

www.edit-revue.com

LE JEU VIDÉO, UNE ŒUVRE SYSTÉMIQUE

La relation concepteur-joueur via un système

par Eric Chahi & Nicolas Bredèche

Définition du jeu vidéo

Dans l'ouvrage « Rules of Play », le jeu est défini¹ comme « un système au sein duquel les joueurs font face à un conflit artificiel défini par des règles, et qui aboutit à un résultat quantifiable »². Le joueur est ainsi projeté dans un cadre défini par des règles, porteuses d'un conflit et d'incertitudes, qui modélisent un défi auquel il faudra faire face en tant qu'acteur dans un monde en dehors de la réalité, c'est-à-dire où le joueur pourra vivre une expérience sans risque réel³.

Le terme de « jeu vidéo » définit à la fois la notion de jeu mais aussi le canal perceptif à travers lequel il était et reste encore perçu. Néanmoins, cette étymologie non seulement sous-entend que le canal visuel serait le seul sollicité mais ignore aussi complètement la dimension virtuelle du médium. Il serait en effet plus correct de parler de jeu simulé, voire de jeu géré par ordinateur, c'est-à-dire proposant à la fois un ensemble de règles définissant le jeu et les processus les manipulant. Ceci permet aussi d'établir une première distinction du jeu vidéo par rapport aux autres types de jeux⁴, même si la frontière est parfois poreuse. De ce point de vue, les simulations de jeux de go ou d'échecs sur ordinateur appartiennent autant au jeu vidéo que l'enregistrement vidéo d'une pièce de théâtre appartient au cinéma. Dans les deux cas, il s'agit d'augmenter les possibilités d'un média (par exemple en ajoutant un joueur artificiel ou en profitant d'effet de montage) plus que de se rattacher à l'autre genre, ce qui ne se fait pas pour autant sans compromis (perte du rapport physique avec les pièces de l'échiquier ou de la proximité avec les acteurs en chair).

L'originalité du jeu vidéo se distingue d'autant plus que l'usage du virtuel permet de dépasser la simple modélisation de ce qui peut avoir une existence physique dans notre monde et acquérir une réalité lui est propre⁵. Ceci passe par la définition d'un monde virtuel et des règles qui le sous-tendent, que ce soit les blocs de Tetris ou la possibilité de promener son incarnation virtuelle dans une estampe japonaise⁶. De plus, cette possibilité d'insuffler la vie à un monde permet d'affranchir le joueur d'un apprentissage préalable des règles en lui donnant la possibilité de les appréhender directement à travers l'expérience du jeu. Et quand bien même certains jeux vidéo proposent un passage obligé par un tutorial, celui-ci se déroule souvent directement dans le jeu sans faire de distinction entre apprentissage des règles et prise en main.

¹ La définition proposée prend le point de vue du joueur comme acteur et de son rapport avec le jeu. Il est bien sûr possible de produire d'autres définitions, comme celle par exemple le type de jeu, en distinguant les jeux synchrones (le joueur fait face à un environnement dynamique, c'est le cas dans la plupart des jeux d'aventure/action) ou asynchrones (le déroulement se fait au tour par tour, par exemple certains jeux de stratégie) ; les jeux à un ou plusieurs joueurs (un exemple extrême est donné par les jeux de rôle en ligne massivement multi joueurs (MMORPG)) ; les jeux dits à information complète (le joueur connaît à chaque instant tout l'état jeu, les échecs ou le Go étant deux exemples classiques) ou incomplète (le poker ou l'effet dit du "fog of war" dans les jeux de stratégies en temps réel (RTS) qui permet de cacher les activités sur une partie de la carte).

² "A game is a system in which players engage in an artificial conflict defined by rules, that result in a quantifiable outcome". in Katie Salen, Eric Zimmerman. Rules Of Play, Game Design Fundamentals; MIT press, p.80.

