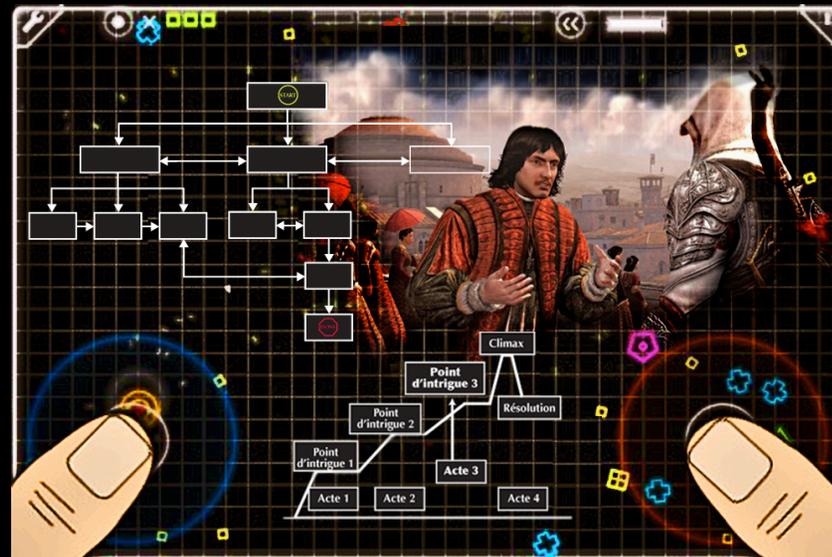


# La scénarisation interactive : De l'écriture des jeux vidéo au design narratif



**Vincent Mauger**

*Doctorant en design et cyberculture*

*Chargé de cours, École des arts visuels, U. Laval*

*Vincent.Mauger@arv.ulaval.ca*

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



- Scénarisation vs scénarisation interactive
- Les paradigmes du récit et du jeu
- Écrire pour le jeu vidéo
- Le design narratif
- L'élaboration des mondes fictionnels
- Le contexte transmédiatique

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

## Types de design



- ✓ **Design narratif** (scénarisation) - Traite de tous les éléments narratifs.
- ✓ **Design d'expérience** (gameplay) - Place le joueur/interacteur au centre du processus de design.
- ✓ **Design d'interface** - Vise la relation entre les actions du joueur et l'espace expérientiel de l'interface.
- ✓ **Design d'information** - Vise l'organisation de l'information.

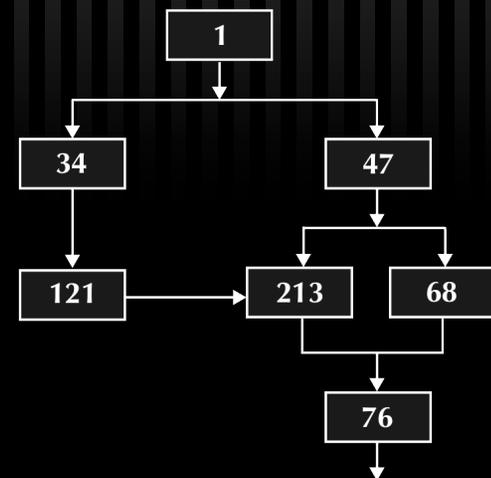
## Scénarisation interactive: de l'écriture des jeux vidéo au design narratif

### 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 l'écriture des jeux vidéo 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 l'écriture des jeux vidéo au design narratif

# Apports du récit dans la conception du jeu



- ✓ Investissement **émotionnel** dans l'univers ludique.
- ✓ Récit = forme fondamentale par laquelle l'humain assimile et communique son expérience.
- ✓ À la fois un outil d'apprentissage et de compréhension du monde
- ✓ Les éléments narratifs contribuent à **l'immersion fictionnelle**.
- ✓ La trame narrative ajoute de la **complexité** au niveau **symbolique** et revêt une **fonction sémiotique**.
- ✓ Elle procure aussi une structure logique et une causalité qui encadre les actions du joueur et l'expérience ludique.

