

au fil du jeu

Revue des jeux à l'origine des dernières tendances du jeu vidéo.



une question de choix

au fil du jeu

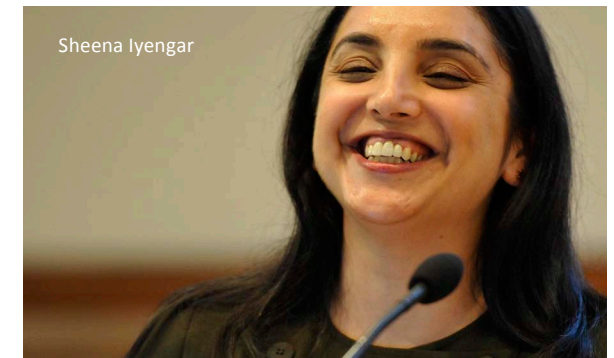
Par EKIANJO

Tout commença quand je m'intéressai de plus en plus, grâce à un apprentissage progressif de la langue japonaise, à tous ces jeux qu'on n'importe pas en Europe et aux US. Ou, je devrais dire, à tous ces jeux que l'on n'OSE PAS importer. Comme je le mentionnais au détour d'un paragraphe dans mon article sur la Gaminisation dans SPARK1 (voir l'article intitulé « Final Fantasy XIII »), certains « jeux » japonais laissent très peu de place à l'interaction. Ils sont qualifiés de « Visual Novels » ici, et ils représentent à eux seuls 70% du marché des jeux PC dans l'archipel.

C'est le cas de « Higurashi no naku koro » sur DS, où, à ma grande surprise, le « jeu » commence par des dizaines de pages de texte à lire... le tout agrémenté d'une image fixe qui change de temps en temps. Malgré ma passion pour la langue, ce genre de rythme a eu rapidement raison de ma patience, et l'absence d'alternative proposée pendant plusieurs minutes m'a vite lassé. J'ai finalement laissé tomber sans aller plus loin. Certains « experts » de la culture japonaise disent que ce genre atypique à l'extérieur du Japon provient en fait de la culture des mangas et de la littérature locale, très axée sur de fortes histoires et des personnages travaillés. Je ne sais pas trop quel crédit apporter à cette thèse, vu que 90% des mangas sont incontestablement de la merde en barres pour publics pré-pubères (voire 99% si l'on est un tant soit peu exigeant), et que ma connaissance de la littérature japonaise est fortement limitée.

Que voulez-vous, on m'a fait lire du Victor Hugo et du Balzac à l'école, ce n'est pas de ma faute...

Je laisserai donc les experts à leurs affaires. Pour ma part, je crois qu'une grande part de cette non-interactivité dans un bon nombre de jeux japonais est fortement liée à une conception bouddhiste du déterminisme. Oui, je sors des grands mots, paf, sans prévenir. Dans le bouddhisme, ou du moins ce que j'en comprends, le concept de choix n'est pas tout à fait considéré comme étant un idéal à atteindre. Leur vue d'esprit consiste plutôt à accepter la réalité telle qu'elle est, et à y trouver un sens.



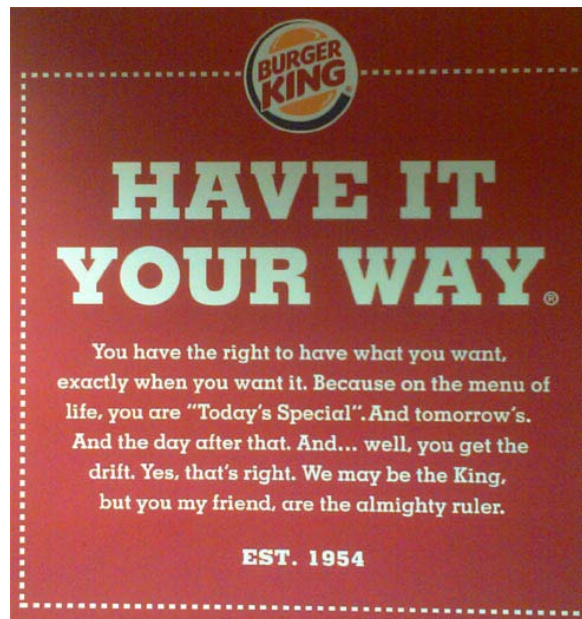
Sheena Iyengar, professeur à la Columbia Business School, a dédié toute sa recherche académique à la question du choix. Dans une de ses interventions filmées pendant la conférence TED, elle revenait sur une anecdote lors de son séjour au Japon, à Kyoto, dans le cadre de sa recherche. Dans un café, elle demanda au garçon de lui servir un thé vert sucré. Le garçon, un peu gêné, mais très poli, lui répondit : « Madame, on ne met pas de sucre dans le thé vert ». Sheena,

insistant, fait signe de comprendre mais souhaite quand même avoir du sucre dans SON thé vert. Le garçon, toujours très poli, lui réexplique alors : « ça ne se fait pas de mettre du sucre dans le thé vert. » Comme la conversation n'avancait pas et Sheena ne se résignant pas non plus, le garçon dut en référer à son patron. Quelques minutes plus tard, le patron revient vers elle et s'excuse platement en lui disant « Désolé, Madame, nous n'avons pas de sucre ». Ne pouvant visiblement pas commander de thé vert sucré, Sheena se décida en désespoir de cause à commander un café. Quand le café fut servi, sur la soucoupe se trouvaient deux petits dés de sucre.

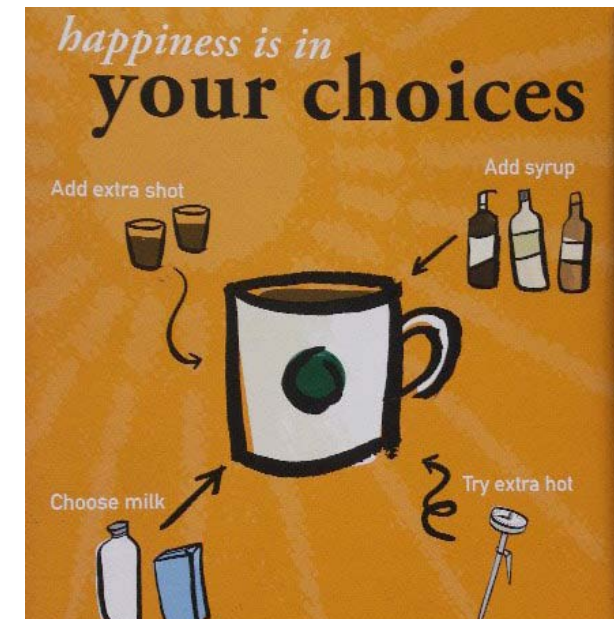
Ceci illustre bien un fossé entre la culture américaine, où un client est en droit de formuler des préférences et d'obtenir raison si ses exigences sont raisonnables, et la culture japonaise, où les conventions sont souvent plus fortes que les demandes de l'individu. En Amérique, ce concept du choix est ancré dans la culture commerciale, avec des slogans qui mettent l'accent sur l'individu : Burger King – « Have it Your Way » ou encore « Starbucks : Happiness is in your choices ».