³ La frontière entre le jeu et la réalité est à la fois un thème de SF que l'on retrouve dans des films comme « Tron » et même dans certains jeux vidéo comme « L'Arche du capitaine Blood » (dans les deux cas, un personnage réel passe dans le monde du jeu vidéo), et un thème repris régulièrement sur les médias populaires en particulier à propos de la supposée influence néfaste du jeu vidéo, à travers un amalgame facile entre jeu vidéo et violence, comme ce fut le cas lors du massacre de Colombine le 20 avril 1999.

⁴ Les jeux de rôle sont en cela assez proches du jeu vidéo à la différence que les processus de gestion de règles sont pris en charge par un maître du jeu bien humain.

⁵ « Le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel. » Gilles Deleuze, « Différence et Répétition ».

⁶ C'est le cas dans « Okami » (Capcom, 2006), un jeu d'aventure / action se déroulant dans un Japon médiéval fantastique dont le rendu visuel imite les estampes japonaises.

Le jeu vidéo se distingue également par son rapport particulier au joueur en terme d'interaction. En effet, la confrontation directe entre le joueur et le système que sous-tend un jeu vidéo permet de pousser ce rapport très loin, tant sur le plan de l'interaction immédiate que sur la durée du jeu. Dans la suite de cet article, nous aborderons successivement ces deux points avant de discuter du rôle que joue le concepteur dans ce rapport entre le joueur et le système du jeu.

Interaction immédiate et déroulement global

Le jeu au sens large se distingue tout d'abord d'autres médias comme le cinéma ou la lecture, par le passage du statut de spectateur à celui de l'acteur. Les possibilités d'action peuvent être plus ou moins limitées, allant de la simple action d'avancer des pièces sur un échiquier jusqu'à la mise en œuvre du corps tout entier dans les jeux sportifs ou les jeux de rôle grandeur nature⁷. Dans le cas du jeu vidéo, cette possibilité d'action passe à travers l'interface forcément limitée d'une manette de jeu ou d'un clavier dans la plupart des cas. Toutefois, il faut distinguer la nature de l'action, via une interface, et ce qu'elle permet : une interaction plus ou moins riche avec l'environnement, inscrivant ainsi le joueur dans une relation avec un système.

L'approche de l'interaction prise sur les récentes machines de Nintendo (console de salon Wii et console portable DS) est en cela particulièrement intéressante : en recourant à une manette captant les mouvements du joueur (pour la Wii) ou à un stylet et un écran tactile (pour la DS), Nintendo réussit avec un certain succès à gommer le coût de prise en main de l'interface (le moyen d'action), pour placer directement le joueur dans son rôle d'inter-acteur (dans un dialogue avec un système). Le développement de telles interfaces de plus en plus transparentes n'en est pas à son premier coup d'essai : au cours des années 90, de multiples périphériques, du volant au pistolet en passant par la guitare, ont été proposés pour divers types de jeux. Toutefois, l'universalité et le côté intuitif des périphériques de ces nouvelles consoles visent à la transparence du moyen d'action pour permettre au joueur d'appréhender directement sa finalité : l'interaction. En découle l'objectif revendiqué par le service marketing de Nintendo : amener aux jeux vidéo toute une frange de la population qui ne se sent pas d'affinité particulière avec des appareils électroniques (personnes âgées, "newbies", etc.)⁸. Vu son succès commercial, il est fort probable que la voie ouverte par Nintendo soit poursuivie, que ce soit au niveau du périphérique lui-même ou au niveau de sa prise en compte dans l'interaction (on se référera par exemple aux expériences d'illusion perceptive permettant de ressentir une texture à travers un simple couplage entre action et rendu de l'action⁹).

L'interaction peut être perçue et définie à deux niveaux : celui qui s'inscrit sur la durée du jeu et qui influe éventuellement sur le déroulement narratif (nous reviendrons sur cette définition dans la prochaine section) et celui immédiat du joueur qui fait l'expérience directe de l'environnement. Pour cette seconde définition, nous parlerons d'exploration interactive, la possibilité pour le joueur d'agir sur le monde, action qui peut ou non avoir un sens pour le développement du jeu. Ainsi, le joueur peut explorer un objet ou un lieu à travers son système sensori-moteur pour en appréhender les différentes caractéristiques et éventuellement en découvrir les potentialités en termes d'actions, voire de sens, dans ce contexte. Nous pourrions comparer cela à l'enfant qui explore un bloc en forme d'étoile en tant qu'objet (découverte active de l'objet) pour ensuite l'insérer dans un emplacement à la même forme dans le cadre d'un jeu d'éveil (découverte d'une fonction possible¹⁰). La similarité en termes d'exploration interactive entre les mondes réels et virtuels participe, de là même, à l'immersion à travers l'implication active de la personne. Reste à étudier le lien entre l'exploration interactive et le sens de cette exploration dans le jeu.