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

### Distinctions entre jeu et récit filmique

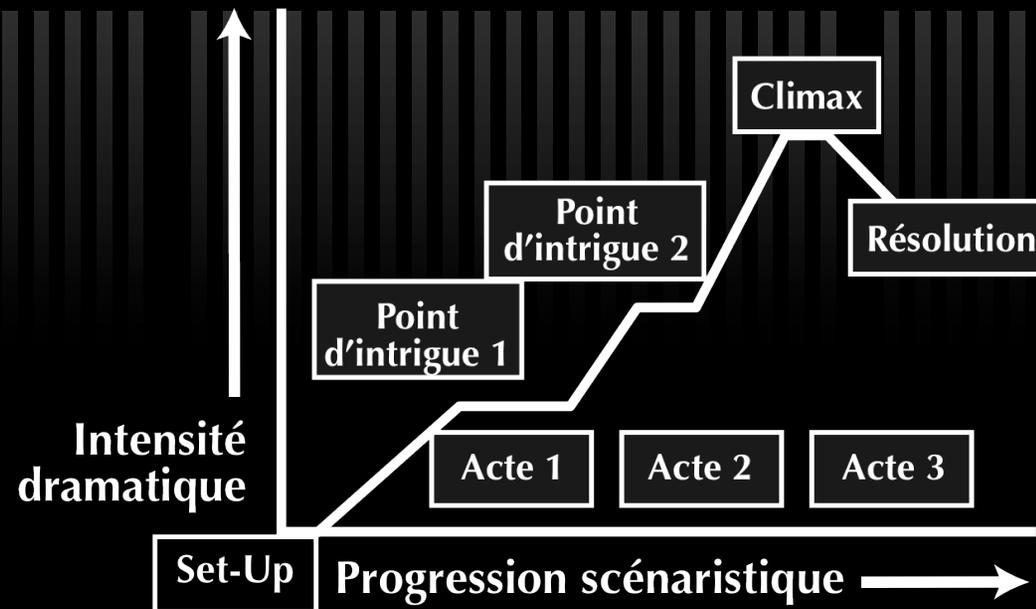


- ✓ Repose sur l'implication du joueur dans l'univers fictionnel.
- ✓ Médium interactif = joueur en situation d'expérience.
- ✓ Il s'agit toutefois d'une illusion de liberté.
- ✓ Le concepteur de jeu établit un monde fictionnel, une arène où se situe l'action. Il place les personnages à l'intérieur de 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 l'écriture des jeux vidéo au design narratif

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

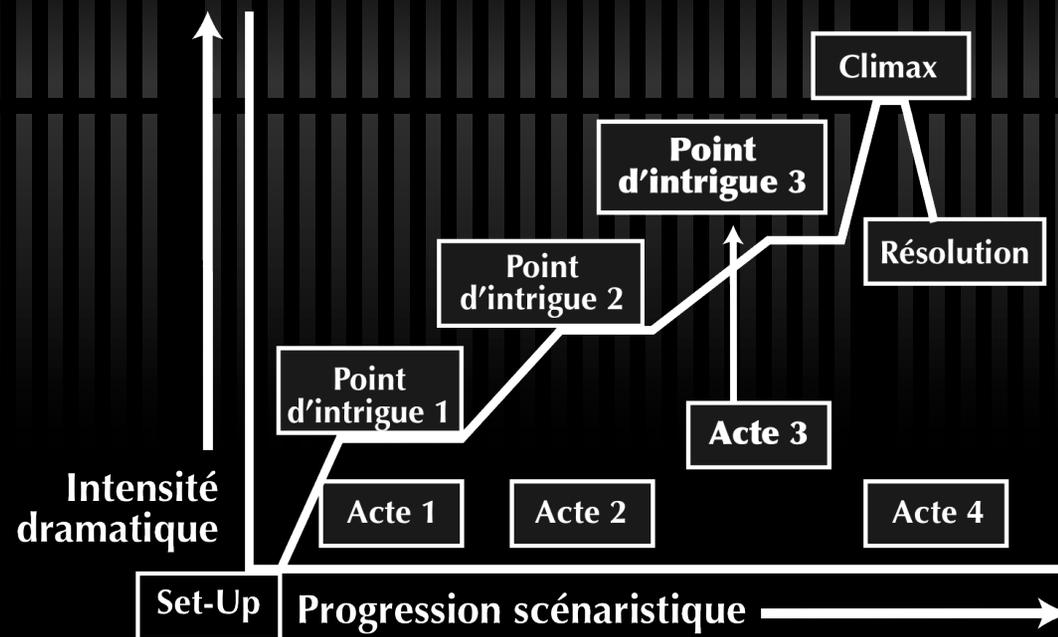
- ✓ Cinéma = récit en image : « Don't Tell, Show ».
- ✓ Jeu = récit performé : « Don't Show or Tell, Do ».
- ✓ **Progression** = courbe de arc dramatique **ET** du design de niveaux.