Au Japon, la convention collective existe pour vous éviter de faire de "mauvais choix". De même que vous éviter le déshonneur dans d'autres situations.

Cela implique donc que la notion de responsabilité individuelle est très différente entre ces deux cultures. D'un côté, l'individu est autorisé à agir par lui-même, et est donc responsable de sa destinée. De l'autre, l'individu est soumis à une convention commune, et la responsabilité devient davantage collective.



Cette différence de philosophie transparait dans de nombreux aspects de la vie japonaise : dans les entreprises japonaises encore peu ouvertes sur l'occident, les salariés ne sont pas récompensés uniquement en fonction de leurs résultats, mais aussi en fonction de leur persévérance, car cette culture admet que l'échec n'est pas une conséquence unique de l'action individuelle. A l'école, les élèves ne sont pas encouragés à participer en cours. Le silence est exigé, et seul le professeur fait figure d'autorité. L'individualité est silencieuse devant la voix de l'érudit. La carrière n'est souvent pas laissée au choix des employés eux-mêmes : ce sont les supérieurs qui décident de la rotation du personnel, des



changements de fonction, des mutations. Évidemment, pour les japonais, tout ce système semble très normal. Ils ne se lèvent pas le matin en se disant « ah, si j'avais le choix, je ferais plutôt ça... ». Ils n'ont pas été élevés dans un environnement qui leur laisse un vaste choix dans la poursuite de leurs aspirations, ils baignent dans un espace où il existe souvent une certaine entité qui décide d'une part importante de leur destinée.

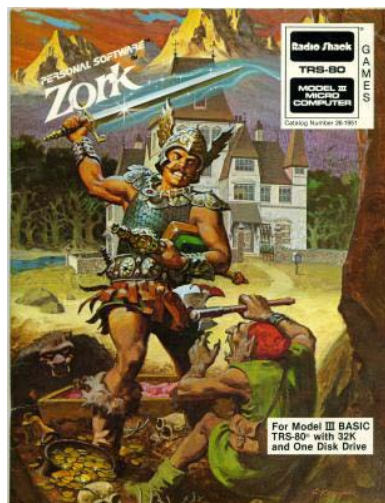
Bien évidemment, comme toute généralité sur un pays, elle n'est pas à prendre au pied de la lettre. Les choses ne restent jamais en l'état, et tout est en perpétuel mouvement : l'occident

a toujours une certaine influence sur le Japon et petit à petit les idées de « liberté », d'« indépendance » font leur chemin, notamment au niveau de la condition des femmes qui sont de plus en plus nombreuses à pouvoir faire carrière si telle est leur volonté, même si, d'une manière générale, la société reste encore foncièrement ancrée dans des siècles de tradition qui ne s'effaceront pas du jour au lendemain.

A l'opposé, les Etats-Unis se sont formés, en premier, avec des immigrants européens qui fuyaient les persécutions religieuses ou totalitaires des monarchies en place, en quête de nouvelles opportunités. Tout laisser derrière soi pour repartir à zéro. Cet état d'esprit favorise au contraire la responsabilité individuelle, la notion de propriété privée, et le fait que l'on prend, avec chacun de ses actes, son avenir en main.

Et, mine de rien, ce fonds culturel qui date de plusieurs centaines d'années, est toujours bien vivace dans les productions de ces deux pays. Et si l'on accepte que le jeu vidéo soit aussi une expression de la culture, il est évident que ces traits transparaissent au travers des jeux développés par les créateurs provenant d'horizons différents.

Les japonais s'attribuent souvent le titre légèrement pompeux de « créateurs du jeu vidéo », peut-être à juste titre, du point de vue strictement historique. Mais ils oublient souvent qu'ils n'ont créé que quelques genres, et que de nombreux autres n'ont jamais émané en premier de l'archipel. C'est le cas, notamment, des premiers jeux d'aventure, textuels, originaires des Etats-Unis.



Zork, ci-dessus, l'un des premiers jeux d'aventure textuelle à sortir sur micro. Ce jeu et ces émules influença l'ami Horii à créer le jeu Portopia quelques années plus tard au Japon, ce qui inspira à son tour un certain Kojima à développer des jeux d'aventures dans la même veine, dont un certain Snatcher...



Yuji Horii, créateur de Portopia.



Hideo Kojima, créateur de Snatcher.

Zork, d'Infocom, était l'un des premiers à être distribué sur le marché dès 1977, quand les ordinateurs de l'époque ne pouvaient pas afficher bien plus que de l'ASCII à cause des limites de mémoire et de rapidité d'exécution. Il a fallu attendre 1983, 5 ans plus tard, pour voir ce genre apparaître au Japon, quand un jeune développeur japonais, Yuji Horii, lisant dans un magazine l'émergence de ce genre aux US, remarqua l'absence totale de ces jeux localement, et décida de développer un titre de son propre cru sur ces bases. Ce fut « Portopia Renzoku Satsujin Jiken » en 1983, l'un des premiers jeux d'aventure graphique utilisant la saisie textuelle. Ce jeu inspira entre autres un certain Hideo Kojima

