

## Récit et jeux vidéo : l'exemple du scénario d'Assassin's Creed<sup>1</sup>

Encore davantage qu'au cinéma, l'écriture du scénario dans le champ des jeux vidéo est profondément liée à la question du récit. Tout en prenant en compte les prérogatives liées au *gameplay*<sup>2</sup>, le scénariste de jeu vidéo oeuvre principalement à la création d'un univers fictionnel et d'une trame narrative. Si l'acception du terme scénario connaît une définition flottante dans le champ du cinéma, il rassemble toutefois le travail préalable à la réalisation d'un film. Le scénario vidéoludique, de son côté, est un élément parmi d'autres dans la planification d'un jeu qui se limite plus particulièrement au domaine de la narration. Ces dernières années ont cependant été marquées par l'accroissement de l'importance et de la visibilité des scénaristes de jeu vidéo. Cet engouement pour le scénario se caractérise notamment par la volonté de l'industrie vidéoludique d'employer des «scénaristes hollywoodiens», opérant de la sorte un transfert de légitimité du cinéma au jeu vidéo (cf. question 3 de l'interview). La *narrativité vidéoludique* ayant longtemps fait

---

1 L'article qui suit vise à introduire l'interview de Corey May, scénariste de la série *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2011). Ces jeux d'action-aventure à la troisième personne offrent la possibilité aux joueurs d'incarner des personnages d'assassins dans différents contextes historiques. Le premier volet de la série se déroule au Moyen-Orient, alors que les trois jeux suivants forment une trilogie autour du personnage d'Ezio Auditore da Firenze. Le joueur y arpente les rues de Rome, Florence ou encore Venise durant le *quattrocento*.

2 Alexis Blanchet propose de définir la notion comme «l'agencement des règles imposées par le jeu et les possibilités d'appropriation de ces règles par le joueur». Alexis Blanchet, *Des pixels à Hollywood. Cinéma et jeu vidéo, une histoire économique et culturelle*, pix'n love éditions, 2010, p. 444.

débat chez les théoriciens du jeu vidéo, l'objet « scénario » n'a été que très peu (voire pas du tout) discuté.

Si aujourd'hui l'heure est au consensus et aux positions nuancées, la question du récit vidéoludique n'a pas fini de faire parler d'elle dans le champ des *game studies*. Faut-il prendre en compte la dimension narrative des jeux vidéo, la considérer comme un aspect fondamental du médium ? Ou, au contraire, n'est-ce là qu'une relique d'un modèle passé, un reste parasitaire qui fait de l'ombre au Saint Graal du jeu vidéo, à savoir la simulation<sup>3</sup> ? Jeu vidéo et récit entretiennent un rapport conflictuel, d'une part dans le champ de la théorie, mais aussi dans celui de la pratique. A la différence de la simulation, la narration n'est en aucun cas nécessaire au jeu vidéo. Cette présence optionnelle donne raison, en un sens, à ceux qui minimisent l'importance du récit vidéoludique. Le scénariste intervient parfois au terme du processus de création du jeu vidéo – dynamique qui le place potentiellement aux antipodes du cinéma (cf. question 6). L'expression de Markku Eskelinen selon laquelle le récit ne serait qu'une fioriture, un « décor sans importance »<sup>3</sup>, a fait date dans l'histoire des *game studies*, suscitant un foisonnement de prises de position, rarement nuancées. Gonzalo Frasca, un temps modérateur du grand débat, en profita pour noter à juste titre que la *ludologie*, jeune discipline s'il en est, n'avait nullement intérêt à rejeter le récit (voire la narratologie) en dehors de son air d'investigation, puisqu'aucun argument ne le justifiait et que d'autre part, la recherche narratologique était jusqu'alors inexistante dans le champ des jeux vidéo<sup>4</sup>. Argument de taille, mais aussi

---

3 Le terme est polysémique, mais il désigne en premier lieu, dans le champ vidéoludique, l'activité de « jouer », le cycle qui relie le joueur à l'interface puis à la représentation écranique ; avant de rejoindre à nouveau le joueur.

