

Y'a pas que les jeux vidéo dans la vie !

Le blog d'Eric Viennot

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/>

Florilège de février

Le plus lucide

« La chose qui m'a persuadé que le jeu était original, c'est qu'on a eu un mal dingue à le faire accepter par un éditeur, ce qui est en général un gage d'originalité. Si vous voulez savoir si votre jeu est original ou pas, vous essayez de trouver un éditeur. Si vous le trouvez immédiatement au premier rendez-vous, c'est que vous avez fait un FPS ».

[Fabien Delpiano](#), bigboss de PastaGames.

Le plus Call of Duty

« Ces temps-ci, je préfère ce genre de jeux aux films. Les jeux vidéo utilisent de plus en plus de techniques venant des longs métrages, notamment dans les cinématiques. Elles sont de mieux en mieux intégrées et on a l'impression de regarder des extraits de films enregistrés à l'avance, ce qui est super, puisqu'elles sont dynamiques et bien réalisées. C'était pas trop ça dans le temps, mais maintenant il y a des gens [dans le Jeu Vidéo] qui savent véritablement ce qu'ils font ». [Peter Jackson](#), réalisateur de films, à propos de Modern Warfare 2.

Le plus Quantic Dream

« Les jeux sont de plus en plus incroyables visuellement, mais de moins en moins intelligents. Au fur à mesure, ils ont augmenté les seins de Lara Croft et diminué la complexité. Aujourd'hui, je suis fatigué de cette boucherie permanente. Pourquoi les jeux vidéo sont-ils fait de 99% de massacres ? J'en ai marre de jouer à des jeux qui sont les mêmes les uns après les autres... Le jeu vidéo doit enfin prendre les gens au sérieux. J'en ai marre que l'on me vende 70 euros la suite d'un jeu où il y a juste 3 niveaux de plus. Les joueurs ont besoin de substance, que ça apporte réellement quelque chose. Le jeu vidéo peut être considéré comme un art majeur s'il est aussi élaboré (que Heavy Rain ndlr). A nous créateurs d'en faire un art. Si on le laisse entre les mains des producteurs, des financiers, le jeu vidéo ne restera qu'un jeu de baston, qu'un jouet ». [Mathieu Kassovitz](#), réalisateur de films, à propos de son envie de créer un jeu vidéo.

Le plus hostile

« Ces jeux qu'ils appellent PlayStation, c'est un poison. Certains de ces jeux vous apprennent à tuer. Ils ont même utilisé mon nom, l'objectif d'un passage d'un jeu célèbre étant de trouver Chavez et de le liquider (Mercenaries 2, ndlr) Dans d'autres jeux, les héros vantent leur besoin en cigarettes, en drogue et en alcool. D'autres jeux encore demandent même d'organiser le trafic de drogue. C'est enseigner le pire du capitalisme, c'est un chemin tout tracé vers l'enfer ». [Hugo Chavez](#), Président de la République bolivarienne du Venezuela

Le plus enflammé

« Nous avons tendance à voir l'amusement comme quelque chose de frivole. Comme la chose qui n'a pas d'importance. Et c'est là qu'est le point central du jeu sérieux : je suis ici pour vous dire que le fun n'est pas une chose frivole, mais qu'il est un aspect fondamental de la nature humaine et nécessaire à la survie. Notre but est donc de sauver la race humaine de l'extinction ». [Raph Koster](#). A Theorie of fun.

Le plus flippant

« Les chirurgiens qui jouent à des jeux vidéos plus de trois heures par semaine commettent 37% moins d'erreurs dans la salle d'opération que ceux qui ne jouent pas. Ils sont 27 fois plus rapides en coelioscopie, et sont capables de suturer 33% plus vite ». [Etude](#) du centre médical Beth Israël de New York. (Ceci dit ça ne donne quand même pas trop envie de se faire opérer, même par un chirurgien gamer)

Le plus énorme

« Mourir, c'est pas facile ». [Nicolas Sarkozy](#), Président de la République Française. (Un problème de gameplay mal réglé sans doute, ou alors il ne connaît pas les statistiques indiquées ci-dessus...)

Le plus Google

« Il y a beaucoup de données indiquant que les jeux vidéo améliorent le raisonnement, la coordination... ».

[Eric Schmidt](#) patron de Google.

(Je crois que je vais aller jouer un peu tiens?)

Illustration : Call of Duty, Modern Warfare 2

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2010/02/floril%C3%A8ge-defevrier.html>

Game design : six chantiers pour une nouvelle décennie

Changement de décennie oblige, de nombreux articles de prospective ont été publiés récemment, [ici](#) ou [là](#). Dans le domaine du jeu vidéo, je me suis dit qu'il serait intéressant de tenter de détailler les principaux chantiers qui occuperont les game designers pendant cette nouvelle décennie. Un exercice risqué, mais motivant, écrit avec la complicité de Nicolas Georget, game designer au studio de Lexis Numerique Marseille. Je vous souhaite à toutes et à tous, une excellente année et une décennie vidéo-ludique passionnante.

L'hybridation des genres

C'est une tendance de fond qui risque de devenir une figure quasi obligée de la plupart des blockbusters. L'idée d'un jeu qui parviendrait à rassembler tous les genres a été souvent évoquée ces dernières années, notamment après la sortie de **GTA IV**. Illustrée en 2009 à travers des exemples réussis (**Borderland**, **Assassin's creed**) ou ratés (**Brutal Legend**), la tentation est grande de parvenir à rassembler dans un univers cohérent plusieurs genres afin de créer une sorte de jeu total dans lequel chaque joueur pourrait y trouver son compte. Le problème pour les game designers sera de parvenir à équilibrer suffisamment le dosage afin que la variété des gameplays ne décourage pas de nouveaux joueurs venus du casual gaming ou de « vieux joueurs » attachés à un genre de prédilection. Comment parvenir à réunir plusieurs genres, sans boursoufler une œuvre et la rendre indigeste ? Comment concilier histoire cohérente et jeu ouvert ? Répondre à ces questions sera sans doute un enjeu majeur pour les game designers de blockbusters.

Game design physique et quantique

Même si la physique dynamique est intégrée désormais à la plupart des jeux d'action ou de simulation, afin de renforcer le réalisme de certaines scènes et le sentiment d'immersion du joueur (explosions, déflagrations, déformations de solides?), elle n'est encore souvent qu'un élément décoratif. Dans la lignée d'un **Little Big Planet**, elle pourra devenir dans certains cas un élément de gameplay à part entière, invitant le joueur à interagir davantage avec les décors autour de phénomènes spectaculaires basés sur l'effet dominos par exemple. Dans la même famille, les « gameplays de foule » qu'on a commencé à voir apparaître grâce à la puissance des machines new gen, devraient également se développer. Certains phénomènes plus abstraits, comme les fluides ([Pixel Junk Shooter](#)), les particules, les rayons, les ombres ([The Tower of Shadow](#)), les aimants, serviront de bases à quantités de jeux et feront sans doute les beaux jours de la scène étudiante et indépendante. Dans la lignée de **Braid** et [Singularity](#), on verra apparaître également un champ d'investigation fascinant basé sur le temps et les paradoxes espace-temps. Il est possible que ces gameplays expérimentaux soient ensuite récupérés et peaufinés avec davantage de moyens par de gros éditeurs, Nintendo en particulier, qui, fidèle à ses habitudes, en redéfinira la norme. (Cf **Super Mario Galaxy**).

Game design empathique

Le casual fitness, phénomène de mode généré par l'effet Wii, sera vite remplacé par un phénomène plus profond qui accompagnera l'arrivée de nouvelles interfaces encore plus intuitives et intelligentes comme **Natal** de Microsoft. Alors que les genres ont tendance à se complexifier au fil des années (davantage de touches, d'informations affichées, etc?) cette nouvelle remise à plat permettra à de nouveaux entrants de découvrir de nouveaux types d'expériences vidéo-ludiques simples et accessibles. Dans cette optique, le jeu vidéo permettra de créer de nouvelles expériences d'apprentissage. Au-delà du simple besoin de divertissement, il répondra à un désir plus profond de connaissance de soi, de bien-être ou d'accomplissement. On demandera au jeu de s'adapter à notre niveau, notre psychologie et pourquoi pas à notre humeur. Les écrans tactiles, généralisés sur ordinateurs ou consoles portables, accentueront également cette proximité entre joueur et univers virtuel.

Micro jeux, contenus épisodiques, gameplay social

Avec la dématérialisation en marche, qui devrait être l'un des grands tournants de cette décennie, on verra apparaître de plus en plus de micro-jeux qui n'auraient pas trouvé de place en magasins. Ces nouveaux jeux (de type **Flower** sur PSN ou **Machinarium** sur PC) correspondront à un pourcentage de plus en plus important de consommateurs adultes qui, bien qu'adeptes de jeux vidéo, ne souhaitent pas toutefois y investir trop de temps et d'argent.

Un autre chantier important pour les game designers sera de redéfinir les contours du jeu en ligne, notamment dans l'optique de gameplays plus sociaux, basés davantage sur les notions de rencontres, de partage, de collaboration ou d'échanges que de compétitions ou de coopérations purement guerrières. Etablir des liens et des passerelles avec les réseaux sociaux qui ne soient pas que des artifices, deviendra une contrainte obligatoire pour certains types de jeux.

Game design transmédia

Dans le même ordre d'idées on devrait voir un même jeu se décliner sur différentes plateformes. On peut imaginer commencer un jeu sur console et pouvoir le poursuivre dans les transports sur une console ou un téléphone mobile. Ou bien des expériences ludiques complémentaires sur des plateformes différentes au sein d'un même univers : phase de gestion sur son mobile, phases d'exploration et d'action sur sa console, par exemple. En règle générale, les game designers devront avoir en tête une préoccupation qui deviendra de plus en plus essentielle : comment faire en sorte qu'un univers virtuel soit encore plus présent dans le réel ? Le jeu en ligne pourrait s'infiltrer dans un grand nombre d'activités quotidiennes, comme un hobby nomade et intrusif, augmentant la vie quotidienne d'une couche de "gameplay" stimulante par l'intermédiaire des smart-phones géolocalisés et autres technologies connectées. Cela rejoint évidemment les problématiques évoquées récemment sur ce blog, à savoir ce qu'on appelle les [Alternate Reality Games](#), la fiction transmédia et ce que j'appelle la [Fiction totale](#). Ces formes encore atypiques devraient considérablement se développer dans les prochaines années. Rodés aux processus de narration interactive, les game designers devraient en être les [acteurs privilégiés](#). Cela les obligera à intégrer comme élément de game design les problématiques de monétisation, essentielles dans les concepts de jeux de type « free to play ».

Le jeu vidéo à l'âge adulte

On le sent tous, le jeu vidéo a atteint une certaine maturité. Après avoir joué à des jeux comme [Shadow of the Colossus](#) ou [Flower](#), on est convaincu désormais que le jeu vidéo peut prétendre rivaliser, en matière d'émotions subtiles, avec d'autres arts.

Les éditeurs attachent de plus en plus d'importance à la dimension scénaristique. Pourtant il reste une grande majorité de jeux perfectibles dans ce domaine. L'histoire interactive est un enjeu immense qui reste encore à explorer. On voit d'ailleurs apparaître une nouvelle génération de game designers, la première génération formée dans des écoles spécialisées, avoir un regard plus critique par rapport à leur médium. Il est probable que certains d'entre eux s'engagent, dans la décennie à venir, sur un terrain plus subversif et plus polémique et osent aborder dans leurs jeux des thématiques adultes, rarement traitées jusqu'ici (dans le désordre, le racisme, la politique, les relations sociales ou familiales, la sexualité, l'écologie, etc?). Certains diront que tout cela n'est pas très fun. Il suffit de regarder les séries américaines pour se convaincre que non, et qu'il est possible de se distraire en jouant à autre chose qu'à **Super Mario**, même si on peut continuer à y jouer avec plaisir et respect, un peu comme les cinéastes de la Nouvelle vague regardaient Charlot. D'ailleurs ils portent tous les deux [la même moustache](#).