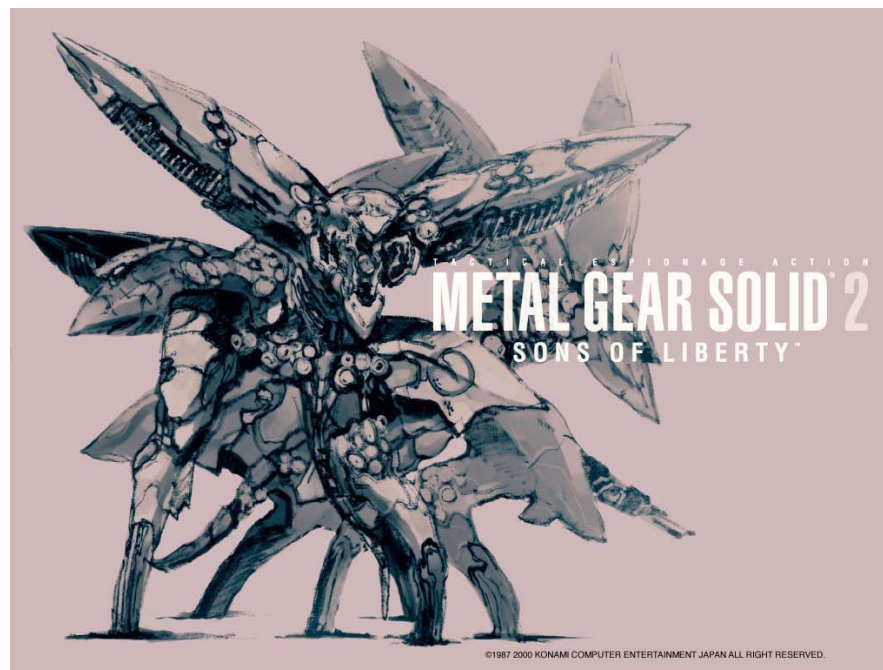
à développer Snatcher et Policenauts quelques années plus tard, en portant grand soin au scénario et aux personnages, plus qu'à l'interactivité en elle-même. Pour la petite histoire, Yuji Horii est toujours très actif et est un acteur clef de toute la série des Dragon Quest et de Chrono Trigger, dans les deux cas en tant que scénariste.

Mais force est de constater que la très grande majorité des jeux produits, aussi bien au Japon qu'ailleurs, sont extrêmement linéaires et statiques. Cela s'explique d'une part par des facteurs économiques : il est moins coûteux, en temps de cerveau et en temps de développement, de

construire un jeu qui suit une trame fixe. C'est « facile » et aisément planifiable. Quand on regarde le making-of de MGS2, par exemple, on voit un Kojima suivre un travail d'écriture tout à fait distinct du jeu lui-même, sous forme d'un script similaire à ce qui se fait sur un film. La technique est éprouvée, mais pas vraiment adaptée à un format interactif, c'est le moins qu'on puisse dire.

Certains arguments sont souvent avancés par les défenseurs de la ligne droite. Ils n'hésitent pas à comparer le jeu à un gros saucisson, en prétendant que proposer des embranchements réduit la part de saucisse dont le joueur peut effectivement profiter, ou rend sa chair moins goûteuse. En effet, si vous n'avez que 6 mois pour couvrir toute la trame d'une histoire, et qu'il s'agit d'écrire 4 histoires différentes au lieu d'une, il est fort possible que toutes ne soient pas du même niveau de qualité. C'est pourquoi la plupart des jeux qui osent proposer des embranchements, ne le font que de manière cosmétique. Des micro-circuits qui s'écartent un instant de la trame principale, comme s'ils empruntaient des chemins de campagne avant de rejoindre l'autoroute du scénario principal à la prochaine sortie.

Mass Effect est un spécialiste de ce genre de choses. La trame principale est relativement intacte peu importe vos choix, mais le jeu propose des mini-choix de-ci de-là, pour vous donner l'impression que votre personnage a une certaine liberté. Ces choix se font sous la forme d'embranchements dans les dialogues qui débouchent sur plusieurs issues, allant d'un accord à l'amiable à une confrontation armée suivant



Hideo Kojima, visiblement lui-même fatigué par ces histoires invraisemblables pondues pour MGS2...



les cas. L'impression de liberté est aussi renforcée par des quêtes annexes proposées en dehors du scénario principal, vous laissant alors suivre des objectifs qui vous intéressent si tel est votre souhait. Mais comme je l'avançai plus haut, l'histoire principale est touchée ou presque, à l'exception d'un micro-choix proposé vers la toute fin du jeu. Si la tentative est louable, il est compréhensible qu'il serait difficile d'aller bien plus loin en termes d'interactivité en adoptant des formats traditionnels d'écriture.

Bien que ces arguments soient valides en soi, ils ne font pas avancer les choses. Le jeu vidéo est un marché où l'innovation est une force motrice, et si l'on veut continuer à intéresser les gens à jouer, il faudra bien, tôt ou tard, se dire qu'on se trouve en face d'une opportunité manquée.

La linéarité, bien qu'acceptable dans son principe, pose un problème fondamental : le jeu vidéo n'est pas restreint, contrairement à un film ou un livre, à un cheminement linéaire. C'est un medium qui peut, a priori, s'affranchir des contraintes traditionnelles de la narration linéaire. Il est techniquement possible de construire des pans d'interactivité plus larges, plus aboutis, plus gratifiants pour le joueur.

Il est facile de comprendre l'intérêt, pour le type devant le pad, de se retrouver dans un monde où il n'est plus guidé par la main d'un auteur, via l'interface du jeu, mais où l'histoire s'adapte à sa personnalité, où le joueur fait des choix conscients et peut décider de son rôle et de son implication dans le monde en question : après tout, chaque joueur est

unique, et faire vivre une histoire de la même façon à des millions de personnes est une conception très cinématographique, très XX^{ème} siècle. C'est une vue de l'esprit, d'ailleurs, très « artistique », dans le mauvais sens du terme. Depuis quelques années, un certain nombre d'acteurs du jeu vidéo (développeurs, journalistes, et joueurs) sont sans arrêt en train de demander la reconnaissance du jeu vidéo en tant qu'art (démarche sans doute cyniquement justifiée par les aides économiques qui en découleraient...). Même si je comprends l'origine de leur démarche, et même si je partage d'une manière générale leur point de vue, ils font plus de mal

que de bien en termes créatifs en défendant cette vision des choses. Toutes les autres formes d'art, auxquelles on souhaite comparer le jeu vidéo, comme le cinéma, la littérature, la peinture, etc... ne sont au final que des formes figées, non évolutives. C'est comme si on souhaitait comparer un quartz, un morceau de granit avec une bactérie. Les cailloux en question sont des formes de matière sans vie, terminées, achevées, alors que la bactérie est en perpétuel changement, elle vit dans l'instant, se transforme. Le jeu vidéo n'est pas une forme d'art, il est même étranger à la notion traditionnelle d'art, de par sa nature interactive, ou du moins celle

End of Eternity, bon jeu de Tri-Ace au demeurant, coupe vraiment le jeu en deux entre ses phases d'action et ses phases de narration...



qu'il pourrait proposer si l'on s'en donnait un tant soit peu la peine. Les autres formes d'art ne présupposent pas l'échange : l'auteur impose sa vision au spectateur, au public, au lecteur. Bien sûr, celui qui est exposé à une œuvre d'art peut l'analyser, la disséquer, la commenter, mais il reste complètement hermétique à elle : il ne peut la pénétrer, en faire partie. Le jeu vidéo, au contraire, suppose la participation active de celui qui s'y frotte. C'est en cela qu'il ne peut y avoir de complet contrôle de l'auteur, du scénariste, à tout moment dans un jeu vidéo. L'interactivité est en complète opposition avec une écriture prédéterminée.

