

# La scénarisation interactive de jeux vidéo



**Vincent Mauger**

Chargé de cours, U. Laval, UdeM, UQAT

Doctorant en design et cyberculture

Université Laval, Québec

Vincent.Mauger@design.ulaval.ca

## La scénarisation interactive de jeux vidéo : de l'écriture au design narratif

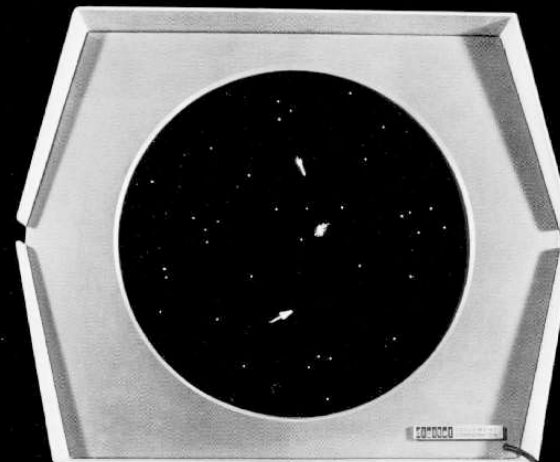


- Mise en contexte : histoire et études des jeux vidéo
- Scénarisation versus scénarisation interactive
- Les paradigmes du récit et du jeu
- Écrire et scénariser pour le jeu vidéo
- Le design narratif
- Mondes fictionnels et contexte transmédiatique
- Discussion et questions libres

## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Bref historique

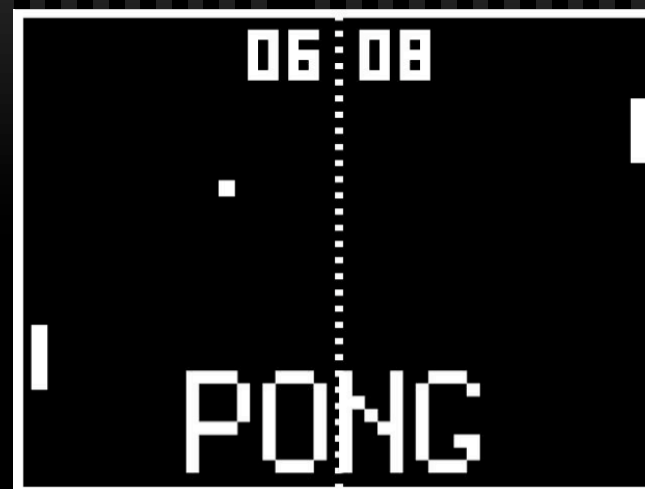
- ✓ 50 ans déjà: en 1962, les chercheurs du MIT Steve Russell, Martin Graetz, Wayne Wiitanen et Alan Kotok ont profité de leur accès à l'équipement informatique pour concevoir *Spacewar!*, le premier jeu informatique.



## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Bref historique

- ✓ 10 ans d'attente avant que la technologie soit viable commercialement. En 1971, *Computer Space* (un clône) devient le premier jeu commercial. Déjà le « Joystick » était utilisé, son contrôle étant aisé. On parle alors de la « seconde génération », l'âge d'or des arcades.
- ✓ Le véritable succès arriva l'année suivante avec *Pong*, tant sur arcade que console Magnavox Odyssey.



## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Bref historique



- ✓ Les arcades ont été le **premier ordinateurs** utilisés par la plupart des américains et les consoles de jeux vidéo leurs premiers ordinateurs personnels (Mark Wolf).
- ✓ Les **cartouches de jeu** sont apparues en **1976** avec la console Channel F, Fairchild/Zircon.
- ✓ L'ingénieur Nolan Bushnell, l'inventeur de *Pong*, comprit le potentiel de ce modèle d'affaire et sa compagnie créa l'**Atari 2600**, le plus grand succès commercial de l'histoire des jeux vidéo.
- ✓ Dans les années suivantes, des douzaines de consoles envahirent le marché et provoquèrent un **krash américain de l'industrie des jeux vidéo** (aussi, il y eut trop de jeux sortis en 1983 et trop peu en 1984). Les faillites furent nombreuses.

## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Bref historique



- ✓ **Les arcades demeurèrent populaires.** En 1985, une console japonaise envahit le monde: la *Nintendo Entertainment System (NES)*, qui rejoignit la popularité d'Atari à son sommet. Elle détient le record de longévité de production.
  
- ✓ **L'évolution des supports** informatiques entraîna disquettes, CD, DVD et Blu-ray pour les ordinateurs personnels et des consoles en réseau dont la puissance augmentent de génération en génération.
  - 3<sup>ème</sup> - 1976, 8 bit= NES, Sega Megadrive, Atari 7800
  - 4<sup>ème</sup> - 1987, 32 bit = Super NES vs Sega Genesis
  - 5<sup>ème</sup> - 1993, 64 bits = début du 3D (N64, Sega Saturn, Playstation)
  - 6<sup>ème</sup> - 1998 = Consoles de salon (Dreamcast, Gamecube, PS2, Xbox)
  - 7<sup>ème</sup> - 2005 = Innovations technologiques : portabilité - mouvements - HD  
*PSP - Nintendo (3)DS - Xbox 360 - PS3 - Wii (U)*

## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Ludologie et études vidéoludiques

- ✓ Le corps des études portant sur les jeux est issu de chercheurs dont les attitudes face au médium du jeu peuvent être divisées, de façon sommaire, en trois catégories : la **dénonciation**, l'**apologie** ou la **critique**.
- ✓ La première a perduré jusqu'à la fin des années 1990 : les médias d'informations véhiculaient alors une argumentation qui **conjugait jeux vidéo et violence** dans un débat épineux à propos de sa représentation. Négligents, les auteurs étaient **peu familiers** avec le jeu.
- ✓ La seconde posture correspond à l'arrivée de **technophiles** puis de chercheurs voulant former un **nouvelle discipline** (la ludologie).