4 Gonzalo Frasca tentera de nuancer la position d'Eskelinen et de tempérer le débat, dans Gonzalo Frasca, « Ludologists Love Stories, Too: Notes from a Debate that Never Took Place », in Marinka Copier and Joost Raessens

pique adressée à celles qui se réclamaient déjà à l'époque d'une ascendance narratologique, à savoir Marie-Laure Ryan ou Janet Murray. Dans leurs articles et ouvrages, celles-ci notent que jeu et récit partagent des points communs qui permettent d'expliquer leur co-présence dans certains jeux vidéo. Progression linéaire, espace dédié au jeu/récit, structures de l'«épreuve» ou de l'«énigme»<sup>5</sup> sont autant de particularités que les deux formes ont en commun. Elles noteront également la prédisposition du récit archétypal à se manifester au sein du médium jeu vidéo<sup>6</sup>. A cela les ludologues farouches rétorquent que l'omniprésence du récit archétypal ne montre rien d'autre que les limitations du médium, qui n'arriverait à supporter que des formes rudimentaires de narration. Au-delà de la querelle de clocher qui voit s'opposer différents courants théoriques (globalement, une narratologie immanente versus un cognitivisme subjectivisant), il semble fondamental de voir en ce débat les enjeux institutionnels qui sous-tendent l'émergence d'une nouvelle discipline. Dès le premier numéro de la revue *Game Studies*, la narratologie est rattachée par Espen Aarseth à «l'impérialisme académique»<sup>7</sup> qui tenterait de s'approprier l'objet *jeu vidéo*. La nouvelle discipline se doit donc de fonder une nouvelle méthode, une grille faite sur mesure pour son objet. L'ironie du sort veut que certains ludologues de la premier

---

(éd.), *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht, DiGRA/University of Utrecht, 2003. Disponible en ligne: <http://www.digra.org/db/05163.01125>

- 5 Janet Murray, «From Game-Story to Cyberdrama», in *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*, Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (éds), MIT Press, Cambridge/Massachusetts, 2004, p. 2.
- 6 Marie-Laure Ryan, «Beyond Myth and Metaphor: the case of narrative in digital media», ... Adventure and role-playing games implement the archetypal plot that has been described by Joseph Campbell and Vladimir Propp: the quest of the hero across a land filled with many dangers to defeat evil forces and conquer a desirable object.
- 7 Espen Aarseth, «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies*, vol. 1, n°1, 2001.

génération<sup>8</sup> sont en premier lieu des narratologues. Dans son article «(Introduction to) Cybertext Narratology», Markku Eskelinen manie avec aisance les préceptes de la discipline, les confrontants à la théorie cybertextuelle d'Espen Aarseth pour expliquer que l'extrême variété des rapports entre l'*interface* et la *database* dans les médiums numériques invalide la possibilité de mettre au point une théorie narratologique. Il conclut qu'il y aurait 588 narratologies envisageables<sup>9</sup> ! Plutôt que de placer cette variabilité de configuration propre aux nouveaux médias sous l'égide d'une théorie narratologique, Eskelinen semble confondre l'abstraction conceptuelle nécessaire à une réflexion d'ordre narratologique (ou plus globalement théorique) aux modalités «matérielles» ou «configurationnelles» du médium. Nul doute que cette confusion renvoie à une démarche téléologique qui part du principe que la narratologie n'a pas sa place dans l'étude des nouveaux médias. En faisant l'économie de la couche polémique du discours d'Eskelinen, nous sommes amenés à voir que c'est chez les détracteurs de l'analyse du récit vidéoludique que l'on peut en trouver les prémices conceptuelles.

La décennie d'existence des *games studies* aura vu de nombreuses positions évoluer radicalement – à croire que les ludologues ont le sens du rebondissement. Ainsi, Jesper Juul qui dans les premiers heures de la discipline prônait une ségrégation simulation/narration tente dans *Half-Real*<sup>10</sup> d'accommoder simulation, récit et fiction. Les jeux vidéo sont alors perçus à la fois comme des systèmes de règles rigides, des procédures de jeu, mais

8 Avec comme figure de proue Markku Eskelinen, qui s'est depuis retiré du champ, prétextant que ses collègues n'étaient pas suffisamment intelligents.

9 Markku Eskelinen, «Introduction to Cybertext Narratology», in *Cybertext Yearbook 2000*, Markku Eskelinen, Raine Koskimaa (éds), Saarijärvi, Publications of the Research Centre for Contemporary Culture, Université de Jyväskylä, 2001, p. 65.