Alors, même si j'adore des jeux comme Metal Gear Solid et Shadow of the Colossus, force est de constater qu'ils ne sont que des formes très basiques du jeu vidéo : l'histoire est complètement figée comme dans un livre, et la seule interactivité proposée est celle qui consiste à aller d'un point A à un point B, pour déclencher une cinématique, menant elle-même à un combat, lui, relativement interactif, avant de retourner à une cinématique pour vous remettre sur le rail de l'histoire. C'est simplement du « jeu narratif ».

Ce qui est, en réalité, célébré par ceux qui défendent ces softs, n'est pas la partie interactive en elle-même, mais la qualité du scénario, de la mise en scène, etc... qui ne sont, au final, que des composantes des arts déjà existants. S'il devait exister une nouvelle forme d'art, ou une mesure du jeu vidéo, elle devrait se baser sur la seule qualité de l'interaction, puisque c'est la seule chose véritablement nouvelle avec ce médium. Tout le reste n'est qu'emprunt.

Le « jeu narratif » est donc la forme la plus répandue de jeu vidéo, en 2011. La partie interactive du jeu suit purement la narration de l'histoire, entièrement pré-écrite, dévoilée par l'artifice des scènes cinématiques, complètement non-interactives, qui apparaissent comme une cassure face au dynamisme des autres parties du jeu.

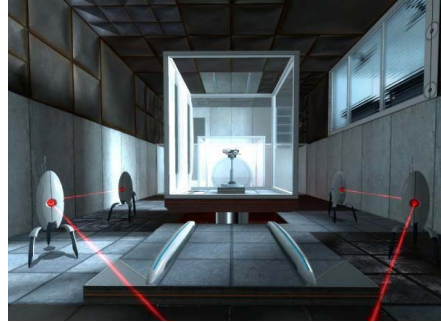
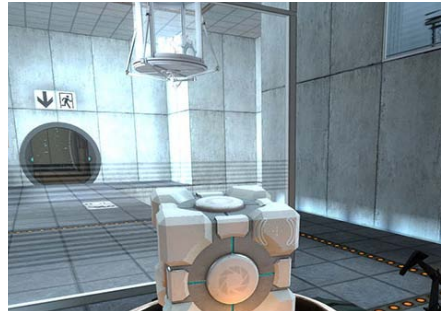
Une autre caractéristique de ces jeux est le mode binaire dans lequel ils évoluent : on ne peut que gagner ou faire Game Over. Il n'y a pas d'intermédiaire, pas de zone grise. La partie interactive ne sert qu'à « débloquer » un autre bout de l'histoire, amenant à son tour une autre phase interactive. C'est le cas de Myst, de GTA, de la plupart des FPS, comme Half Life...

Enfin, la démarcation entre les parties narratives et les parties jouables est évidente. La notion de « langage » n'est pas intégrée aux parties jouables, et ces parties sont donc centrées sur l'action. Il est facile de reconnaître une formule ici :

puisque le langage n'y trouve pas sa place, les parties interactives sont souvent facilement décrites par des verbes d'action : « Aller de A à B ». « Tuer X ». « Résoudre l'énigme Z ». « Chercher un objet W ». « Appuyer sur l'interrupteur Y », etc... Une fois l'objectif réussi, séance de gratification par cinématique.

Le terme de « narration constipée » employé pour décrire cette manière de faire, est une bonne formule pour qualifier la pauvreté de ces mécanismes. Il faut effectivement « se faire chier un peu » pour que le reste de l'histoire sorte, bout à bout. C'est comme si on demandait à un lecteur, dans un roman, à la fin de chaque chapitre, de gagner une partie de ping pong avant de pouvoir lire la suite. Triste comparaison, mais tout à fait représentative de la place médiocre accordée à l'intégration de la narration.

Le récent « End of Eternity » (Resonance of Fate en Europe) de Tri-Ace est assez frappant à ce titre. Le background du jeu



The Sims 3 et Portal. Deux jeux de "simulation" qui n'ont pas de scénario vraiment marqué, mais qui laissent une grande place à l'expérimentation du joueur.

est riche, les personnages a priori pas dénués d'intérêt, mais le choix des développeurs a été de couper complètement la poire en deux : le jeu en lui-même, la partie interactive, est basée uniquement sur l'aspect stratégique des combats et les déplacements sur la carte. Il n'y a aucune narration, aucun cheminement. Vous savez qu'il faut atteindre tel endroit, tel objectif, et basta, laissez parler les armes. Ceci dit, la partie « stratégique » des combats est assez réussie pour proposer de nombreux choix sur la manière d'aborder et d'exterminer les ennemis. Mais la narration est vraiment découplée, tranchée de l'action. Ce n'est que lorsque vous finissez un chapitre que l'histoire continue via une courte cinématique. La coupure est tellement nette que l'on se demande parfois si on est bien en face du même jeu quand la cinématique se déclenche. C'est un phénomène que l'on retrouvait dans les jeux d'action 8 bits d'une autre époque, où les scénarii n'avaient pas vraiment de consistance, et séparaient simplement chaque phase d'action d'une autre. Sur ce plan, les jeux vidéo ont évolué en proposant des phases intermédiaires plus travaillées, plus scénarisées, parfois au détriment des phases interactives.