## Principes fondamentaux et rôles du récit dans l'écriture vidéoludique

### Ludologie et études vidéoludiques



- ✓ La troisième posture **tempère les positions** de la condamnation mal informée ou de l'éloge des jeux vidéo. Celle-ci **critique** les jeux non pour les rejeter mais pour les voir évoluer.

Prendent en considération **l'activité vidéoludique au sein d'un ensemble sociétal** ce qui l'écarte à certains égards du formalisme commun à beaucoup de recherches sur les jeux.

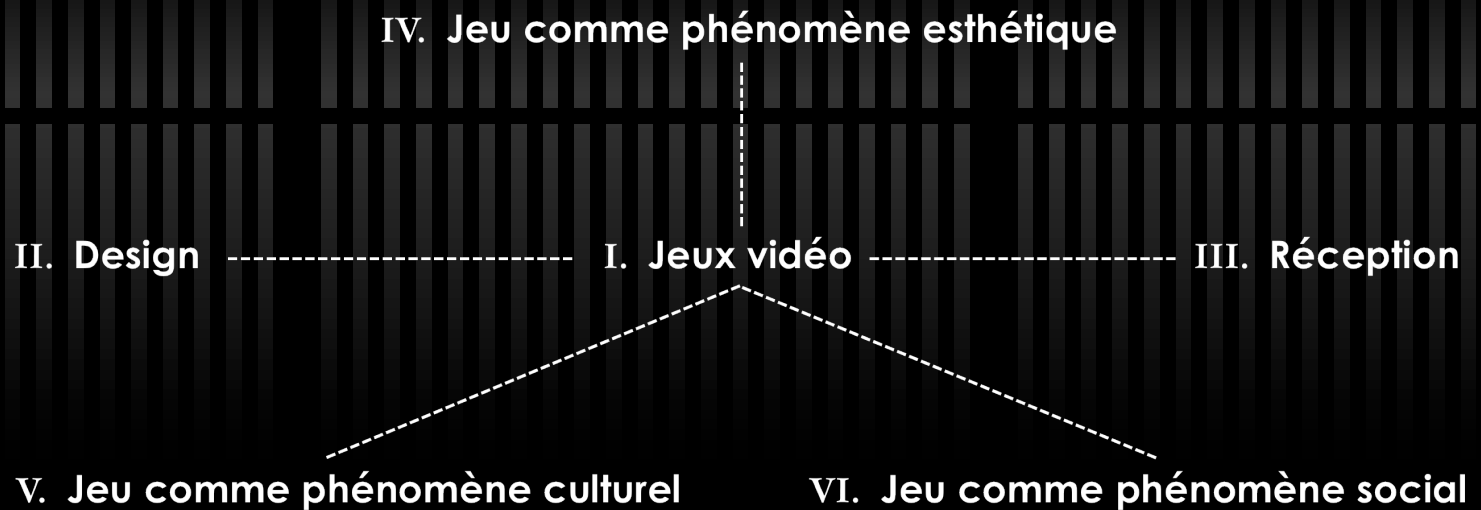
Questions de genre, race, du militarisme et du pouvoir corporatif.

# Scénarisation interactive: de l'écriture des jeux vidéo au design narratif

## Design et études vidéoludiques



- ✓ **Approches variées** quant aux jeux vidéo :



Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Introduction - scénarisation interactive



- ✓ La scénarisation interactive ou scénarisation multimédia s'applique à plusieurs formes.
- ✓ Hyperfiction, environnements muséologiques ou virtuels, installations interactives, sites web informationnels, environnements urbains, technologies mobiles (GPS), etc.
- ✓ Constellation de formes en émergence
- ✓ Elle fait appel aux outils du **designer** comme à ceux de **l'écrivain**.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Les paradigmes du récit et du jeu



- ✓ Scénarisation linéaire = cinéma
- ✓ Scénarisation interactive = jeu interactif.
- ✓ Ce dernier n'empêche pas la présence de contenus informatifs, éducationnels ou culturels, au contraire.
- ✓ Les jeux à forte trame narrative développent un monde fictionnel peuplé de personnages et un arc dramatique dans un contexte qui place le joueur en situation d'expérience au sein d'un environnement non linéaire.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Quelques types de design

- ✓ **Design narratif** (scénarisation) - Traite de tous les éléments narratifs.
- ✓ **Design d'expérience** (jouabilité) - Place le joueur au centre du processus de design.
- ✓ **Design d'interface** – S'intéresse à la relation entre les actions du joueur et le système ludique. Lié à divers designs sensoriels (visuel, graphique, *motion*, sonore, etc.) et au design d'interaction (HCI).
- ✓ **Design d'information** – Vise la traduction de données complexes, non-organisées ou non-structurées, en information valable et signifiante.

