

# NARRATIVE DESIGN : LES OUTILS DE LA NARRATION

COURS PAR ELOISE GUR

# INTRODUCTION

➤ Qu'est ce que la **narration** ?

Le fait de raconter verbalement, à l'écrit et/ou par l'utilisation des sens, une histoire.

➤ Qu'est ce que l'**histoire** ?

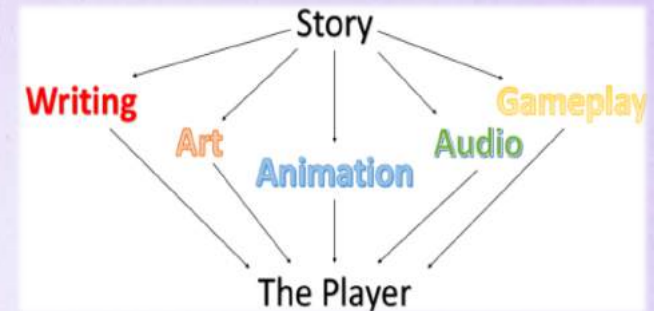
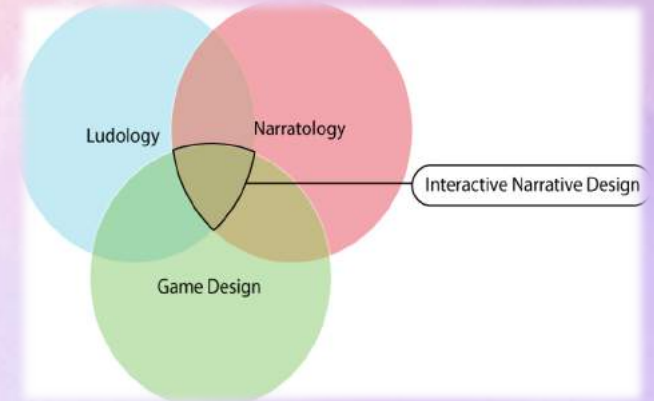
Récit réel ou imaginaire relatant une suite de faits.

➤ Qu'est ce que le **narrative design** ?

Tout le design de la narration qui ne relève pas de « l'histoire », des dialogues et des écrits en général.

➤ Qu'est ce que l'**expérience narrative** ?

Format ludique avec histoire du **joueur** qui prédomine sur l'histoire du **jeu**.



# INTRODUCTION

## Exercice de réflexion narrative :

Pendant une séance de jeu, d'après vous où peut on retrouver la narration ou/et sous quelle forme ?



La narration se retrouve à plusieurs échelles, globalement divisées en 3 parties :

- Dans le « jeu » lui-même l'espace dans l'écran, dans le dit « **cercle magique** »
- Dans l'espace du joueur, celui en dehors de l'écran (ou du plateau/table de jeu) et tout ce qui lie le joueur et le jeu sans le jeu en lui-même (comme une communauté par exemple)
- Dans l'espace de la console de jeu, « l'envers du décor » du jeu (dont normalement le développeur a conscience, mais très peu le joueur et pas du tout les personnages)

# SOMMAIRE

## 1/ La narration dans « le jeu »

- A) Le gameplay /Life Is Strange, Stanley Parabol/
- B) Le level design /Celeste/
- C) La direction artistique (formes et couleurs) /Gris/
- D) Les animations /Inside, Smash Bros, Overwatch/
- E) Le sound design /Just Shape and Beat, Zelda BOTW/
- F) L'interface utilisateur /NIER Automata, Undertale/

## 2/ Dans l'espace du joueur

- A) La manette et les contrôleurs /Until Down, Zelda BOTW, Wii Sport/
- B) Interaction entre les joueurs /One.two.switch, le Loup-garou, Just dance/
- C) Dimension communautaire, e-sport /LeagueofLegends, Smash Bros, Splatoon/

## 3/ Dans l'espace de la machine et du code

- A) La console /Metal Gear, Undertale, Pokemon/
- B) Le code et le programme /DDLC, Undertale/

## 4/ Narration du jeu et du joueur

- A) La dissonance ludonarrative /Uncharted/
- B) Le déterminisme et le lien empathique, secret de l'attachement ? / Journey/



# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### A) Le Gameplay

#### À savoir :

Le bon fonctionnement du gameplay d'un jeu repose sur la supposition que le joueur a et crée des biais cognitifs.

#### DÉFINITION : biais cognitifs

Un **biais cognitif** est une distorsion dans le traitement **cognitif** d'une information. Le terme biais fait référence à une **dévi**ation **systematique** de la **pensée** logique et **rationnelle** par rapport à la **réalité**.



# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## A) Le Gameplay

Voici 8 points importants à savoir, que nous font faire les biais cognitifs :

1. Le trop plein d'informations est nocif -> **On filtre en masse.**
2. Les informations s'accumulent tout le temps -> **Mais on ne s'encombre que du strict nécessaire.**
3. Il faut agir vite -> **On saute directement aux conclusions.**
4. Le manque d'information rend confus -> **On remplit les trous.**
5. On peut filtrer des informations importantes -> **On ne voit pas tout.**
6. On complète les trous de mémoire dans notre sens -> **Notre mémoire renforce les erreurs.**
7. Des conclusions de biais peuvent être égoïstes, injustes -> **Des décisions rapides sont souvent biaisées et en notre faveur.**
8. On imagine le sens, l'histoire et liens logiques a des coïncidences -> **Notre quête de sens peut générer des illusions et créer des liens inexistants.**





# Voici la majorité des biais recensés :

## CODEX DES BIAIS COGNITIFS, 2016

### De quoi devons-nous nous souvenir ?

- Nous effaçons des spécificités pour former des généralités
- Nous modifions et renforçons quelques souvenirs après coup
- Nous préférons les options simples en apparence et une information complète aux options complexes et ambiguës
- Pour éviter les erreurs, nous sommes motivés à préserver notre autonomie et notre statut au sein d'un groupe, et à éviter les décisions irréversibles