10 Jesper Juul, *Half-Real. Video Games Between Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005.

également comme des espaces de fiction (soumis eux aussi à leurs règles), voire de narration. Le modèle de Juul a l'avantage de distinguer les jeux d'émergence<sup>11</sup> aux jeux de progression, dans lesquels le joueur suit et déclenche une suite prédéterminée d'événements.

Si la nécessité de considérer fiction et récit comme des éléments fondamentaux des jeux vidéo semble avoir été admise dans le champs des *game studies* ces cinq dernières années, cela va de pair avec un développement du récit et de la narration au sein de l'histoire des jeux vidéo. Le scénario de jeux-vidéo n'est certes pas chose nouvelle puisqu'il a accompagné le développement des jeux d'aventure et des jeux de rôle dès l'apparition des «*text-based adventure games*» (voir note 12) dans le courant des années soixante-dix. En 1983, Roberta Williams sera créditée en tant que scénariste au générique de *King's Quest*. Parallèlement, aux dires de son créateur, Mario se voulait être le premier jeu à «raconter une histoire», alors que d'aucuns (les ludologues radicaux en premier lieu) seraient d'avis que le jeu n'en raconte guère, sinon le récit archétypal que Ryan mentionnait déjà en 2001 comme étant une forme particulièrement «adaptée» au médium. Le premier trait pertinent qui rapproche d'une part les jeux d'aventure des années 75-85<sup>12</sup> avec

---

11 «L'émergence est la structure de jeu première dans laquelle un nombre limité de règles génère une grande quantité de situations de jeu qui demandent au joueur d'élaborer des stratégies». Et plus loin, « dans les jeux de progression, le joueur doit effectuer une série prédéterminée d'actions afin de terminer le jeu ». Jesper Juul, *ibid.*, p. 5. Juul précise que dans de nombreux cas, les deux structures de jeu se combinent, au gré des séquences de jeu (p. 71-72). Dans *Assassin's Creed*, les séquences de combat relèvent davantage de l'«émergence», alors que la trame de la quête principale est du côté de la «progression».

12 *Colossal Cave Adventure* (William Crowther et Don Woods 1976-1977), *Zork* (*Infocom*, 1980) ou encore *Mystery House* (Roberta et Ken Williams, 1980). Les principales commandes des premiers jeux d'aventure correspondent à un déplacement dans un espace fictif selon les quatre points cardinaux. La commande «Go West» permettait donc de se déplacer d'une «case» dans un espace quadrillé. Cette réduction schématisée de l'espace connaissait cependant ses subtilités, comme dans les «labyrinthes» de *Colossal Cave Adventure* qui sont des espaces non-Euclidiens.

des *side-scrollers*<sup>13</sup> de la même époque, comme Mario, est la dimension éminemment spatiale du déroulement de l'action. D'une part à travers l'activité constante de simulation qui amène le joueur à déplacer l'avatar au sein d'un espace, mais aussi dans l'organisation globale des *side-scrollers*, par la traversée progressive des niveaux (et des séquences «sans interaction» qui les séparent). Cette particularité des jeux vidéo amènera Henry Jenkins à qualifier la mise en récit vidéoludique d'« architecture narrative », soulignant ainsi la place de choix réservée à la traversée d'espaces au détriment des rapports de causalité ou de la caractérisation des personnages<sup>14</sup> (cf. question 9).

*Assassin's Creed* s'inscrit d'ailleurs dans la continuité de cette forme de spatialisation, en la rendant d'une part plus continue et d'autre part plus vaste. Au lieu de passer d'une «case» à une autre comme dans les grilles des *text-based adventure games*, l'avatar se déplace au sein d'un espace modélisé en 3D, sans discontinuité. Les espaces à arpenter sont nombreux, mais restent strictement délimités; au-delà des «cartes» modélisées par les développeurs, aucun déplacement n'est possible. La particularité d'*Assassin's Creed* au sein du genre des jeux d'action-aventure réside dans la *vérticalité* du *level design*. Chaque bâtiment de l'univers de jeu peut être escaladé, chaque recoin de la carte exploré. Deux modalités de jeu se recourent alors dans l'activité du joueur. S'il est possible d'une part de «jouer selon les règles», d'accomplir successivement les différentes missions, progresser dans la quête principale et la trame narrative qui la sous-tend, il est également

---

13 Genre populaire des années 1980 qui se développe tout d'abord dans les jeux d'arcade et qui implique un type particulier de *scrolling*: «défilement horizontal, vertical ou multidirectionnel de l'écran de jeu. Le *scrolling* peut suivre les déplacements de l'avatar ou être généré par le programme ». Alexis Blanchet, *ibid.*, p. 446.