Illustration : **Mass Effect 2**, janvier 2010.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2010/01/game-design-six-chantiers-pour-une-nouvelle-d%C3%A9cennie.html>

Les quatre choix de Mathilde (fin)

Ce billet conclut le texte d'Alexis Lang consacré à la narration dans le jeu vidéo. Pour ceux qui ont raté le début c'est par [ici](#). Je vous souhaite de joyeuses fêtes de fin d'année.

L'émergence et ses limites

Si les jeux de types bac à sable nous fascinent, c'est qu'ils sont liés à une idée très à la mode : celle « d'émergence ».

L'émergence, en gros, c'est ce qui se passe lorsque des systèmes régis par des lois simples produisent spontanément du complexe. Ainsi les molécules d'eau s'ordonnent en cristaux de glace et les comportements individuels des fourmis engendrent l'organisation sophistiquée de la fourmilière. Le phénomène émergent par excellence est l'apparition de la vie et son évolution, qui a inspiré le jeu emblématique **Spore**.

Tous les bacs à sable fonctionnent sur ce principe : créer un univers régi par des règles (relativement) simples et attendre que des histoires riches et complexes émergent du système.

Mais un bac à sable peut-il produire un drame de la même qualité que, disons, **Macbeth** ou **Deus Ex** ? En théorie oui. Voyons ce qui se passe dans le monde réel : à partir d'une cuillerée de plasma surgissent la matière, les étoiles, la vie, et l'humanité avec son histoire et ses histoires ?

L'inconvénient du processus, c'est qu'il est long : 15 milliards d'années.

Un raccourci intéressant est d'utiliser le cerveau du game designer, produit d'une longue évolution, pour restreindre et orienter de manière pertinente les choix qui s'offrent au joueur. Mais ce faisant, nous basculons dans un système fermé.

Car si la vie, comme tous les systèmes ouverts, offre d'innombrables possibilités, toutes ne sont pas également intéressantes. L'existence apparaît souvent décevante, désordonnée, privée de sens. Pour lui en donner un, on se tourne souvent vers les œuvres de fiction, les drames en particulier. Or, les auteurs de ces œuvres limitent volontairement les choix offerts à leurs personnages. La situation dramatique par excellence c'est le dilemme : venger son père ou épouser Chimène, prendre l'or du dragon ou échapper à la malédiction, vivre longtemps sans gloire ou mourir jeune et glorieux. Certaines tragédies vont jusqu'à nier le choix : elles disent ou suggèrent que la liberté du héros est illusoire et qu'il ne peut échapper à son destin¹.

En restreignant les choix, les systèmes fermés dramatisent l'action. Les joueurs s'en plaindront-ils ? Pas si l'histoire qu'on leur propose est bonne. Car s'ils aiment la liberté, ils veulent aussi être guidés.

Jenova Chen a déclaré que son jeu **Flower** était à l'origine totalement ouvert². Mais au bout de vingt minutes d'exploration et d'expérimentation, les joueurs déconcertés demandaient : « Que dois-je faire au juste ? »

J'ai entendu des remarques semblables au cours de partie de jeu de rôles. Il arrive toujours un moment où les joueurs veulent se centrer sur un but, et si vous n'êtes pas en mesure de leur en proposer un, la partie risque de s'enliser.

Liberté et fatalité

La conjonction des contraires produit de grands moments. Une fois dans ma vie de joueur, j'ai éprouvé la sensation rare que mes choix, parfaitement libres, menaient pourtant vers une issue inéluctable. Je vais vous résumer cet épisode. Il s'est déroulé au cours d'une partie de jeu de rôles papier mais je crois qu'on peut en tirer des enseignements pour le jeu vidéo.

La **Cité d'Emeraude** se trouve à l'écart du monde, au-delà des terres Interdites. D'après une prophétie, nul ne doit chercher à atteindre cette ville mystérieuse. Sinon, « de grands malheurs surviendront ». Pour des raisons trop longues à détailler ici, mes compagnons et moi-même avons décidé de braver

l'oracle et d'entreprendre le voyage. Nous pénétrons donc dans les terres Interdites, où personne à notre connaissance ne s'était risqué avant nous.

Nous cherchons un lieu propice au bivouac. Sur la terre nue et désolée, nous avons la chance de trouver une formation rocheuse, facile à défendre : cinq pierres levées semblables à des menhirs, disposées en arc de cercle près d'un gros rocher rond. Le vent souffle avec violence. Nous abritons notre feu derrière le gros rocher. La flamme s'élève et lèche la pierre. Soudain le sol se met à trembler : les menhirs étaient les doigts, le rocher rond le crâne d'un géant de pierre enterré. Il dormait là depuis des siècles, et nous autres, vermisseaux, nous l'avons réveillé. Le géant s'extrait du sol. Nous pensons qu'il va nous écraser ? Mais non ! Sans nous prêter la moindre attention, il s'en va d'un pas lourd accomplir la prophétie en détruisant la cité d'Emeraude.

A ce moment, l'univers de jeu m'a paru terriblement réel, en effet :

? Il réagissait à nos actions. Les conséquences de nos bêtises l'avaient modifié en profondeur.

? Il était vaste, et nous, minuscules. Le fait que le géant n'ait même pas cherché à nous attaquer nous donnait la mesure de notre insignifiance.

? Il était régi par une obscure magie que nous avons vu opérer sous nos yeux. Nous avons agi librement, et pourtant nous étions les instruments du destin.

Je n'ai pas demandé à notre maître de jeu comment il avait produit cet effet. Il avait bien le droit de garder ses secrets ! Mais j'ai réfléchi moi-même à la question et j'ai fait les remarques suivantes :

- Notre présence à proximité du géant au moment précis où nous décidions de bivouaquer relève de la coïncidence. Mais elle n'a choqué personne au moment où les faits se sont produits.

- Si nous avons finalement décidé de camper ailleurs, qu'aurait fait le maître de jeu ? Probablement rien. A sa place, j'aurais laissé les joueurs atteindre la cité d'Emeraude où j'aurais préparé assez d'aventures pour les occuper. Ce travail n'aurait pas été perdu, même en cas de destruction de la ville : j'aurais bien trouvé un moyen de transposer mes quêtes ailleurs dans le monde.

- Reste le problème de la prophétie. Si nous n'avions pas réveillé le géant, comment se serait-elle accomplie ? Comme elle était formulée en termes assez vagues (« de grands malheurs surviendront »), il était toujours possible de trouver une solution de rechange. Par exemple, les virus dont nous étions porteurs auraient pu provoquer de terribles épidémies dans une ville isolée du reste du monde depuis des siècles.

Le besoin d'histoire

Peut-être pensez vous que j'attache trop d'importance à la narration et que l'on peut faire de très bons jeux sans prendre cet élément en considération. C'est possible. Je crois pourtant que la plupart des joueurs ont un besoin irrépressible de se raconter des histoires. Les mécanismes de jeu ne leur suffiraient pas s'ils se présentaient nus : il faut qu'ils soient investis d'une valeur symbolique.

Arguments :

? Les premiers jeux vidéos ne montraient pas grand-chose d'autre à l'écran qu'un tas de pixels rouges ou verts. Mais grâce à la couverture du jeu, on savait que ces pixels représentaient un dragon ou un alien. Il faut bien admettre que c'était important, car quel jeu aurait osé se passer d'une belle couverture et d'un livret ?!

? Pendant longtemps, et aujourd'hui encore, les cinématiques narratives ont été la récompense de l'action. Donc, la narration est désirable.

? Un jeu comme **Professeur Layton** (Nintendo DS) est une collection de puzzles à peine intégrés dans une histoire assez niaise. Pourtant, les fans disent qu'ils n'auraient pas aimé le jeu sans l'histoire. Une simple liste de puzzles ne les aurait pas satisfaits.

Les joueurs qui attachent de l'importance au sens symbolique de leurs actions apprécieront la manière dont Jenova Chen présente son jeu, **Flower** :

« Jouez comme si vous étiez dans le rêve d'une fleur. Appuyez sur n'importe quel bouton et voyez ce qui se passe4 . »

L'objectivité m'oblige à citer également la présentation d'un producteur de Sony :

« ? Appuyez sur X pour accélérer. Il faut collecter toutes les fleurs pour avancer et déverrouiller davantage de fleurs. Ces bleues, là, vous font aller plus vite. Maintenant, suivez cette direction et vous gagnerez un bonus secret. »

Je dois admettre que certains joueurs ne visent qu'à l'efficacité et dépouillent les mécanismes de jeu de toute poésie. Pourtant, même ceux-là accepteront de s'immerger dans l'histoire si c'est elle qui leur donne les clés du gameplay : le moyen d'identifier leurs ennemis, de résoudre leurs problèmes, de choisir une stratégie efficace. Un jeu construit de cette manière imposera son contenu symbolique à tous, même aux joueurs les plus prosaïques. Un exemple ? Dans l'univers de **Warhammer 40 000**, les orks ont une superstition amusante : ils croient dur comme fer que « les rouges vont plus vite ». Eh bien, sachez que les joueurs respectent cette croyance et prennent soin de peindre en rouge les figurines représentant les chars de combat orks : les règles, vous l'avez deviné, attribuent un bonus en vitesse aux véhicules de cette couleur.

Alexis Lang

1. Quoi que fasse le dipe, le destin le conduira inéluctablement vers la même cinématique finale. Ainsi, la nécessité dramatique se conjugue-t-elle harmonieusement avec les contraintes budgétaires.
2. Interview: Jenova Chen and ThatGameCompany's Vision of the Future, Brandon Sheffield, in [Gama Sutra](#).
3. Active Storytelling, Rafael Chandler, in [Gama Sutra](#).
4. Interview: Jenova Chen, Brandon Sheffield, in Gama Sutra.

Illustrations : Heavy Rain, Spore, Flower, Shadow of the colossus, Professeur Layton et la boîte de Pandore.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/12/les-quatre-choix-fin.html>

Les quatre choix de Mathilde (suite)

Voici la suite du texte d'Alexis Lang, consacré à la narration et aux jeux vidéo. Pour ceux qui ont raté le début c'est [ici](#).

Littérature et jeu

A toujours insister sur les différences entre le jeu vidéo et les médias traditionnels, nous risquons d'oublier ce qu'ils ont en commun.

Ainsi, j'ai présenté le game designer comme un créateur d'univers. Mais n'est-ce pas également vrai de l'écrivain ?

Dans son essai sur le conte de fée, Tolkien déclare que, s'il est facile d'écrire « le soleil vert », il faut en revanche beaucoup de travail pour construire un univers où un soleil vert soit crédible. L'histoire que nous livre l'écrivain n'est donc que la partie visible de son travail. Il doit également, il doit surtout, créer le monde où se déroule son histoire. Cet univers doit être cohérent afin qu'il soit possible d'y « entrer en esprit »

On sait quel travail accomplit Tolkien avant d'écrire **Le Seigneur des anneaux** : tous les lieux, personnages et légendes évoqués dans le roman existaient déjà dans des écrits antérieurs, ainsi que la géographie, les langages et l'histoire des Terres du Milieu.

L'univers d'un romancier est le terreau sur lequel pousse son histoire. Si l'univers est riche, de nombreuses histoires peuvent y prendre racines. Qu'elles soient effectivement écrites ou non n'est pas essentiel ici : je veux seulement montrer que le travail de l'écrivain n'est, de ce point de vue, guère différent de celui d'un concepteur de jeu.