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

## L'écriture vidéoludique: les failles de l'approche du littéraire

- **La ligne droite**
  - Trouble égoïste de « l'histoire voulue »
  - 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
  
- **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
  - Tâches flexibles et variables
  - Travail à compléter
  - Culture du jeu nécessaire

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

### Écrire pour le jeu vidéo : rôles et tâches



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

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

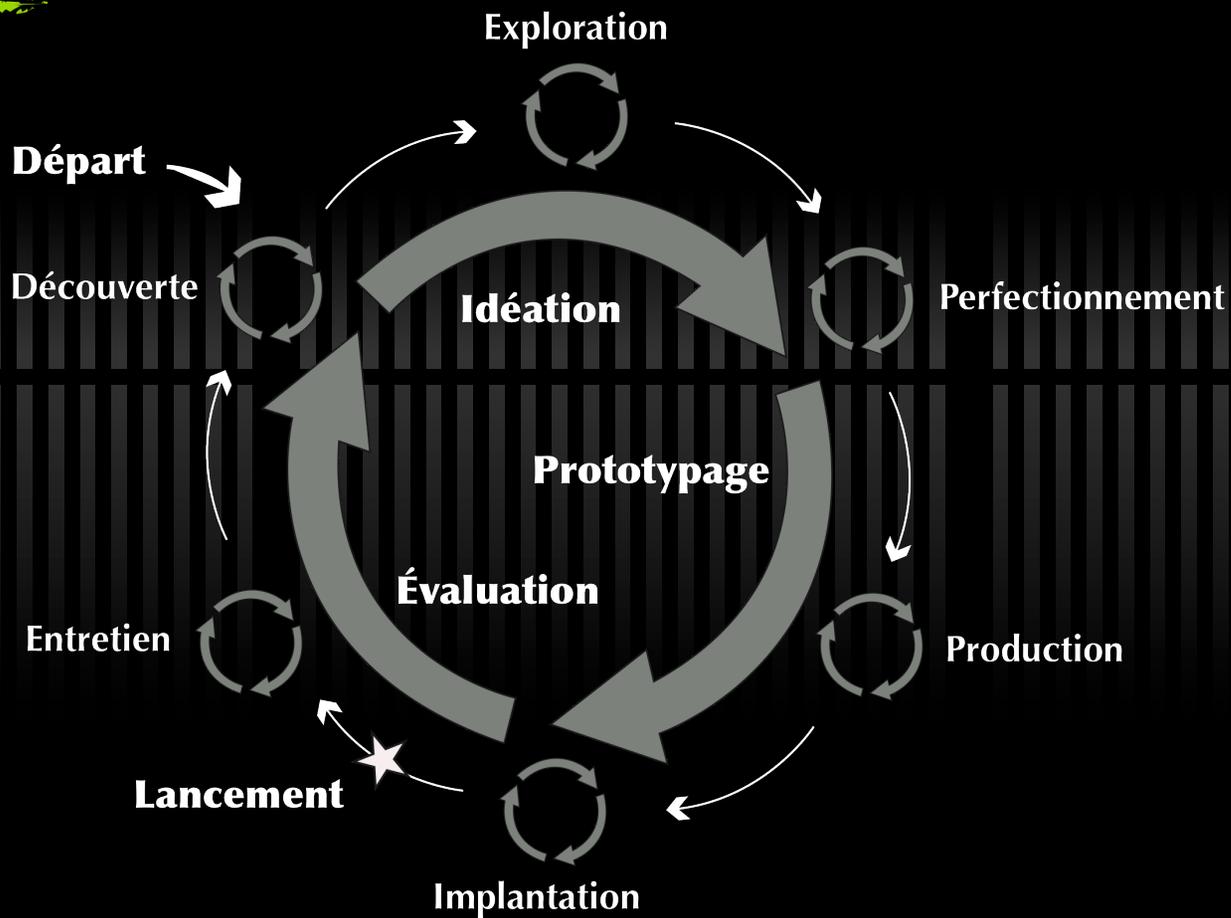
## Écrire pour le jeu vidéo : rôles et tâches