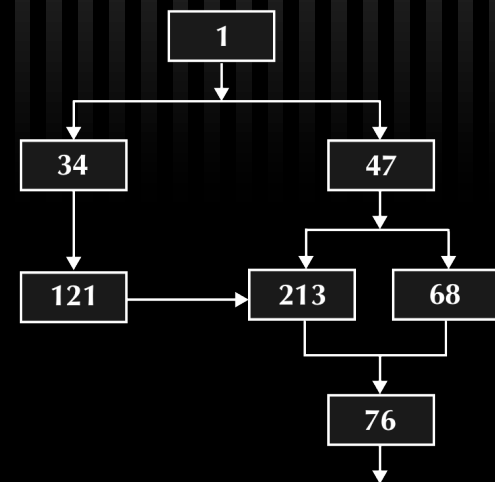
## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Précurseur : le livre-jeu

- ✓ Heure de gloire : 1980 et début 1990. Ils ont amené de nombreux lecteurs vers le jeu de rôle.
- ✓ Intègrent parfois l'usage de caractéristiques et de lancers de dés pour représenter les interactions avec le héros ou ses opposants.
- ✓ Fondés sur le principe d'arborescence.



Il était une fois...  
Si vous voulez que...  
Rendez-vous au 34  
Ou si vous préférez que...  
Rendez-vous au 47



Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Récit et jeu : points communs



- ✓ Reposent sur la création d'un **monde fictionnel**, peuplé d'entités.
- ✓ Celui-ci suppose la **suspension volontaire de l'incroyance**.
- ✓ **L'action** d'un personnage (performativité). Dans les jeux informatiques, les principes narratifs et ludiques agissent de façon complémentaire.
- ✓ L'univers narratif crée un **contexte significatif** qui contribue à l'immersion du joueur ainsi qu'à son engagement actif dans l'univers ludique.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Distinctions entre jeu et récit filmique

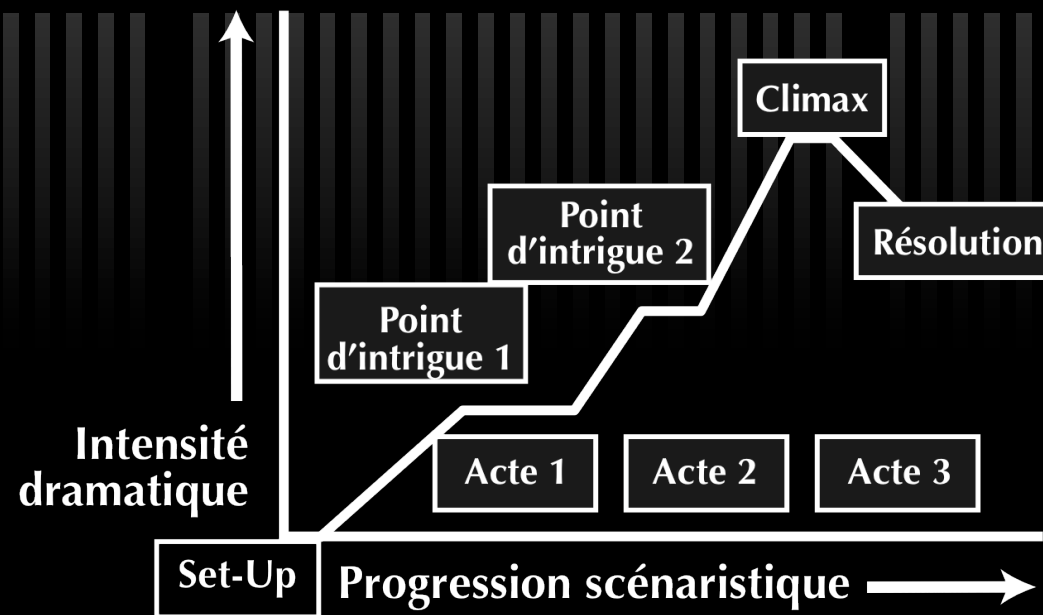


- ✓ Repose sur l'implication du joueur dans l'univers fictionnel.
- ✓ Médium interactif = joueur en situation d'expérience.
- ✓ Il s'agit toutefois d'une illusion de liberté.
- ✓ Le concepteur de jeu établit un monde fictionnel, une arène où se situe l'action. Il place les personnages à l'intérieur de ce monde, qui réagit à la présence et aux actions du joueur.
- ✓ Le jeu à forte trame narrative peut aussi fondé sur une structure dramatique, qui met en jeu un principe de transformation.
- ✓ Dans le contexte du jeu, le récit devient expérience et performance.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### La progression dramatique et l'expérience du joueur