L'une des raisons expliquant la domination de ces jeux sur le marché, est qu'ils sont tout à fait adaptés aux moyens de contrôle, aux interfaces existantes. Les actions à accomplir ont un équivalent physique tout à fait tangible, et facilement traduisible : « Tuer X » va consister à bien aligner son viseur et à appuyer sur un bouton au bon moment sur un ennemi précis, « Se rendre à Y » va consister à bouger son pad analogique pendant un certain temps en suivant une certaine direction tout en franchissant certains obstacles, etc.... tout le talent des développeurs consiste alors à rendre ces phases, certes décrites d'un manière relativement basique, intéressantes en elles-mêmes.

A l'opposé de ces « jeux narratifs », se trouvent ce qu'on peut appeler des « histoires jouables », où l'objectif n'est pas de suivre une histoire prédéfinie, mais de créer une histoire en usant du jeu comme support. Souvent, la base utilisée par ces jeux est celle d'un monde où l'on offre de nombreuses possibilités d'interactions au(x) joueur(s). Les vrais jeux de rôle (sur table) rentrent par exemple dans ce cadre : un maître du jeu réagit en direct aux différentes actions proposées par

les joueurs, et modifie l'histoire en conséquence, rendant par là-même l'expérience complètement unique. Si l'on est moins exigeant, les jeux qui proposent différents embranchements dans une même histoire rentrent aussi dans cette catégorie, puisque leur but est de laisser le joueur créer sa propre histoire, même si le degré de liberté est toutefois plus limité.

Les jeux à simulation (comprendre le terme « simulation » de manière très générique) appartiennent aussi à ce genre, puisqu'ils n'ont pas de narration pré-intégrée : la simulation est souvent fondée sur des principes établis, des règles (physiques ou non) qui définissent les possibilités d'interaction. C'est alors au joueur de créer son histoire à partir du monde qu'il façonne, ou du monde dans lequel il évolue. Des jeux comme « The Sims » se situent dans cette lignée, où l'histoire n'est pas pré-écrite. Chaque partie diffère d'une autre, par le biais de scripts aux conséquences multiples. The Sims laisse la place à l'expérimentation, et ne propose pas véritablement de « fin ». Bien qu'on ne le considère pas souvent sous cet angle, Portal est aussi un jeu de « simulation », puisque le cœur de l'expérience ludique consiste à



La campagne de pub pour Fallout New Vegas au Japon était marrante: on peut y voir des japonais se plaignant : “une histoire sans embranchement fait qu’on a aucun intérêt à refaire le jeu”, “les jeux où on ne fait que du level-up, c’est fatiguant”, “un héros qui peut faire autre chose que combattre le mal, c’est bien, je trouve”, “un jeu qui suit un scénario, c’est comme vivre une vie faite de règles”. Si seulement les japonais en pensaient autant...



atteindre la sortie avec les ressources disponibles, en vous laissant une liberté d'action importante sur la manière d'y arriver. Dans ce cadre-là, la narration du jeu n'est pas à proprement parler celle des bribes dévoilées par le jeu, mais votre expérience de recherche et de compréhension de votre environnement. Par exemple, un joueur lambda racontera à un autre « dans ce niveau c'est en fait ce truc que j'ai compris comment résoudre le problème » - l'expérimentation devenant une histoire en elle-même, à partager autour de soi.

Souvent, la principale différence entre les « jeux narratifs » et les jeux à « histoires jouables », se trouve dans la place accordée aux personnages. Dans un « jeu narratif », ou l'histoire est pré-écrite et la jouabilité fondée sur l'action, les personnages secondaires n'existent que pour faciliter ou empêcher une action d'avoir lieu. Ils ne sont pas là innocemment, le pay-off est de règle. Dans un RPG japonais, on place des NPC un peu partout pour distribuer des informations sur le monde, sous forme de deux lignes de monologue dans leur bouche. Dans un jeu d'action, les individus sont soit des alliés vous fournissant des armes, des munitions, ou une aide occasionnelle, ou des ennemis à éliminer. Bref, ils ont une FONCTION vis-à-vis du cœur de l'action du jeu.

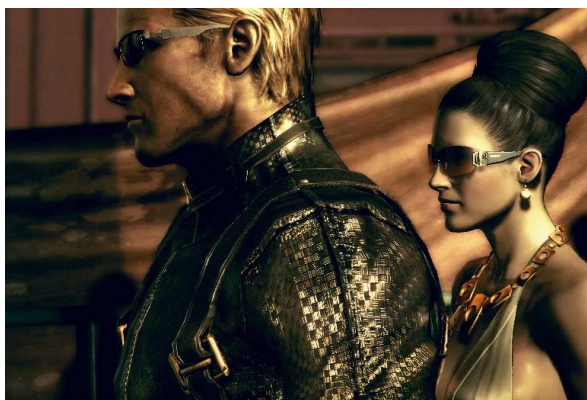
Dans une « histoire jouable », le narratif est là pour stimuler votre imagination, vous faire construire votre version de l'histoire dans le monde, bref, il facilite la construction mentale. Il essaye de reproduire des relations humaines, de simuler des dialogues, de vous impliquer émotionnellement avec des personnages qui vont réagir à vos aspirations. Dragon Age

est là pour attester de cette différence : vos compagnons de route ont leur personnalité, leurs principes, et réagissent vis-à-vis de vos actions, en approuvant ou réprouvant vos choix. Ils sont clairement plus « humains » que les NPC classiques typiques des RPG japonais.

Le facteur limitant pour créer des « histoires jouables », et maximiser les interactions, est évidemment lié au langage, à l'interface de communication, et dans une certaine forme à l'IA de votre soft. Dans le cas d'un jeu de rôle sur table, la liberté est totale : tout se passe dans l'imaginaire des participants, sans contrainte matérielle ou physique. Les actions se font par communication directe, par le langage, d'un joueur à un autre. L'intelligence réside dans celle des êtres humains participant. Les versions électroniques, qu'on ose désigner du même sigle de trois lettres, ne sont que de bien pâles versions de leurs ancêtres sur table. Elles restent limitées en tout : le scénario est la plupart du temps peu flexible, les interactions entre personnages très basiques, utilisant des menus ou des

réponses multiples prédéfinies au plus, et les jeux sont clairement centrés sur le combat et le level-up, choses qui ne doivent au final qu'être annexes dans toute bonne partie de RPG.