Poussée à l'extrême, c'est-à-dire quand l'exploration interactive a une influence directe sur le monde, celle-ci constitue même une particularité propre au jeu vidéo. Certains jeux vidéo sont en

⁷ Le jeu grandeur nature s'apparente au jeu de rôle si ce n'est que les joueurs incarneront physiquement leur personnage dans l'environnement réel (par exemple un château ou une forêt dans le cadre d'une thématique médiévale). Ce type de jeu se rapproche du théâtre d'improvisation dans le sens où chaque joueur connaît son personnage mais ne connaît pas l'issue du déroulement défini par l'organisateur alias le maître de jeu.

⁸ Satoru Iwata, discours prononcé à l'E3 2006, <http://ds.qj.net/E3-Nintendo-Satoru-Iwata-s-Speech-Transcript/pg/49/aid/36769>

⁹ Par exemple, cf. www.irisa.fr/tactiles/index.html.

¹⁰ L'affordance peut se décrire comme la relation entre un individu et son environnement de sorte que cette relation induit naturellement chez l'individu une façon d'agir sur cet environnement. Par exemple pour un humain un marteau sera naturellement préhensible par le manche.

effet construits entièrement autour de cette maîtrise de l'interaction immédiate combinée à une excellente compréhension du système qui sous-tend le jeu. C'est le cas par exemple pour « Tetris », et plus généralement pour les jeux d'arcade¹¹ ou « shoot'em'up »¹², lorsque l'on assiste à l'émergence d'un phénomène de flow¹³, où le joueur s'immerge totalement dans le jeu. Le plaisir est alors le produit addictif d'une maîtrise « située » de plus en plus grande du système, que l'on pourra éventuellement comparer au vertige que procure la maîtrise exacte du corps et du jeu nécessitée pour certains sports, comme par exemple le ping-pong. Toutefois, le bon compromis entre une possibilité d'exploration interactive illimitée et le développement d'une construction narrative reste difficile à trouver. Les concepteurs de jeu vidéo font alors face au dilemme qui consiste à choisir entre un déroulement scénaristique contraint, voire rigide, et un monde permettant une liberté totale au joueur au prix d'une absence de maîtrise de la narration pour le concepteur.

Dans le premier cas, la liberté d'action (si elle existe) est restreinte par l'utilisation d'artifices plus ou moins crédibles pour contraindre le déroulement du jeu. Un exemple classique que l'on retrouve dans de nombreux jeux d'aventure-action consiste à poser des barrières physiques (ponts ou portes bloqués, avec une justification scénaristique plus ou moins crédible) qui seront débloquées une fois passée une étape précise prévue par le scénario, ce qui permet de ne pas rendre ce dernier trop complexe, voire de le linéariser par une séquence d'éléments scénaristiques bloquants. L'argument d'interactivité qui mène à la liberté d'action reste ainsi limité à la liberté d'expérimenter dans le monde, ce qui est déjà beaucoup et se retrouve souvent mis en avant comme argument publicitaire pour vanter la « liberté » dont dispose le joueur. Toutefois, on pourrait souhaiter qu'elle puisse inclure aussi la liberté d'influer sur le scénario.

