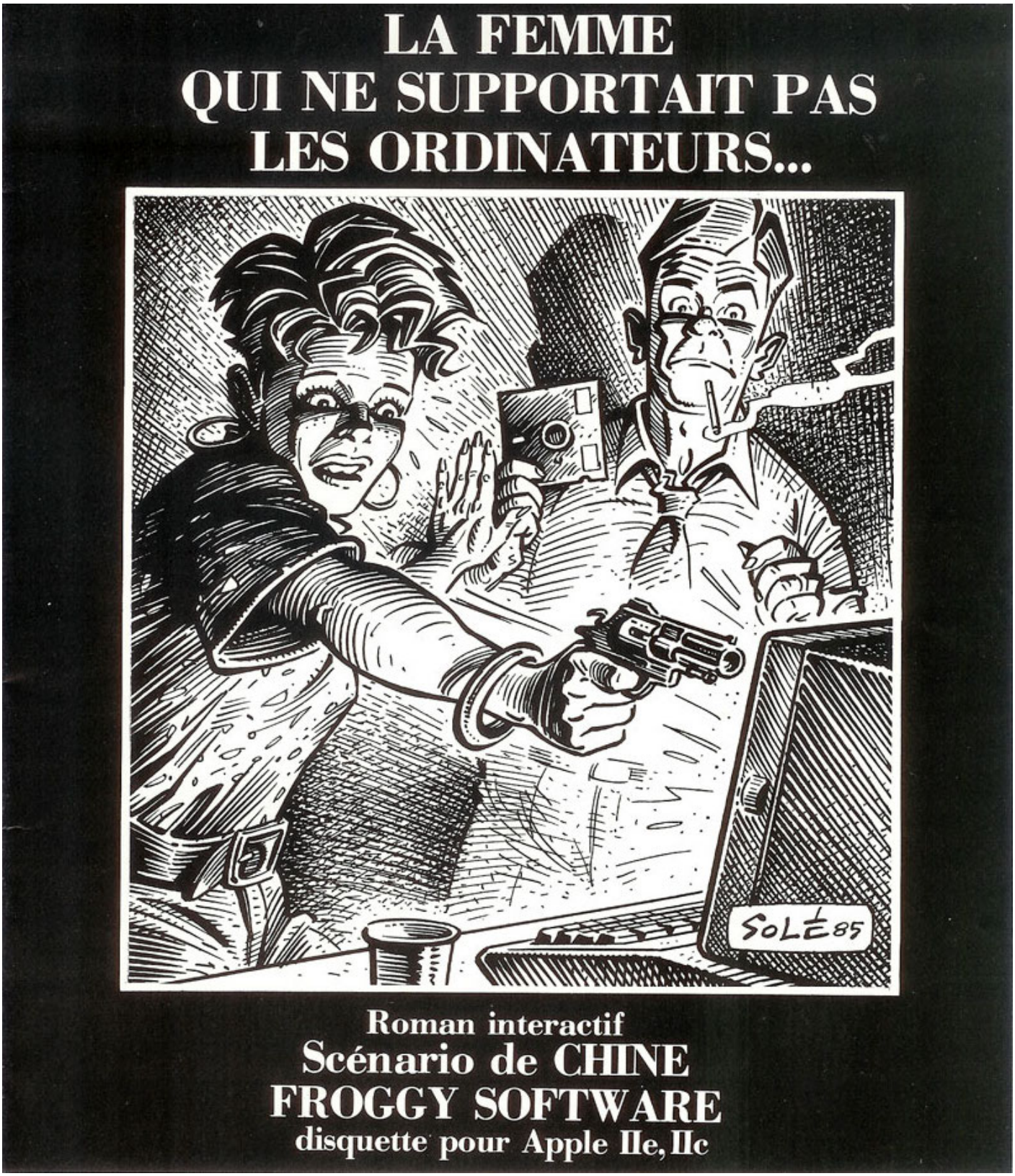
La femme qui ne supportait pas les ordinateurs (1986)

La Femme qui ne supportait pas les ordinateurs est une fiction interactive, publiée par **Froggy Software** sur Apple II en 1986. Le jeu fut écrit par **Chine Lanzmann** (sous le pseudonyme de "Chine"), et programmé par Jean-Louis Le Breton, fondateur de Froggy Software. La couverture fut dessinée par Jean Solé.

Ce jeu est une des premières œuvres de fiction interactive de France à avoir été réalisée par une femme. Par ailleurs, il est considéré comme étant un des premiers jeux vidéo à aborder la thématique du cyberharcèlement genré, et de l'expérience plus actuelle des femmes sur les réseaux sociaux.



Le jeu se déroule sur le réseau Calvados, réseau fréquenté par les deux auteurs du jeu à l'époque. Il imite son interface et ses services (messages entre utilisateurs, salon de messagerie instantanée globale, dépêches AFP, etc.), comme si le micro-ordinateur du joueur y était connecté. On croise aussi, dans un salon de Messagerie instantanée, les pseudonymes des habitués du réseau à l'époque (« Lumbroglio » pour Lionel Lumbroso, « Chine » pour Chine Lanzmann, « Pepe Louis » pour le fondateur de Froggy Software Jean-Louis Le Breton, « Benv » pour François Benveniste, etc.).

Dans le jeu, le joueur incarne une femme sur le réseau Calvados, qui doit repousser les avances de nombreux personnages, dont l'ordinateur, Ordine, prêt à tout pour être le seul prétendant. Le jeu est entièrement textuel, et l'interaction du joueur se fait en répondant aux questions par « oui » ou « non ». Il y a 6 fins possibles.