S'il se trouve une forme de littérature particulièrement proche du jeu, c'est le roman policier, particulièrement, le « Who done it ? » à la Agatha Christie. Comme le remarque Kevin Levine (**Bioshock**) « Mystery stories are games ». Roger Caillois dit que l'auteur de roman policier « lance un défi à son lecteur » : trouver la solution avant le détective héros de l'histoire. L'auteur fixe certaines règles qu'il s'interdit de transgresser. La plus commune est de donner au lecteur les mêmes éléments que le détective. Dans le cas d'Agatha Christie, j'en relève une autre : Hercule Poirot ne se trompe jamais lorsqu'il lit les émotions d'une personne. On pourrait croire que cela rend la partie trop facile ; en fait l'auteur utilise habilement cette règle pour tromper son lecteur. Un exemple entre cent : Poirot lit de la peur dans les yeux du suspect quand il mentionne les circonstances du crime. L'intuition de Poirot est toujours juste, donc l'homme a vraiment peur. Mais est-il coupable pour autant ? Absolument pas : il a peur, non pour lui, mais pour sa fiancée, qu'il croit (à tort?) impliquée dans le crime.

D'un point de vue narratif le « Who done it ? » présente une particularité intéressante : ce n'est pas l'histoire du héros, le détective, qui accapare l'attention du lecteur, mais plutôt celle de la victime. Le jeu est centré sur l'histoire du meurtre, qu'il faut reconstituer comme un puzzle à partir de témoignages et d'indices.

Relever le défi d'un auteur de roman policier demande un fort investissement et beaucoup de gymnastique mentale. Que devient alors l'idée commune opposant l'activité du joueur à la passivité du lecteur qui se borne à suivre une histoire ? Il est difficile de soutenir que ce dernier est passif, même dans le cas de la littérature générale. Le lecteur construit des images mentales, anticipe le cours du récit¹, explore des pistes parallèles, établit des rapprochements avec sa propre vie ?

Systemes ouverts et fermés

Revenons à notre point de départ, le tableau qui classe les jeux en fonction du nombre de choix qu'ils offrent au joueur. Les jeux qui en proposent le plus sont du type « bacs à sable ». Ils se caractérisent par des règles très générales, applicables à des catégories d'objets.

Exemples :

- ? Tout elfe équipé d'une arme de type « arc » peut effectuer un tir sur toute cible valide.
- ? Tout sim possède un besoin nommé « faim » susceptible d'être comblé par tous les objets de type « réfrigérateur ».

? Tout condamné à mort aura la tête tranchée, etc.

Ces règles constituent ce que j'appellerai un « système ouvert ». Je les oppose aux « systèmes fermés » où les choix sont en nombre plus restreint et se définissent par énumération.

Exemples :

Dans un jeu ouvert, toute épée peut enlever des points de vie à n'importe quel adversaire. Dans un jeu fermé, l'épée nommée Excalibur peut être :

- ? rendue au roi Arthur, qui l'a perdue (et il vous exprime sa royale gratitude) ;
- ? remise à la Dame du lac (et elle disparaît dans les eaux) ;
- ? mise à la ferraille (et le joueur qui commet un tel sacrilège s'attire une malédiction majeure).

Remarques :

- ? La plupart des jeux combinent les systèmes ouverts et fermés dans des proportions variables.
- ? Il existe une analogie entre systèmes de jeu ouverts/fermés et graphs en temps réel/précalculés.

Quel est le meilleur système ?

Avant de comparer les mérites respectifs des deux systèmes, j'insiste sur le fait que « fermé » ne signifie pas « linéaire ». Les choix qu'offre un système fermé s'organisent en arborescence : souvent, c'est vrai, l'arbre se réduit à son tronc, mais parfois, les branches foisonnent et se recoupent en tous sens. Il en va ainsi lorsque le game designer cherche à créer le plus grand nombre de chemins possibles entre un nombre d'événements (graphiques et sonores) limités par le budget du jeu.

Cependant, en dépit de ce travail d'optimisation, on sent que la liberté offerte par un système fermé n'est pas de même nature que celle d'un bac à sable. Le système ouvert semble plus efficace : décréter que tous les documents du jeu seront observables à la loupe, ou que tous les arbres du jeu pourront être coupés avec une hache génère immédiatement beaucoup de game play. Mais il y a un prix à payer : si l'on n'y prend garde, ces actes risquent de se banaliser.

Je vais tâcher d'illustrer ce point par un exemple. Imaginons qu'après avoir lu un recueil de sagas islandaises, nous soyons séduits par leur sombre et tragique grandeur et que nous décidions d'en faire un jeu.

Nous constatons que, dans ces récits, la vengeance mène l'action et que les liens familiaux sont essentiels. Nous pouvons créer un jeu fermé commençant par une scène où le personnage du joueur assiste au meurtre de son père. L'objectif du joueur sera de venger cette mort en tuant un membre du clan adverse. Nous lui proposons trois cibles possibles, nous créons cinq parents et alliés qu'il peut aller trouver dans n'importe quel ordre, et nous obtenons une belle arborescence avec un grand nombre de choix.

Mais nous pouvons aussi concevoir un jeu ouvert peuplé de nombreux personnages, tous liés par des liens familiaux, et tous pourvus d'une caractéristique nommée Honneur. Cette caractéristique chute vertigineusement lorsqu'on tue un membre de leur clan et remonte lorsque le meurtre est vengé.

Faisons en sorte que l'Honneur influence directement une ressource vitale pour le personnage : le nombre de ses alliés, leur fidélité, le crédit dont il dispose. Si notre système tourne bien, une vendetta va spontanément se créer chaque fois qu'un personnage en tuera un autre.

Quelle est la meilleure approche ? Le système ouvert permet de créer une quantité d'histoires, mais la répétition risque de tuer l'élément dramatique. Et nos personnages génériques ne diront jamais rien d'autres que des répliques, des cris de guerre ou de souffrance eux aussi génériques.

Dans un système fermé, on gagne en pertinence ce qu'on perd en liberté. Les dialogues sont plus précis, plus riches, et la mise en scène probablement plus émouvante.

[A suivre...](#)

Alexis Lang

1. La preuve ? Il est surpris par les coups de théâtre !

2. Peut-être vous demandez-vous quand s'arrêtent les vengeances en série ? Lorsqu'un des deux partis est totalement anéanti ou lorsque les deux clans, épuisés, décident de faire la paix et de verser le prix du sang pour leurs morts.

Illustrations : Bioshock 2, Le Seigneur des Anneaux online, les Ombres d'Angmar, Agatha Christie la Maison du péril, Diablo 3, Assassin's Creed 2.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/12/les-quatre-choix-suite.html>

Les quatre choix de Mathilde

En octobre dernier, pendant le Festival du jeu vidéo de Paris, j'ai participé à une table ronde intitulée Quand les jeux racontent de belles histoires. Quelques jours avant l'événement, Mathilde Rémy (ex Wanda de Joystick), qui était chargée d'animer la table-ronde, a demandé par e-mail aux participants comment ils se positionnaient par rapport à cette problématique. Pris par le temps, j'ai répondu rapidement en renvoyant aussitôt sur [certains billets](#) de mon blog consacrés à cette question.

Invité également, Alexis Lang a répondu en nous envoyant un très long mail dans lequel il abordait un grand nombre de questions sur lesquelles nous nous sommes exprimés pendant la table-ronde. Vétéran du jeu de rôles papier, rédacteur en chef de Dragon Magazine VF, Alexis Lang a abordé le jeu vidéo avec la conviction que le game play et le scénario étaient indissociables. Il a conçu des jeux de stratégie chez Cryo, puis des jeux d'aventure-gestion chez Kheops Studio. Les titres qui lui ont laissé le meilleur souvenir sont **Salammbô**, qui se déroule dans l'univers graphique de Druillet, **Retour sur l'île Mystérieuse** et **Dracula 3**.

Comme le sujet de la narration dans les jeux vidéo semble intéresser de nombreuses personnes qui assistent à mes conférences ou lisent mon blog, j'ai demandé à Alexis la permission de publier son texte. Il a gentiment accepté et, après quelques retouches, m'a livré une version revue et enrichie.

Le texte est dense mais comme dit le proverbe turc, « si la montagne ne veut pas venir, on ira la trouver ». Voici la première partie.

Les 4 choix de Mathilde

Pour préparer la conférence, Mathilde nous avait demandé de nous situer, en tant que créateurs de jeux, dans un tableau à deux entrées :

« Si on fait un tableau à partir des deux variables que sont la quantité d'histoire injectée par le créateur du jeu et la quantité de choix proposés au joueur, ça donne la diagonale suivante :

Will Wright = peu d'histoire et un max de choix (bac à sable)

Doug Church (System Shock) = pas mal d'histoire et beaucoup de choix (école Looking Glass)

Peter Molyneux (Fable) = beaucoup d'histoire et pas mal de choix (école Bioware)

David Cage = un max d'histoire et peu de choix (film interactif) »

Comment je me situe ?

En examinant le tableau de référence, je me suis d'abord placé en troisième position : beaucoup d'histoire et pas mal de choix. Les jeux auxquels j'ai participé ces dernières années entrent en effet dans cette catégorie.

Cependant, j'ai commis des aventures à choix multiples et même des nouvelles et romans sans choix aucun : cela semble me tirer vers la catégorie 4 (films interactifs).

Mais j'ai également beaucoup travaillé sur des RTS qui étaient de purs bacs à sable. Et en tant que joueur, j'ai vécu de très fortes expériences avec ce type de jeu : **Shogun Total War** m'a donné l'impression de plonger dans un film de Kurosawa, et **Civilization** m'a permis de vivre, non seulement une histoire, mais l'Histoire avec un grand H.

Enfin, et surtout, j'ai commencé par le jeu de rôles papier, forme de jeu très ouverte puisque les joueurs peuvent y faire n'importe quoi, et ils ne s'en privent pas, les bougres !

Le jeu de rôles papier m'a entièrement accaparé pendant cinq ans : je jouais, j'écrivais des scénarios, et je jouais encore, parfois trente heures d'affilé en me gorgeant de café. Ce passé de « rôliste » influence toutes mes activités et notamment mon approche du jeu vidéo. Je me suis formé en voyant les joueurs réagir en temps réel, tomber dans mes pièges ou les éventer, comprendre ou ne pas comprendre les indices que j'avais mis sur leur route. Aujourd'hui encore, quand je travaille, j'entends souvent la voix off d'un joueur imaginaire qui commente mes trouvailles, généralement de manière critique : « Hé, c'est quoi ce truc ? J'y comprends rien à cette histoire, etc... »

Le jeu de rôles met les nerfs du Maître de jeu à rude épreuve. Conformément à la loi de Murphy, les joueurs

s'engagent presque toujours dans les pistes narratives qu'il a le moins bien préparées. A lui de réagir en temps réel, en improvisant. Il doit faire en sorte que l'univers réponde de manière cohérente et « narrativement satisfaisante » aux actions des joueurs. Comme Eric le sait bien, certains [ARG](#) ont aussi des animateurs qui adaptent le storytelling aux actions des joueurs. A ma connaissance, le procédé est peu répandu dans les MMO, et c'est sans doute dommage : ce serait peut-être le moyen le plus simple d'élever la qualité dramatique de l'expérience.

« Mimicry » et narration

En me lançant dans le jeu de rôles, j'étais poussé par le désir d'entrer dans le monde de mes romans de fantasy préférés. J'éprouvais, comme l'écrit Tolkien un profond « désir de dragons 1 ». Lire des merveilles ne suffisait pas, je voulais les vivre.