- ✓ La conception et les recherches mercatiques auront été faites par des professionnels. *L'entretien de la documentation* sera alors délégué à un *game writer* qui gèrera des wikis.
  
- ✓ 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 l'écriture des jeux vidéo au design narratif

## Introduction au design narratif : processus itératif de design



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

### Design narratif - 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 l'écriture des jeux vidéo au design narratif

### Design - Qu'est-ce qui le distingue?



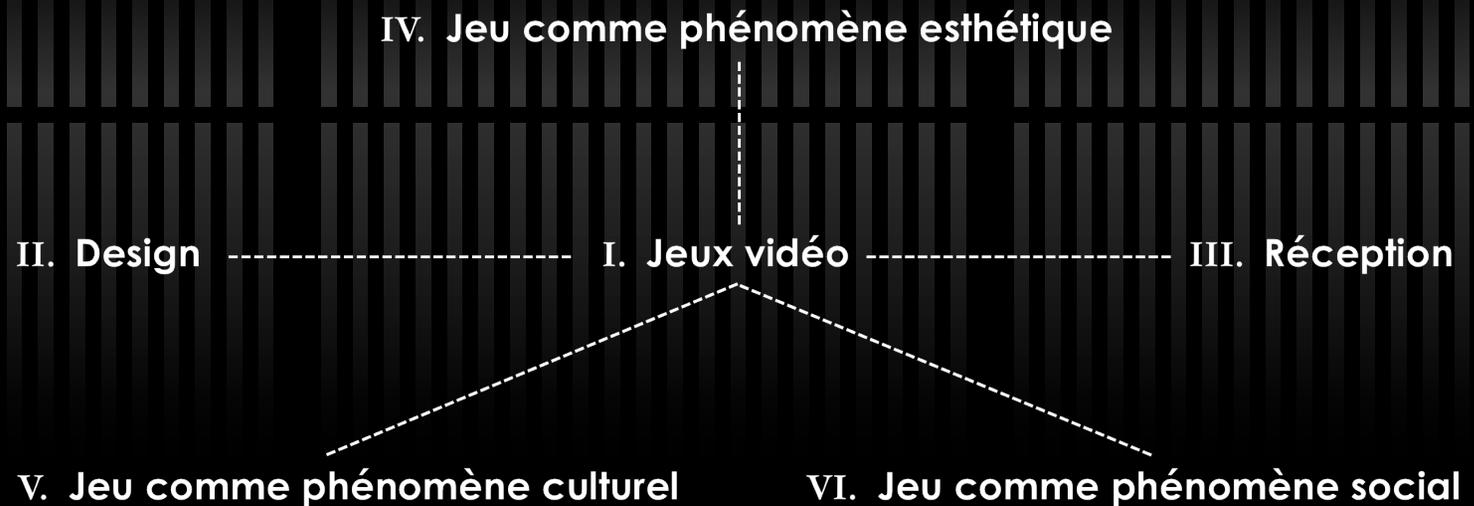
- ✓ Aptitude commune chez tout humain; distincte de l'art et de la science.
- ✓ Si l'art répond d'elle-même, le design répond de besoins précis.
- ✓ Toutefois, ses problèmes sont mal définis (*ill-defined problems*).
- ✓ « *Scientists try to identify the components of existing structures, designers try to shape the components of new structures.* » - C. Alexander
- ✓ « *The natural sciences are concerned with how things are... Design on the other hand is concerned with how things ought to be.* » - H.A. Simon