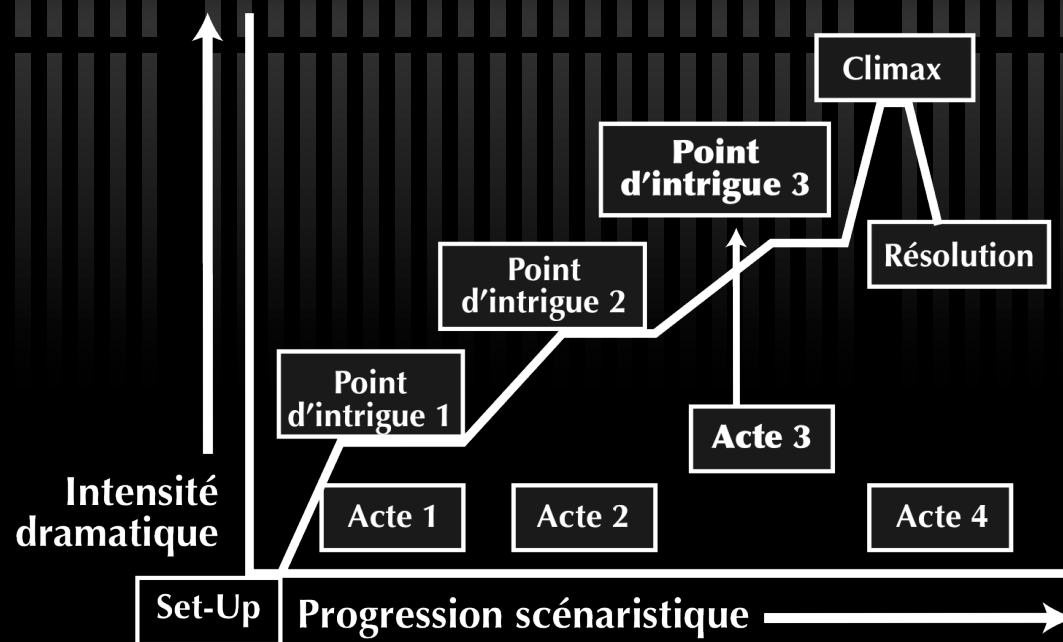
- ✓ Cinéma = récit en image : « Don't Tell , Show ».
  - ✓ Jeu = récit performé : « Don't Show or Tell, Do ».
- ✓ **Progression** = courbe de arc dramatique **ET** du design de niveaux.



## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

# La progression dramatique et l'expérience du joueur

- ✓ La durée de vie plus longue des jeux encourage à **redoubler** le second acte pour en faire un troisième, suivi d'un quatrième. Ce processus peut être répété.



## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### La progression dramatique et l'expérience du joueur



- ✓ Récit = transformation linéaire, principe de relations entre cause et effet.
- ✓ Son intégration dans un environnement interactif non linéaire ne va pas de soi = **tension** entre modes narratifs et interactifs.
- ✓ Il faut donc **intégrer l'art du récit et de la dramaturgie aux principes du design.**

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Objectifs primordiaux



- ✓ Créer une illusion de contrôle et de liberté narrative
- ✓ Aiguiller le joueur sur les bons rails
- ✓ Optimiser les contenus
- ✓ Justifier la durée et la progression du jeu

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## L'écriture vidéoludique: faiblesses du programmeur et du designer



### ✓ Présupposition

« Tout le monde peut écrire! »

« J'ai lu un roman l'an passé, donc... »

### ✓ Naïveté

On ignore ce qu'on ne connaît pas, telle la complexité de la scénarisation.

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## L'écriture vidéoludique: faiblesses du programmeur et du designer

« Et alors, un jeu n'est pas un film ! »

En effet.

Même s'il est un **médium audiovisuel**, sa structure se rapproche davantage du **roman** ou de la **série télévisée**.

Cependant, **l'intensité filmique est recherchée**.

Or, l'abondance de cinématiques n'est pas attirante.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Les failles de l'approche du littéraire

#### ✓ DIALOGUE EN JEU

- Taille minimale
- Émotion vs information

#### ✓ CINÉMATIQUES à employer avec parcimonie

#### ✓ PROCESSUS DE CRÉATION en équipe (ou solitaire et sans ressources)

- Chacun a des idées: pas la place de l'ego, de la diva ou du *rockstar*.
- Tâches flexible et variables
- Travail à compléter dont vous n'êtes pas l'initiateur
- Culture du jeu nécessaire pour éviter la répétition

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Les failles de l'approche du littéraire

#### ✓ LA LIGNE DROITE

- Trouble égoïste de « l'histoire voulue » : dans le jeu = celle du joueur
- L'histoire peut être ignorée
- L'ordre des événements du récit est potentiellement variable.

#### ✓ LA CRÉATION DE RÔLES JOUABLES

- Identification
- Sentiments du joueur
- Liberté du joueur

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Le scénariste dans l'équipe



Plusieurs façons de faire, largement en raison des genres très différents de jeux vidéo:

- 1) Scénariste à temps plein, dès le jour 1 du projet
- 2) Scénariste contractuel, post-design
- 3) Scénariste contractuel, fin de projet pour réparer
- 4) Programmeur qui écrit sur une boîte de pizza

Dans certains cas, équipe de scénaristes (écrivain, scripteur, dialoguiste, etc.)

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Les rôles du scénariste de jeux vidéo

#### ✓ Premier rôle

#### Écriture (et sa gestion)

- **Dialogues et documentation**, pas de programmation ou de design de systèmes.
- Tâches = l'écriture des **détails** du récit, des **contenus rédigés** du jeu et des **scripts interactifs** devant être formatés.
- **Pas de formats standard** (les logiciels de type *Excel* sont appréciés) Manier **divers formats de présentation** est une compétence essentielle.
- **Les auteurs répondent des développeurs** : ils ne créent pas les jeux. Ils enrichissent leurs formes, à l'instar des artistes visuels.

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Écrire pour le jeu vidéo : rôles et tâches

- ✓ Tâche centrale: rédaction de **documents de promotion** (*Pitch Docs*) et de **documents directeurs** (*Exec Docs*).

