

FICHE DE LECTURE

TITRE DE L'OUVRAGE

Écrire un scénario interactif – jeux vidéo, escape games, serious games

RÉFÉRENCE BIBLIOGRAPHIQUE : LACOMBE Pierre ; FÉRAUD Gabriel ; RIVIÈRE Clément, Écrire un scénario interactif : jeux vidéo, escape games, serious games. Paris : Eyrolles, 2019. 238p.
ISBN : 978-2-212-57100-4

AUTEUR : Sous la direction de Pierre LACOMBE, Gabriel FÉRAUD et Clément RIVIÈRE

ÉDITEUR : Eyrolles

ANNÉE : 2019

Accessibilité du contenu	Facile	Lecture attentive	Lecture studieuse
Équilibre apports théoriques et pratiques	Plutôt théorique	Plutôt critique	Plutôt opérationnel
Conseillé pour les enseignants	Niveau élémentaire	Niveau intermédiaire	Niveau expert

LES AUTEURS

Cet ouvrage a été co-écrit par **Pierre Lacombe**, **Gabriel Féraud** et **Clément Rivière**. Pierre Lacombe est producteur d'expériences interactives et fondateur de la start-up Celestory, spécialisée dans les technologies de scénarisation interactive au service de la formation et de la fiction. Gabriel Féraud, quant à lui, est scénariste interactif, auteur dans les univers du jeu de rôle et des « livres dont vous êtes le héros ». Enfin, Clément Rivière est scénariste et directeur artistique : il travaille sur des fictions interactives (jeu vidéo, spectacle vivant, audiovisuel) et enseigne en parallèle l'écriture ainsi que le théâtre au sein de plusieurs écoles en Europe.



POINTS FORTS

Cet ouvrage se présente comme **un guide pratique incontournable** pour toute personne souhaitant s'initier à l'écriture de **scénarios interactifs**, que ce soit dans le cadre du jeu vidéo, d'un escape game ou d'un serious game. Il fournit au lecteur des outils concrets, des méthodologies détaillées ainsi que des exemples variés permettant de bien comprendre les spécificités de la **narration interactive** et de les mettre en application à travers des projets créatifs ou professionnels.

Le livre s'adresse aussi bien aux étudiants en Game Design ou en Médias interactifs qu'aux professionnels de la scénarisation, aux formateurs ou aux simples passionnés de narration souhaitant explorer les mécanismes de **l'interactivité**. En alternant les apports théoriques accessibles et les propositions d'exercices pratiques, les auteurs permettent au lecteur de développer une approche structurée et opérationnelle de l'écriture interactive, tout en l'invitant à réfléchir aux choix narratifs et à l'impact des récits sur **l'expérience utilisateur**.

Ainsi, l'ouvrage constitue à la fois une introduction pédagogique et un véritable manuel d'accompagnement pour celles et ceux qui souhaitent concevoir des **expériences narratives immersives et engageantes**.

SYNTHESE DE L'OUVRAGE

Dans cet ouvrage, Pierre Lacombe et ses co-auteurs nous plongent dans l'univers passionnant de la **scénarisation interactive**, qu'ils décrivent comme un **art multimédia** en pleine révolution.

Dès l'introduction, ils posent les bases en rappelant que la vie est un long périple constitué d'une immensité de **choix** et présentent l'écriture interactive comme une tentative – certes simplifiée – d'en reproduire la richesse. Contrairement à la narration traditionnelle, le joueur-euse ou lecteur-ice devient **co-auteur de son expérience** dans la mesure où il en devient acteur et non plus spectateur. Être actif dans l'histoire lui permet d'apprendre à mieux se connaître puisqu'il est confronté à lui-même en faisant des choix qui ont leurs propres **conséquences**. Cela questionne ainsi sur les valeurs morales et c'est pourquoi l'interactivité est considérée comme une véritable **expérience d'introspection**, ou un miroir de soi pour utiliser une image plus élégante. Des jeux tels que *Fahrenheit*, *Heavy Rain* ou *Life Is Strange* symbolisent pleinement l'introduction du concept de **storytelling** au sein du jeu vidéo, et par la même occasion la sollicitation des **émotions**. En plus de sublimer l'expérience et de la rendre plus impactante, jouer sur les émotions est un paramètre essentiel pour marquer l'esprit du joueur-euse.

Par ailleurs, les auteurs insistent sur le fait que la scénarisation interactive ne se réduit pas à des choix multiples. Il s'agit d'écrire de véritables histoires à jouer, ce qui nécessite de penser en termes **d'arborescences narratives** mais aussi de construire un plan solide et documenté, fondé sur l'expérience et non sur la simple originalité. Cette approche s'applique différemment en fonction des médias (jeu vidéo, livre, cinéma, radio...) car chacun d'eux possède des caractéristiques et des contraintes qui leur sont propres. Toutefois, il s'avère que l'interactivité est un puissant **levier pédagogique** dans les jeux éducatifs ou de formation. Et compte tenu des enjeux critiques dans ce domaine en raison de l'essor des nouvelles technologies, il devient aujourd'hui primordial de s'y pencher plus en profondeur.

Pour préparer au mieux le travail d'écriture, les auteurs recommandent de démarrer par la fin en imaginant tous les dénouements possibles. Pour ce faire, ils proposent une méthode rigoureuse composée de plusieurs outils distincts : le **réservoir** (document regroupant toutes les scènes que nous évoque cette histoire), le **séquenceur** (plan narratif global avec les scènes clés), le **tableau des fins** (liste des fins possibles et leurs embranchements), et enfin le **dossier de présentation** (incluant pitch, synopsis et note d'intention).



SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

Après une brève histoire du genre, où sont évoqués les livres dont vous êtes le héros et les premiers jeux textuels, l'ouvrage entre dans le cœur de la pratique en détaillant les fondamentaux du **scénario interactif**. Dans un premier temps, il est nécessaire de comprendre l'architecture du scénario en s'appuyant sur des modèles narratifs variés : la **courbe dramatique linéaire « à ressort »** qui alterne tensions et relâchements pour maintenir un haut niveau d'attention, ou encore la **courbe dramatique linéaire « à spirale »** qui est particulièrement adaptée pour la tragédie. Dans un second temps, il est recommandé de se focaliser sur les choix et leurs conséquences au travers de graphes bien spécifiques. Il existe notamment le graphe « **arborescent** » permettant d'engendrer des conséquences multiples et une forte **rejouabilité**, ou encore le graphe dit « **caractérisant** » traduisant des choix d'action qui n'ont cette fois-ci pas de réelle conséquence.

À la suite de cette première phase de réflexion, les auteurs nous invitent désormais à nous plonger au cœur de notre histoire et ses composantes. Tout d'abord, créer une histoire interactive implique de concevoir un **univers** qui soit à la fois cohérent et crédible, et tout particulièrement lorsque l'on décide de croiser les genres. À noter qu'un genre (policier, fantastique...) fait appel à des codes spécifiques mais que cela ne suffit pas à concevoir un monde crédible. Ensuite, il faut se préoccuper de notre **personnage principal** qui est un autre pilier fondamental de l'histoire.

Ce personnage doit être propulsé dans une véritable quête et motivé par des enjeux clairs et vitaux, tandis que le joueur-euse doit être continuellement impliqué par le biais de péripéties et de dilemmes auxquels il est confronté tout au long de l'histoire. Pour générer de l'empathie, l'auteur doit soigner la caractérisation de son personnage (traits, attitudes, compétences) afin de le définir en profondeur. Quant à eux, les **personnages secondaires** servent à enrichir l'univers mais aussi à mettre en valeur le personnage principal et à révéler les conséquences des choix du joueur-euse – en tant que témoins ou victimes. Les **dialogues** entre les personnages jouent également un rôle majeur et doivent être cohérents par rapport à l'univers, aux personnages eux-mêmes et au type de support utilisé (jeu vidéo, BD, radio...). À cela s'ajoute **l'action**, autre canal de choix, souvent conditionné par des aspects techniques (notamment dans le jeu vidéo). Toutefois, l'histoire progresse véritablement grâce à des **événements déclencheurs** et des **révélations** : éléments narratifs et structurels marquant des points de bascule et générant des émotions (curiosité, frustration, surprise...).

Enfin, les auteurs consacrent une dernière partie à **l'interactivité comme mécanique narrative**. Tout d'abord, ils parlent des **scènes interactives** en expliquant qu'une construction efficace de ces dernières revient à tirer le joueur-euse dans un couloir narratif. Ainsi, chaque scène doit le rapprocher un peu plus de son objectif ou donner cette illusion. Pour ce faire, il faut alterner astucieusement les moments de pression/tension et les moments d'apaisement, puis construire chaque scène autour d'un **climax** (c'est-à-dire un enjeu fort qui accroche le joueur-euse tout en développant l'histoire). Concernant la notion d'interactivité, il est essentiel de comprendre qu'elle ne repose pas uniquement sur des technologies avancées mais sur une **conception rigoureuse** : choix pertinents, conséquences palpables et une expérience unique. Cela commence par la maîtrise des outils de travail (langue, logiciels divers), et passe par une **réflexion stratégique** sur les différentes fins possibles. En effet, connaître les fins envisageables dès le départ permet de mieux cerner la scénarisation ainsi que les différents embranchements propres à la narration. Les auteurs distinguent par ailleurs les types de choix qu'un joueur-euse peut rencontrer : les **actions** qui révèlent sa morale, les **dialogues** qui façonnent la personnalité du héros, et les **compétences** qui ouvrent ou ferment certains chemins narratifs. Afin d'illustrer les structures narratives possibles, un bestiaire de graphes aux noms évocateurs (*l'escargot*, *le poulpe*, *le poisson-globe*...) est proposé de manière à représenter chacune des formes d'organisation du récit et à stimuler l'imaginaire de l'auteur. L'objectif ultime étant la mise en lumière d'une **expérience personnalisable et unique pour chaque joueur-euse**.



SYNTHESE DE L'OUVRAGE (suite)

En guise de conclusion, les auteurs mentionnent dix conseils pratiques qui résument l'essentiel : écrire les fins en priorité, construire un univers cohérent, impliquer émotionnellement le joueur-euse, instaurer des choix significatifs et cornéliens, faire ressentir leurs conséquences sur la durée, et surtout faire tester son jeu encore et encore.

En somme, *Écrire un scénario interactif* est un ouvrage à la fois inspirant et méthodologique qui offre des outils pratiques et concrets tout en valorisant la **richesse humaine et émotionnelle de la narration interactive**. Un guide essentiel pour quiconque souhaite concevoir des histoires pour lesquelles le public n'est plus un simple spectateur mais un **acteur à part entière**.

