourrait dans un premier temps répondre par la négative. Les modalités de jeux sont similaires dans les grandes lignes au sein des jeux de la série (du premier au septième). Dans tous les jeux, les séquences se construisent autour de quêtes imbriquées qui impliquent un répertoire et une combinatoire de lieux, d'individus, d'objets et d'actions. Les actions du joueur ou de la joueuse visent explicitement à trouver un agencement qui est prévu par le système du jeu, intégré dans le code. Cela se traduit par une dissociation entre des actions localisées (déplacement au sein d'un écran, assignation d'un objet à un personnage par un click de souris) et le déclenchement de séquences non-interactives. Ces résultats constituent un changement de l'état du système : par exemple, le serpent meurt, ou la toile d'araignée disparaît. Les actions de simulation en temps réel, les défis centrés sur des compétences de coordination ou de dextérité, sont marginales.

Dans certains cas, les actions à accomplir sont fondées sur la reproduction des contes et de récits folkloriques ou mythiques qui sont intégrés à l'univers diégétique. Le joueur procède alors par inférences. Le joueur qui aura ramassé un trident au bord de la plage dans le deuxième opus et qui aura trouvé Neptune au fond des mers tentera de combiner les deux entités, en rendant au dieu son dû. Il en va de même pour la grenouille dans *King's Quest IV* qui doit être embrassée par Rosella pour devenir Prince. Il ne s'agit ici que d'une partie des jeux d'inférence et des processus de

rétroaction qui sont à l'œuvre dans les jeux vidéo – Dominic Arsenault et Bernard Perron en donnent une vision plus complète, notamment avec leur modèle de la spirale heuristique du *gameplay*.²¹

En contrepartie, un certain nombre d'agencements ne peuvent être que très difficilement anticipés par le joueur ou la joueuse, nécessitant une exploration approfondie des tableaux, ainsi qu'un jeu de tentatives multiples. Le joueur joue alors avec le code, testant l'ensemble des possibilités, à la recherche d'une combinaison gagnante. Une partie de la stratégie de Sierra consiste à tourner en dérision la logique de son propre système, construisant des agencements inattendus, parfois loufoques. Dans *King's Quest V* par exemple, l'on doit venir à bout d'un yéti à l'aide d'une tarte aux pommes qui provoquera sa chute dans un ravin. Ces combinaisons inattendues auront fait apparaître le terme de « Sierra Logic » dans le discours des fans et des détracteurs des jeux de la saga. La logique inattendue, ou la logique illogique manifestée par Sierra pourrait être le lieu d'une subversion, d'un déplacement des constructions de genre. Mais la logique Sierra sert davantage à accroître la difficulté des jeux, de manière à favoriser la vente des manuels d'aide aux joueurs ainsi que l'utilisation du numéro de téléphone d'aide payant, aux Etats-Unis. La logique économique prend le pas sur les possibilités de subversion.

Le *gameplay* au féminin : emprisonnement et métamorphose

La première inversion genrée dans la série nous fait passer du modèle de la *Damsel in Distress* à la fin de *King's Quest III* à la présence centrale d'une héroïne, moteur de l'action et pôle d'identification. *King's Quest IV* se construit rapidement autour d'un triangle féminin, constitué du « personnage joué » Rosella, de la fée Genesta et de Lollotte, principale opposante du récit. On remarque alors que l'introduction d'un personnage joué féminin provoque un basculement genré des principaux actants du récit. Adjuvante et opposante principales sont à leur tour conçues selon des modèles genrés.

Nous souhaitons à présent nous arrêter sur deux motifs qui, liés à des questions de *gameplay*, montrent en quoi l'introduction de personnages féminins au sein de la saga, aura provoqué des modifications structurelles. Il s'agira d'une part des

²¹ Arsenault Dominic, Perron Bernard, « In the Frame of the Magic Cycle : The Circle(s) of Gameplay », dans Perron Bernard et Wolf Mark J.P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York/Londres, Routledge, 2009, p. 113.

modalités de jouabilité liées à *l'emprisonnement de l'avatar* et d'autre part des possibilités de *métamorphose* au sein des jeux de la série.