Plan typique:

- *Sommaire*
- *Analyse d'audience*
- *Histoire*
- *Analyse de la compétition*
- *Analyse de marché*
- *Gameplay*
- *Budgets et calendriers*

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Écrire pour le jeu vidéo : rôles et tâches

- ✓ Autres documents qui devront être écrits en cours de production :
  - *Game Design Document (GDD)*
  - *Art Bible*
  - *Story Bible*
  - *Technical Design Document*
  - *Autres*

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### La documentation hypermédiatique

- ✓ La conception et les recherches mercatiques auront été faites par des professionnels. L'entretien de la documentation pourra alors délégué à un *game writer* qui gèrera des wikis.

#### AVANTAGES

- Information centralisée
- Étendue et accessibilité de l'information
- Autorisations de modifications contrôlées
- Mises à jour réguliées

#### DÉSAVANTAGES

- Lourdeur de traitement
- Limitations techniques à considérer (changements)

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Les rôles du scénariste de jeux vidéo

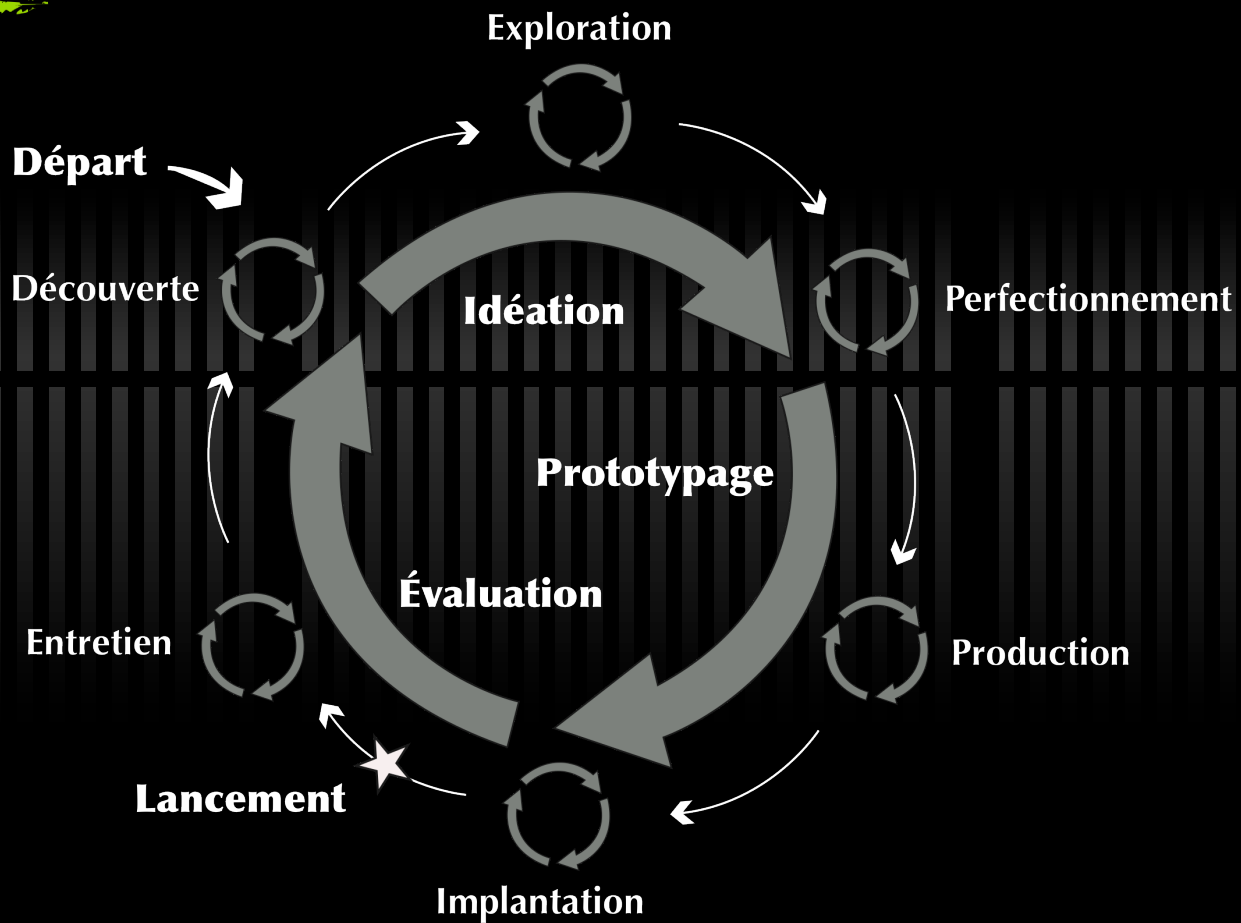


Autre rôle essentiel:

✓ **Design narratif**

- **Imagination** du monde et des personnages
- **Agencement** des événements
- **Détermination** du ton, des thèmes
- **Découpage** des quêtes et événements

Scénarisation interactive de jeux vidéo : de l'écriture au design narratif  
**Design narratif : processus itératif de design**



Scénarisation interactive de jeux vidéo : de l'écriture au design narratif

## Design – Introduction



- ✓ Latin : *designare* (donner + signifiant) i.e. **donner du sens** aux choses [pour les autres].
- ✓ Terme aux définitions variées selon les langues et cultures.
- ✓ Allemand. **Mise en forme** des idées ; au-delà de la génération de ces idées, la première phase nommée « conception », ou mieux, « idéation ».
- ✓ Anglais. Plus large: **plan mental** d'où résulte la création d'objets, de projets ou d'actions (*Gestaltung*).
- ✓ En français, étymologiquement lié à dessein (*purpose*) et dessin (*sketching*).