14 Henry Jenkins, « Game Design as Narrative Architecture » in Noah Wardrip-Fruin et Pat Harrigan (éds.), *First Person: New Media as Story, Performance, Game*, Cambridge, MIT Press, 2004, pp. 121-124.

possible d'errer dans Acre, Damas ou Rome sans but précis ; partir à la découverte de l'architecture du jeu. A l'aune des catégories proposées par Roger Caillois, l'on peut ici distinguer une modalité de jeu strict (*ludus*) d'une modalité plus libre (*paidia*) et constater qu'elles coexistent dans la série *Assassin's Creed*<sup>15</sup>. Bernard Perron fait un constat similaire lorsqu'il se penche sur les modalités de jeu de *Grand Theft Auto III* (Rockstar Games, 2001), en remarquant que de nombreux joueurs se plaisent à tenter d'accéder à des lieux de la carte qui n'ont pas été prévus comme accessibles par les développeurs<sup>16</sup>. Ce modèle qui privilégie l'exploration semble a priori s'éloigner du récit au profit de la *diégèse*. Le modèle exploratif n'est cependant pas totalement détaché du récit. Dans *Assassin's Creed*, la découverte progressive des villes est nécessaire à la progression du scénario. Les missions scénarisées participent à la découverte de l'espace de jeu. Dans *Red Dead Redemption* (Rockstar Games, 2010), l'errance du joueur peut être interrompue, en certains endroits, par le déclenchement d'une quête annexe. *Paidia* et *ludus* constituent en dernier lieu deux postures de jeux non-contradictoires et potentiellement complémentaires.

A la dialectique qui combine la liberté du joueur à la contrainte des règles et des événements prédéfinis se joint la structures en « mondes enchâssés » (cf. question 8) qui place *Assassin's Creed* parmi les jeux à « monde étagé » selon la terminologie de Jesper Juul. Celui-ci classe les univers fictionnels des jeux vidéo selon leur cohérence interne. Juul propose de placer les jeux sur un axe de cohérence allant des jeux à univers « incohérent », « dans

---

15 Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard, 2009 [1958], p. 48-49.

16 « From Gamers to Players and Gameplayers » in *The Video Game Theory Reader* (Bernard Perron, Mark J. P. Wolf, eds.), New York/Londres, Routledge, 2003, pp. 252-253. Bernard Perron différencie ainsi les rapports aux jeux vidéo fondés sur la compétition et l'accomplissement d'objectifs fixés par le jeu à un rapport d'exploration, de découverte et d'objectifs personnels choisis par les joueurs

lesquels le jeu se contredit ou empêche le joueur de projeter un univers fictionnel complet»<sup>17</sup>, aux univers complexes qui engagent une pluralité de mondes. Pour Juul, cette «complexification» des univers vidéoludiques suit une progression historique. Les univers cohérents, voire complexes, seraient aujourd'hui majoritaires au sein de la production vidéoludique<sup>17</sup>.

Dans *Assassin's Creed*, c'est par l'intermédiaire de l'Animus que le personnage de Desmond Miles peut accéder à la «mémoire génétique» de ses ancêtres et ainsi revivre une partie de leur vie. Le jeu alterne entre des séquences (qui sont par ailleurs très minoritaires) dans lesquelles le joueur contrôle Desmond dans le récit cadre et des séquences où il joue l'un de ses ancêtres au sein d'un monde enchâssé, via l'Animus. Cette construction fictionnelle permet aux concepteurs du jeu de faire basculer dans la diégèse des éléments qui en sont généralement exclus, comme les écrans de chargement ou l'interface de jeu, qui renvoient dans la logique fictionnelle à l'interface de l'Animus.

