

مباراة الدخول الى كلية التربية لطلاب السنة الأولى لشهادة الإجازة التعليمية
للعام الجامعي ٢٠١٤-٢٠١٥
مسابقة في الثقافة العامة باللغة الفرنسية

المدة: ساعتان

Jeu vidéo : « Proposer un jeu qui ne repose pas sur la seule violence est un énorme défi »

Développeur de jeux vidéo, et pionnier de la « narration interactive », DAVID CAGE veut « raconter des histoires » fondées sur « l'émotion ».

Quelle est la place du marché du jeu vidéo ?

C'est la plus grosse industrie culturelle en France et dans le monde. Le jeu vidéo devance le cinéma, sur la base des entrées en salles.

Comment y êtes-vous venu ?

Lors de vacances, à l'adolescence. Je tombe sur des machines arcade et je dépense toute ma monnaie dans des jeux d'espace où l'on tire sur des aliens ; les machines arcade étaient le principal support avant les ordinateurs personnels et les consoles.

Et vous vous passionnez...

Je me suis essayé à la programmation informatique, mais je n'étais pas doué pour cela ; j'ai continué à jouer, tout en m'intéressant à d'autres choses, la musique, la littérature... C'est la musique qui m'a ramené au jeu.

De quelle façon ?

Je suis devenu compositeur au moment où le jeu vidéo connaissait la révolution du CD-ROM, qui permettait d'illustrer les images avec de la vraie musique. J'ai commencé à créer de la musique pour des jeux.

Nous sommes en 1992, où en est le jeu vidéo ?

Il passe en trois dimensions avec le jeu de tir subjectif *Wolfenstein*, dans lequel le joueur voit la scène avec les yeux du héros.

Qu'est-ce que cela vous inspire ?

Le jeu vidéo devient graphiquement intéressant, je me dis qu'il va être possible d'inventer des personnages et de raconter des histoires. Je pense que le secteur du jeu va évoluer très rapidement. En fait, il en est toujours à peu près au même point.

Pourquoi « au même point » ?

La plupart des jeux proposent de contrôler des héros qui doivent tirer sur des ennemis ou bien sauter sur des plates-formes, grimper, escalader : ce qui compte, ce n'est pas l'histoire, mais l'action. L'interactivité permet au joueur d'avoir peur et de montrer sa maîtrise technique. J'ai eu envie d'autre chose.

De quoi avez-vous eu envie ?

Ce qui m'intéresse, ce sont les émotions que je ressens lorsque je lis des livres ou que je regarde des films. Les jeux vidéo peuvent être des voyages émotionnels au même titre

que le cinéma ou la littérature ; pour cela, il faut raconter des histoires et donner du sens au parcours que l'on soumet au joueur.

Comment vous êtes-vous lancé dans l'écriture ?

J'ai écrit le jeu auquel j'avais envie de jouer. Le joueur pouvait se réincarner dans de multiples personnages, et explorer la ville futuriste où se déroulait l'action. Lorsque j'ai montré le scénario autour de moi, on m'a dit qu'il était impossible à réaliser, pour des raisons techniques. J'ai payé des graphistes et des programmeurs pour concevoir le prototype que j'ai présenté à l'éditeur anglais Eidos, qui l'a immédiatement acheté. En 1997, j'ai fondé Quantic Dream. Deux ans plus tard, nous avons sorti *The Nomad Soul*...

Qu'apportiez-vous avec ce jeu ?

Nous utilisons la « motion capture », la technologie qui permet de reproduire à l'identique l'apparence, le mouvement, le corps, le visage et la voix des personnages.

Pourquoi recourir à la « motion capture » ?

Elle permet de faire exister les personnages avec beaucoup de réalisme, et de leur faire exprimer des émotions très fines, très complexes.

Est-ce que le jeu est bien accueilli ?

La critique est positive, *The Nomad Soul* est bien reçu par la profession, mais il n'a pas le succès commercial espéré.

Quel bilan tirez-vous de cette expérience ?

Je réalise que le public du jeu vidéo est limité aux adolescents et aux jeunes adultes, essentiellement masculins, et qu'il n'est pas facile d'émerger lorsqu'on propose autre chose que de l'action en boucle. Je veux m'adresser à des adultes, hommes et femmes, et je suis convaincu que le registre de l'émotion est le bon. Je me mets donc à écrire le jeu suivant, *Fahrenheit*, un thriller où le joueur doit à la fois contrôler le personnage du meurtrier et celui de l'enquêtrice de police, afin d'alterner les points de vue.

Et là, c'est le succès...

Les critiques sont bonnes. *Fahrenheit* se retrouve en tête des ventes dans certains pays; des éditeurs qui ne croyaient pas à la narration interactive nous appellent.

Vous venez de sortir votre dernier jeu, *Beyond: Two Souls*, quels développements envisagez-vous pour les prochains opus ?

En matière d'expérience, nous réfléchissons à des narrations multijoueurs. Les joueurs connectés se répartiraient le contrôle des différents personnages et seraient obligés d'interagir.

Propos recueillis
par Dominique Lorentz

JANVIER/FÉVRIER/MARS 2014 - XXI

1-Cochez la bonne réponse : (1.5 pt)

David Cage est :

- Ecrivain littéraire
- Concepteur de jeux vidéo
- Technicien de jeux vidéo

L'origine de son orientation vers sa profession est :

- Sa passion pour le cinéma
- Les jeux de tir
- Sa bonne connaissance de l'informatique

Le thème de l'interview relève du domaine de :

- La sociologie des jeux
- La pure technologie
- L'invention artistique

2- Répondez par vrai ou faux en justifiant votre réponse avec une phrase du texte (5pts)

	Vrai	Faux	Justification
Les occupations secondaires de David Cage sont la musique et la littérature.			
David Cage est retourné au jeu grâce à la musique			
Pour David Cage, les jeux vidéo ont beaucoup évolué depuis 1992.			
Les jeux vidéo créés par David Cage visent l'émotion des joueurs.			
Les jeux de David Cage intéressent uniquement les adolescents.			

3-La musique et la littérature ont influencé David Cage à développer les jeux vidéo, relevez du texte ce qui le justifie. (1pt)

- La musique :
- La littérature :

4-Dans le tableau suivant citez 4 éléments qui caractérisent les jeux vidéo avant David Cage et 6 autres qui les caractérisent avec lui

les jeux vidéo avant David Cage (1pt)	les jeux vidéo avec David Cage (1.5pt)
1-	1-
2-	2-
3-	3-
4-	4-

	5-
	6-

5- Quelle est la difficulté que David Cage a rencontrée au début de sa carrière ? Comment l'a-t-il surmontée ? (1pt)

.....

.....

6- a- Quel est l'indice de la réussite du jeu « the Nomad Soul » ? (0.5pt)

.....

b- Quels sont les indices de la réussite du jeu « Fahrenheit » ? (0.5pt)

.....

Production écrite (8pts)

De nos jours, les jeunes consacrent beaucoup de temps aux jeux vidéo. Qu'en pensez-vous? Quelle que soit votre réponse à la question, justifiez-la dans un développement bien argumenté (3 arguments).