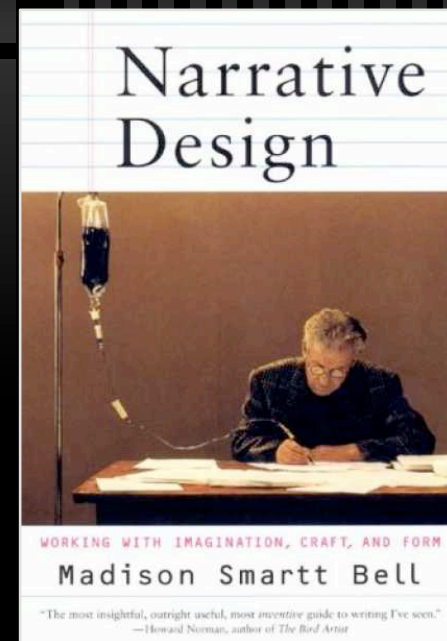
## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Le design du récit



Terme d'abord employé par Bell (1997) pour décrire « cette forme ou structure de première importance et décisive pour toute œuvre de fiction ».

- ✓ Techniques d'écriture : la qualifie lui-même de « *craft-centered, not process-centered* » gérant les « ingrédients » de la fiction.



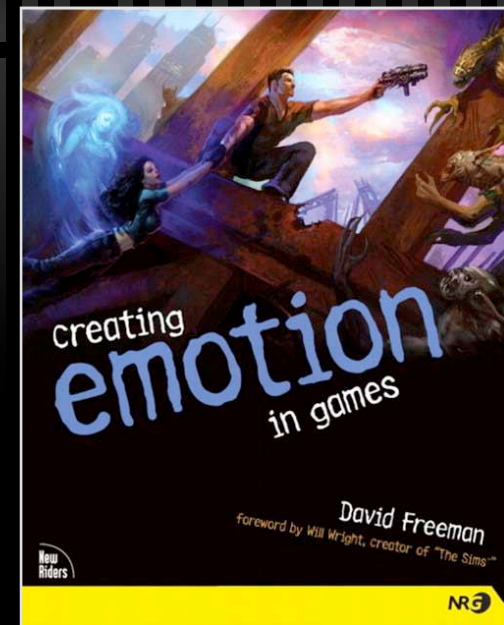
## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Le design du récit