À cet égard, deux exemples connus du jeu vidéo nous permettront d'illustrer cette différence entre gratuité et persistance de l'action immédiate d'un joueur. Un jeu comme Grand Theft Auto¹⁴, qui donne au joueur la possibilité d'incarner un malfrat évoluant dans des rues inspirées des grandes villes américaines, permet par exemple d'explorer pendant des heures le terrain de jeu sans pour autant influencer le déroulement d'un scénario principal rigide et relativement linéaire. D'un autre côté, le jeu « Fable »¹⁵ propose aussi d'interagir avec l'environnement et les personnages rencontrés mais propose une « persistance »¹⁶ des actes qui permet de prendre en compte la nature de l'interaction (provoquant antipathie ou sentiments amicaux des personnages à l'égard du joueur). Dans son intention au moins, l'objectif de Fable était ainsi de permettre à chaque joueur une expérience unique et originale en liant les actions immédiates du joueur et leurs influences sur le déroulement ultérieur du jeu.

À l'inverse, certains jeux offrent une liberté totale d'expérimentation sur le monde, avec pour seules limites les règles du système. On échappe au plan du scénario pour rentrer dans l'expérience instantanée avec le monde. Ce seront des jeux comme « Civilisation », « Sim City », « the Sims » ou encore le futur « Spore ». Ainsi le déroulement global du jeu est fortement divergent selon les choix opérés par le joueur. Le revers de la médaille résidera dans la faiblesse scénaristique et le manque de rythme à moins que le concepteur ait dynamisé suffisamment l'ensemble par l'intégration de règles menant à des situations conflictuelles en rapport avec les objectifs à atteindre et ce directement dans la nature procédurale du monde. Rappelons qu'un jeu a besoin de conflit pour être intéressant. Finalement ce que le jeu perd en précision scénaristique il le gagne en permettant au joueur d'être lui-même le créateur de sa propre histoire.

¹¹ Type de jeu vidéo, souvent payant, popularisés dans les années 70-80 dans les lieux publics, faisant généralement appel aux réflexes du joueur, la dimension addictive des parties de très courte durée est pensée pour inciter le joueur à payer de nouvelles parties. Exemple : « Pong », « Space Invader », « Pac-Man », « Donkey-Kong », « Outrun ».

¹² Type de jeu basé sur les réflexes et la dextérité du joueur, ou celui-ci doit esquiver et détruire compulsivement des hordes d'ennemis en évitant d'être lui-même détruit. On citera à titre d'exemple des jeux mythiques comme « Defender », « R-type », « Commando ».

¹³ D'après wikipedia: "Flow is the mental state of operation in which the person is fully immersed in what he or she is doing, characterized by a feeling of energized focus, full involvement, and success in the process of the activity". "Le "flow" est un état mental dans lequel un personne est totalement absorbée par ce qu'elle fait, caractérisé par un plein sentiment d'intense concentration, d'engagement total et de réussite dans le processus de son activité."

¹⁴ Rockstar Games, 1998.

¹⁵ Lionhead studios, Peter Molyneux, XBOX, 2004.

¹⁶ On parle de persistance pour qualifier le fait qu'une information est conservée dans le temps, même si le joueur ne visite plus le lieu pendant longtemps. Ce terme est souvent utilisé dans le cadre des bases de données où, lorsque la machine est éteinte, les données ne disparaissent pas pour autant.

Quant à la liberté d'influer sur le scénario, elle a déjà été explorée dans d'autres médias, par exemple dans les expérimentations sur les films interactifs¹⁷ ou par une navigation à travers les chapitres¹⁸, mais avec peu d'intérêt il faut le reconnaître. Dans le jeu vidéo, en pratique, force est de reconnaître que cette interactivité est souvent un leurre et que les scénarios sont le plus souvent linéaires. Les cas les plus classiques d'ajout d'interactivité réel consiste à préparer plusieurs fins possibles selon des actions particulières du joueur (exemple), et plus rarement de prévoir ce qu'on appelle des branchements entre lignes narratives, ce qui poserait le problème, parfois très complexe, de gérer un grand nombre de « sentiers » pour parcourir l'histoire. Par conséquent les concepteurs de jeu se concentrent surtout sur la construction d'une ligne narrative simple dont l'intérêt est comparable à celui de la construction d'un scénario dans le cadre du cinéma (rebondissement, rapport entre personnages, etc., voir la série des « Final Fantasy », par exemple). Ainsi l'interactivité au niveau de l'histoire peut ne pas du tout être présente¹⁹. L'échec vient probablement du fait que le scénario est trop rarement considéré comme un système géré par règles mais seulement par de l'information dénuée de sens pour le programme.