Les premiers jeux texte, à la Zork, proposaient quand même plus d'interactivité que ces RPG modernes : ils reconnaissent un langage simplifié pour rentrer des commandes, souvent composés de deux mots « Prendre Truc », « Parler à Machin », etc... sorte de compromis entre ce qui était facilement programmable et facilement envisageable par l'utilisateur. Mais le système par menu, par choix multiples, restreint davantage le champ d'action du joueur, puisqu'il lui ôte complètement son libre arbitre et son imagination. L'erreur classique du dialogue à choix multiples est qu'il ne vous fait participer qu'à une conversation, et non à une intrigue. Etre impliqué dans une intrigue devrait vous permettre de comprendre, par vous-mêmes, les liens logiques entre les événements, les relations entre personnages, les tenants et les aboutissants de



vos actions passées et à venir. Quand on voit que le jeu vidéo se dirige de plus en plus vers un pad en face d'un écran, il y a de quoi s'inquiéter de l'absence du clavier, qui permet quand même bien plus de choses que 6 boutons sur un bout de plastique. A moins que l'on introduise un système de reconnaissance vocale efficace dans un futur proche – le Kinect semblant ouvrir timidement la voie vers cette possibilité.

En fait, la plupart des jeux actuels se définissent par rapport à la tradition de la narration épique, qui est une narration verbale avant tout. Une narration épique a besoin d'un héros unique, et son objectif est de le glorifier. Elle se concentre donc sur les actions dudit héros, souvent des exploits physiques. Ses motivations sont très simples : sauver le monde, vaincre un vilain, délivrer une princesse... voire un mix des

trois. Dans un conte épique, les relations personnelles entre le héros et les autres intervenants n'évoluent pas. Un ennemi juré reste un ennemi juré du début à la fin: pas de place pour la réconciliation, pour des relations moins superficielles. Dans *Resident Evil 5*, par exemple, vous savez dès le début qu'Albert Wesker est un sale type à éliminer, et ce point de vue ne changera pas du tout du long du jeu jusqu'à la fin (malgré un discours de deux balles emprunté à *Matrix* en plein milieu).

Même si les jeux à narration épique peuvent être très réussis, de par leur mode de construction ils ne peuvent qu'engendrer un nombre d'émotions très limité : l'excitation, la sensation de triomphe, la frustration, le soulagement, la curiosité... bref, des émotions qui seront typiquement centrées sur le protagoniste, des émotions tout à fait « égoïstes ». Il ne faut donc pas s'étonner que « peu de jeux soient capables de vous faire pleurer » comme certains s'en désolent souvent sur des fora. C'est une évidence même: pour permettre une palette d'émotions plus vaste, il faut décentrer l'attention du héros vers les autres personnages, pour justement susciter un début d'empathie, la première émotion non-égoïste.

Une narration dramatique, elle, joue justement sur les aspects changeants des relations humaines, et sur la décentralisation de la narration par rapport au héros. Dans ce système de narration, un individu A peut être ami avec un autre B en premier lieu, les deux étant opposés à un certain C. Suivant les péripéties, B pourra changer de camp et s'allier avec C, avant de devenir le pire ennemi de A. Il s'agit

d'avantage de constructions mentales que d'actions physiques qui sont décrites dans ce genre de narration. Les actions ne sont là que pour révéler la manière de penser du personnage en question. La narration dramatique, contrairement à la narration épique, suppose qu'une situation apparemment stable dans un premier temps va se compliquer, se détériorer, tourner en crise avant de parvenir à une résolution.

Bien plus tard dans l'histoire de la narration humaine est apparue la forme de narration que l'on appelle « épistémique », qui cherche à créer un « désir de savoir l'issue » chez celui qui suit l'intrigue. C'est généralement le cas des histoires qui ont attiré à l'inconnu, au mystère. Elles sont structurées en superposant deux histoires : l'une, cachée, qui retrace les événements chronologiques de l'affaire en question, et l'autre, investigatrice, qui soulève des questions et petit à petit dévoile la face cachée de la première histoire. L'intérêt pour le lecteur étant de deviner par lui-même ce qui va se passer avant que la narration ne l'y amène. C'est un genre particulièrement efficace dans le médium écrit, puisqu'il permet au lecteur de revenir en arrière, de mettre en pause la narration et de réfléchir par lui-même à l'issue en contemplant les différents indices qui parsèment le livre. C'est le principe de base sur lequel la série *Lost* est entièrement construite, avec ses flashbacks qui donnent progressivement des indices sur les événements à venir.

Jusqu'à maintenant, le jeu vidéo n'a fait, à quelques exceptions près, que suivre des schémas de narration épique et épistémique, jouant sur un tableau ou l'autre. C'est l'approche

la plus simple à concevoir, et la plus facilement programmable. Elle considère les individus externes au protagoniste comme des objets plus ou moins inanimés, qui sont réduits au stade d'automate.

Avec les cinématiques, les développeurs essayent souvent d'insuffler un aspect dramatique, vite fait mal fait, au cœur d'une narration qui reste profondément épique. C'est rarement efficace. Combien de fois avez-vous réussi à éprouver quelque chose pour des personnages virtuels autres que le protagoniste ?

Quelques contre-exemples existent cependant. Metal Gear Solid, premier du nom, appartient typiquement à cette catégorie de jeux à la narration épique, où l'histoire est centrée sur un seul héros, et où les autres personnages ne servent finalement qu'à l'aider ou l'empêcher de progresser.

Mais l'intelligence de Kojima a été d'insérer des éléments classiques de la narration dramatique et épistémique par les dialogues du jeu, presque en continu. Même si c'est complètement pré-écrit, il décrit des situations interpersonnelles changeantes, des constructions mentales vis-à-vis de l'interprétation des événements, et crée des interrogations au sujet des motivations de chaque personnage, en intégrant des éléments d'enquête à l'histoire, parsemée de trahisons en série. Ce genre d'exercice est très délicat, puisqu'il ne fonctionne que si les personnages sont très crédibles et que si le joueur a un rapport émotionnel fort avec le protagoniste. Mais c'est aussi un coup de maître, jamais égalé.



Metal Gear est le contre-exemple d'un jeu à narration épique qui réussit cependant à développer une intensité dramatique, en développant avec profondeur les personnages secondaires, en les faisant intervenir régulièrement, en expliquant leurs motivations. Ajoutez à cela des relations changeantes par l'intermédiaire de trahisons bien vues, de rebondissements scénaristiques, et vous obtenez un titre qui réussit à tous points de vue : être épique et dramatique à la fois.

Jusqu'à présent, ces jeux à la narration épique appartiennent tous au registre de ce que j'appelais des « jeux narratifs » plus tôt, c'est à dire des jeux à la construction très linéaire, où seules les phases non narratives sont interactives.