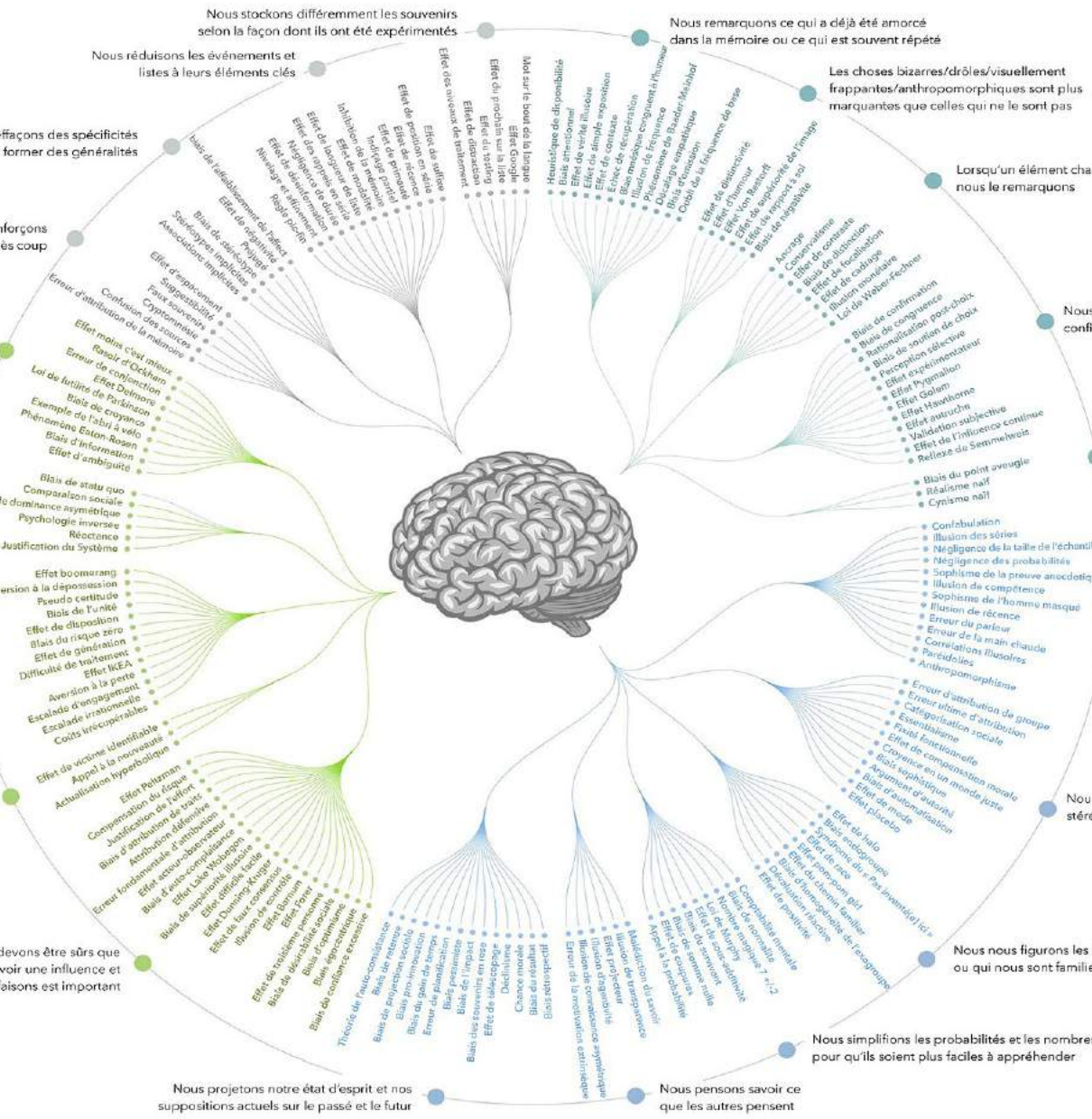
### Pour accomplir des choses, nous avons tendance à terminer ce qui nous a déjà coûté en temps et en énergie

### Pour rester concentrés, nous privilégions ce qui est immédiat et signifiant juste devant nous

### Nécessité d'Agir Vite

Pour agir, nous devons être sûrs que nous pouvons avoir une influence et sentir que ce que nous faisons est important

### Nous projetons notre état d'esprit et nos suppositions actuels sur le passé et le futur



### Trop plein d'informations

### Nous sommes attirés par ce qui confirme nos propres convictions

### Nous remarquons les failles des autres plus aisément que les nôtres

### Nous projetons des histoires et des motifs, y compris à partir de données éparées

### Nous extrapolons des attributs sur la base de stéréotypes, de généralités, et d'antécédents

### Nous nous figurons les choses et les gens que nous apprécions ou qui nous sont familiers meilleurs que les autres

### Nous simplifions les probabilités et les nombres pour qu'ils soient plus faciles à appréhender

### Pas assez de sens



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### A) Le Gameplay

Biais cognitifs importants pour le gameplay d'un jeu sont souvent :

- Le biais d'ancrage
- Le biais de conformité
- L'effet de halo
- Le biais de rareté
- L'effet de leurre
- L'effet supérieur de l'image
- L'effet Von Restorff



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### A) Le Gameplay

Un gameplay miroir de l'histoire « **Show don't tell** » => « **let's play don't show** »

Dans Life is strange, les sentiments de l'héroïne, son envie de changer les choses et de revenir en arrière sont en fait principalement exprimés grâce au gameplay de contrôle du temps.



Le **choix** ou l'**impression de choix** permet au joueur d'avoir l'impression **d'influencer l'histoire**, d'être dedans : il est alors plus **impliqué** et attaché à ses actions.



L'indentification par un **personnage principal qui ressemble au joueur/ la cible du jeu** permet un lien empathique plus facile.

## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### A) Le Gameplay

Fracture brutal du gameplay, perte de contrôle met en valeur un moment -> tension augmenté, attachement pour le personnage de Kate aussi.

Figure d'autorité pour Max comme pour le joueur -> la trahison relève aussi de la narration du joueur => elle est plus forte.





# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## A) Le Gameplay

Le biais cognitif de l'expérience de Milgram c'est :

- Le sujet s'il perçoit « l'autorité » comme **légitime** peut accomplir des actions irrationnelles et **contraires a sa moral** : sentiment de mal-être par rapport a ses actions.
- Le **gameplay est une autorité** à laquelle on se soumet et, la plupart du temps, on **accepte de rentré dans le « cercle magique »** de la narration du jeu et d'être impliqué par l'histoire car cohérente dans le « cercle ». On peut donc faire des actions contradictoire avec nous même qui nous choque.