À cet égard, « Façade »²⁰ échappe justement à cela parce que les règles du système sont intimement liés à la narration. Dans cette pièce de théâtre interactive en un acte, même si l'expérience est de courte durée, le joueur a la capacité de tordre vraiment le déroulement des événements avec souplesse et spontanéité, on trouvera beaucoup de similitude avec le théâtre d'improvisation notamment de celui du Théâtre de l'Opprimé²¹ ou tout spectateur peut prendre la place d'un comédien pendant le déroulement du spectacle pour explorer les possibilités et tenter de résoudre une situation de crise entre les antagonistes.

Le rapport concepteur-joueur via les règles du système

Comme nous l'avons vu précédemment, le jeu vidéo est basé en grande partie sur la notion d'interaction qui peut être perçue à plusieurs niveaux. Du point de vue du concepteur, l'interaction est avant tout régie par l'ensemble des règles du système à travers lequel il va pouvoir s'exprimer. L'un des tout premiers jeux vidéo, « Pong » (1972), est typiquement composé uniquement de règles interactives logiques définissant un monde cohérent et complet. La simplicité du concept de ce jeu s'en accommodait parfaitement et les faibles capacités des machines de l'époque n'autorisaient guère plus²², voire l'y contraignaient²³. Aujourd'hui, force est de constater que les jeux sont rarement exclusivement basés sur un nombre élevé, cohérent et autosuffisant de règles interactives, alors que la puissance des machines disponibles pourrait théoriquement le permettre. En effet, la définition d'un tel système de règles pose deux problèmes. Tout d'abord, la complexité pour modéliser un monde cohérent croît avec le nombre de règles le décrivant, il en résulte alors une vraie difficulté d'interprétation et de prévision de l'interaction dans ce monde. Ensuite, le concepteur a pour rôle de régler un ensemble de « méta-paramètres » influant globalement sur l'intérêt du jeu, le rythme, la gestion du conflit et la création d'enjeux. Ceci lui sera très difficile s'il doit manipuler un ensemble de règles régissant le fonctionnement d'un système qui n'est pas forcément en rapport avec les objectifs qu'il vise²⁴.

¹⁷ « Dragon's Lair » (1983, Cinematronic), jeu d'arcade utilisant exclusivement des séquences vidéo enregistrées sur laserdisc où le joueur doit assurer la survie du héros en activant les bonnes directions à certains points clé de la vidéo, l'issue des actions est totalement binaire, soit la vidéo continue, soit on lance la séquence de mort.

¹⁸ On retrouve cela aussi dans les livres dont vous êtes le héros, où le lecteur à la fin de chaque paragraphe choisit entre plusieurs possibilités d'actions, chacune d'elle menant à d'autres paragraphes développant les conséquences de ses choix.

¹⁹ Les quicktime events de « Resident Evil 4 » qui reviennent à une contrainte quasi-cinéma, avec un leurre d'interactivité.

²⁰ "Façade: a one-act interactive drama" (2005), Interactive Story, Michael Mateas, Andrew Stern, www.interactivestory.net.

²¹ Le Théâtre de l'Opprimé fut fondé par Augusto Boal dans les années 70 en Amérique Latine dans un contexte d'oppression politique. Cette approche interactive du théâtre, brise la distance habituelle entre le spectacle et le public. Son objectif principal est de faire entendre, par la représentation théâtrale, la parole de groupes minoritaires, marginalisés, opprimés. Il tend à organiser et mettre en scène leurs idées, et à favoriser le dialogue. « Théâtre de l'opprimé » de Augusto Boal, édition La Découverte (2002), « Jeux pour acteurs et non-acteurs : Pratique du Théâtre de l'opprimé » de Augusto Boal édition La Découverte (2004).

²² « La forme la plus ancienne d'un jeu électronique de ping-pong remonte à un jeu jouable sur un oscilloscope, par William A. Higinbotham au laboratoire national de Brookhaven en 1958. » wikipedia.