La première partie de *King's Quest III* demande au joueur de quitter les services du magicien dont il est l'esclave. On retrouve la logique de la recherche d'objets, de la combinaison de lieux, et d'actions, mais cette fois-ci augmentée d'une contrainte temporelle. Les actions de l'avatar masculin sont limitées par la présence du magicien. L'exploration est libre et nécessite à la fois une recherche méticuleuse du manoir et de la campagne alentour. Le joueur peut choisir de désobéir au magicien, et il peut tenter de s'enfuir à tout moment. Il y a ici plusieurs conditions d'échec : d'une part, le joueur ne peut pas se trouver dans le manoir, avec le magicien, en possession d'objets magiques, et d'autre part, le joueur doit se trouver dans le manoir lorsque le magicien y est présent. Le joueur est alors placé dans une situation très ouverte qui est marquée par une possibilité de transgression, de tentatives multiples et d'exploration des possibles. Le joueur ou la joueuse est en mesure de voler les biens du magicien, d'explorer les arcanes du manoir, etc. Les possibilités de jeu qu'offre la fuite constituent alors une part intégrante de l'expérience de jeu.

En comparaison, la captivité de la princesse Rosella dans *King's Quest IV* est à la fois passive et résolument incohérente, d'un point de vue fictionnel. Incohérente dans la mesure où Rosella, bien qu'elle soit amenée à plusieurs reprises à se libérer du joug de son bourreau Lolotte, n'est jamais en mesure de s'échapper, en ce sens que le jeu n'offre pas cette possibilité. La cohérence du système de règles prend le dessus sur la cohérence fictionnelle²². Trois quêtes de recherche d'objets se succèdent et se voient couronnées par l'enfermement effectif de Rosella. Sa libération sera rendue possible par l'intermédiaire d'un personnage masculin. Malgré l'abandon du modèle de la *Damsel in Distress*, on retrouve ici une passivité sous-jacente qui déteint sur la structure du jeu. Si les incohérences fictionnelles sont légion dans les jeux vidéo, comme l'a montré Jesper Juul, dans la mesure où les données diégétiques y sont soumises aux impératives des systèmes de règles (le bien fondé des règles prend le pas sur la cohérence fictionnelle), il n'en reste pas moins que celles dont témoigne *King's Quest IV* sont intimement liées à des constructions genrées. Ainsi, les damoiselles à sauver sont courantes dans la série (Rosella dans *King's Quest III*, Cassima dans

²² Juul Jesper, *Half-Real. Video Games Between Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005.

King's Quest V et *VI*) et même lorsque un personnage féminin constitue le point d'action du jeu, elle n'y échappe pas complètement.

La particularité des quatrième et septième opus (hormis la présence d'avatars féminins) tient également au fait qu'il s'agit des seuls jeux qui dépeignent un monde fantastique imbriqué au sein du monde fictionnel cadre, le royaume de Daventry. Dans *King's Quest IV*, c'est en traversant le miroir magique de la fée Genesta, en quête d'un remède à même de sauver son père mourant, que Rosella se trouve transportée dans le royaume de Tamir. Quelques années plus tard, c'est après avoir contemplé son reflet avec trop d'insistance à la surface d'un étang (autre surface de réflexion), que Rosella rejoindra le royaume des Trolls. Dans les deux cas, l'identification à un personnage féminin se trouve thématifiée dans les séquences d'ouverture des jeux. La présence d'un avatar féminin suscite une mise en abyme, un voyage par deux fois imaginaire. L'identification à l'héroïne est toujours explicitée et justifiée par un ressort narratif.

C'est aussi ce voyage, dans *King's Quest VII* qui va provoquer la métamorphose de la princesse, et de ce fait, la perte de sa beauté. Les actions de collecte et de combinaisons du deuxième chapitre du jeu consistent alors à défaire le sortilège et à retrouver cette beauté originelle. On trouve une métamorphose similaire dans *Les Périles de Rosella*, qui se conclut par la transformation d'Edgar, bossu mal-aimé, en prince charmant. Dans les opus avec avatar féminin, les métamorphoses sont histoire de beauté, ou plutôt de renversement selon une dichotomie beauté/laideur. Loi du sort oblige, ces renversements sont incontrôlables et incontournables. On retrouve alors un motif figé qui contraste avec les potentialités ludiques de la métamorphose dans les autres jeux de la saga.

Comparativement, dans *King's Quest III*, la métamorphose participe pleinement au *gameplay*. L'avatar masculin acquiert progressivement la capacité de se transformer, en aigle, en mouche, etc. Il peut choisir quand il se transforme, et cette opération participe pleinement des tentatives de *combinatoire* qui fondent le plaisir de jeu. La métamorphose est donc une modalité de jeu à part entière, qui étend le champ des possibles du joueur et de la joueuse.

Queen's Quest ?

Nous souhaitons à présent revenir à la question initiale afin de tenter d'y répondre: *King's Quest* : Queen's Quest ? Nous nous sommes efforcé de montrer en quoi les

représentations ainsi que les modalités de jeu liées aux avatars féminins sont ambivalentes dans la série *King's Quest*. Plutôt que « *King's Quest* » ou « *Queen's Quest* », nous pourrions dire « *Family's Quest* » tant les jeux sont imprégnés du modèle familial mononucléaire.