Dans ce passage de Call of Duty, le joueur est amené a tirer sur des civils non-armés. Bien que fictif beaucoup de joueurs **se sont sentis mal tout en exécutant l'action**. Pourtant tirer ou ne pas tirer ici ne change rien pour la suite du jeu. Ici le joueur a le **choix** et pourtant il va a l'inverse de sa moral car ici tous les **feedbacks du jeu (qui sont ici vue comme un autorité/pression)** le pousse a le faire.

# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## B) Le level design

Analyse sur Celeste de Doc Geraud 4.36/ 7.50



<https://www.youtube.com/watch?v=hYGqiHI5YrA>

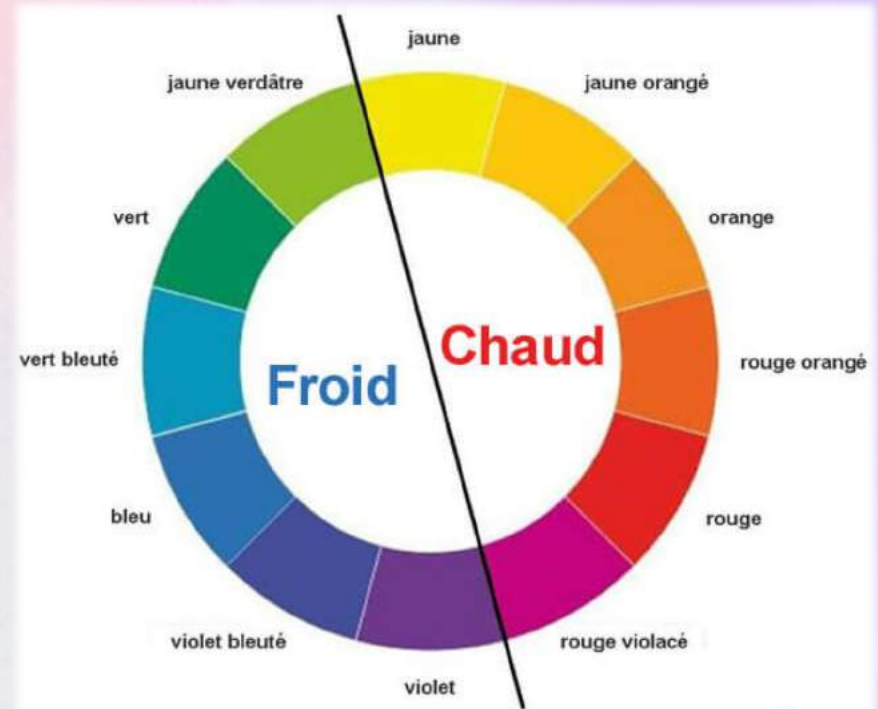
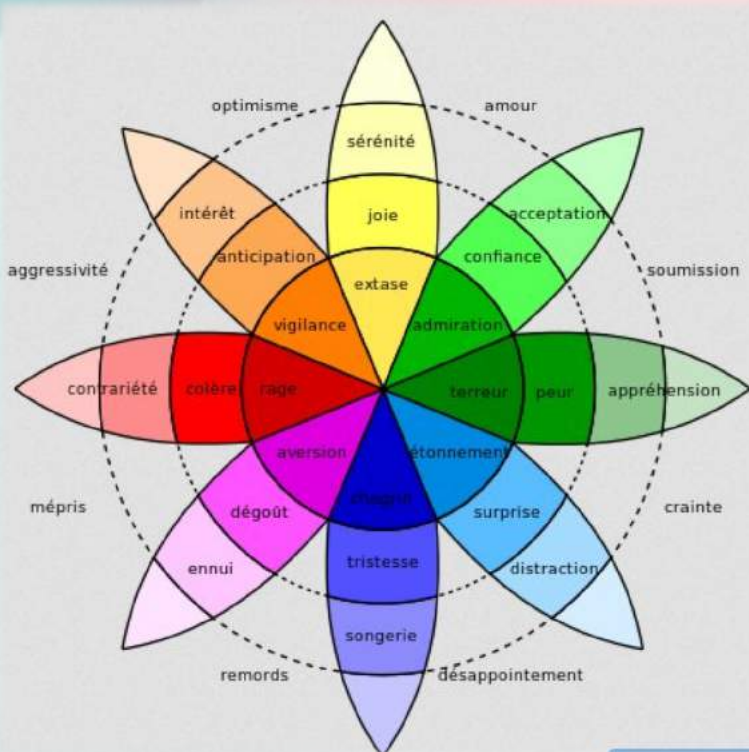


# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## C) La direction artistique (formes et couleurs)

Les couleurs évoquent des sentiments différents.

On distingue principalement couleurs **chaudes** et **froides** souvent associées aux sentiments **violant** ou **heureux** et de l'autre coté à la **tristesse** ou la **réflexion**.

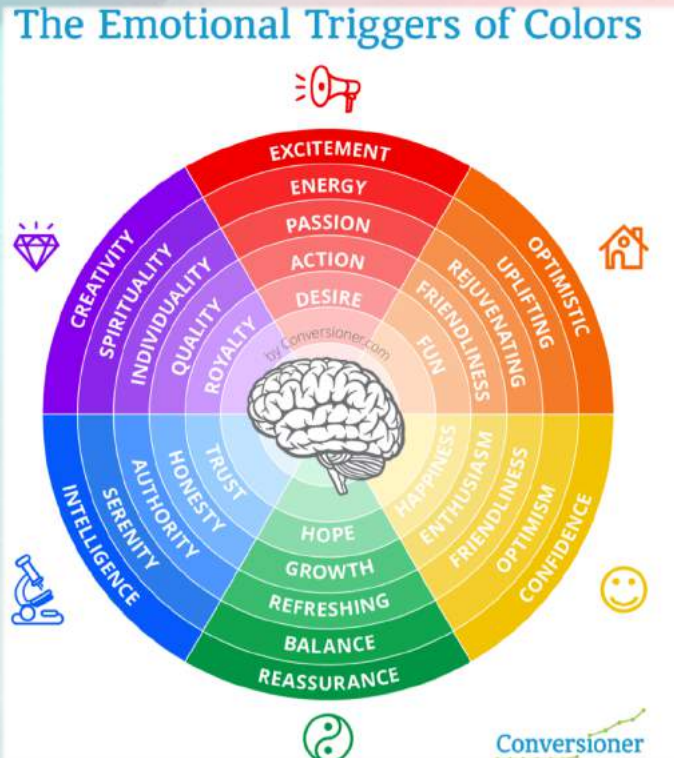




# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## C) La direction artistique (formes et couleurs)

Ces sentiments ne sont pas forcément conscients et peuvent être utilisé pour associer des choses et créer des biais cognitifs.