Dans l'interview qui suit, Corey May nous parle de son travail de scénariste de jeu vidéo pour la série *Assassin's Creed* au sein du studio Ubisoft. Il y aborde notamment la question de la spécificité de l'exercice dans la sphère des jeux vidéo, du travail collaboratif qu'il nécessite ainsi que d'aspects plus concrets de son travail (type de documents utilisés, emploi du temps, etc.). L'interview a été réalisée par mail, dans le courant des mois de juin, juillet et août 2011. Nous tenons à remercier Corey May pour sa disponibilité et son amabilité tout au long de notre correspondance.

---

17 Si une telle remarque paraît judicieuse dans le cadre du marché des consoles de salon et des jeux PC, le développement des dispositifs portatifs (principalement les Smartphones) et du marché des «*mini-games*» semble contredire cette lecture diachronique.



## Entretien avec Corey May

*Quand et comment êtes-vous entré en contact avec Ubisoft et quelles ont-été les termes de leur demande? Est-ce que le mot «scénario» («script») apparaît dans votre contrat?*

Cela fait bientôt sept ans que je travaille avec Ubisoft. A mon souvenir, les choses ont commencé comme suit: notre première réunion n'avait pas trait à l'écriture pour les jeux vidéo. J'ai fait des études de production cinématographique, et peu après les avoir terminées, j'ai créé une compagnie de production de télévision et de cinéma (qui existe toujours). Mon collègue et moi-même avons alors contacté Ubisoft pour discuter de l'adaptation d'une de leur franchise en dessin animé de grande audience («*Saturday morning cartoon*»). Nous avons rencontré quelques-uns des membres de la compagnie et la discussion s'est vite orientée vers le sujet plus large des jeux vidéo. Très vite, nous organisions une visite de leur studio de Montréal...

Notre première collaboration s'est faite autour de la franchise *Prince of Persia*, et nous n'avons cessé de travailler avec eux depuis. Notre contrat n'est pas un accord d'employé à employeur au sens traditionnel, je ne me souviens pas des détails car ils ont été discutés par notre conseiller. Cependant, je vis à Montréal et me rends dans leur bureau chaque jour, cela ressemble donc davantage à un emploi classique qu'à un travail au contrat. Et tant mieux! L'écriture pour les jeux vidéo est pour moi (et devrait être pour tous!) une aventure à temps plein.

*Est-ce que le vocable associé au scénario (scriptwriting, script, scénario...) est utilisé dans le milieu des jeux vidéo?*

Il n'y pas de règle, mais je dirais que le terme *script* est le plus répandu. Scénario ou *script* sont pour moi synonymes. Je me sers des deux termes. Il y a bien évidemment d'autres étapes d'écriture: je commence généralement par une note d'intention («*treatment*») ou un aperçu («*outline*»). Mais le document final ressemble à s'y méprendre à un scénario de cinéma (et on l'appelle communément «scénario»). Et je suis moi-même scénariste.

*Est-ce que l'écriture de scénario faisait partie des activités de votre compagnie (Sekretagents) dès le départ? Comment en êtes vous arrivé aux jeux vidéo?*

Très vite, notre boîte a reçu des demandes provenant d'éditeurs et de développeurs qui recherchaient des «scénaristes hollywoodiens» («*Hollywood writers*»). Nous n'étions pas/ne sommes pas des «scénaristes hollywoodiens»; en contrepartie j'ai toujours aimé les jeux vidéo. La plupart des scénaristes n'étaient pas, à l'époque du moins, intéressés par le marché des jeux, contrairement à moi. Nous avons commencé par plusieurs petits mandats qui nous ont permis de nous faire un nom. Lorsque nous avons débuté notre collaboration avec Ubisoft, nous occupions le marché du jeu vidéo depuis une année environ. C'est donc grâce à un bon *timing* couplé à notre passion pour les jeux vidéo – sans compter un petit peu de chance – que nous avons pu occuper cette place sur le marché.