²³ "Technique is the medium" Jan Svankmajer. Cette citation du célèbre animateur tchèque, extraite de son contexte d'animation image par image, peut s'étendre facilement au rôle qu'a pu jouer la présence de fortes contraintes matérielles lors du processus de création des premiers jeux vidéo.

²⁴ Un point de vue radical pour résoudre ce problème repose sur l'utilisation de séquences prédéfinies, telles animations et cutscenes qui offrent l'avantage d'être plus faciles à manipuler pour exprimer l'intention du concepteur, au détriment de la richesse en termes d'interactivité.

Le processus de création d'un jeu vidéo est rendu difficile par le fait qu'une fois communiquée, la forme de celui-ci n'est aucunement définitive. Son déroulement sera en effet inachevé puisqu'il dépend des choix et des actes effectués par chaque joueur, à la différence par exemple du processus créatif mis en œuvre pour une peinture, un film ou un roman (à l'exception notable de l'Oulipo, où la participation active du lecteur est parfois requise). Le concepteur de jeu vidéo souhaitera pourtant proposer une expérience dont il aura le contrôle au même titre qu'un metteur en scène ou un maître du jeu²⁵, à la différence qu'il le fera par procuration. Il s'agit ici d'une relation vicariale au médium. Le système du jeu vidéo agira et prendra finalement des décisions pour le compte du concepteur, ailleurs et demain. Ainsi, le concepteur devra non seulement aborder le rapport classique entre le créateur, l'œuvre et son public c'est-à-dire définir et utiliser un langage commun entre lui-même et le public pour communiquer des idées nouvelles, mais aussi s'assurer que la logique du système telle qu'il l'a définie œuvre dans la continuité de son intention. Le concepteur assume ainsi deux rôles complémentaires : un rôle de directeur de mise en scène lui permettant d'imposer sa vision au travers de la linéarité et du prédéfini, et un rôle de méta-créateur donnant les clés au joueur pour lui permettre d'être lui-même créatif dans un cadre défini, respectant la cohérence du système. Ce rôle est finalement assez proche d'un metteur en scène qui va créer le cadre dans lequel l'acteur ou le danseur sera (plus ou moins) libre de s'exprimer.

La complexité due à la dimension interactive impose souvent, pour garantir sa cohérence, d'expérimenter et d'affiner petit à petit les règles du système. Parmi ces règles, seule une partie est accessible au joueur (par exemple l'effet qu'aura l'utilisation de la manette sur son personnage ou les réactions des monstres dans un jeu d'arcade comme Super Mario), tandis que la grande majorité reste interne au système (comme la gestion de l'apparition des obstacles, voire l'ajustement automatique de la difficulté), au même titre que dans le monde réel où l'ensemble des lois régissant l'univers ne peut être perçu. L'existence de ces règles connues ou non du joueur permettra ainsi au créateur de bâtir la structure globale et le déroulement du jeu dans le substrat que définit le système. Ce substrat est non seulement composé d'une matière manipulée par le système (parmi ces règles, certaines acquièrent aussi un sens pour le joueur), mais aussi d'une matière destinée exclusivement au joueur et qui n'a, cette fois, de sens que pour lui (tels des images, séquences d'animations, sons ou dialogues, qui augmentent le sens du jeu sans pour autant en changer le fonctionnement). Cette dernière permet alors d'influencer le joueur dans ses actions. En effet, ce qui n'a apparemment pas de sens a priori pour le système peut en avoir pour le joueur, et par conséquent finalement impacter le système indirectement (comme une séquence vidéo ou encore l'architecture d'un lieu qui changera les motivations du joueur).