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

Exemple de couleurs et gameplay liés : Le jeu Gris



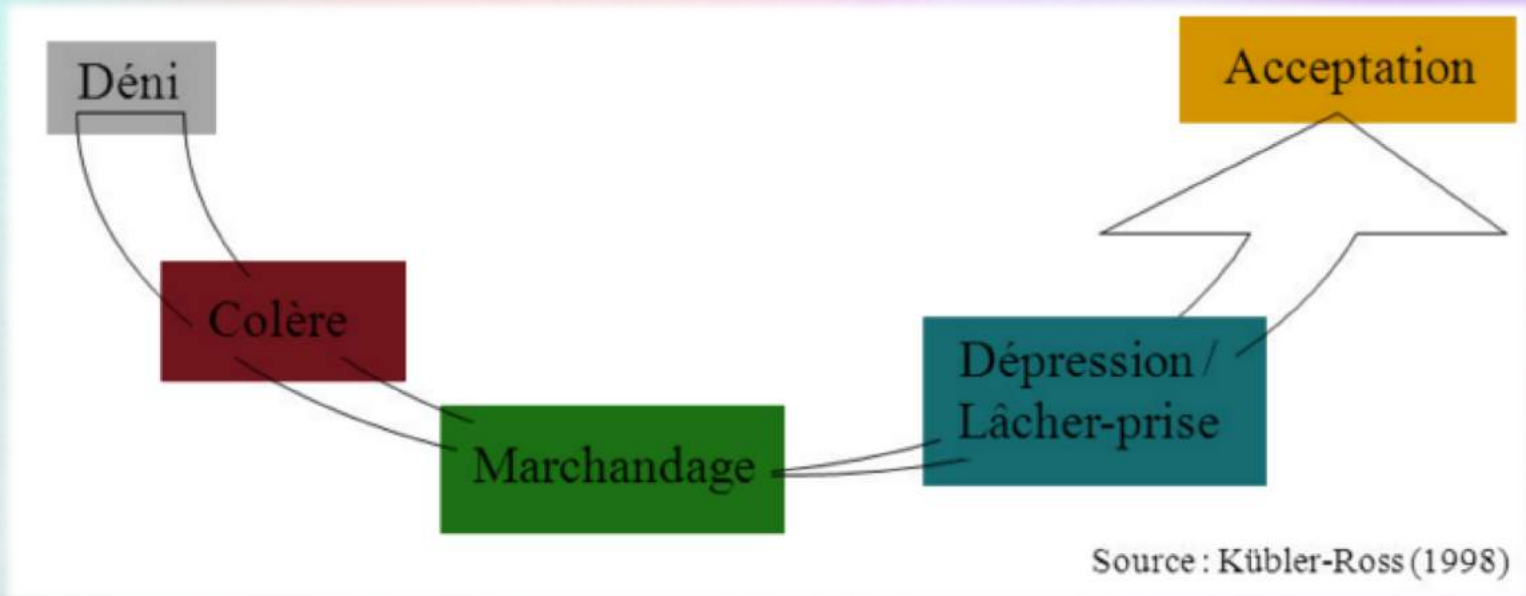


## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

Thème de Gris : le deuil

Le deuil en 5 étapes associées à 5 sentiments, et donc à 5 couleurs évocatrices, représentantes de ces sentiments.





## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 1/ Le déni

Couleur: gris

Pouvoir: marcher/ sauter



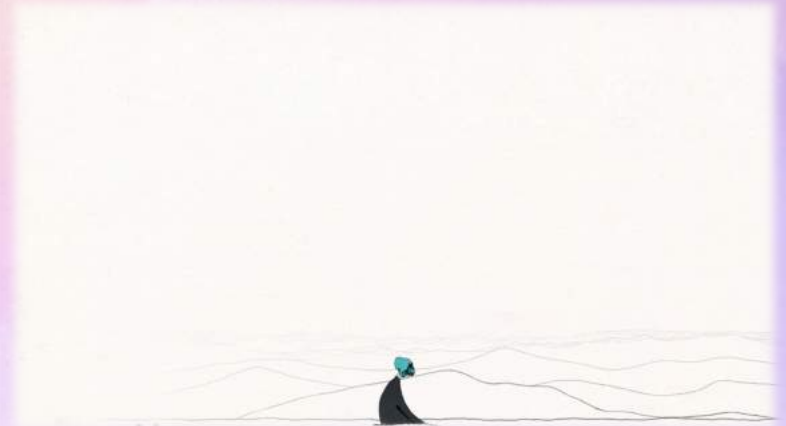
## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 1/ Le déni

La couleur grise et surtout blanche fait référence à l'**absence d'émotion**, l'absence de tout, on **repart à zéro**, on réapprend les bases: marcher et sauter.

Dans ce niveau il s'agit beaucoup d'avancer mais vers **nul part**: on **vient du ciel, du haut** pourtant on ne peut au début même pas sauter. Le niveau nous invite quand même à aller sur la droite mais très peu.



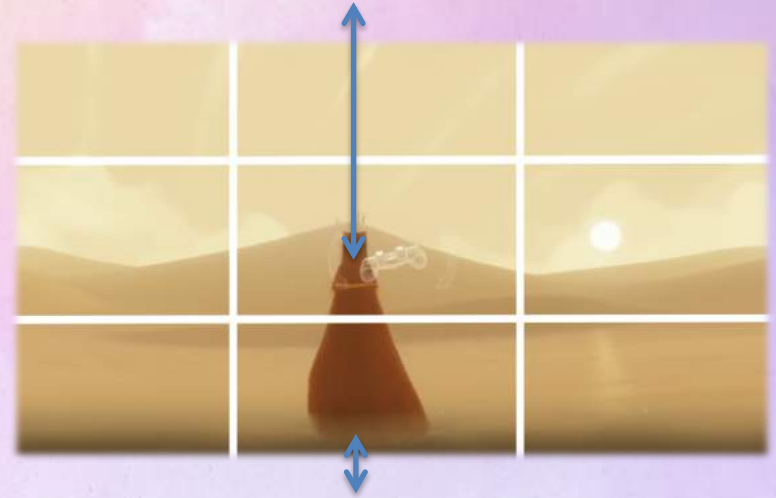
# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## C) La direction artistique (formes et couleurs)

### 1/ Le déni

Par comparaison, l'introduction de Journey montre aussi de là où l'on vient (le haut, au loin). On peut voir nettement que sur la première composition d'image, pendant nos premiers pas, **le personnage regarde son objectif il est tourné vers lui** (forme triangulaire du personnage pointe vers le haut, camera pointée vers le loin). Cette composition montre aussi que la **camera nous invite à avancer sans reculer** : le personnage est centré, il n'y **pas d'espace pour aller en arrière**, tout **l'espace vide, à découvrir est vers le haut**.