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

## Design et études vidéoludiques



- ✓ Approches quant aux jeux vidéo :



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

### Le design du récit

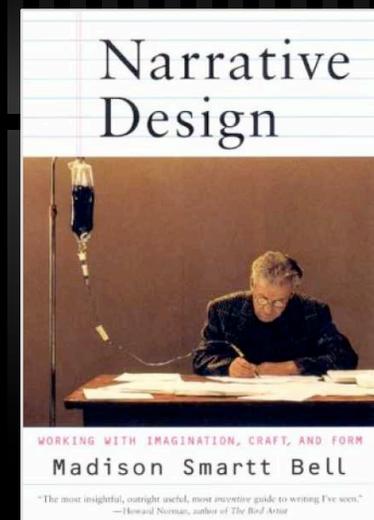


Terme d'abord employé par Bell (1997) pour décrire « cette forme ou structure de première importance et décisive pour toute œuvre de fiction ».

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

Deux familles :

- Design **linéaire** (sculpteur)
- Design **modulaire** (mosaïste)



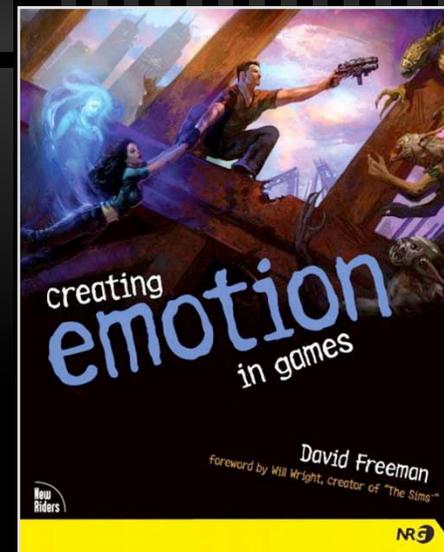
## Scénarisation interactive: de l'écriture des jeux vidéo au design narratif