*Pourriez-vous décrire le processus d'écriture d'Assassin's Creed, les documents utilisés et produits, les différentes étapes, etc.? Quelles sont, selon vous, les principales différences entre l'écriture scénaristique pour les jeux et le cinéma?*

Tout commence par une conversation. Nous nous retrouvons avec les principaux responsables du projet (notamment le directeur artistique du jeu) afin de décider ce que nous souhaitons «faire» du jeu, l'histoire que nous voulons raconter, les thèmes explorés, les personnages qui nous intéressent. Une première discussion très générale.

La position du jeu au sein de la franchise joue un rôle majeure – cela détermine la manière dont nous allons accéder à la prochaine étape (narrative). Les franchises, qui possèdent plusieurs personnages clés ainsi qu'une intrigue englobante vous contraignent à adopter un regard d'ensemble.

Une fois que nous avons à peu près le qui/quoi/quand/où/comment/pourquoi, nous passons à l'étape du résumé («*outline*»). Les principaux nœuds narratifs – les principales transformations dans le parcours de chaque personnage – les grandes révélations que nous souhaitons divulguer. Des choses de cet ordre. Nous savons à l'avance dans quelle direction va la franchise, mais il s'agit de mesurer l'ampleur des informations à donner ou à conserver. Il s'agit de trouver un équilibre de telle sorte à ce que le joueur ait envie de poursuivre l'aventure, sans pour autant trop lui en dire. C'est une gymnastique qui s'affine au fur et à mesure du processus d'écriture.

Une fois que le résumé est terminé et approuvé, nous procédons à l'étape suivante que j'appelle le synopsis (ou traitement). Ces termes sont certainement purement arbitraires, c'est néanmoins ceux que j'utilise. Le traitement est une version détaillée du résumé. *Assassin's Creed* étant segmenté en *séquences*, le traitement décrit le contenu global de chacune d'elles (y compris le temps présent<sup>18</sup> qui est aussi divisé en séquences). Le résumé

---

18 Le temps présent renvoie ici au récit cadre du jeu.

fait environ 3 à 5 pages, alors que le traitement en fera 20 à 30. Il offre un aperçu des principaux événements narratifs sans fournir trop de détails.

Le *design* des missions et des mécanismes de jeu se développe parallèlement à ces premières étapes d'écriture. Ces interactions entre les différents secteurs de développement sont malheureusement des informations protégées par Ubisoft, mais je peux dire de manière très générale que je suis en contact constant avec les équipes de *mission* et *level design*. Je pense personnellement que l'histoire et le *gameplay* sont deux faces d'une même pièce, et de ce fait, devraient toujours être pensés en tandem. La réalisation d'un jeu vidéo nécessite un travail d'équipe auquel l'écriture scénaristique n'échappe pas.

Une fois le traitement accepté, je procède à l'écriture du scénario. Celui-ci correspond en grande partie à son équivalent cinématographique – à l'exception de sa longueur. Si un scénario de film compte généralement un peu plus d'une centaine de pages, un scénario de jeu vidéo peut facilement frôler le millier de pages. Sans compter les dialogues ni les textes, qui apparaissent souvent dans des documents annexes.

*Pourriez-vous spécifier la manière dont vous avez collaboré avec les designers d'Ubisoft durant les phases d'écriture? Est-ce que votre écriture menait à la programmation des mécanismes de jeu, ou étaient-ils déjà pré-définis?*

La collaboration, avec l'entière responsabilité de l'équipe, est absolument vitale. Je suis le travail des principaux chefs de division: principalement le producteur et le directeur artistique. Nous nous voyons souvent, parlons souvent, faisons le point, débattons. Les informations circulent énormément, dans les deux sens. Après une séance d'écriture, nous discutons du texte ensemble pour s'assurer qu'il fonctionne, non seulement d'un

point de vue narratif, mais également en terme de *gameplay*, progression, design, direction artistique, etc. Cela répond à la dernière partie de votre question : je pense que le *gameplay* conduit – et devrait toujours conduire - le jeu. Mon travail est de faire en sorte que ça colle. Fournir une justification narrative, une vraisemblance, une logique. Le *gameplay* avant tout. Cela ne péjore pas pour autant le récit dans les jeux vidéo. C'est ma responsabilité de faire en sorte que ce ne soit pas le cas. Donc s'il y a un écart (entre le *gameplay* et la narration), c'est de ma faute, pas celle des programmeurs. Cela ne signifie pas que le récit ne puisse pas, par moments, soutenir (voire améliorer) le *gameplay*. Ce n'est cependant pas toujours le cas.