À l'inverse pour Gris le **personnage est au milieu des directions** qui lui sont montrées par la camera, **sa tête regarde en bas**, le jeu ne nous **invite pas vraiment à aller en avant**, et même, si l'on décide d'aller vers la **gauche** (ce qui est associé à **reculer** dans la composition d'images) on y trouve l'achievement «le déni», le jeu nous invite à **nier le fait de devoir avancer**, comme le personnage, par la composition de l'image.





## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 2/ La colère

Couleur: rouge

Pouvoir: casser/écraser/résister



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 2/ La colère

Le rouge est une **couleur chaude** associé a la **colère** et aux **émotions violentes**. Elle transcrit très bien l'émotion du personnage, l'envie de destruction liée à la colère.

Cette **envie de destruction** est aussi transcrite par le pouvoir d'**écraser**, un pouvoir brutal qui peut détruire la pierre et **résister** à un vent violent.



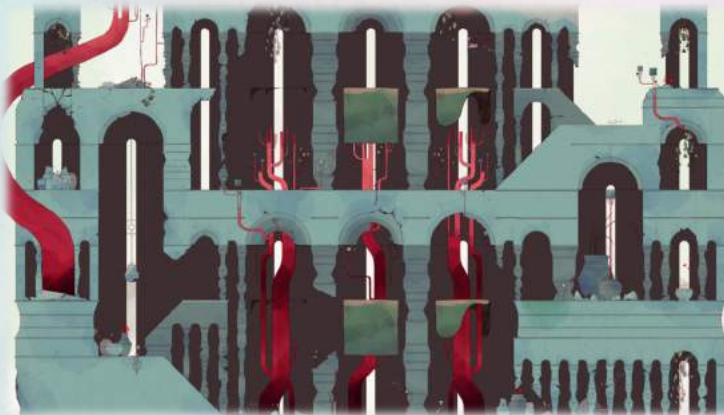
# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## C) La direction artistique (formes et couleurs)

### 3/ Le marchandage

Couleur: vert

Pouvoir: double saut,  
contrôle des  
mouvements aériens.





## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

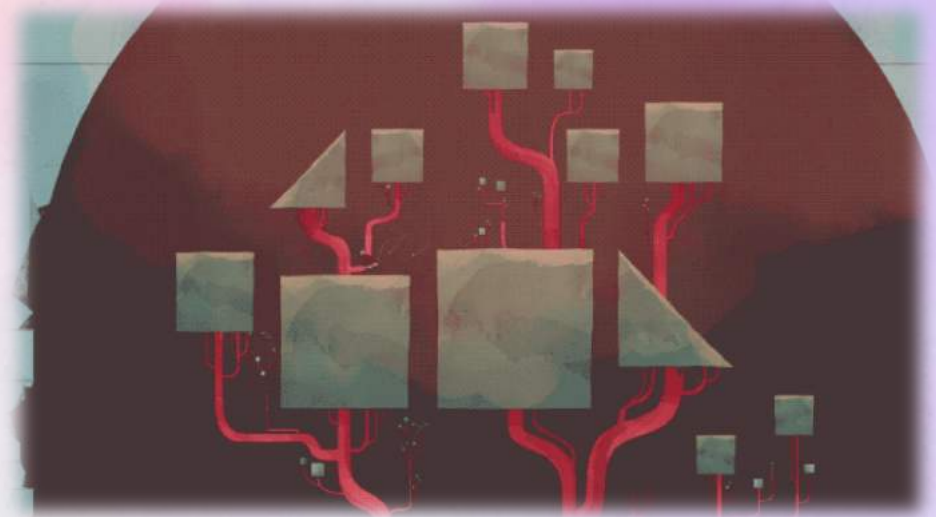
#### 3/ Le marchandage

Le vert est une **couleur froide liée à la réflexion**.

Dans l'étapes du marchandage, la personne **cherche une autre solution** que la perte, elle cherche une **échappatoire**, à retourner la situation.

Le vert et la réflexion reflètent bien cela, ainsi que l'acquisition d'un **double saut** avec du air-control: on cherche **à revenir à la situation initial** (dans Gris aller dans le ciel donc lié au saut vers le haut) en trouvant une solution donc en réfléchissant.

Le niveau **vertical et horizontal** ainsi que le double saut, et non pas le vol, illustrent **l'impression de monter** alors que on revient en fait toujours vers le sol.



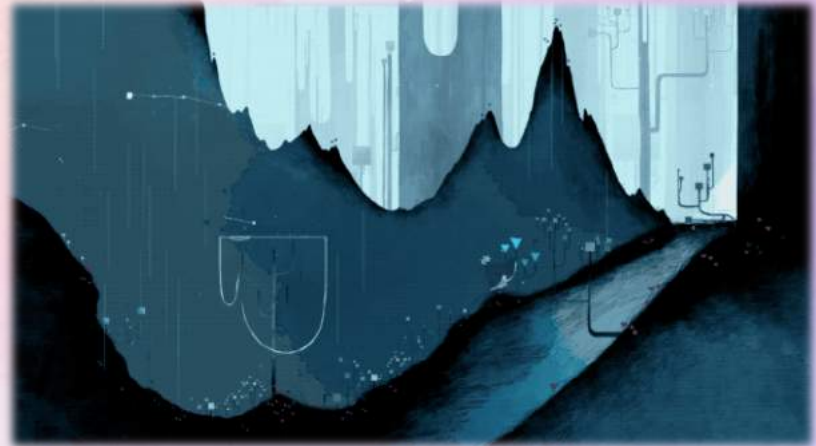
## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 4/ La dépression/ le lâcher- prise

Couleur: bleu

Pouvoir: nager toutes  
directions



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 4/ La dépression/ le lâcher-prise

Le bleu, **couleur froide**, est synonyme de **tristesse**, cohérent avec l'étape de la dépression.