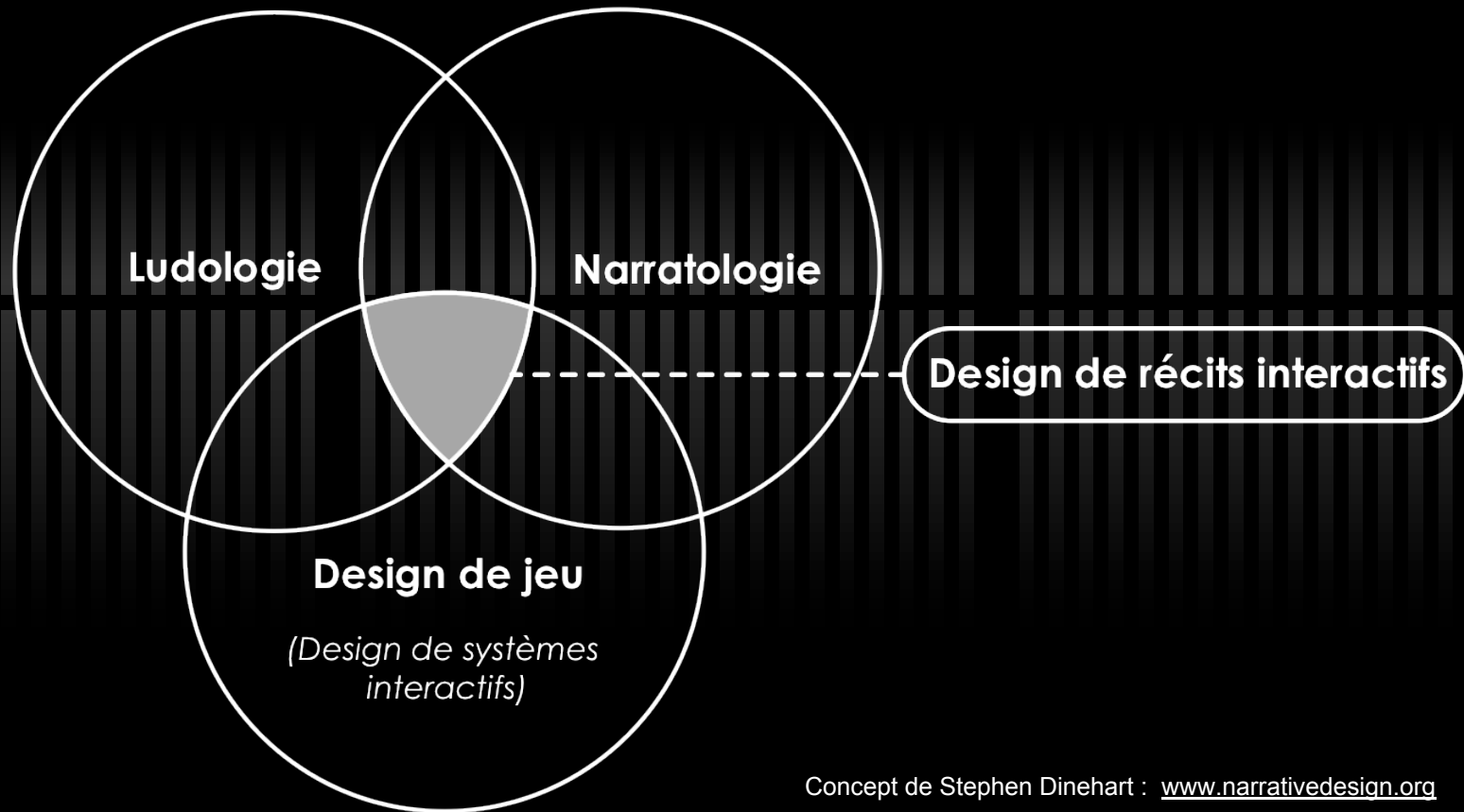


L'approche « pédagogique » de Bell rappelle celle de divers guides pratiques dédiés à la création de jeux vidéo tel *Creating Emotion in Games*.

- ✓ Orientée vers des **techniques** de création littéraire et d'écriture de scénarios de film adaptées pour les jeux vidéo (prend donc part à la scénarisation interactive).



Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif  
**Design de récits interactifs**



Concept de Stephen Dinehart : [www.narrativedesign.org](http://www.narrativedesign.org)

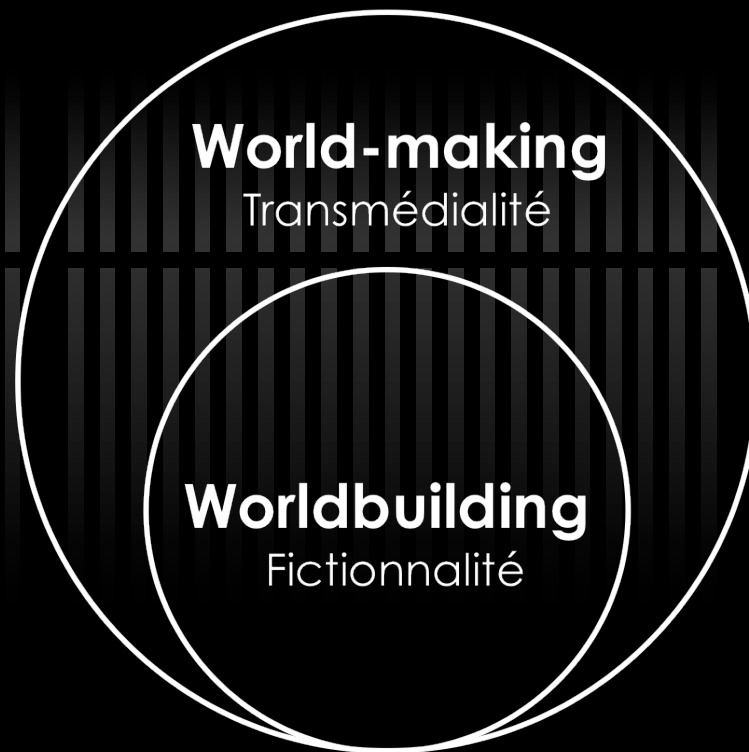
## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Design de récits interactifs



- ✓ Classe appliquée du **design d'interaction** et du **design d'expérience** [tel que le design de jeu].
- ✓ Lié au **design de systèmes** porteurs des matières narratives et fictionnelles.
- ✓ **Comprend la scénarisation interactive** [pré-production], sa phase d'écriture (vidéoludique) tout comme l'idéation et la recherche préliminaire propre au **monde fictionnel**.

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif  
**L'élaboration des mondes: deux perspectives distinctes**



## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif « *Worldbuilding* »



Peut être traduit par « construction de mondes » imaginaires.  
Habituellement, ils prennent part à un univers fictionnel.

- ✓ Le terme anglais remonte aux années '70 et provient d'ateliers de création littéraire.
- ✓ Il s'agit de techniques variées pour élaborer un monde: son histoire, sa géographie, son écologie, sa métaphysique, sa population, leurs différentes cultures, etc.
- ✓ Ex. Arda (Midgard)  
Plans d'existence primaire > Toril > Faerûn

Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif  
« *World-making* »



Il s'agit de « l'élaboration du monde » de façon concrète.

Ici, on prend en considération les réalités médiatiques.

- ✓ **World-making** : The process of designing a fictional universe that will sustain franchise development, one that is sufficiently detailed to enable many stories to emerge but coherent enough so that each story feels like it fits with the others.

- Henry Jenkins, *Convergence Culture* (2006)

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### L'œuvre transmédiatique

- ✓ Le monde imaginaire d'un jeu peut prendre part à un ensemble transmédiatique devant être pris en compte.