Par la suite, quand je me suis interrogé sur les rapports entre la narration et le jeu, j'ai naturellement envisagé le problème en tant que rôliste. C'est le livre de Roger Caillois, Les jeux et les hommes qui m'a donné les premiers éléments d'une réponse.

Caillois identifie dans les jeux les éléments suivants :

? Alea : hasard (roulette, loterie)

? Agôn : compétition (sports, échec)

? Ilynx : vertige (manèges, sports extrêmes, jeu du mouchoir)

? Mimicry : « faire semblant » (imiter un avion ou une locomotive, jouer à la poupée, aux marionnettes, jouer dans une pièce de théâtre)

Le système s'applique très bien aux jeux vidéo, qui combinent tous ces éléments dans diverses proportions. Vous remarquez que Caillois ne fait pas de place à l'élément narratif, sans doute parce qu'il est trop général : il intervient sans doute dans toutes les activités humaines. Il ne caractérise donc pas le jeu et je pense aujourd'hui que c'est pour cette raison que notre auteur l'a écarté.

Cependant, j'ai longtemps cru que l'élément narratif était exclusivement contenu dans le « mimicry » : j'entre dans le monde de jeu parce que je « fais semblant » d'être un guerrier, une naufragée, un enquêteur. Il y a donc une analogie entre le joueur et l'acteur qui interprète un personnage. Dans le cas du jeu de rôles, c'est flagrant, mais peut-on généraliser ce principe ? Sans doute. Ailleurs sur [ce blog](#), un commentateur² soutient que le jeu vidéo devrait être classé dans les arts « performatifs » au même titre que le théâtre et la musique.

Le joueur est donc un interprète. Réciproquement, on dit que le musicien et l'acteur « jouent »³. Le « jeu » d'un musicien ou d'un acteur, c'est la part de liberté qui lui revient dans l'interprétation d'une œuvre écrite. Le jeu d'un mécanisme, c'est l'espace qui permet aux différentes pièces de « jouer ».

Reprenons l'analogie entre joueur et acteur pour voir où elle nous conduira.

Au théâtre, comme dans le jeu de rôles, on distingue deux sortes d'interprètes : ceux qui imposent toujours leur propre personnalité à leurs différents rôles et les « créateurs de personnalités » qui aiment construire une grande variété de personnages.

Transposée dans l'univers du jeu vidéo et poussée à l'extrême, la première attitude se traduit par : une vue subjective intégrale, un contrôle total sur le personnage, et pas de commentaires en voix intérieure (puisque l'esprit du personnage et celui du joueur ne font qu'un).

La seconde attitude implique une prise de distance. Elle peut se traduire graphiquement par un passage de la première à la troisième personne. Le personnage mène ses propres réflexions et en fait part au joueur. Il peut refuser de faire des actions qui ne lui plaisent pas. La distance entre le personnage et le joueur se creuse, mais on reste encore dans l'interprétation.

On s'en éloigne dès qu'on autorise le joueur à contrôler plusieurs personnages, un peuple, une armée, une colonie de lemmings, le vent ? Quel rôle interprète alors le joueur ? Celui d'un général, d'un dieu, de l'esprit des lemmings ? Bien que toutes ces interprétations soient possibles, l'analogie joueur/acteur devient

beaucoup moins nette. Elle se dilue également dans les ARG où l'on joue son propre rôle. Mais si le joueur ne peut être systématiquement assimilé à un acteur, il est toujours un « performer » puisqu'il crée en direct l'histoire de sa partie en utilisant l'interface du jeu.

Storytelling as archaeology

De l'idée d'un joueur-acteur, je suis passé à celle d'un joueur créateur d'histoire. Le game designer n'est donc plus le seul responsable du storytelling : il partage son pouvoir avec le joueur. Et comme c'est en définitive le joueur qui écrit l'histoire par ses actes, la fonction du game designer n'est pas de raconter, mais **de construire pour le joueur un univers d'où pourront émerger de bonnes histoires**.

Pour délivrer au joueur les informations clé, le game designer a de nombreuses solutions. L'exposé direct n'est pas le plus habile. En effet :

- Les silences ont parfois plus de poids que les mots : « aucun villageois ne veut parler du château ? qu'est-ce que ça veut dire ? »
- Les décors peuvent et doivent parler : on apprend beaucoup en observant l'architecture d'une ville, l'état de délabrement des bâtiments, les publicités, les affiches de propagande ?
- Enfin, les documents présents dans l'univers du jeu constituent une mine d'informations. Je pense aux carnets intimes, aux coupures de journaux, aux sites Internet ?

Au joueur de se former une vision cohérente du monde en exhumant les informations dont il a besoin et en les interprétant. Cette démarche, typique des ARG, s'adapte très bien à d'autres types de jeux. Elle se résume par la formule : « Storytelling as archaeology ».

[A suivre...](#)

Alexis Lang

1. Dans son essai sur les contes de fées, Tolkien dit avoir « désiré les dragons d'un désir intense ».
2. Commentaire de [Rafgouv](#) sur l'article « L'histoire est-elle soluble dans le game play ».
3. On traduira en anglais par « play », mot qui contient l'idée de liberté inhérente au jeu. L'idée de compétition, de défi, d'enjeu est mieux traduite par « game » (qui signifie également « gibier »)
4. Le jeu de carte Il était une fois représente un cas limite : le but explicite des joueurs est de raconter une histoire en jouant les cartes qu'ils tiennent en main. Celles-ci représentent des personnages, des lieux, des objets, des actions ?
5. J'ai eu la chance d'assister à une master class de Victor Antonov (Half Life 2). Pendant un quart d'heure, il a commenté une image qui montrait un simple pallier d'immeuble. Il a attiré notre attention sur de nombreux détails : peinture écaillée, ascenseur en panne mais électricité toujours en service, jouets d'enfant traînant par terre ? De ces éléments, il a déduit beaucoup de choses sur l'histoire de l'immeuble et de ses occupants.

Illustrations :

Retour sur l'île mystérieuse / Fable 2 / Civilization IV / Baldur's Gate 2 / Runaway 2 / COD Modern Warfare 2 / Uncharted 2 / Black and White 2. Tiens, on dirait que les suites soignent davantage l'histoire...

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/12/les-quatre-choix-de-mathilde.html>

Amis, veaux, vaches, cochons

Personne n'en parle, ou presque, et pourtant c'est actuellement le jeu vidéo le plus joué au monde. Le nombre de joueurs qui s'y adonnent dépasse de très loin les plus gros hits que sont **Call of Duty**, **Halo**, **GTA**, **Brain Training**, **PES**, **Mario Kart** ou **World of Warcraft**. Avec plus de [68 millions](#) de joueurs actifs, (à l'heure où vous lirez ce billet, cela aura sans doute déjà augmenté), il est même devant le jeu le plus vendu au monde : **Wii Sports** et ses 50 millions d'exemplaires. Ce jeu s'appelle **Farmville**. C'est un jeu Facebook édité par Zynga qui consiste à créer et faire évoluer une ferme virtuelle.

A quoi tient ce succès phénoménal ? En premier lieu, à sa gratuité. Il suffit de charger un petit exécutable Facebook pour pouvoir y jouer. Ensuite, cela tient aux mécaniques virales redoutables qu'il met en place pour multiplier son développement : chaque fois que vous lancez le jeu, celui-ci vous propose, moyennement un gain de monnaie virtuelle, d'inviter vos amis Facebook à y jouer. Chaque fois que vous passez un niveau, vos amis, même s'ils n'y jouent pas, sont avertis. Ainsi, tel un parasite sur un être vivant, le jeu se sert du réseau social pour se développer, avec des résultats de propagation garantis, à faire pâlir n'importe quel éditeur ! Quand la plupart dépensent des sommes phénoménales en marketing pour faire connaître leurs jeux, ici le réseau se charge de tout !

Dernier point et non des moindres : le gameplay. Les mécaniques de jeu sont simples et efficaces. On rentre dedans immédiatement, sans même passer par un tutorial ou avoir besoin de lire les règles. Mais derrière des apparences un peu triviales (graphisme naïf, mais cependant très mignon, vue isométrique rétro, mécaniques reposant sur de simples clics, ?) se cache un gameplay très addictif, basé, comme sur les MMO, sur le gain d'expérience. Ce gain se fait surtout sur une gestion du temps de jeu totalement adaptée au réseau social. A chaque connexion, quelques clics suffisent pour progresser, le temps entre les connexions étant pris en compte dans l'expérience car, comme tout le monde le sait, il faut être patient pour faire pousser des artichauts et des tomates !

L'autre grande force de **Farmville**, comme des autres jeux du même éditeur, c'est évidemment sa dimension sociale, basé sur l'échange et la convivialité. Même si la compétition existe, elle reste avant tout une façon de communiquer sans s'écrire, de s'interpeller sans se parler, de dire « ça va Pascal ? » en se tirant la bourre ! Jouer au même jeu, au même moment, c'est faire partie de la même tribu. Découvrir la « ferme » d'un contact Facebook peut éventuellement nous apprendre davantage sur sa psychologie qu'une longue discussion. Comme disait Platon* « on apprend davantage sur un homme en une heure de jeu qu'en une année de conversation ». Ainsi, sous des apparences de petits jeux naïfs, Zynga et Playfish son principal concurrent, sont peut-être en train d'inventer un nouveau genre promis à un grand succès : les jeux communicants.

Facebook se pose donc indéniablement comme une nouvelle plateforme de jeu. Mais les sociétés qui produisent ces jeux gratuits sont-elles rentables ? D'après les informations que j'ai pu trouveres [ici](#) ou [là](#), les revenus annoncés sont assez sidérants : après avoir gagné 50 millions de dollars l'an dernier, Zinga s'attend cette année à un revenu de plus de 100 millions de dollars. Les gains proviennent des revenus publicitaires générés par le trafic mais également des 2 à 10% de joueurs qui achètent de la monnaie virtuelle pour avoir accès à des contenus premium permettant d'avancer plus vite ou de personnaliser leurs biens virtuels. Autre atout des jeux en question : leur coût de production extrêmement faible en regard des jeux pour consoles. D'où l'appétit soudain des grands éditeurs pour les développeurs spécialisés dans ce type de jeu. Playfish vient ainsi d'être racheté une petite fortune ([on évoque 400 millions de dollars !](#)) par Electronic Arts. Assisterait-t-on à l'apparition d'une nouvelle bulle, comme l'a été celle des jeux DS il y a 2 ans ?

Oui et non.

Oui, car, ce nouvel eldorado attise les appétits et la spéculation. On le sait, comme souvent dans ce genre de modèles liés à Internet, les premiers entrants ont beaucoup plus de chance de se faire une place au soleil.

Non, car on voit bien que l'engouement pour les réseaux sociaux dépasse le simple effet de mode. Le web participatif et communautaire continue sa marche en avant. D'autres outils, d'autres plateformes, pourraient bien apparaître et avec eux d'autres façons de jouer, de nouveaux concepts de jeux sociaux et

communicants à inventer.

PS : autre avantage des jeux Facebook : on peut y créer de minuscules Alternate Reality Games. Ainsi Marc Veyrat (oui, je vous jure, le vrai Marc Veyrat, le chef étoilé au grand chapeau !) bosse depuis plus d'un mois comme serveur au Phoenix's Bar, nom de mon restaurant dans Café World ! La preuve :

* merci à Olivier Lejade pour la citation ;-)

Illustrations : Fermes de mes amies Amélie et Céline (détails). Phoenix's Bar avec la participation amicale de Marc Veyrat.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/12/amis-veaux-vaches-cochons.html>

Du transmédia à la fiction totale

Cross-média, transmédia, plurimédia : on emploie alternativement ces termes, souvent sans distinction, et sans trop savoir ce qu'ils recouvrent. [Henri Jenkins](#), co-directeur du laboratoire d'études des média au célèbre M.I.T a été le premier universitaire à s'intéresser de manière théorique aux jeux vidéo et aux nouveaux média. C'est lui, qui, le premier, a mis le focus sur le transmédia et tenté d'en donner une définition.