Dépression aussi symbolisé par le niveau qui se situe dans **une abysse marine au plus profond possible**, la même ou la **lumière ne vient plus**. Elle nage dans ses larmes au **fond du gouffre**, lâche prise, mais maintenant elle ne peut que remonter.

Ce choix de design de niveau de « l'abysse bleu » pour ne pouvoir que faire une belle **ascension après** se retrouve dans Journey. Le bleu la couleur la plus **triste associée au profondeur** fait **opposition** au **jaune** la couleur la plus **heureuse** symbole du **soleil** le point le plus haut.





## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 5/ L'acceptation

Couleur: jaune

Pouvoir:  
chanter/restaurer/prendre du  
recul/éclairer



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 5/ L'acceptation

C'est la **dernière étape**, le personnage retrouve enfin **toutes les couleurs** de son monde avec la dernière le **jaune**, ainsi que **sa voix** et la capacité de **chanter**.

Le niveau se déroule dans un monde dans le ciel : elle est **presque arrivé a son objectif**. Ici le personnage est vraiment **libre** de ses mouvements (gravité peut s'inverser, de nombreux sauts, ...). Son pouvoir lui permet de **restaurer la vie** (les plantes et animaux), **d'amener de la lumière**, et de reculer la camera pour **y voir plus clair**: le personnage arrive à **prendre du recul** sur elle-même et a être toute la palette d'émotions qu'elle était avant le deuil (symbolisé par le retour de toutes les couleurs) et donc à rendre de nouveau vivant et lumineux son monde (ici symbolique d'un **renouveau personnel après son deuil** certainement).



Review



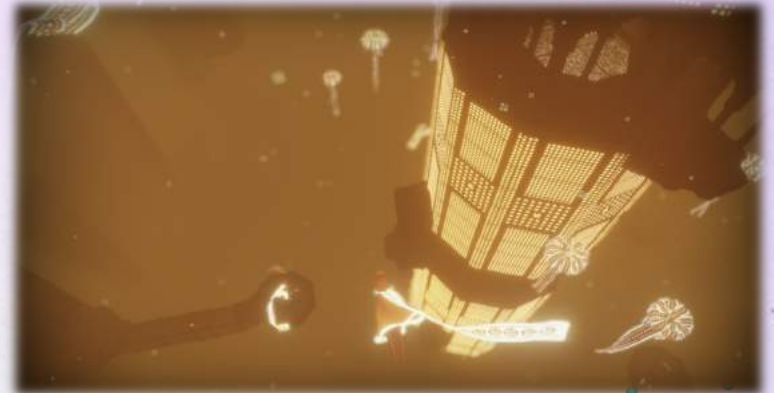
## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

#### 5/ L'acceptation

Le **jaune** couleur caractéristique de la **joie** et du **bonheur** est symbolique de la dernière émotion que l'on retrouve grâce à **l'acceptation** et donc la **libération** du personnage. Libération symbolisé par un niveau **très libre** dans les mouvement et déplacement.

On retrouve cette esthétique du jaune lumineux, joyeux dans Journey, notamment dans le niveau de la tour complètement en **ascension**. Dans les deux jeux la notion de monter vers le haut, revenir tout en haut, est à la fois **l'objectif final et synonyme de joie**. Cependant dans Journey sa signification **d'ascension spirituel** vers le bonheur est plus forte et symbolique que dans Gris.

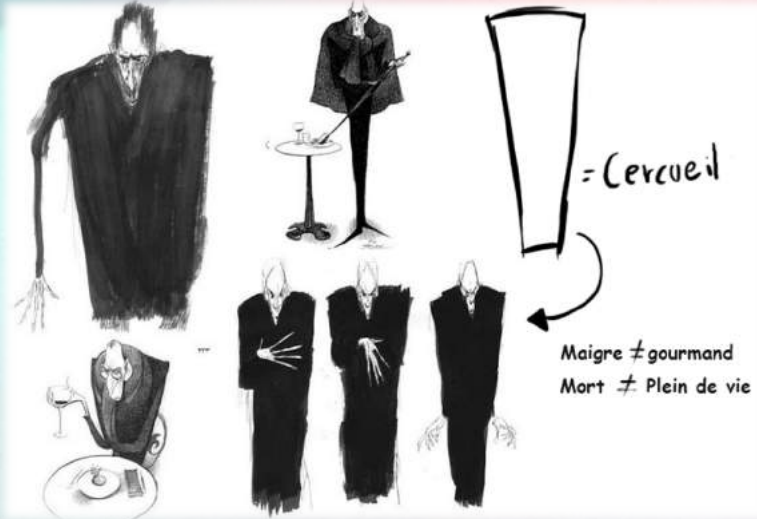




## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### C) La direction artistique (formes et couleurs)

Les formes évoquent souvent l'amicalité ou à l'inverse l'hostilité. Ces formes servent notamment à créer l'**affordance**, c'est à dire la **capacité qu'a un objet à montrer ce qu'il est, sa fonction a l'aide de son apparence**.



Les formes utilisées dans le **design d'objets** ou de **personnages** peuvent évoquer: l'**agressivité** et la **puissance** sur des **formes pointues** comme le triangle, la **résistance** pour des **formes carrées/droites**, et l'**amicalité** sur des formes plus **arrondies/circulaires**, ou alors un objet avec une forte signification facile à identifié pour l'inconscient de notre cerveau.

## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

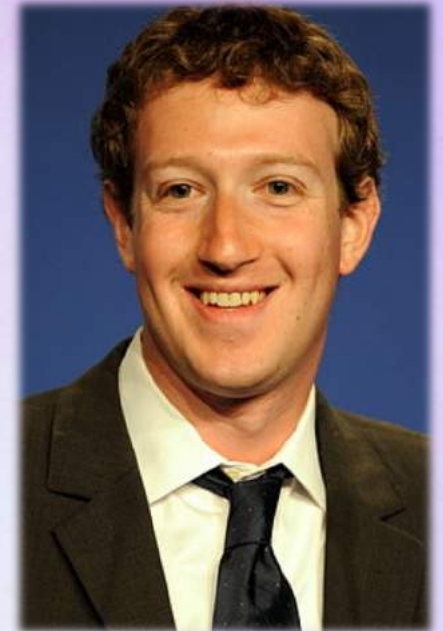
### C) La direction artistique (formes et couleurs)

Notre cerveau nous fait voir des comportements, sentiments humains ou choses connues dans des formes simples.