A l'opposé, les jeux à simulation, à « histoire jouable », posent un autre problème : puisqu'ils ne cherchent pas à imposer une histoire, ils sont foncièrement déconnectés de tout narratif prédéfini. Il est alors difficile d'impliquer le joueur de manière émotionnelle, de faire en sorte qu'il ressente quelque chose, puisque le titre lui-même est « trop flexible » pour provoquer des réactions spécifiques.

Si l'on cherche à améliorer le processus de narration tout en étant en mesure de susciter des émotions, il faudra donc arriver à réconcilier les deux éléments suivants : permettre au joueur de faire des choix sans trop les restreindre, tout en centrant le jeu sur la narration dramatique.

Cela ne dépend pas vraiment du développement d'une IA supra intelligente à la Skynet. Bien entendu, il serait idéal d'avoir des personnages qui soient tous dotés d'une IA complexe pour faire en sorte que l'histoire évolue complètement différemment selon vos agissements, de manière totalement interactive. Cela arrivera peut-être un jour, mais sommes encore loin, très loin de ce genre de choses. Entre temps, il faut raisonner en termes d'utilisateur – que voit-il, finalement, au cours du jeu ? La seule chose qui lui paraît visible, c'est la narration, c'est-à-dire la manière dont est racontée l'histoire.

L'IA doit donc se concentrer sur la narration elle-même, pas sur les personnages non jouables. Il suffit simplement que ces derniers soient plausibles pour que l'artifice fasse effet.

Un système de narration dynamique suffirait largement à produire un effet similaire.

La narration présuppose bien entendu une intention. Le rôle de l'auteur est toujours important, car il reste aux commandes du véritable cheminement de l'histoire. Mais là où ce système diffère, c'est que les liens logiques entre les événements ne sont plus autant écrits et détaillés, mais générés par la narration virtuelle. L'histoire, dans son ensemble, peut être expliquée par la suite logique des événements, mais au final c'est le narratif qui doit pousser le héros à s'engager, à agir par rapport à ce qui se passe autour de lui. Et pour ce faire, il n'est pas nécessaire, ou en tout cas pas suffisant, d'avoir des IA évoluées pour chaque NPC, puisque ces personnages sont, de toute façon, fortement influencés par le sens narratif.

Une histoire peut alors se décomposer en une série de procédés, si l'on définit un procédé comme étant centré sur une tâche précise et comprenant trois étapes : possibilité, action et issue. Évidemment, le narratif ne serait pas intéressant si tout était prévisible. L'action et l'issue doivent rester dans la main du joueur. Et pour éviter tout dirigisme artificiel ou cinématique, il faut mettre le joueur dans une situation peu confortable : celle du conflit.

Le conflit est en effet le véritable moteur de toute narration

dramatique. Il intervient quand une action « possible » pour le protagoniste n'est pas compatible avec ses valeurs, ses principes. C'est l'exemple classique des tragédies grecques, où les personnages sont tourmentés par leurs destins, leurs devoirs, la volonté des dieux face à leurs propres sentiments. Ce genre de drame se déroule en trois actes : le premier présente la situation, puis un événement intervient, déclencheur de l'action. Le deuxième acte dresse le portrait du conflit avant un troisième acte où le protagoniste choisit une issue irréversible. Le conflit est le véritable « gagnant » dans l'histoire : l'issue n'est jamais idéale. Dans la tragédie, le héros finit souvent mal : il doit vivre avec des remords, devient fou ou se suicide. Dans la comédie, on a recours à des fins à la Scoubidou (les Deus Ex Machina) pour renouer les grosses ficelles et retomber sur ses pattes.

Sans aller jusqu'à ces extrémités, l'art dramatique est un genre qui ne s'épuise pas, puisqu'il est très proche de nos existences. Nos vies sont elles aussi bourrées de conflits, de paradoxes, à différentes échelles. Il est facile de se transposer au personnage de l'histoire, sa condition humaine nous paraît familière.

Mais le conflit, essentiel dans la narration, ne doit pas pour autant faire oublier l'importance de l'issue. Une narration doit avoir une intention, non évidente pour l'audience. Elle se concrétise dans le conflit et dans la manière dont il est résolu.

Le narrateur virtuel est donc un générateur de conflits : pour cela, il doit savoir quel est le profil du personnage, quels sont

les principes auxquels la situation va s'opposer. Il doit aussi disposer de ressources dans l'environnement, qui pourront servir à générer ces conflits, pour propulser l'action dans la direction souhaitée.

Le modèle à droite pourrait alors être utilisé: le joueur lambda ne voit au final que ce qui s'affiche à l'écran, le théâtre du jeu. Le narrateur virtuel intervient à tous les niveaux: il dispose de connaissances sur le monde de l'histoire, connaît les principes narratifs à appliquer pour engendrer les conflits, dispose d'un modèle psychologique du joueur ou du personnage joué, pour définir la nature des conflits à engendrer. Enfin, il a accès aux « ressources » du monde, qui peuvent être aussi bien des personnages secondaires que des événements macroscopiques qui serviront à propulser la narration.

Pour ne pas vous perdre en route, prenons un exemple connu, et adaptons-le à ce schéma.

Prenons l'histoire de Shen Mue.