Il a montré ainsi comment des œuvres comme Matrix, plutôt que de générer de simples produits dérivés, ont inauguré une nouvelle façon de créer un univers fictionnel à travers des médias complémentaires.

Alors que dans le cross-média, on décline, en l'adaptant, une œuvre principale (souvent un film ou un livre) sur un certain nombre de supports secondaires, l'univers transmédia est généré par plusieurs médias, qui apportent tous, de manière plus ou moins égale, grâce à leur spécificité, un regard nouveau sur l'univers et l'histoire. Chaque média a sa propre autonomie, sa propre temporalité, mais en même temps, chacun apporte sa pierre à l'ensemble de l'édifice. C'est le cas des court-métrages **Assassin's Creed**, sortis récemment, qui apportent un éclairage sur l'histoire familiale du héros principal du jeu et donnent un sens à ses motivations.

Si le transmédia inaugure une nouvelle façon de raconter des histoires sur plusieurs médias, on s'aperçoit qu'il ne rime pas forcément avec interactivité. Encore trop souvent, il n'est, en ce sens, qu'un système de cross-média amélioré.

Dans les [ARG](#) (Alternate reality game, jeu en réalité alternée), ou les jeux qui s'y apparentent comme [In Memoriam](#), l'interactivité est, au contraire, le moteur de l'expérience (voir mon [billet précédent](#)). Cela induit une configuration différente en matière de dispositif, d'utilisation des différents médias, et de réalisation.

En novembre 2005, j'ai été invité au M.I.T pour présenter **In Memoriam**. Après ma présentation, Henri Jenkins, a mis l'accent devant ses étudiants sur un point qui lui paraissait essentiel dans l'expérience : la simultanéité des différents médias sollicités et leur imbrication au service de la narration.

Dans **In Memoriam**, les différents médias se répondent et s'enrichissent les uns les autres. Ils génèrent au sein du système de jeu une unité narrative et surtout un continuum d'expérience indispensable pour brouiller les pistes entre la fiction et la réalité. C'est ce point qui m'intéresse en premier lieu et qui permet de générer ce sentiment d'immersion troublant que j'évoquais dans mon [précédent billet](#). Dans ce système, le joueur, passe de la position de spectateur, dans laquelle le confine encore la plupart des œuvres transmédia, à une position d'acteur. Et, contrairement à la plupart des jeux où il incarne un avatar, dans ce concept de jeu, il est invité à jouer « son propre rôle » ce qui rend l'expérience d'autant plus forte. Il a le sentiment de faire partie de l'histoire, elle-même impactée par ses choix et les choix des autres joueurs. Parce qu'il sollicite un maximum de médias et qu'il tente de mélanger la réalité et la fiction j'ai appelé ce concept la [fiction totale](#).

La fiction totale s'apparente aux ARG, qui eux aussi mettent en œuvre, en temps réel, plusieurs médias interconnectés. Mais alors que les ARG (de part leur nature promotionnelle), proposent une expérience morcelée qui manque d'accompagnement et trop souvent de force et de cohérence, la fiction totale accompagne le cheminement du joueur. Elle le prend en charge, le relance quand il est perdu, lui donne sans cesse envie d'avancer dans l'histoire.

En un sens la fiction totale tente de rompre avec l'esprit élitiste ou amateur des ARG. Elle tente de les rendre plus accessibles et plus populaires. Complémentarité des différents médias, simultanéité, cohérence, immersion, en sont les principaux ressorts.

Si des jeux vidéo comme **Majestic** ou **In Memoriam** en ont créé les bases, on peut considérer que la fiction totale était déjà en germe dans la célèbre émission d'Orson Welles la **Guerre des mondes**, ou d'une certaine façon, dans des films plus récents comme **Blair witch project** ou **Cloverfield**, des séries comme **Lost** ou **Fringe**. Si nous sommes quelques uns à en avoir posé les jalons depuis une dizaine d'années, la fiction totale reste encore à inventer.

PS : pour ceux qui découvrent **In Memoriam** et qui souhaitent en savoir plus sur sa réalisation, je renvoie à d'autres billets qui lui sont consacrés dans la rubrique [Fiction transmédia](#).

Illustration 1 : le comédien Marc Stussy filmé pour le journal de France 2, incarne le détective Jean-Marie Lefebvre et répond en direct aux appels des joueurs d'In Memoriam 2.

Illustration 6 : In Memoriam 1, octobre 2003.

Illustrations 2,3,4,5,7 : In memoriam 2, septembre 2006.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/11/du-transm%C3%A9dia-%C3%A0-la-fiction-totale.html>

Le jeu vidéo moteur de la fiction transmédia

Comme je l'expliquais dans mon [précédent billet](#), les ARG sont les exemples les plus élaborés et les plus fascinants de ce que permet la convergence en matière de fiction. Mais, si l'on a vu apparaître, depuis quelques mois, de plus en plus de projets de ce genre, leur audience reste encore relativement confidentielle, en regard de la diffusion des séries TV ou des jeux vidéo classiques.

J'y vois plusieurs raisons. Côté public, ils proposent un modèle narratif éclaté, difficile d'accès pour les non initiés. Leur déroulement en temps réel, demande un investissement régulier qui rebute de nombreux joueurs.

Côté producteurs et diffuseurs, on les juge complexes à mettre en œuvre et surtout difficiles à rentabiliser en tant qu'œuvre à part entière. Entre jeux vidéo, série TV, web série, ils ont du mal à trouver leur place, et sont relégués la plupart du temps à une fonction promotionnelle, dont la seule ambition est de générer du buzz à l'occasion de la sortie d'un film, d'un livre, ou du lancement d'une nouvelle marque.

Sorti en octobre 2003 en Europe (janvier 2004 aux Etats-Unis), [In Memoriam](#) contournait le problème. Intégré dans un modèle économique classique (celui des jeux vidéo), ses ventes ont permis d'amortir largement son coût (près d'1 million d'euros). Il est ainsi, à ma connaissance, le seul ARG1, à avoir été rentable.

Pour pallier la difficulté inhérente aux ARG, le joueur d'**In Memoriam** était « encadré » par le CD-ROM du jeu, scénarisé comme « l'œuvre » d'un tueur (le Phoenix) qui servait de plaque tournante et évitait l'un des principaux écueils des ARG : l'éparpillement. Une trop grande liberté nuit à la narration.

Le succès d'**In Memoriam**, suivi d'un second tome édité en 2006, a prouvé l'intérêt du public pour ce type de projets. Un grand nombre de joueurs qui se sont investis dans des fictions comme **In Memoriam** vous diront à quel point ce type d'expérience les a marqués, notamment en matière d'immersion². Même avec les dernières technologies 3D que le cinéma s'évertue à créer, rien ne sera en effet plus immersif que de recevoir, en pleine nuit sur son téléphone portable, un SMS envoyé par un personnage, ou mieux encore, de parler directement avec lui au téléphone quelques instants plus tard, comme ce fut le cas dans **In Memoriam 2**.

Qu'on le veuille ou non, la multiplication des supports, l'influence de plus en plus grande des jeux vidéo, le développement foudroyant des réseaux sociaux, modifient considérablement notre façon de vivre et de raconter des histoires.

Parce qu'ils répondent aux nouveaux comportements de plus en plus fragmentés du public, induits par les nouvelles technologies, les ARG et les nouvelles formes de fiction transmédia vont inévitablement se développer dans les mois et les années qui vont venir. Pour les créer, il faudra être rompu à des techniques de conception peu familières aux scénaristes, producteurs et diffuseurs de cinéma ou de télévision :

- Penser l'interactivité très en amont dans la conception. Comme je l'ai souvent écrit sur ce blog, scénario et gameplay doivent être travaillés en parallèle.
- Définir, en particulier au cours de ce processus, la place que le spectateur / joueur doit tenir dans l'histoire.
- Penser la narration de manière éclatée, non linéaire, « archéologique ».
- Créer des systèmes participatifs que les joueurs / spectateurs puissent s'approprier (j'ai souvent expliqué sur ce blog que dans un jeu vidéo, même un jeu vidéo narratif, ce qui compte, plus que l'histoire écrite et ciselée par le scénariste, c'est davantage [l'expérience vécue par le joueur](#)) ce qui aboutit à la dernière condition.
- Créer une histoire ouverte que les spectateurs / joueurs peuvent à leur tour enrichir et transformer.

Ces mécaniques de narration, les game designers les expérimentent depuis plus d'une vingtaine d'années. Alors que le scénariste de télévision ou de cinéma fait tout pour que l'attention du spectateur reste la plus entière possible pendant la durée d'un film (en un sens, le spectateur « est soumis » à l'histoire), le game designer génère, de son côté, une expérience fictionnelle que le joueur recrée à partir d'un système morcelé. Alors que le créateur de télévision choisit son point de vue, le créateur de jeux vidéo génère des points de vue multiples, laissant le joueur recréer et enrichir lui-même l'histoire.

Au c?ur de la convergence, pionnier des procédés narratifs du futur, le jeu vidéo porte ainsi en lui tout le potentiel pour devenir, dans les prochaines années, le moteur de la fiction transmedia.

[A suivre...](#)

1 Certains puristes refusent d?ailleurs, à cause de cette particularité, de considérer In Memoriam comme un ARG, même s?il repose sur les mêmes mécaniques.

2 Lire à ce sujet une [analyse intéressante](#) sur la force immersive des jeux vidéo et leurs capacités de captation du public.

Illustrations 1 et 9 : **Majestic**, édité par Electronic Arts (2001) - Illustrations 2-3-4-5-6-7 : **In Memoriam 1** édité par Ubisoft en Europe et par Dreamcatcher aux Etats-Unis (2003) - Illustration 8 : **Fringe**, série Tv et ARG (2008).

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/11/le-jeu-vid%C3%A9o-moteur-de-la-fiction-transm%C3%A9dia.html>

Convergence, confluence, condoléances

La convergence n'a jamais été autant à la mode. La raison en est simple : les différents acteurs de l'entertainment traversent tous une période de remise en question qui les forcent, chacun à leur manière, à envisager des formats transversaux. Prenons tout d'abord, le monde de la télévision. Bouleversé par Internet, les modèles économiques télévisuels classiques, basés sur les recettes publicitaires, sont en [plein déclin](#), chute d'audience oblige. De nouveaux usages ont remis en question ces modèles classiques : VOD, multiplication des chaînes, P2P? Ils sont bien forcés d'imaginer de nouveaux concepts. A la question comment voyez-vous l'avenir des séries américaines, Mathew Fox, héros de la série **Lost**, a répondu : « le futur des séries est certainement dans les supports multimédia multiples et aujourd'hui l'hégémonie des grand networks est terminée ». Pas con le Jack ! (ou alors il a été bien briefé par J.J Abrams ?). Que rajouter de plus ? Les producteurs de télé jouent là leur survie. Convergence ! Convergence ! De leur côté, les producteurs de musique, pressés par la dématérialisation du support et par le piratage, sont eux aussi contraints de renouveler complètement leur modèle économique, en tentant d'imaginer de nouveaux business models : groupes virtuels multimédia (**Gorillaz**), labels communautaires sérieux (**MyMajorCompany**) ou ludiques (**Black Mamba Nation**), partenariats avec des jeux musicaux (**Guitar Hero**, **Singstar**, **Rock Band**...). L'édition musicale n'a pas d'autres choix que de se remettre en question, sinon... Condoléances... Heu... convergence !