*On a coutume de dire que les scénaristes de jeux vidéo interviennent à la fin du processus de création (du moins, historiquement parlant) et de ce fait, leur contribution serait un « emballage » optionnel. Votre expérience confirme-t-elle ces dires ?*

Dans le cadre de mon travail à Ubisoft, les choses ne se sont pas passées comme cela. Le jeu et son histoire se sont développés main dans la main, de la conceptualisation à la réalisation finale. J'ai travaillé pour d'autres compagnies durant ma carrière où, effectivement, l'histoire venait « à la toute fin » et n'était pas considérée comme une priorité. Je pense qu'on le ressent lorsque l'on joue à ces jeux. Un aspect gratifiant du travail à Ubisoft réside dans leur respect profond de la dimension narrative des jeux – leur croyance que le récit augmente (tout en étant augmenté par) le *gameplay*. Je pense qu'avec le temps, l'importance du récit dans les jeux vidéo s'accroît. On le considère de moins en moins comme un « emballage » optionnel et davantage comme un pilier du médium – au même titre que le *gameplay*.

*Est-ce que la problématique de l'identification apparaît dans votre travail de scénariste ? Y-a-t-il, d'après vous, des stratégies spécifiques aux jeux-vidéo à cet égard, ou sont-elles similaires à celles employées au cinéma ?*

Je n'ai pas énormément écrit pour le cinéma, de ce fait, je ne suis pas persuadé de pouvoir comparer les deux exercices de manière satisfaisante. Je pense que cette question de l'identification au protagoniste (ou de l'attrait de celui-ci) est centrale, indépendamment du médium. Je pourrais certainement chercher à vous convaincre que « l'axe d'interactivité » des jeux-vidéo modifie la donne et ajoute une pointe de difficulté que le cinéma ne connaît pas, mais je ne sais pas si c'est vraiment le cas ! Je pense qu'il y a un travail supplémentaire puisqu'il faut prendre en compte le *gameplay* (et pas uniquement l'aspect narratif). Cependant, un personnage intéressant est un personnage intéressant, sans distinction de médium ; mes préoccupations en termes de création de personnage ne sont donc pas très différentes de celles d'un romancier ou d'un scénariste de cinéma.

Peut-être que la seule exception est celle de la progression des habiletés (« *skill progression* »). Il faut prendre en compte les mécanismes de progression de l'avatar. L'évolution du *gameplay* qu'ils impliquent, au fil de l'histoire. Pour cela je suis aidé par les développeurs. Nous tentons de rendre sensible la progression et la montée en puissance de l'avatar de manière interactive.

*Le scénario d'Assassin's Creed repose sur un schéma de mondes imbriqués. Cette idée faisait-elle partie du projet initial ? N'y a-t-il pas une affinité particulière entre cette structure fictionnelle et les jeux-vidéo, en ce sens qu'elle reproduit l'expérience du joueur qui se connecte à un monde virtuel ?*

Dès le départ nous voulions fournir une justification au maximum de conventions de jeu possible. Notre but était de donner à toute l'interface - des menus à l'écran de «game over» en passant par les bars de vie – une vraisemblance narrative. Cette idée était centrale dans le projet initial. Nous partons du principe que le sentiment de réussite de la part du joueur est fonction de son immersion au sein du jeu. Cela ne fonctionne pas à 100%. Certains joueurs considèrent que l'interface «Animus» les «extrait» de l'expérience de jeu. Je trouve cela un peu injuste. (...)

*Comment avez-vous écrit (si tant est qu'elles soient «scénarisées») les quêtes annexes que l'on peut trouver dans les villes? Henry Jenkins propose pour les jeux vidéo le terme «d'architecture narrative», afin de souligner la dimension spatiale de la progression du récit dans les jeux-vidéo. Est-ce que ce terme fait écho à votre pratique de scénariste, en terme de contenu et/ou de méthode?*