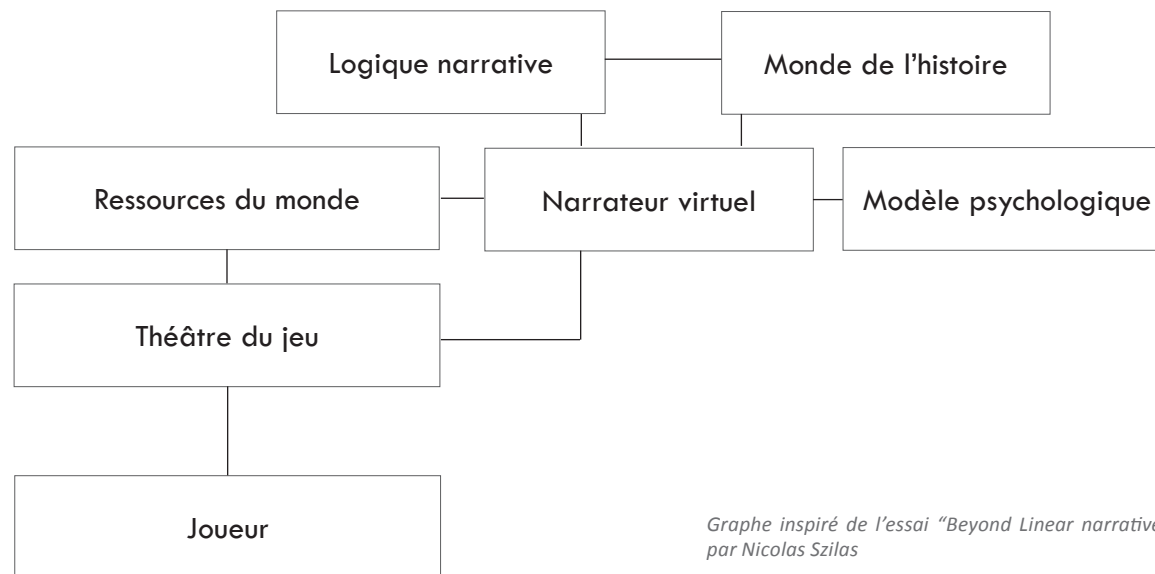
Au début, le père de Ryo est tué dans un affrontement avec Lang Di, un maître chinois d'arts martiaux, qui en plus vole un objet précieux de la maison Hazuki. Ryo est blessé et tombe dans les pommes. Le lendemain, Ryo se réveille et en apprend davantage de la part de la maîtresse de maison et du disciple de son maître.

Le jeu vous « pousse » ensuite à partir en quête d'informations, sans vous laisser vraiment le choix. Mais, a priori, malgré la

tournure des événements, Ryo pourrait très bien décider qu'il y a déjà eu assez de mal comme cela, et qu'il faut mieux faire son deuil et tenter d'oublier cette sale histoire. C'est une posture « possible » pour le joueur.

Avec un système de narration virtuelle, il est alors possible de gérer ce genre de situations de manière non-linéaire. Bien

entendu, la finalité de la narration est que Ryo parte à la recherche de l'assassin, jusqu'à arriver à Hong Kong (à la fin de Shen Mue 1). Si Ryo décide de ne rien faire, le narrateur virtuel peut faire intervenir différentes choses pour le faire changer d'avis. Un autre personnage, un ami de Ryo, pourra par exemple intervenir, lui parler, et tenter de le convaincre de faire quelque chose, ou du moins d'enquêter un peu plus



Graphe inspiré de l'essai "Beyond Linear narrative" par Nicolas Szilas



sur le sujet. Le narrateur virtuel saura par exemple avec qui Ryo a les liens des plus forts en termes d'amitié (avec le modèle psychologique du personnage), et cherchera donc à faire apparaître ces individus en priorité pour le convaincre.

Si cela ne suffit pas, le narrateur virtuel pourra faire appel à d'autres artifices, à d'autres ressources. La maîtresse de maison pourrait, au hasard d'un rangement, retrouver une lettre de la part de son père, lui expliquant la situation, et la raison pour laquelle Ryo, son fils, doit s'impliquer dans cette histoire. Une sorte de message d'outre-tombe. Là encore, le narrateur virtuel utilise ses principes de narration et les applique en fonction de la psychologie du personnage, qui considère sans doute la voix de son père comme étant hautement importante, en tant que patriarche de la maison.

Le narrateur virtuel peut aussi jouer l'usure, si le joueur ne se décide toujours pas, en envoyant par exemple Ryo faire des courses, demandées par la maîtresse de maison... et d'observer les passants le regardant d'une manière bizarre... chuchotant dans son dos. Pour parfaire le tout, faites alors intervenir un ami de Ryo pour lui apprendre les ragots à son sujet, faisant alors naître un autre conflit, celui du déshonneur de sa famille : « si tu ne fais rien au sujet de ton père, les gens te traiteront comme un petit chapon indigne ».

Si ne marche pas, le narrateur virtuel peut aller plus loin, par incrément : faire disparaître un personnage secondaire important (par exemple, le disciple du Dojo), sans laisser de traces, entraînant alors un autre conflit vis à vis du personnage : « si je ne fais rien, les choses risquent d'empirer, et

qui sait ce qui va lui arriver ? ». Ajoutez à cela une force de police dépassée par les événements, incapable de dépêcher des gens pour s'occuper de cette affaire, et le joueur comprendra rapidement qu'il est le seul à pouvoir trouver une issue à cette situation.

Une autre approche pour aider Ryo à s'impliquer dans l'enquête, au lieu de le soumettre à des dilemmes supplémentaires, pourrait simplement consister à réduire les risques perçus de représailles. Si Ryo ne croit pas s'exposer davantage de menaces, il ne sera pas nécessaire de faire preuve d'un grand courage pour s'y atteler. Cela peut se faire par l'inclusion d'un compagnon de route pour faire en sorte qu'il ne soit pas seul à s'exposer aux risques.

Le narrateur virtuel a donc accès à un certain nombre de

ressources et d'outils (actions) pour entraîner le protagoniste dans la direction souhaitée, sans que cela ne paraisse artificiel ou forcé. Et tout cela serait complètement interactif, dans le propre sens du terme : il ne demande pas au joueur de faire un choix constant sur la marche à suivre, mais laisse aussi au joueur la possibilité de ne pas agir, ou d'agir différemment, la qualité du système résidant dans les artifices employés pour faire en sorte que le protagoniste prenne tel ou tel choix, de manière indolore.

Et pour que le narrateur virtuel soit capable d'engager le joueur émotionnellement, il lui faut comprendre ses valeurs, ses motivations, et le « modèle psychologique » est donc amené à évoluer en fonction de choix effectués auparavant. Cela permet alors de cerner davantage la manière dont vous contrôlez votre personnage, pour identifier quels arguments marchent ou ne marchent pas sur votre alter-ego. De cette manière, le narrateur virtuel s'auto-ajuste pour devenir plus efficace dans la manière de vous influencer au cours de l'histoire.

C'est un choix parmi tant d'autres, pour faire évoluer le jeu vidéo vers de nouveaux horizons, plus dramatiques, plus proches des sentiments humains et donc des joueurs. Et c'est le premier pas vers la naissance d'un nouveau format de jeu vidéo, où l'écriture n'est plus seulement une affaire d'auteur, mais relève davantage d'une compréhension dynamique des motivations humaines. Et là, le jour où on y arrivera, on pourra véritablement parler d'une nouvelle forme d'art.