Les éditeurs de jeux vidéo, enfin, ne sont pas épargnés par le doute et la nécessité de trouver des modèles économiques plus rentables. (Voir un [précédent billet](#)). Pour amortir des coûts de production et de marketing de plus en plus pharaoniques, ils ont besoin, plus que jamais, d'élargir le périmètre de leurs marques en les déclinant en BD, en télévision ou [en cinéma](#). Après avoir racheté le studio canadien [Hybride Technologies](#), reconnu pour son savoir-faire en matière d'effets spéciaux cinéma, Ubisoft a annoncé il y a quelques mois son intention de créer un label dédié la la bande-dessinée. Les autres ne sont pas en reste. Electronic Arts, par exemple, a créé autour de son jeu **Dead Space** un environnement cross-média riche et créatif, décliné sur différentes consoles, mais aussi en film d'animation et en comics.

Convergence ? Non confluence, comme dirait plutôt Yves Guillemot, PDG d'Ubisoft. Force est donc de constater que tous ces gens qui s'ignoraient voilà une dizaine d'années sont contraints aujourd'hui de tenter de se rapprocher, à défaut de travailler ensemble.

Or, dans les faits, on voit peu de projets réellement transmédia. S'ils prennent le cross-média de plus en plus en compte, afin d'élargir au maximum la diffusion de leurs marques, les producteurs de contenus perçoivent la convergence comme un ensemble de médias juxtaposés, dans lesquels, la plupart du temps, l'interactivité est cruellement absente. Aucun effort n'est fait pour créer, grâce aux nouveaux médias, des mécaniques narratives nouvelles, comme celles que nous avons vues apparaître ces dernières années dans les ARG, (alternate reality games) ou dans des jeux vidéo qui s'y apparentent comme **Majestic** ou **In Memoriam**.

Quand ils viennent de l'univers de la télévision, du cinéma ou du livre, les auteurs ont effectivement du mal à penser l'interactivité. Parce qu'il se situe à l'encontre de leur culture, ils voient plutôt arriver avec angoisse ce « pouvoir donné désormais à celui qui regarde sur ce qu'il regarde », selon l'expression entendue récemment dans la bouche d'un producteur de cinéma.

De leur côté, les créateurs de jeux vidéo restent souvent cantonnés à leur domaine. Si l'on voit de plus en plus de jeux vidéo adaptés en films, ceux-ci sont pensés la plupart du temps comme de simples produits dérivés. Il faut dire que les techniques de représentation 3D, majoritaires aujourd'hui dans le jeu vidéo, sont peu compatibles avec la vidéo et le film. A ce sujet, on suivra avec intérêt la sortie en novembre des courts métrages créés par Ubisoft autour du jeu **Assassin's creed**.

Résultat : on parle beaucoup de convergence, tout le monde a l'intuition que ça vient et que c'est l'avenir, mais on ne voit pas trop à quoi ça pourrait aboutir et par quel bout prendre le problème.

[A suivre...](#)

Illustrations : 1/ Making off du film Assassin's creed Lineage 2/ ARG Lost, 3/ Couvertures Comics Dead Space.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/10/convergence-confluence-condol%C3%A9ances-.html>

Chahi-Mechner : l'interview des Légendes #2

Voici la suite de l'interview croisée Eric Chahi-Jordan Mechner. (Pour ceux qui ont raté la première partie c'est [ici](#)). Cette seconde partie porte davantage sur la production actuelle. Gamasutra publiera prochainement l'intégralité de l'interview en anglais.

6/ Jouez-vous encore aujourd'hui pour votre plaisir ? A quels genres de jeux ? Quels jeux avez-vous appréciés récemment ?

Jordan Mechner :

Ces temps-ci, je joue surtout à des jeux casual. Bien que j'admire la beauté et les prouesses technologiques des jeux actuels des consoles de nouvelle génération, il m'est difficile de sacrifier 8 ou 10 heures pour faire le tour complet d'un jeu, et encore moins 20.

Eric Chahi : Je suis un peu dans le même cas, d'autant plus que les jeux sont souvent répétitifs, le nombre de jeux achetés jamais terminés je ne les compte plus. Le dernier jeu que j'ai fini c'était **Soul Bubble** sur DS, vraiment excellent. En fait, je préfère jouer dans un autre domaine. Aujourd'hui, j'éprouve d'avantage de plaisir dans le théâtre, jouer sur une scène avec d'autres gens c'est très ludique, les interactions sont plus fines, il y a un plaisir immédiat et un renouvellement constant.

7/ Globalement que pensez-vous de la production actuelle ? Selon vous, quelles évolutions récentes vous semblent importantes et pourquoi ?

Jordan Mechner :

Je n'ai pas souvenir d'une époque ou une si grande partie de l'industrie des jeux vidéo et du cinéma ait été dédiée aux suites, aux remakes et aux licences.

Je ne pense pas qu'il ait existé une époque où il fut aussi difficile d'intéresser les éditeurs de jeux ou des studios de cinéma à de nouvelles IP ou à des scénarios originaux.

Eric Chahi :

C'est vrai pour les grosses productions. En même temps on dispose de moyens de diffusion plus larges qu'avant et accessibles aux indépendants, ça compense.

Côté évolution, on assiste à une diversité de machines et d'interfaces. L'interface est la connexion physique à la virtualité du jeu, c'est aussi une limitation qui type fortement la nature des interactions. Changer les modalités d'interaction nécessite de repenser la façon de jouer, c'est donc potentiellement un important vecteur d'innovation. Brouiller les repères force à explorer d'autres voies.

8/ Vous avez tous les deux une très haute estime du métier de game designer, considérant le game design comme un travail d'auteur à part entière. Aujourd'hui, y-a-t-il selon vous des game designers qui vous paraissent répondre à ce critère ?

Eric Chahi : Oui, Fumito Ueda par exemple, ou encore Keita Takahashi, Jonathan Blow, Jenova Chen. Ces auteurs utilisent le jeu vidéo au-delà du pur divertissement. Même si les mécanismes mis en jeu sont parfois très classiques, ces œuvres expriment un regard personnel. Des créations sincères et entières.

9/ Enfin la question rituelle : si vous aviez un seul conseil à donner à un jeune game designer ?

Jordan Mechner :

Un bon ami dans un domaine professionnel différent du mien m'a récemment donné ce conseil. Il disait que la plupart des gens ont une approche des choses sur le schéma 1-2-3 :

1. La première, c'est l'inspiration, la vision, l'excitation. C'est l'or. C'est un peu magique. Tout le monde en veut un morceau.
2. La seconde c'est toutes les raisons pour lesquelles ça ne marchera pas, ou ça ne se vendra pas, toutes les raisons pour lesquelles ça foirera ; toutes les difficultés techniques, financières, logistiques, qui devront

être résolues.

3. La troisième c'est de se mettre à le faire !

La plupart des gens restent bloqués à la deuxième étape.

Le conseil de mon ami était de le faire dans un ordre différent : 1-3-2. Sauter l'étape 2 et aller directement à la trois. Auparavant, je n'avais jamais entendu cette façon d'exposer les choses mais en regardant en arrière, les choses que j'ai faites dans ma vie qui m'ont apporté le plus de satisfaction et de fierté je les ai faites dans l'ordre 1-3-2. Alors c'est devenu aussi mon conseil.

Eric Chahi :

Mon conseil serait de concevoir un jeu avec les moyens dont il ou ils disposent. C'est-à-dire définir des règles du jeu ne requérant pas plus que ce qu'il est capable de réaliser, car bâtir des règles puis les prototyper et les jouer est le seul moyen de valider si un jeu est intéressant ou non. Dans le cas le plus élémentaire, cela consisterait par exemple à créer un jeu de plateau, ne nécessitant donc pas de programmation juste des idées. S'il s'agit d'une petite équipe multidisciplinaire, les règles devront être pensées et adaptées à la techno et au temps de création disponible. Et puis toujours itérer, itérer.

Jordan, ton conseil me parle mais je ne suis pas sûr de bien comprendre. Est-ce que tu veux dire que l'inspiration doit se matérialiser dans le « faire », c'est-à-dire que l'on va concrétiser des morceaux d'idées, des intuitions selon un feeling général sans qu'elles soient parfaitement cohérentes ni forcément ajustées ? Et ensuite à partir de ces briques validées on va les fusionner et laisser la vision émerger ? Dans ce cas, la vision est une résonance d'un ensemble d'inspirations et d'idées ?

Jordan Mechner :

Ce que je veux dire en faisant les choses dans l'ordre 1-3-2 c'est : ne gâchez pas l'énergie et la passion pour l'idée originale, en devenant trop tôt dans le process votre propre critique (ce qui correspondrait à l'étape 2). A l'inverse, sautez directement de l'étape 1 à l'étape 3 ? commencez par faire le nécessaire pour que votre idée prenne forme dans la réalité. Pendant que vous sentez encore cette première inspiration avec évidence et envie. Plus tard bien-sûr, vous commencerez à réaliser les problèmes et les défauts, et vous aurez à les gérer. Mais vous serez capable de les régler, parce que vous êtes déjà dans le mouvement d'un projet qui va de l'avant. A l'inverse, si vous pensez aux obstacles dès le début, vous pouvez facilement finir par vous convaincre de ne rien faire du tout.

Eric Chahi :

Ok, c'est clair maintenant, je comprends mieux ce que tu veux dire. Ca me fait vraiment penser à la genèse d'**Another World** où la création s'est faite toujours dans l'expérimentation directe des idées. D'ailleurs, aujourd'hui dans l'industrie il y a cette tendance à théoriser et rationaliser énormément la création, ce qui, en soi, laisse peu de place au mode 1-3-2, ça laisse songeur ?

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/10/chahimechner-linterview-des-l%C3%A9gendes-2.html>

Chahi-Mechner : l'interview des Légendes #1

Il y a quelques mois, j'ai reçu un mail de Jordan Mechner qui me demandait si je pouvais lui passer les coordonnées d'Eric Chahi. Je n'ai jamais su s'ils ont finalement réussi à se parler, ni de quoi. En revanche, j'ai trouvé assez évident que ces deux là aient envie de se rencontrer. Pour moi, ils représentent une catégorie de game designers artistes trop peu représentée dans notre métier. Après le succès de [l'interview des dinosaures](#), puis [celle des franc-tireurs](#), je me suis dit que cela aurait de la gueule une interview croisée Chahi-Mechner. Le créateur d'**Another World** d'un côté, celui de **Prince of Persia** de l'autre. Ils ont accepté gentiment de répondre à mes questions.

1/ Vous êtes tous les deux créateurs de jeux qui sont devenus cultes : Prince of Persia qui a donné naissance à l'une des plus belles sagas de l'histoire du jeu vidéo et Another World que de nombreux critiques considèrent comme l'une des toutes premières œuvres artistiques de notre domaine. Vous les avez réalisés pratiquement seuls. Estimez-vous qu'il soit encore possible aujourd'hui d'avoir cette démarche d'auteur qui était la vôtre à l'époque ?

Jordan Mechner :

Je pense qu'il est encore tout à fait possible aujourd'hui pour une personne de créer un jeu qui aura un impact majeur dans le domaine. Le niveau de technologie et les outils disponibles, ainsi que le réseau de distribution mondial instantané, grâce à Internet, sont absolument incroyables, comparés à ceux dont nous disposions dans les années 80. Cela ne facilite aucunement la création mais ce n'était pas facile à l'époque non plus.

Eric Chahi :

Oui, tout à fait, je partage totalement ton point de vue Jordan. On peut créer des œuvres très belles tout en étant plus modestes que les méga-productions à millions de dollars.

2/ Cette évolution vers un mode de production de plus en plus industriel, à laquelle on a assisté depuis une dizaine d'années, est-elle la raison pour laquelle vous avez souhaité prendre chacun du recul par rapport à l'industrie des jeux vidéo ?