La *Femme qui ne supportait pas les ordinateurs* est un jeu qualifié de "contreculturel" en raison de son aspect autoréférentiel. Le jeu se fonde sur l'expérience de modération même de ses développeuses et développeurs qui, en outre, apparaissent dans la diégèse.



JEUX POUR MICROS

KHRONOS

En solitaire, le héros-joueur aura comme but d'atteindre l'éternité en quatre semaines ! Pour cela, il doit survivre et collecter les objets nécessaires à sa quête dans les 250 salles (vues en plan) d'un château rempli de maléfices. Un thème classique qui peut engendrer ou non un bon jeu... selon la manière de le traiter.

Le jeu fonctionne bien, mais les auteurs ont malheureusement voulu trop en faire et plaire à tous. Il y a le côté jeu de rôle, avec les points de vitalité, de nourriture et de lumière du personnage... et il y a un côté jeu d'adresse, hélas ! Les monstres surgissent de partout, sans relâche, annulant toute surprise et finalement tout plaisir. Il y en a parfois 8 à 10 dans une même salle et plus on les combat plus il en arrive. C'est trop !
La volonté de faire de *Khronos* un jeu susceptible de toucher tout le monde (adresse, aventure, rôle, gestion, etc.) n'atteint finalement personne. C'est dommage, car la gestion au crayon optique est particulièrement aisée et agréable.

EN BREF

Cassette et disquette (180 F) pour Thomson MO 5, TO 7-70, TO 9 et à paraître sur Amstrad CPC 464, 664 et 6128.
type de jeu : aventure, adresse
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

PADIRAC

Une soucoupe volante explore les galeries du gouffre de Padirac (!). De nombreux obstacles (souvent des portes) empêchent l'évolution de l'engin. Pour passer et progresser, le joueur doit répondre à de brèves énigmes, notamment compléter les lettres manquantes des mots proposés. En bref, nous sommes en présence d'un labyrinthe complexe, mais au demeurant accessible.

EN BREF

Cassette (140 F) pour Commodore 64. Édité par Ere Informatique - Radarsoft.
type de jeu : labyrinthe
accessibilité : ▶▶▶▶▷
originalité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

TENNIS 3D

Un classique parmi les simulations sportives. Celle-ci est bien réalisée, avec un petit plus, le joueur peut choisir le terrain (terre battue, gazon ou synthétique). Un ou deux joueurs, au clavier ou à la manette...

EN BREF

Cassette (140 F) et disquette (198 F) pour Amstrad CPC 464, 664 et 6128. Édité par Loriciels.
type de jeu : comme son nom l'indique
accessibilité : ▶▶▶▷▷
originalité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷

LA FEMME QUI NE SUPPORTAIT PAS LES ORDINATEURS

Un produit nouveau, la « romansquette » ! La « *Femme qui...* » est un roman interactif qui simule un dialogue entre le joueur (plutôt une fille), son ordinateur et les branchés d'un réseau télématique, « Kalvados ». Une sorte de messagerie en direct comme il en existe sur Minitel, (tapez JESSIE !).
Le jeu se déroule quasi-exclusivement en mode texte. Votre ordinateur est à ce point amoureux de vous qu'il va jusqu'à commettre un meurtre ! Le pirate Comby est électrocuté à distance. Une nouvelle forme de meurtre, où l'assassin n'est pas sur les lieux du crime ! De temps à autre, le programme vous demande de répondre par O(ui) ou N(on). Selon vos choix vous abordez des « chapitres » différents du roman, à l'image des livres « dont vous êtes le héros ».
Cette première « romansquette » est davantage à considérer comme un « moment ludique » que comme un véritable jeu. Le texte est drôle, vraiment drôle parfois, mais surtout pour les amateurs de messageries en direct (on y retrouve tous les tics des utilisateurs). Pour les autres, la pratique de « *La femme qui...* » sera une étrange initiation à l'univers micro et convivial.

EN BREF

Disquette (195 F) pour Apple IIe et IIc. Editée par Froggy Software.
type de jeu : dialogue
accessibilité : ▶▶▶▶▶
originalité : ▶▶▶▶▶
graphisme : ▷▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

En évoquant les difficultés sociales des femmes sur internet, Chine Lanzmann met en scène sans en avoir la sémantique à l'époque, ce qu'on appelle aujourd'hui le "cyberharcèlement genré". Elle est une des pionnières de ces questionnements, qui trouveront leur apogée avec les phénomènes de *Balance ton Hashtag* (Me too, Balance ton école d'art, Inceste, Précarité menstruelle...) sur les réseaux sociaux. Chine amène avec humour l'idée d'une violence systémique qui s'incarne dans le personnage de l'ordinateur pervers, faisant obstacle à l'utilisation par les femmes des outils de communication numériques.

Sources :

- Wikipedia : https://www.wikiwand.com/fr/La_femme_qui_ne_supportait_pas_les_ordinateurs
- Fiction Interactive : http://www.fiction-interactive.fr/la-femme-qui-ne-supportait-pas-les-ordinateurs/
- JANKOWSKY, Filip, *The Presence of Female Designers in French Video Game Industry, 1985–1993*, 2019.

Révision #4
Créé 2022-05-04 12:05:37 CEST par Solen Charton
Mis à jour 2022-05-04 14:59:36 CEST par Solen Charton