En vue d'effectuer un bilan sommatif, nous proposons d'échelonner les enjeux *gender* discutés dans le présent article selon quatre niveaux.

Premièrement, la référence constante aux mythes et aux récits folkloriques dans la série, ainsi que les modalités de jeu relativement coercitives, reconduisent des caractéristiques de genre.

Ensuite, la présence centrale d'un personnage féminin, comme pôle d'identification et biais de l'action fait rupture par rapport aux caractéristiques de genre des jeux des années 1980. Les jeux témoignent alors d'un mélange entre les stratégies qui seront celles des *girls' games* quelques années plus tard et la structure des jeux d'aventure.

Troisièmement, certaines modifications dans les modalités du *gameplay*, dans les quatrième et septième opus, témoignent d'une résistance à la présence d'un avatar féminin, réinscrivant dans le jeu des motifs androcentrés, liés à la fois à la caractérisation des personnages et au *gameplay* : passivité par l'emprisonnement et essentialisation de la beauté féminine. Les motivations des personnages qui guident l'expérience du joueur sont aussi distinctes. Les héros masculins suivent des buts personnels : devenir roi, acquérir des richesses – alors que Rosella, doit sauver son père ou regagner son royaume afin de se marier.

Finalement, dans une optique ethnographique, il nous semblerait intéressant de considérer les possibilités d'agencement, de résistance, ainsi que les positionnements multiples des joueurs et des joueuses face aux jeux et aux représentations genrées qu'ils donnent à voir – et à jouer.

Bibliographie

Blanchet Alexis, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, Châtillon, Pix'n Love, 2010.

Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation : Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, 1999.

Cassell Justine, Jenkins Henry (éds.), *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 1998.

Carroll Noël, *The Philosophy of Horror or the Paradoxes of the Heart*, New York/Londres, Routledge, 1990.

Clover Carol J., « Her Body, Himself : Gender in the Slasher Film », dans Grant Barry Keith (éd.), *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas Press, 1996.

Creed Barbara, « Horror and the Monstrous-Feminine : An Imaginary Abjection », dans Grant Barry Keith (éd.), *The Dread of Difference : Gender and the Horror Film*, Austin, University of Texas Press, 1996.

Deuber-Mankowsky Astrid, *Lara Croft Cyber Heroine*, Minneapolis, University of Minnesota Press, [2001], 2005.

Du Preez Amanda, *Virtual Babes : Gender, Archetypes and Computer Games*, *Communicatio*, vol. 26, n°2, [1998], 2000, p. 18-27.

Donovan Tristan, *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

Juul Jesper, *Half-Real. Video Games Between Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005.

Kafai Yasmin B., Heeter Carrie, Denner Jill et Sun Jennifer Y. (éds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat. New Perspectives on Gender and Gaming*, Cambridge/Londres, MIT Press, 2008.

Kennedy Helen W., « Lara Croft : Feminist Icon or Cyberbimbo ? On the Limits of Textual Analysis », *Game Studies*, vol. 2, n°2, 2002.

Kline Stephen, *Digital Play. The interaction of technology, culture and marketing*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2003.

Krichane, Selim, « Lara Croft: simulation d'un héros féminin », dans Bilat Loïse, Haver Gianni (dir.), *Le héros était une femme... Le genre de l'aventure*, Lausanne, Antipodes, 2011.

Mikula Maja, « Gender and Videogames : the political valency of Lara Croft », *Continuum*, vol. 17, n°1, 2003, p. 79-87.

Perron Bernard, Therrien Carl, « Da *Spacewar!* a *Gears of War*, o come l'immagine videoludica è devintata più cinematografica », *bianco e nero*, n° 564, mai-août 2009.

Perron Bernard, Wolf Mark J. P. (dir.), *The Video Game Theory Reader 2*, New York/Londres, Routledge, 2008.

Smelik Anneke, *And the Mirror Cracked. Feminist Cinema and Film Theory*, Londres/New York, Macmillan Press/St. Martin's Press, 1998.

Thornham Helen, *Ethnographies of the Videogame. Gender, Narrative and Praxis*, Farnham/Burlington, Ashgate, 2011.

Triclot Mathieu, *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.

Williams Linda, « When the Woman Looks », dans Doane Mary Ann, Mellencamp Patricia et

Williams Linda (éds.), *Re-vision : Essays in Feminist Film Criticism*, Los Angeles, The American Film Institute/University Publications of America, 1984.