Jordan Mechner :

Je crée en moyenne un jeu tous les 5-7 ans. Ce n'est pas très prolifique mais ce n'est pas dû aux changements dans l'industrie. Mon problème est que j'adore également faire des films, écrire des scénarii et des romans graphiques et qu'il n'y a que 365 jours par an. Cela était déjà mon problème dans les années 80 quand je devais partager mon temps équitablement entre la programmation de **Karateka** et **Prince of Persia**, la fin de mes études et l'écriture de mon premier scénario.

Eric Chahi :

Personnellement l'évolution industrielle du jeu vidéo à joué mais pas seulement. Disons qu'après **Heart of Darkness** j'avais envie de me ressourcer et d'explorer d'autres voies, il est vrai que la tournure industrielle qu'a pris le jeu vidéo à la fin des années 90 m'a donné envie de tout sauf de créer un nouveau jeu. Le domaine était en pleine mutation et restructuration, une chape de plomb marketing se mettait en place. Cela ne m'a pas empêché d'y revenir finalement. Le temps de prendre le recul. Aujourd'hui c'est un peu mieux structuré, ça fait maintenant un an et demi que je bosse en équipe sur un nouveau jeu. Par rapport à toi Jordan, j'ai un peu le problème inverse, quand je commence un jeu, ça devient obsessionnel. Tant que je ne l'ai pas terminé je ne pense qu'à ça et j'ai du mal à faire d'autres choses à côté.

3/ Beaucoup de gens imaginent encore les créateurs de jeux vidéo comme des geeks scotchés à leurs écrans. Or, vous vous êtes passionnés tous les deux pour des sujets qui n'ont rien à voir avec les jeux vidéo : la peinture, les volcans pour Eric, les templiers, la BD, le cinéma pour Jordan ? Est-ce une façon de trouver une forme d'inspiration ou parce que les jeux vidéo ne sont que pour vous qu'une passion parmi d'autres ?

Jordan Mechner :

Dans tous les domaines créatifs, l'innovation vient de la combinaison d'éléments qui n'ont pas été associés auparavant. Si vous vous immergez trop exclusivement dans votre domaine artistique de prédilection, qu'il s'agisse de jeux vidéo, de films, de BD ou autres, votre travail peut rapidement se transformer en un simple reflet de ce que d'autres font déjà dans ce domaine au détriment d'une création innovante. Un jeu devrait avoir son identité propre, plutôt que de reprendre celle d'autres jeux.

Eric Chahi :

Le jeu vidéo puise bien sa matière quelque part. A moins de faire un jeu vidéo totalement abstrait, la matière interactive qui le compose utilise des symboles, des codes, des comportements, des règles, des perspectives, des points de vue, des émotions, s'appuyant sur notre expérience hors du jeu vidéo. Le jeu vidéo, comme tout moyen d'expression, ne peut exister en huis clos, il ne peut pas se nourrir seulement de lui-même. Les créateurs de jeu vidéo, eux-même s'imprègnent du réel et de leurs passions, pour ensuite les malaxer entre les méandres de leur subconscient et les sortir sous une forme nouvelle ou non d'ailleurs.

4/ Quelle doit-être selon vous la principale motivation d'un game designer ?

Jordan Mechner :

Pour moi, le moteur dans la création d'un jeu, d'un film ou d'un roman graphique est de raconter une histoire, créer un monde et des personnages qui viendront à la vie dans l'imagination du joueur et lui apporteront une expérience mémorable. La plus grande satisfaction pour moi est d'entendre les gens me dire qu'ils ont joué à l'un de mes jeux il y a plusieurs années à un moment particulier de leur vie et qu'ils s'en souviennent encore.

La différence entre les jeux scénarisés et les films ou les BD est que l'expérience doit être acquise par le joueur en jouant, plutôt que d'être une histoire qui lui est racontée visuellement.

Eric Chahi :

La motivation principale c'est de faire vivre une expérience ludique centrée sur l'interaction et donner au joueur suffisamment de choix pour qu'il puisse se construire sa propre expérience dans le cadre des intentions du designer. Ces choix peuvent créer une histoire ou non, il n'y a pas nécessité à raconter ou même à jouer un personnage. L'intention peut être motivée par du pur divertissement, une réflexion philosophique, un ressenti, une couleur, une impression, il n'y a pas de règle, tout est valable. Nous avons ce qui est vécu pendant l'activité ludique, le plaisir immédiat, et ce qui reste après l'expérience de jeu, dans ce cas le médium est la mémoire du joueur. L'essentiel au fond est que le joueur ne s'ennuie pas !

5/ Sur quoi travaillez-vous actuellement ?

Jordan Mechner :

Je suis en train d'écrire l'adaptation cinématographique de **Fathom**, un roman graphique du regretté Michael Turner, pour Megan Fox (Transformers). C'est la première fois que j'adapte la création de quelqu'un d'autre en scénario plutôt que ma propre création et c'est en un challenge sympa et un changement de rythme. Je suis également en train d'écrire une anthologie de **Prince of Persia** sous forme de roman graphique, illustré par six artistes différents, que Disney publiera en avril 2010 dans le cadre du lancement du film. Et une trilogie de romans graphiques pour les éditions First Second Books, illustré par Leuyen Pham et Alex Puvilland, il s'agit d'une histoire originale, une aventure historique de cape et d'épée, dans l'esprit d'Alexandre Dumas, située dans la France du 14^{ème} siècle. Le premier tome est attendu au printemps 2010. J'ai également d'autres projets qui interfèrent dans une certaine mesure avec la sphère des jeux vidéo, des films et des romans graphiques mais il est trop tôt pour en parler car ils sont toujours en phase de gestation.

Eric Chahi :

Je ne peux pas parler de mon nouveau jeu, sinon je vais me faire sonner les cloches par mon éditeur. De toute façon mieux vaut que le projet arrive pleinement à maturité avant d'en parler concrètement.

... [La suite](#)

Illustration : jaquette du jeu **Another World** (détail), 1991.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/10/chahimechner-linterview-des-l%C3%A9gendes-1.html>

Florilège de septembre

Le plus plasticien

« Je crois que le plus important est d'apporter de la réalité à l'espace. Avoir le sentiment d'être vraiment dedans, de réellement faire ce qu'on y fait ».

[Fumito Ueda](#), créateur de Ico et Shadow of the Colossus.

Le plus méthode Coué

« Le piratage existe mais il touche plus les marchés de la musique ou du film ». Stephen Bole, Directeur général Nintendo France, à propos du piratage sur DS.

Le plus acerbe

Strauss Zelnick, PDG de Take2, à un journaliste un peu benêt qui lui demandait quand **GTA V** allait sortir : « Nous n'allons pas l'annoncer. Nous n'allons pas annoncer quand nous allons l'annoncer. Et nous n'allons pas non plus annoncer la stratégie employée pour l'annoncer ou pour décider de quand nous allons l'annoncer, ou pour la stratégie d'annonce entourant l'annonce de la stratégie. D'autres questions ? »

Le plus couillu

« Nous ne croyons pas que les jeux **GTA** qui sont massifs dans la portée et structurellement complexes peuvent être convenablement comprimés dans un film de deux heures. Il semble évident pour nous que maintenir l'intégrité à long terme de n'importe quelle propriété de divertissement a été dépendant du fait de ne pas fabriquer de produits dérivés de moins bonne qualité à des gens dont l'intérêt premier est de faire des dollars rapidement. » Dan Houser, Rockstar Games, [à propos de l'éventualité d'une adaptation en film de la série GTA.](#)

Le plus « je vends des jeux mais, vous savez, j'aurais pu aussi bien vendre de la pâtée pour les chiens »

« Le but a été d'enlever tout fun dans la création de jeux vidéo. (?) Nous récompensons « le profit et rien que le profit ».

Bobby Kotick, PDG d'Activision Blizzard

Le plus perspicace

« C'est pas vrai ! On dirait qu'il s'est entraîné avec le niveau expert de Far Cry 2 ! » Mon fils Elliot, à propos de Jack Bauer dans l'épisode 24 H Exil.

Le plus lucide

« Le futur des séries télé est certainement dans les supports multimédia multiples et aujourd'hui l'hégémonie des grands networks est terminée ». Mathew Fox dans Télé Cable Sat du 8/08/09.

Le comble de la fausse modestie

« Dépasser les ventes d'**Assassin's Creed 2** ? Heu ? si vous le dites, pourquoi pas ! Après tout le Pr Layton a damné le pion à pas mal de gros jeux... Mais bon, entre nous, viser le top 3 de cette fin d'année, ça va quand même être dur, soyons réalistes. Ce jeu reste un outsider, hein. Un jeu cool, sympa, qui se la pète pas quoi ? »

Eric Viennot sur son blog à propos de [Metropolis Crimes](#) ? L'interview complète a été supprimée par le comité de vigilance anti auto-promo du CSA veillant sur l'intégrité des blogs Libération.

Illustration : [The Last Guardian](#), la prochaine oeuvre de Fumito Ueda.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/09/floril%C3%A8ge-de-septembre.html>

Natal effect

Si le projet **Natal** a été perçu par beaucoup d'observateurs comme l'évènement majeur du dernier E3, l'annonce n'est pas passée non plus inaperçue dans la communauté des éditeurs tiers et des développeurs. Et pour cause : la plupart ont été pris par surprise, Microsoft ayant pris soin de ne rien laisser filtrer sur cette nouvelle orientation. Et, si des éditeurs m'ont avoué, après l'E3, avoir déjà expérimenté des systèmes assez proches encore en phase de prototypage, (on n'a pas noté suffisamment, à mon sens, la filiation du projet **Natal** avec l'**Eye Toy** que Sony avait eu le mérite de créer, faute de le rendre populaire) aucun n'avait été directement informé par Microsoft de ce lancement. Pour le coup, dès le mois de juin, ils se sont tous mis en quête de futurs projets **Natal**. Côté développeurs indépendants, l'annonce de Microsoft a créé un nouvel appel d'air et le constructeur américain croule déjà sous les projets. Ainsi va l'industrie du jeu vidéo, encore et toujours très dépendante du hardware.

Cette annonce, avec celle de Sony, plus attendue, concernant son propre contrôleur de mouvements, sonnent comme un sacré aveu : en suivant la voie ouverte avec la Wii, Microsoft et Sony semblent donner raison, trois ans plus tard, à Nintendo. Après tout, le créateur de la X-Box et celui de la Playstation auraient pu persévérer dans leur propre voie, en revendiquant, comme n'hésitent pas à le faire certains joueurs réticents à la Wii, que le sentiment d'immersion proposé par les manettes classiques est aussi important, sinon plus, que celui apporté par les capteurs de mouvements.

Alors, pourquoi suivre ? Cela paraît assez évident : ce qu'ils tentent à travers cette nouvelle stratégie, c'est de capter, à leur tour, une part de cet énorme gâteau que représentent désormais les casual gamers et dont ils ne souhaitent plus laisser l'exclusivité à Nintendo. Il n'est pas besoin d'être devin pour imaginer le nombre de projets de simulation sportive, de danse, de coaching en tous genres, ainsi que les inévitables fun party games (jeux de société) qui débarqueront bientôt sur X-Box Natal. Il suffit simplement de regarder le trailer de Microsoft pour comprendre.