De plus, les choix du concepteur quant à la composition de l'ensemble des éléments constituant le jeu vidéo, sont à même de faire surgir un sens plus poétique auprès du joueur au même titre que la composition d'une peinture abstraite ne se limite pas à appliquer des couleurs sur une toile. Ainsi commence la poésie interactive à travers des actes non décrits mais évoqués par l'ensemble des éléments du contexte qui permettent au joueur d'enrichir l'expérience vécue par le biais de son imagination. De même qu'un livre suscitera des images différentes à chaque lecteur, les mots amorçant ce que le cerveau constitue, le joueur sera amené, à travers sa possibilité d'interagir avec l'environnement, à imaginer les champs des possibles. Ensuite, il pourra les concrétiser et les valider par des actes pour en observer les conséquences, potentiellement sans risque, quitte à échouer et à réitérer l'expérience. Le joueur poursuit ainsi en partie le processus du concepteur en inscrivant sa démarche créative dans l'espace des incertitudes qu'offre le déroulement du jeu.

Il reste un rôle essentiel et exclusif au concepteur, celui de créateur d'une structure rythmée, éventuellement sur le plan narratif mais pas seulement, basée sur la perception de l'ensemble des événements du jeu et la compréhension partielle qu'en aura le joueur à un instant donné. Le ressenti et l'intuition jouent alors un rôle important, une qualité indispensable que le concepteur de jeu vidéo partage avec un scénariste, un compositeur, un acteur ou musicien improvisateur. Toutefois, comme nous l'avons vu, le concepteur agit par procuration, et on comprendra toute la difficulté à retranscrire une dynamique en terme de rythme dans un jeu vidéo. Cet écueil incite souvent le concepteur à recourir à une structure globale rigide, tel un metteur en scène dictatorial

²⁵ Dans le cadre des jeux de rôle, un des joueurs prend le rôle de maître du jeu. Son rôle est alors de faire respecter les règles posées par le système du jeu de rôle, mais aussi, avec plus ou moins de talent, de mettre en scène l'aventure que vont vivre les autres joueurs.

faisant fi de la capacité d'improvisation de ses acteurs. Prendre en compte les interactions du joueur tout en conservant cohérence et rythme demandera plutôt de raisonner comme un scénariste conscient que les modalités de création mutent au cours du temps. Plutôt que de construire des « sentiers » narratifs bien balisés en posant des barrières rigides sur le substrat proposé par le jeu et séparées de celui-ci, il sera préférable d'opter pour des formes souples issues directement de ce substrat. Ainsi, c'est l'évolution des motivations locales ou globales des entités interactives du système qui devraient, idéalement, sculpter les formes mouvantes de ce labyrinthe narratif. Ces motivations peuvent être vues comme définies par des attracteurs²⁶, ayant chacun leurs objectifs scénaristiques, rythmiques, esthétiques ou conflictuels. Ces attracteurs sont donc des entités interactives d'un plus haut niveau communiquant entre elles et véhiculant d'une manière floue l'intention du concepteur. Le rôle du concepteur sera alors de donner le cap, dans le contexte d'un dialogue créatif qu'il aura, par procuration, avec le joueur.

²⁶ Dans le cadre de la théorie des systèmes dynamiques, la notion d'attracteur définit un point (ou une zone, généralement un cycle) vers lequel convergera tous points de l'espace. Lorsque l'eau de la baignoire se vide par la bonde, on peut considérer que la bonde est un attracteur vers lequel toute goutte d'eau va finalement converger. La forme de la baignoire en elle-même décrira le bassin d'attraction qui mène au point fixe (la bonde) de l'attracteur. Dans le cadre du jeu vidéo, nous entendons par ces termes le fait que les différentes motivations ont chacune comme objectif d'atteindre un équilibre (i.e. la motivation est un point fixe et on souhaite définir le bassin d'attraction pour y arriver naturellement). Toutefois, les actions du joueur, voire les interactions entre motivations contradictoires, peuvent mener à la perturbation de la convergence vers des points fixes. Ainsi, il en résulte une réaction du système par rapport au joueur sur la base de leurs motivations respectives et parfois contradictoires. Dans notre contexte : le système tend à l'équilibre, en suivant un chemin parfois complexe, et le joueur dispose d'une certaine marge de manœuvre, plus ou moins étroite selon le contexte et l'obligation de ne pas déséquilibrer le système d'une telle manière qu'il deviendrait une perturbation à éliminer (« game over! »).