Je dois admettre qu'Henry Jenkins ne m'est pas familier. Mais je trouve son expression très probante. Au-delà de la trame narrative principale, nous avons un monde à construire, à peupler. Une grande partie du *design* et de la gestion s'attèle à donner vie à l'univers et à fournir une «arborescence» qui permet au joueur de s'écarter de la trame principale, de découvrir le monde, ses habitants et ses lieux. Le but étant que ces errances nourrissent en retour le récit principal. A ces fins, nous créons des documents qui ressemblent à des plans ou des schémas de planification qui anticipent la manière dont l'histoire principale et le contenu annexe fonctionnent de consort. Ces méthodes de travail évoluent de jeu en jeu. Lentement, mais sûrement, nous attribuons une «couche» (et un sens) narrative à des éléments qui étaient jadis considérés comme «mécaniques» ou annexes. Je travaille également sur des systèmes qui permettraient

simplement «d'apprendre à connaître» les personnages dans l'univers du jeu. Cela pour éviter la rengaine qui consiste à accepter la quête d'un PNJ (Personnage Non Joueur) puis partir à toute vitesse pour l'accomplir. Il s'agirait plutôt de s'installer et de discuter avec lui – apprendre à le connaître. Dans ce domaine, Bioware a connu une grande réussite.

*Le scénario d'Assassin Creed se structure autour d'une opposition forte entre deux factions, les Templiers et les Assassins. Une telle opposition participe bien évidemment à la constitution du récit (en général, deux schémas actanciels en tension); mais semble plus marquée dans les jeux vidéo que dans d'autres médiums. Est-ce que d'après vous, cette polarisation accrue est liée à des dynamiques spécifiques au médium en question ?*

Je pense que les jeux vidéo n'ont pas «besoin» de quoi que ce soit. Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de procéder (du moins, en terme de contenu narratif). Je ne crois pas aux règles du type «pas de voix-over» ou «il doit y avoir X événements à un taux d'Y% dans le jeu». De telles règles me semblent réductrices, bien qu'elles aient parfois leur utilité. Elles vous offrent un sentiment de maîtrise sur le récit. Je crains que parfois les gens considèrent qu'il existe une formule magique qui permettrait de faire de bons jeux ou une bonne histoire.

Cela dit, les gros jeux sont faits par de grosses compagnies avec une équipe importante et des frais substantiels. Vous avez donc tendance à jouer selon les règles de l'art – d'ailleurs on vous y encourage. (...) Les grosses compagnies jouent la carte de la sécurité, au même titre qu'au cinéma ou à la télévision. Certaines formules ou styles ont prouvé leur efficacité (sans être infaillibles), donc vous reproduisez ce qui a fonctionné.

C'est intéressant de voir que vous considérez que les intrigues vidéoludiques sont plus fortement polarisées



que dans d'autres médiums. Cela est peut-être lié à la technologie et à son utilisation actuelle. La nuance est difficile et coûteuse dans les jeux vidéo. Je pense personnellement que les détails (jeu de regard, gestuelle, inflexions vocales) sont beaucoup plus difficiles à rendre/reproduire. Il y a d'une part la barrière technologique (rendu amoindri) et d'autre part celle des priorités : on s'attache d'abord à une kyrielle d'autres éléments. Comparé à des médiums comme l'écriture ou le cinéma, il me semble que la variabilité technique/technologique des jeux vidéo est plus importante. Je pense que cela amène à des objets qui peuvent paraître caricaturaux. Mais encore une fois, les choses évoluent. Il serait par exemple intéressant de comparer le scénario d'un jeu avec l'expérience concrète du joueur.

*Vous avez mentionné la dimension gargantuesque d'Assassin's Creed, en terme économique et institutionnel. En cela, est-ce que vous avez ressenti une «pression» liée aux prérogatives commerciales d'un tel projet ?*

Globalement, j'ai joui d'une grande liberté dans l'élaboration du scénario. Je me suis rarement (voire jamais) senti contraint «arbitrairement». Bien que je n'aie pas toujours été d'accord avec les décisions qui ont été prises, je *comprendais* (pratiquement sans exception) leur raison d'être. Parfois je dois lutter pour faire passer mes idées – mais c'est une bonne chose ! Tout comme je refuserais d'accepter un mandat ou une idée catastrophique, un éditeur/développeur n'a pas à soutenir des constructions narratives non justifiées. Leur grande flexibilité est une des raisons pour laquelle je travaille avec Ubisoft depuis sept ans !