Sans vouloir faire de mauvais jeu de mots, on n'a pas fini d'en bouffer des jeux pour maigrir ! Tout cela n'est pas une très bonne nouvelle pour tous ceux qui cherchent des jeux ayant davantage d'ambition artistique. On veut bien jouer de temps en temps en se dandinant comme un idiot devant sa console ou défier belle maman aux quizz, mais y'a des limites ! Bien-sûr, les jeux plus profonds continueront à avoir leur place, à côté des autres, mais les linéaires n'étant pas extensibles, il est fort probable que les plus confidentiels soient contraints de migrer sur d'autres plateformes comme le PSN, le XBLA et le PC. A moins que des réalisations ambitieuses comme [Alan Wake](#), **Heavy Rain**, et surtout un certain [The Last Guardian](#), ces deux derniers poussés à fond par Sony, cassent la baraque. Beaucoup de confrères le souhaitent. En ces temps où les suites succèdent aux suites, et où les "casual" deviennent particulièrement envahissants, l'industrie en aurait bigrement besoin.

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/09/natal-effect.html>

Metropolis Crimes

Nominé dans deux catégories, [Metropolis Crimes](#) a reçu jeudi soir le **Prix du meilleur scénario** au Festival du Jeu vidéo de Paris qui a ouvert hier ses portes au grand public.

Après [Expérience 112](#), Lexis Numerique est ainsi récompensé pour la seconde fois dans cette catégorie depuis la création des Milthons. Le scénario, une marque de fabrique de notre studio ? C'est effectivement une dimension que nous travaillons particulièrement dans nos jeux depuis **l'Oncle Ernest**, et ceux qui lisent régulièrement ce blog savent que la narration interactive est une problématique qui me passionne. Mais en même temps, tout le monde s'accorde à dire que le scénario d'un jeu n'est pas l'essentiel, surtout sur une console comme la DS où il faut être économe en dialogues. Alors comment se crée l'histoire sur ce type de projet ? Quels liens s'établissent entre histoire et gameplay ? Qu'est ce qu'un gameplay narratif ? Quelle place faut-il accorder au joueur dans l'histoire ? Quelle liberté peut-on lui donner sans que cela nuise à la mise en scène et aux rebondissements ? Comment un système de jeu ouvert peut-il générer de l'histoire ? Quelles sont les différentes écoles en matière de game design narratif ?

Autant de questions passionnantes qui seront sans doute abordées ce samedi en marge du salon, lors d'une [conférence](#) à laquelle je participerai.

En attendant, voici déjà quelques éléments de réponse apportés par Jérôme Pélissier, directeur artistique chez Lexis, qui a imaginé l'univers de **Metropolis**, les premières idées de gameplay, et donné les orientations artistiques du jeu. L'interview complète a été réalisée pour le service presse d'Ubisoft qui édite le jeu en Europe.

Jérôme Pélissier peux-tu nous présenter le jeu en quelques mots et ton rôle ?

Metropolis Crimes est né d'une volonté simple : créer un univers original pour un jeu d'investigation. Metropolis est une mégalopole fantasmée, gangrénée par le crime. Le joueur y incarne Red Johnson, un détective privé et c'est un euphémisme de dire qu'il ne chôme pas.

Sur le projet, j'ai rempli les fonctions d'auteur et de directeur artistique, deux fonctions très complémentaires pour rendre cohérent un univers inventé de toute pièce, réfléchir à son fonctionnement tout en orientant le look visuel.

Peux-tu nous en dire plus ? Quelles ont été tes sources principales d'inspiration ?

Je suis accro au polar, aux faits divers, aux séries télé, accro à Columbo, j'ai grandi avec Starsky et Hutch?

Metropolis Crimes est imprégné de ces références, j'ai voulu que le jeu soit pensé et réalisé comme une série télé des seventies : un générique entraînant, des personnages très typés, des épisodes qui suivent un schéma précis.

Le jeu emprunte également aux films et à la littérature noirs : le polar et son ambiance feutrée, le détective privé qui rumine ses pensées à travers la lueur diffuse de ses stores vénitiens, la prohibition, la violence des villes, les règlements de compte entre mafieux.

Enfin la ville de Metropolis est un personnage à part entière. Elle s'inspire des plus grandes cités de ce

monde, New York, Tokyo, Paris, Londres ? le cœur de la ville est un entrelacs de ruelles étroites, sombres et humides, son architecture est un empilement anarchique de cubes de bétons évoquant la densité, la surpopulation, le danger, le joueur évolue en terre inconnue, tout cela participe à son immersion.

En quoi l'univers de Metropolis est-il original ?

Metropolis se sert de la nostalgie du passé : la série télé des années 70, le film noir, le jazz etc. On a beaucoup réfléchi à un moyen de moderniser ces références tout en conservant un univers cohérent. C'est ainsi que la plus représentative des caractéristiques du jeu est son anachronisme : un design vintage dans un monde contemporain. Les vieux magnétoscopes côtoient les téléphones portables, les ordinateurs au look désuet sont capables de performances hors du commun etc.

Tout ceci est traité avec beaucoup d'humour, et malgré l'improbabilité d'un tel mélange de genres, le joueur n'est jamais perdu car la résolution des enquêtes repose toujours sur sa capacité à raisonner logiquement et de façon pragmatique.

Quelles sont pour toi les forces principales de ce jeu ?

Outre son univers original, la force de **Metropolis** repose en grande partie sur la diversité de ses gameplays qui exploitent tous les capacités de la Nintendo DS (micro, double écran, stylet etc).

Le découpage du jeu a été également très soigné, le joueur alterne entre des phases de pure réflexion, et des phases récréatives, en passant par des phases narratives et chacune de ces phases sollicitent le joueur de façon différente.

En quoi Metropolis Crimes est-il différent d'un autre jeu d'investigation ?

Beaucoup de jeux d'enquêtes ont surfé sur la vague du réalisme poussé. Nous avons fait un choix différent estimant que le support de la DS et son fonctionnement particulier s'adaptait mieux à une vue plus décalée du jeu d'enquête, moins réaliste mais plus récréative tout en restant immersive.

Malgré le choix d'une « vulgarisation » du métier d'enquêteur, **Metropolis** se base sur la logique, beaucoup plus intéressante que la réalité scientifique. **Metropolis** invite le joueur à faire lui-même ses déductions, nous contrôlons la justesse de son raisonnement via un système de mini jeux de type questions/réponses.

Exemple : le joueur vient de découvrir l'empreinte d'un suspect sur une fenêtre proche du lieu du crime, plutôt que de lui dire : « bravo cela signifie que notre suspect est passé dans les parages »

On préfère lui poser la question : « que faut-il en déduire ? » et lui donner différentes possibilités pour répondre.

PS : un grand bravo à mes amis d'Exkee qui ont raflé deux prix au Festival dont celui du **Jeu de l'année 2009** avec [ColorZ](#)

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/09/metropolis-1.html>

Apocalypse now

Alors que Take 2, éditeur du best seller mondial **GTA**, vient d'[annoncer](#) de lourdes pertes, l'information est presque passée inaperçue. Il faut dire que l'été a été riche, si l'on peut dire, de communiqués du même acabit : [Ubisoft plombé par la crise](#), [Konami en plein marasme](#), [Sony dans le rouge](#), [EA continue de s'enfoncer](#), [les ventes de consoles en chute libre](#)? Une véritable hécatombe qui ne laisse plus aucun doute : le marché du jeu vidéo est à son tour rattrapé par la crise. Les [mirages](#) ont une durée de vie limitée... Les médias, c'est certain, ont des effets grossissants. Autant ils ont minimisé pendant des mois l'impact réel de la crise sur notre secteur (sans doute nourris par un travail de persuasion au corps à corps des éditeurs afin de reculer au maximum les annonces difficiles pour la motivation des troupes et l'appui des milieux financiers) autant ils ont sans doute accentué le catastrophisme ambiant. Pourtant, la crise est bien réelle. Le communiqué de Nintendo annonçant une baisse de ses ventes de plus de 40% pour son premier trimestre a sans doute achevé de convaincre les plus sceptiques. Habitué à surfer depuis 3 ans sur des chiffres de ventes phénoménaux, le géant japonais montre pour la première fois depuis longtemps de sérieux signes d'essoufflement.

Anticipant une fin d'année qui ne s'annonce pas sous les meilleurs auspices, la plupart des gros éditeurs ont préféré d'ailleurs décaler la sortie d'un nombre important de jeux. On ne compte plus les sorties initialement prévues pour 2009, reportées en 2010 : **Mafia 2**, **Bioshock 2**, **Max Payne 3**, **Heavy Rain**, **Splinter Cell Conviction**, **Red Steel 2**, **Bayonetta**, **Singularity**?

Mais au-delà de cet aspect conjoncturel, indéniablement dû à la crise, ajouté au fait habituel que notre industrie s'essouffle de manière cyclique 3 ou 4 ans après l'apparition d'une nouvelle génération de consoles, certains commencent à se demander si ces mauvais résultats ne seraient pas imputables à un effet structurel plus profond. Créer + produire + vendre des jeux vidéo n'a jamais été une équation aussi compliquée. Même si le public est beaucoup plus important qu'il y a dix ans, il est extrêmement fragmenté. Le nombre de plateformes de jeux n'a jamais été aussi élevé. Leurs spécificités aussi éloignées les unes des autres. Produire pour des supports aussi différents que la PS3, le PSN, la PSP, la DS, la DSI, la Xbox, le XBLA, la Wii, le Wiiware, l'iPhone, les nombreux modèles de téléphone mobile, et enfin le PC dans toute sa diversité, cela signifie pour les créateurs un champ de possibilités quasi infini mais cela ne facilite pas la tâche des producteurs et des éditeurs. Afin de pouvoir rentabiliser leurs licences sur un maximum de supports, ceux-ci voient en effet leurs coûts augmenter sans cesse. Sans parler bien-sûr des coûts de plus en plus faramineux liés désormais aux exigences des consoles HD.

A ce casse-tête, se rajoute également, la multiplication des modèles économiques : vente classique en magasins, plateformes de téléchargement payant sur PC ou consoles, jeux en ligne en Free to play, micro-paiement, jeux en lignes par épisodes ou par abonnement, consoles dématérialisées de type Onlive? Même les plus gros ont du mal à être présents sur tous les fronts. Il va falloir forcément faire des choix. Et surtout les bons choix. Mais qui peut aujourd'hui prévoir ce qui se passera dans seulement un ou deux ans? Publics de plus en plus variés et changeants, consoles multiples, interfaces innovantes, habitudes nouvelles, distribution dématérialisée, piratage : l'équation est complexe. Pour s'en sortir et parvenir à se développer dans cette jungle, il faudrait avoir la souplesse et la réactivité propres aux studios indépendants, alliés à la force de frappe d'un gros éditeur. Pas évident !

Intitulé de manière provocatrice « **Video Games are Dead** », un excellent reportage réalisé par Scott Steinberg, a été mis en ligne début août.

(désolé je n'ai pas trouvé de version sous-titrée en français).

Sa diffusion a fait pas mal de remous dans l'industrie, parce qu'il ose aborder, sans la langue de bois

habituelle, tous ces sujets, dont certains sont forcément polémiques : rentabilité de certains jeux, choix stratégiques de certains éditeurs, relations développeurs-éditeurs, manque d'originalité et de prise de risque. Ce qui m'a surpris en le regardant c'est la confrontation de points de vue parfois radicalement opposés sur l'état de l'art, révélateurs du doute, pour ne pas dire du désarroi, qui a saisi depuis quelques temps un grand nombre d'acteurs de notre industrie.

Alors, apocalypse now ? Non, bien-sûr. Comme la plupart des industries naissantes, le jeu vidéo vit sans doute les premiers soubresauts d'une nouvelle crise de croissance. Mais il va falloir s'accrocher. Comme disait mon moniteur de voile quand j'étais gamin : « boutonnez vos gilets les gars, ça va piauler ! »

PS : vous pouvez désormais suivre mes pérégrinations sur [Twitter](#).

Illustration : S.T.A.L.K.E.R, Shadow of Chernobyl

<http://ericviennot.blogs.liberation.fr/ericviennot/2009/09/apocalypse-now.html>