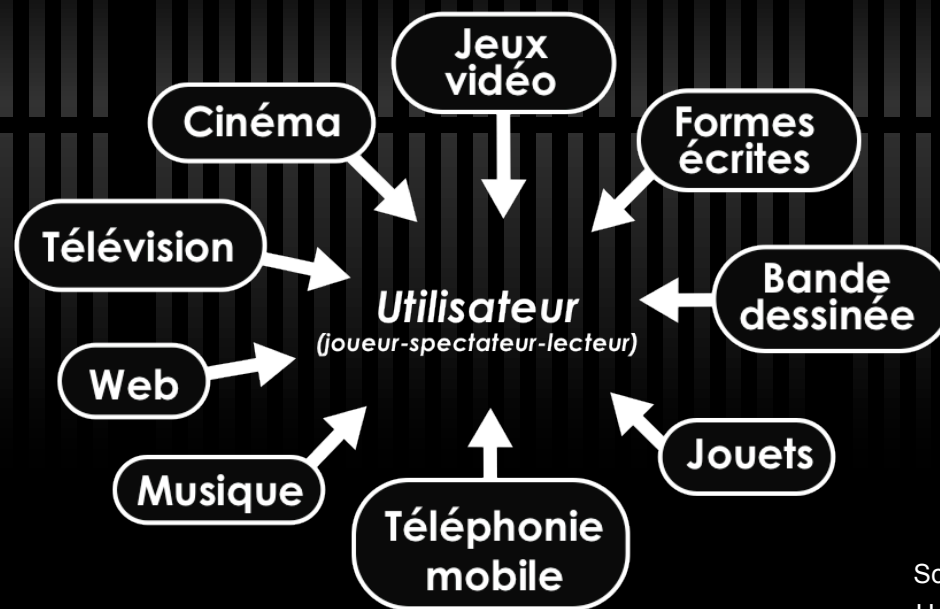


Schéma inspiré des recherches de Henry Jenkins et Stephen Dinehart

# Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

## Discutons!



Contactez-moi : [Vincent.Mauger@design.ulaval.ca](mailto:Vincent.Mauger@design.ulaval.ca)



À VOIR : [Au-delà de « l'envie cinématographique » : le complexe transmédiatique d'Assassin's Creed](#)



## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Bibliographique complémentaire 1/3

BATEMAN, C. dir. (2007). *Game Writing : Narrative Skills for Videogames*. Boston, Thomson Learning, 308 p.

COSTIKYAN, Greg. 2000. « Where Stories End and Games Begin », in *Game Developer Magazine*, septembre.

CRAWFORD, C. (2004). *On Interactive Storytelling*. Berkeley, New Riders.

DESPAIN, W (dir). (2008). *Professional Techniques for Video Game Writing*. Wellesley, A.K. Peters, 225p.

DILLE, F. et J.-Z Platten (2007). *The Ultimate Guide to Video Game Writing and Design*. New York, Lone EAGLE, 260 p.

DUNNIWAY, T. et J. Novak (2008). *Game Development Essentials : Gameplay Mechanics*. Clifton Park, Delmar Cengage Learning, 327 p.

FULLERTON, T., Swain, C. et S. Hoffman (2004). *Game Design Workshop : Designing, Prototyping and Playtesting Games*. San Francisco, CMP Books.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Bibliographique complémentaire 2/3

GLASSNER, A. (2004). *Interactive Storytelling : Techniques for 21st Century Fiction*. Natick, A. K. Peters. 469 p.

GUARDIOLA, E. (2000). *Écrire pour le jeu : Techniques scénaristiques du jeu informatique et vidéo*. Paris, Dixit, 256 p.

HANDLER Miller, C. (2004). *Digital Storytelling : a Creator's guide to Intertactive Entertainment*. Burlington, Elsevier, 453 p.

KERBRAT, J-Y. (2006). *Manuel d'écriture de jeux vidéo*. Paris, L'Harmattan, 348 p.

KRAWCZYK, M. et J. Novak (2006). *Game Development Essentials : Game Story & Character Development*. Clifton Park, Thomson Learning, 264 p.

MONTOLA, M. , Stenros, J. et A. Waern (2009). *Pervasives Games. Experiences on the Boundary Between Life and Play*. Burlington, Elsevier, 312 p.

ROLLINGS, A. et D. Morris. ([2004] 2005). *Conception et architecture des jeux vidéo*. Trad. de l'anglais parl. et L. Doré, L. Kaprélian, C. Forgette-Le Vern. Paris, Vuibert. New Riders, 718 p.

## Scénarisation interactive de jeux vidéo: de l'écriture au design narratif

### Bibliographique complémentaire 3/3

SALEN, K. et E. ZIMMERMAN. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamental*. Cambridge, MIT, 672 p.

SAUNDERS, K. et J. Novak (2007). *Game Development Essentials : Game Interface Design*. Clifton Park, Thomson Learning, 271 p.

SHELDON, L. (2004). *Character Development and Storytelling for Games*. U.S.A., Thomson Course Technology., 474 p.

THOMPSON, J. , Berbank-Green et N. Cusworh (2007). *Game Design : Principles, Practice and Techniques*. London, Wiley, 192 p.

WARDRIE-FRUIIN, N. et P. HARRIGAN., éd. (2004). *First Person : New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, London, MIT Press, 331 p.

-. (2007). *Second Person : Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. Cambridge, London, MIT Press, 408 p.

WOLF, J.P et B. PERRON. *The Video Game Theory Reader* (Tome 1 : 2003, tome 2: 2009) New York, London, Routledge.