### Le design du récit

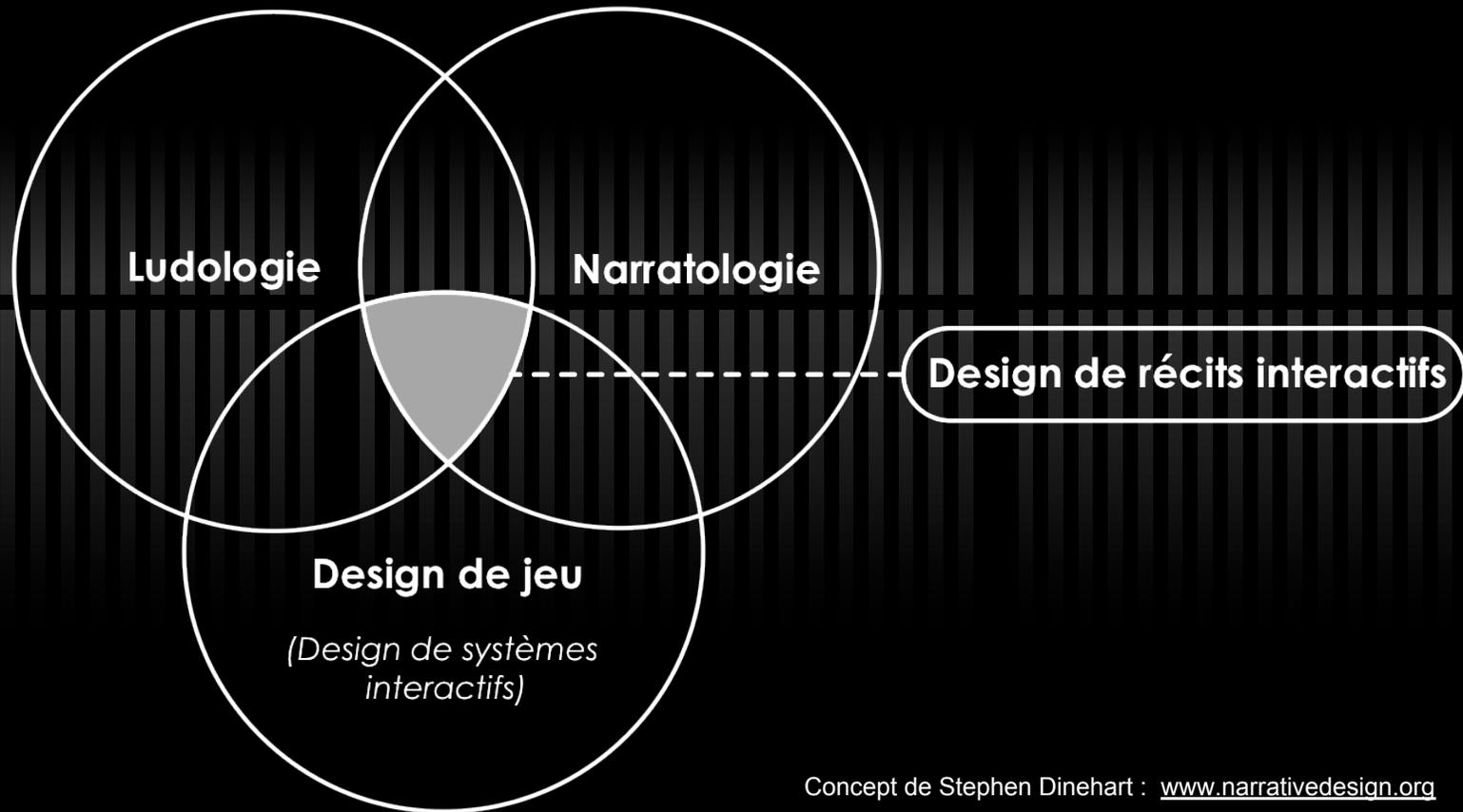


L'approche « pédagogique » de Bell rappelle celle de divers guides pratiques dédiés à la création de jeux vidéo tel *Creating Emotion in Games*.

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



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



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

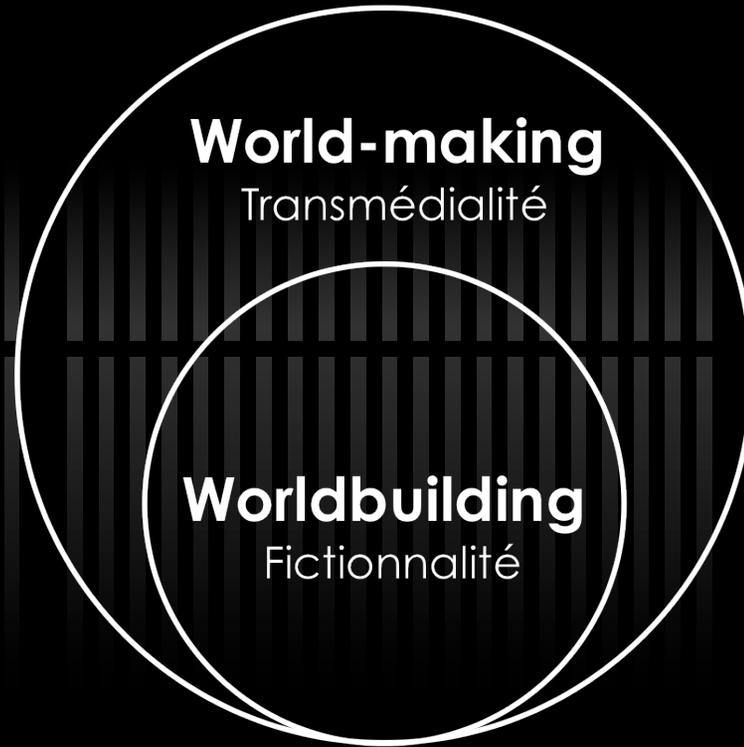
## Scénarisation interactive: de l'écriture des jeux vidéo au design narratif

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



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

## Précisions conceptuelles



Il y a donc transition entre divers champs conceptuels :

### 1) De l'imaginaire à la réalisation concrète

Créer un monde fictionnel demande une recherche documentaire, une réflexion et des choix d'auteur.