Ainsi il est possible de **s'identifier même a un carré** comme dans Just Shape and Beat, et de voir dans un smiley un visage triste ou heureux simplement avec des caractères d'écriture.

Cela est lié a la notion de « **vallée dérangement** » : Si quelque chose **semble être humain visuellement** (comme un robot ou un modèle 3D) le moindre écart à cette humanité nous paraît alors **monstrueux**. Il est jugé comme un être **humain défailant** plus que comme un robot très ressemblant.



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### D) Les animations

Chaque animation d'un personnage doit **retranscrire son caractère** mais peut aussi **retranscrire son vécu actuel et son histoire**.

Une animation fluide et très **responsive** = **immersion**, impression de pur gameplay systémique.



Dans la série Smash Bros, chaque personnages possèdent une palette d'animations qui lui est propre et tend à représenter au mieux le personnage mais aussi l'univers dont il vient et la narration qui va avec. Dans Overwatch, les dialogues durant le jeu que prononcent les personnages expriment leurs vécus et leurs relations entre eux.



## 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

### E) Le sound design

Les sons comme les visuels peut représenter des personnages ou des événements liés à eux dans la mémoire du joueur. On peut donc évoquer des choses sans même les montrer.



# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## F) L'interface

UI et l'HUD font partis de la narration du joueur mais il peuvent aussi être dans la narration du jeu et faire un lien entre les deux.



Dans Nier Automata le personnage étant un androïde l'UI fait parti de lui, on dit alors que l'UI est « intra-diégétique ». L'UI dans le jeu est modulable comme si le personnage changeait de « puces », se ré-agençait, on peut donc sacrifier de l'interface pour gagner en puissance d'attaque. Mais quand l'UI fait parti de la narration elle peut donc changer avec celle-ci, ainsi quand 2B notre personnage se fait hacker, l'UI ainsi que tous les menus commencent à « bugger ». Le joueur ne peut alors plus se réfugier dans le menu pour se soigner, ou voir la carte pour se localiser il n'a pas le choix que d'être dans la narration et d'être aussi désorienté que 2B.

# 1/ LA NARRATION DANS L'ESPACE DU JEU

## F) L'interface

UI est un repère fixe pour le joueur : si elle est inefficace il ressent une perte de contrôle.



Undertale joue régulièrement avec son Interface, comme celle-ci fait **parti du gameplay** des phases de combat, tout changement sur elle peut **changer le gameplay**.

Ainsi sans savoir si elle fait vraiment parti de la narration du jeu, certains **personnages peuvent interagir avec**. Alors que tout le long, on nous **habitué** à la voir comme une **interface basique** c'est à dire **inexistante pour les personnages**, le fait que un personnage comme Asgore puisse la détruire nous fait **perdre nos repères**.



# 2/ DANS L'ESPACE DU JOUEUR

## 2/ DANS L'ESPACE DU JOUEUR

### A) La manette et les contrôleurs

La manette est un objet, on peut trouver son équivalence dans le jeu. Elle peut lier narration du jeu et du joueur comme elle lie jeu et joueur.



Dans Zelda BOTW, le gamepad ou la switch fait référence a la « tablette Sheika » du jeu et Link la manie comme le joueur est obligé de manier sa manette à cause du gyroscope/motion contrôle.

Dans Until Dawn, quand le personnage ne doit pas bouger, la manette non plus et donc le joueur non plus : le joueur est immergé dans la situation du personnage cela augmente leur lien empathique et un stress provoqué.

## 2/ DANS L'ESPACE DU JOUEUR

### B) L'interaction entre les joueurs

Les interactions entre joueurs font surtout parti de « l'histoire du joueur ».



Car ces interactions se passent avec le joueur et font écho à la narration du jeu, elles permettent un **lien entre les deux** et un **souvenir personnel**, et donc un souvenir plus fort.



## 2/ DANS L'ESPACE DU JOUEUR

### C) Dimension communautaire, e-sport

L'histoire du joueur peut se développer en dehors de la séance de jeu. Communautés et évènements liés au jeu font partis de la narration du joueur.



On romance beaucoup l'histoire de certains joueurs comme « faker » et on met en avant l'histoire de matchs ou communauté de jeux. En effet, l'identification qui aide à l'attachement y est plus facile et plus forte car cela se passe dans la réalité et que l'humain cherche à romancer la réalité.

# 3/ DANS L'ESPACE DE LA MACHINE ET DU CODE

## 3/ DANS L'ESPACE DU CODE

### A) La console

Il est possible de faire intervenir des éléments comme :

- l'heure affiché sur la console
- nos données de jeu/de sauvegarde



*La matinée, la journée et la nuit dans Pokémon Or et Argent*

Dans Pokémon, l'heure de la console Nintendo DS influence l'heure du jeu.



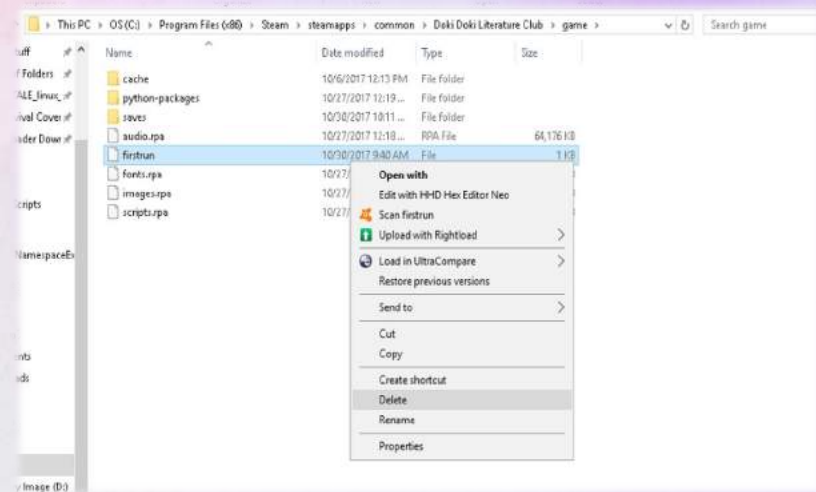
Dans Metal Gear, il faut changer l'emplacement où est branchée la manette pour battre un boss.



