



Ecrire pour le jeu

I : - Paradoxalement alors que l'industrie du jeu vidéo utilise des intervenants de plus en plus spécialisés, il existe à la fois peu de formations spécifiques en France et peu d'ouvrages francophones spécifiques. Est-ce pour combler ce manque que vous vous êtes lancé dans la rédaction d'*Ecrire pour le Jeu* ? □

[E. G.] Il existe beaucoup d'ouvrages en anglais sur le game design maintenant que la discipline est mieux définie. Il est vrai que lorsque j'ai entamé le livre, en 1999, la bibliographie était plutôt limitée. L'origine du livre vient de ma rencontre avec Hubert Charod, auteur d'Alone in the dark et à l'époque creative director d'un studio indépendant lyonnais, Gamesquad. J'ai voulu mieux connaître le travail de scénariste de jeu. Comme pour l'acquisition des bases du scénario de film (je viens de l'audiovisuel), je voulais savoir ce qui avait été écrit sur le sujet. Il n'existait que quelques ouvrages américains mélangeant plusieurs approches. Le scénario, et même le game design, étaient souvent une section d'un ouvrage plus global sur la programmation ou sur l'écriture interactive incluant les sites Internet et les cd-rom culturels. Je me suis rendu à l'évidence que je devais me faire ma propre idée. J'ai mis en place un réseau de personnes ressources grâce au soutien d'Hubert Charod : des game designers, producteurs, scénaristes... C'était absolument nécessaire étant donné mon ignorance du milieu. Au final une quinzaine de créateurs ont accepté de participer, de répondre à mes questions, de me laisser consulter leur travail et de m'ouvrir à leurs méthodes de travail. J'ai pu fonder une analyse sur des cas concrets. □

I : - Ecrivez-vous actuellement un autre livre ?

[E. G.] Non, pas un livre mais un article sur la structure Ludonarrative, je viens de l'achever, il sera publié en mars dans un ouvrage dirigé par Sébastien Genvo. D'autres, de nature plus académique, devraient être diffusés cette année dans le cadre de mes recherches au Cham.

I : - Votre livre est sorti en 2000. Depuis beaucoup de nouveaux titres ont depuis vu le jour offrant toujours plus de liberté (notamment GTA San Andreas, Fable, Black & White,...). D'où vient cette sensation de liberté ? Ont-ils utilisé des techniques scénaristiques nouvelles ? Ou est-ce toujours le même principe de la quête principale associée à des quêtes secondaires qui est toujours plus développé ?

[E. G.] GTA est un jeu étonnant : le scénario n'offre pas de liberté, alors que l'expérience de jeu est complètement fondée sur la liberté d'action. Sa structure scénaristique est finalement assez archaïque comparé à Jack ou même Fable. GTA a d'autres points forts. Plus généralement, la liberté d'action est liée à ce que l'on permet au joueur d'accomplir. Si il bénéficie d'un grand nombre d'interactions possibles, ou si le panel de réaction de l'environnement est large, si la nature des environnements est variée, si un grand nombre d'éléments sont accessibles à tous moments... alors on se sent libre. Dans ce genre d'univers, la difficulté vient quand on tente de vouloir raconter quelque chose au joueur. Alors qu'honnêtement il s'en fout des cinématiques, sauf si elles sont de niveau à concurrencer des média comme le film ou l'animation, ce qui est rarement le cas. La notion importante est bien de PERMETTRE. Comme les développeurs jouent de plus en plus avec ce principe, on en arrive naturellement à des univers plus vastes, avec des potentiels d'interactions plus travaillés, plus variés. Il y a un grand défi à



Ecrire pour le jeu

créer des mondes dits Libres, on ne peut pas y forcer le joueur et s'il n'a pas d'objectif il s'ennuie. Il faut tout de même mettre en place une structure où un système qui génère des obstacles liés aux objectifs qu'il se donne. Cette structure peut être très dynamique, pur système, comme par exemple l'ensemble des mécanismes gameplay d'un Sim City (ce que l'on pourrait appeler de l'émergent), ou plus dirigiste, comme peut l'être le système de quêtes secondaires ou permanentes de Fable. Dans ce dernier, vivre dans ce monde est passionnant. Vous être libre de vous y créer des objectifs. Par exemple vouloir épouser tel personnage ou devenir le plus redouté des tueurs... Quoi que vous voulez, forcément vous aurez des obstacles sur votre chemin. C'est tellement agréable que suivre l'histoire principale n'a plus beaucoup d'intérêt. Je suis persuadé que nous nous orientons vers des modèles plus libres pour le joueur et des méthodes de conception de la narration radicalement différentes des autres médias : nous ne suivrons plus des histoires arrêtées, même représentées par des actions clés à accomplir (les RPG actuels) mais nous seront plongés dans un environnement remplis d'entités aux fonctions narratives qu'une IA un petit peu « maître de jeu » utilisera pour rendre notre expérience plus palpitante

I : - Alors qu'au cinéma, le héros est souvent un bon toujours bon et l'ennemi souvent très méchant, le jeu vidéo offre de plus en plus la possibilité au joueur de situer son personnage où il veut entre le très bon et le très méchant. Comment expliquer cette tendance ? Le jeu vidéo deviendrait-il plus mature ?

[E. G.] On sent qu'il y a des fans de Molyneux à Revival ;-) C'est effectivement lié à une certaine maturité. Tant du côté de l'audience, l'âge moyen des joueurs augmente, que des développeurs. Mais la proportion de jeux qui permettent cette balance entre des valeurs, avec un impact réel sur l'arène du jeu, est encore faible. Et attention, en réalité le cinéma possède beaucoup de personnages ambigus. De grands personnages de films sont des êtres ambivalents, commettant des erreurs, faisant du mal, jusqu'à en prendre conscience ou non, changer ou non. Ce qu'offre le jeu, c'est la formidable possibilité d'influer sur les valeurs de ces protagonistes. Ce qui ne veut pas dire que le joueur y adhère. C'est juste du « pour de faux ». Et si j'étais le plus terrible tueur que la terre ait porté ? Et ensuite j'irai lire une histoire à ma fille avant qu'elle ne se couche. Le jeu vidéo devient un « entertainment » mature que de nombreux joueurs ont su intégré à leur vie. Il suffit de penser que le jeu le plus vendu l'année dernière était Sims pour se rendre compte de l'évolution. Ce jeu met en scène des valeurs, à du sens, loin d'une histoire de vengeance frénétique contre d'hypothétiques démons venus d'autre espace, comme aime le dénoncer certains médias.

I : - Le public a accès à toujours plus d'histoires que ce soit à travers de la BD, du cinéma, la télévision, les jeux vidéos,... Il devient à la fois de plus en plus expert et de plus en plus exigeant. Est-il encore possible de le surprendre ?

[E. G.] Le phénomène m'enchante. Comme vous le soulignez, le public devient un expert en histoire comme il l'est devenu en image. Il sait repérer une histoire bancale, même si ça ne l'empêche pas d'aimer d'autres aspects d'un film par exemple. Cela ne peut que pousser la