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

## Précisions conceptuelles



### 2) De l'idéation à la conception (processus de design)

Établir ce monde dans un ensemble médiatique demande analyse, évaluation et révision en un processus itératif.

Ici, domaines et spécialités collaborent.

**Défi majeur** : leurs langages, objectifs et échéanciers diffèrent sensiblement.

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

### Précisions conceptuelles



#### 3) De la fiction aux supports médiatiques

Le fait de donner vie à un monde en y insufflant de l'action, par la narrativité ou la suggestion d'une expérience directe, est **modulé par le média** supportant ce monde.

Celui-ci **influence** concrètement les façons d'imaginer ce qui devrait se passer dans ce monde, tout comme les approches de **conception**.

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

### L'œuvre transmédiatique

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

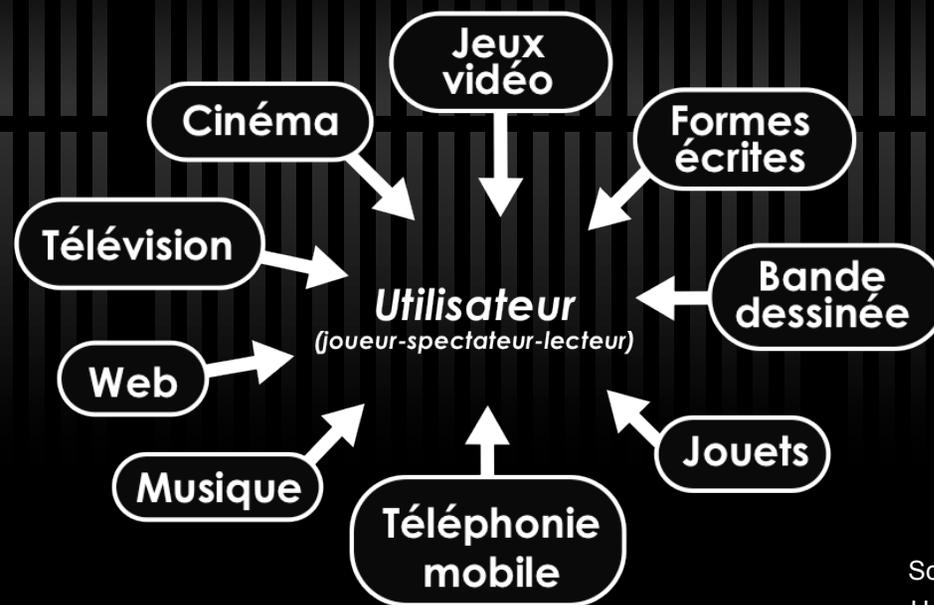


Schéma inspiré des recherches de Henry Jenkins et Stephen Dinehart

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

### En résumé



- ✓ “storytelling has become the art of world building as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium.”
- ✓ “Transmedia storytelling is the art of world-making.” “To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience.”

- Henry Jenkins, *Convergence Culture* (2006)

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

## Défi personnel



Comment analyser la qualité de ces mondes?

Jenkins suggère une direction en affirmant qu'il est important de tenir en compte d'une...

« sufficient *consistency* that each installment is recognizably *part of the whole* and with enough flexibility that it can be rendered in all of these *different styles of representation*. »

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

## Défi personnel



Comment analyser la qualité de ces mondes?

Trois critères proposés pour évaluer le « world-making »

**Consistance** : la qualité du « worldbuilding »

**Cohérence** : le respect de la logique interne du monde  
(d'une instance à l'autre)

**Flexibilité** : l'ouverture des contenus aux formes variées de la  
représentation (sous différents médias)

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

## Discutons!

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