## 3/ DANS L'ESPACE DU CODE

### B) Le code et le programme

- Le joueur s'il s'attend à un jeu complet : il **suppose qu'il ne faut pas toucher le code** et que celui-ci est adapté.
- si il y touche ou a l'impression de toucher a l'envers du décor, il a le sentiment de « **gagner** » contre le jeu et ses développeurs, le sentiment d'être un « **hacker** » puissant.
- Quand le code « **n'obéit** » plus -> plus grosse **perte de contrôle** possible : sentiment de peur et de stress.



Dans Doki Doki Litterature Club, le jeu semble se contrôler lui même et ne plus obéir au code préétabli : cela créer un sentiment de stress chez le joueur.

# 4/ NARRATION DU JEU ET DU JOUEUR

## 4/ LA NARRATION DU JEU ET DU JOUEUR

### A) La dissonance ludonarrative



[https://www.youtube.com/watch?v=\\_4FKHAR5XKY](https://www.youtube.com/watch?v=_4FKHAR5XKY)



## 4/ LA NARRATION DU JEU ET DU JOUEUR

### A) La dissonance ludonarrative

Undertale : complète harmonie entre les gameplay et narration :

La façon de jouer influence gameplay et la narration, chacun en harmonie avec le ressenti voulu de l'expérience du jeu.



On est ici à l'opposé de la dissonance ludo-narrative puisque ici le «ludo», le gameplay choisi par le joueur influence la narration.

Cette narration peut être complètement immersive pour le joueur car elle prend place dans l'espace du jeu mais aussi dans l'espace de la console et du joueur.

Le jeu peut s'éteindre, sauvegarder de lui-même, mais aussi parler au joueur : s'introduire dans la narration du joueur. Le joueur n'est plus juste le marionnettiste d'un personnage du jeu, mais un personnage du jeu à part entière.

## 4/ LA NARRATION DU JEU ET DU JOUEUR

### B) Le déterminisme et le lien empathique, le secret de l'attachement ?

#### Le déterminisme :

C'est notre envie inévitable à **vouloir chercher des causes** aux faits, à vouloir **lier par des causalités** les choses entre elles.

Ex : Pourquoi cet arbre est il bleu ? -> c'est sûrement dû à la « magie » dans l'univers du jeu dont j'ai eu un dialogue précédemment.

On **assemble** les pierres nous-mêmes, on fait des **choix** d'interprétation et donc on **s'attache** plus facilement.

Plus on est impliqué, plus on s'est investi: plus on est attaché = Biais cognitif « effet IKEA »

## 4/ LA NARRATION DU JEU ET DU JOUEUR

### B) Le déterminisme et le lien empathique, le secret de l'attachement ?

Il y'a donc beaucoup d'intérêts à **ne pas tout dire** dans le jeu. A laisser un ensemble de « points » **dissimulés**.

Cela est comparable à un **jeu de piste** où le joueur cherche les **indices** laissés par la narration et fait lui même les liens.

Parce que il lui **faut chercher** pour comprendre, cela lui semble **plus important** et il s'y **attache plus** (effet IKEA).

C'est aussi de ce fait **plus personnel**, le lien empathique est donc plus fort.

« Dont tell, show » devient « Don't show, let's play »



Dans Journey, il n'y **aucun dialogue** mais les éléments comme les **tombes à perte de vue** laissent **imaginer le passé** du lieu du personnage. Cette **recherche de sens** à ce « voyage » rend la fin plus émotionnelle et **l'attachement au personnage principal réel** alors qu'il n'a ni nom, ni visage, ni voix.



# CONCLUSION

EXERCICE DE MISE EN  
PRATIQUE

## CONCLUSION/ EXERCICE DE MISE EN PRATIQUE

Voici l'histoire de la scène :

Vous jouez un jeune enfant qui vient de perdre sa maman dans la foule.

Avec tous les outils narratifs à votre disposition, vous devez **designer** le passage du jeu de telle manière à faire **ressentir l'angoisse de l'enfant au joueur** et à créer un **lien empathique**.

Seule contrainte imposée : support jeu vidéo console de votre choix.



## CONCLUSION/ EXERCICE DE MISE EN PRATIQUE

Il n'y pas une bonne et unique façon de réussir cet exercice, mais voici un exemple qui pourrait vous inspirer.

Il est possible de m'envoyer vos réflexions sur cet exercice par mail : [eloisegur@yahoo.fr](mailto:eloisegur@yahoo.fr)



[https://www.youtube.com/watch?v=W7f\\_08Fdydl](https://www.youtube.com/watch?v=W7f_08Fdydl)



## CONCLUSION/ SOURCE

[Comment les narrative designers réinventent la narration dans le jeu vidéo](#)

[3 approaches to storytelling in games – Simon K Jones – Medium](#)

[Design narratif : considérations préalables à son étude et à l'analyse de compositions ludofictionnelles sous le modèle EST](#)

[Tiny Story on Vimeo](#)

[Je finis d'écire mon manuel de narrative design - Scénario 2.0](#)

[La couleur dans le jeu vidéo | PXLBBQ](#)

[Journey - Gameplay Montage "Beautiful Moments" \(PS3/HD\) \[LD Gaming\] - YouTube](#)

[Epic video game moment -surfing on the sand in Journey- \(60fps\) - YouTube](#)

[Biais Cognitifs | Codex des Biais Cognitifs](#)

[Codex des biais cognitifs | Penser critique](#)

[infographie-psychologie-couleurs.jpg \(Image JPEG, 803 × 8192 pixels\)](#)

[Un grand merci à Sybil Collas et Aloïs Bourguenolle, tous deux narrative designers pour leurs aides.](#)

## CONCLUSION

### Note de fin :

Bien que je me sois beaucoup documentée et que j'ai beaucoup discuté avec d'autres professionnels, le narrative design est encore un domaine très peu défini et peu structuré, qu'on associe très souvent à l'écriture du récit. C'est pourquoi beaucoup de points relèvent de réflexions et conclusions personnels, ils sont donc tout à fait discutables et peuvent être remis en cause.

Si vous souhaitez me contacter ou discuter avec moi de mes réflexions sur le design de jeux vidéo, je vous invite à le faire par mail : [eloisegur@yahoo.fr](mailto:eloisegur@yahoo.fr)

MERCI DE VOTRE  
ATTENTION