

< Entretien >

Réalisé oralement le 5 août 2014
par Boris Solinski

AVEC

< **BRUNO FAIDUTTI** >
Auteur de jeux

Bonjour, pouvez-vous vous présenter et vous définir en tant que créateur mais aussi en tant que joueur ? (parcours professionnel, types de jeux...)

Je suis auteur de jeux de société, avec une cinquantaine de jeux publiés, le plus connu étant *Citadelles*. Je conçois des jeux de cartes, de « plateau », et toutes ces sortes de choses, depuis une trentaine d'années. Je joue beaucoup aux jeux de société, pas seulement aux miens. J'ai aussi beaucoup joué au poker, ainsi qu'aux jeux de rôles grandeur nature, mais n'ai pratiqué les jeux sur support numérique que de façon très anecdotique, ça ne m'a jamais vraiment amusé. Quand j'étais jeune, les jeux vidéo se jouaient tout seul, et si c'est moins le cas à présent, j'y joue très peu ; je suis plus volontiers spectateur lorsque mes amis jouent à *World of Warcraft*. Un peu pour les mêmes raisons finalement que j'ai arrêté le jeu de rôle : je crois que j'apprécie dans le jeu qu'il y ait une certaine simplicité, une certaine évidence, or dans le jeu en réseau il y a le côté inconnu, on n'en connaît pas toutes les règles, on ne sait pas où l'on va et je crois que c'est quelque chose que j'apprécie assez peu dans un jeu. Mais cela ne m'empêche pas d'avoir trois projets numériques avec les Éditions volumiques.

Qu'est-ce qu'évoque pour vous la notion jouable ?

En voyant ce terme, j'ai d'abord pensé au sens usuel – dire, dans un jeu ou dans la vie réelle, qu'une stratégie, qu'un comportement est « jouable ». J'ai compris en lisant votre texte que ce n'est pas du tout ce

que vous entendiez par là. En lisant votre introduction, on découvre en effet deux définitions de la jouabilité, dont je ne suis pas sûr qu'elles soient compatibles. Je ne comprends pas bien si vous pensez qu'une situation est jouable quand elle est analysable comme un jeu, c'est à dire quand, en gros, elle peut être analysée et décrite par des règles simples, ou si vous voulez plutôt dire qu'un matériel est jouable quand il incite à s'en servir pour jouer – et cela ne me semble pas la même chose.

A priori j'entends plutôt le terme jouabilité dans le sens courant quand on dit : « c'est jouable, je vais essayer », pas spécifiquement à propos d'un jeu. Une des caractéristiques du jeu est que c'est un objet qui est complètement descriptible, analysable, dont on connaît le but, etc. Alors que dans la vie, des situations indescriptibles et sans but on en croise tous les jours.

Comment intégrez-vous les notions de jouable et de jouabilité dans votre processus de création ? Comment-vous y prenez-vous pour rendre vos créations jouables ?

Je ne me pose pas la question en ces termes. Quand un jeu, mécaniquement, ne fonctionne pas, il n'est pas jouable. Quand il fonctionne, il est jouable, mais pas nécessairement bon. S'il est bon, tant mieux. Donc, j'essaie de faire un jeu, ce qui revient à dire que j'essaie de faire quelque chose de jouable, mais je n'ai pas le sentiment qu'il y ait une problématique spécifique de la jouabilité.

Quand je fais un jeu, je cherche à faire un bon jeu qui excite les joueurs parce qu'il est amusant, ou parce qu'il est intellectuellement intéressant (*challenging* serait un terme plus juste). Je ne pense pas qu'il y ait un critère universel qui permette d'appeler cela jouabilité. Ne serait-ce que si je compare les jeux que je faisais il y a vingt ans et qui étaient assez compliqués et les jeux que je fais aujourd'hui qui ont tendance à être plus simples, plus légers, l'objectif que je recherche pour le joueur n'est pas du tout le même. Je cherche à ce que le joueur se prenne au jeu, peut-être est-ce cela la jouabilité.

À quel moment considérez-vous que votre jeu est « jouable » ? En quoi considérez-vous que c'est une étape importante du processus de création ?

Ce moment serait quand je partage ma création avec des joueurs et que je constate que ça marche et qu'ils ont envie de rejouer. Mais il n'y a pas deux jeux pour lesquels je m'y suis pris de la même manière. Il y en a où j'ai bricolé un truc dans mon coin et où j'ai simulé plusieurs joueurs, il y en a pour lesquels j'ai réfléchi pendant des mois sans aucun matériel, il y en a que j'ai tout de suite essayés avec des amis... donc je n'ai pas de méthode. C'est sans doute ce qu'il y a de commun entre la création de jeux et le travail de romancier, on s'y prend chaque fois de manière un peu différente, comme les choses viennent.

À quel moment cela fonctionne, cela revient à demander au romancier quand est-ce que son livre est terminé : son roman est terminé quand il est terminé, quand il n'a plus envie d'y rajouter quoi que soit. Peut-être cependant que si je rajoutais des choses à un jeu ce serait mieux, peut-être que si j'en enlevais ce serait mieux, c'est très variable. Au début j'avais tendance à partir de jeux compliqués et à tailler et retailler, maintenant j'ai tendance à rajouter de petites choses. J'ai du mal à savoir quand un jeu est jouable, d'autant qu'il peut l'être pour certains et pas pour d'autres.

*Quelle distinction faites-vous entre les termes *gameplay* et *jouabilité* ?*

N'ayant jamais non plus très bien compris ce qu'était le *gameplay*, je suis incapable de répondre ! Pour moi un jeu c'est d'abord des règles et des joueurs, et les règles ce sont des contraintes qui donnent la liberté au joueur de faire un certain nombre de choix, choix qui vont permettre au joueur de partir dans un sens ou dans un autre. Après il y a des jeux où l'on est plus libre que d'autres, il y a deux jeux où l'on est plus déterminé par les actions des autres ou par le hasard, on pourra alors effectivement dire qu'il y a des jeux où l'on a plus ou moins de contrôle ou plus ou moins de liberté, c'est peut-être ça le *gameplay*.

En quoi les technologies numériques changent-elles le rapport au jouable/à la jouabilité ?

Si l'on prend jouable au sens de « utilisable dans un jeu », il est évident qu'un ordinateur est plus « jouable » qu'un livre ou un stylo – et de manière plus versatile plus qu'un sac de billes ou un jeu de cartes.

Quand on se retrouve face à une tablette ou un téléphone, c'est comme quand on se retrouve face à un ballon, on a envie d'inventer les règles pour jouer avec. Les outils numériques permettent en outre plus facilement de concevoir des ensembles de règles. Je pense que si les gens jouent davantage sur support numérique, c'est que c'est plus facile, donc en ce sens c'est plus jouable. Si le numérique est plus accessible c'est aussi qu'il permet de concevoir des systèmes de jeux pour lesquels il n'est pas nécessaire que le joueur maîtrise les règles. Il y a néanmoins un système de règles bien défini où l'univers est très développé et les interactions complexes, nous rapprochant vaguement de quelque chose qui ressemblerait à la réalité, donc c'est plus riche. Le jeu numérique est à la fois plus simple et plus complexe.

Qu'est-ce qui fait selon vous le potentiel ludique d'un dispositif, d'un logiciel, d'un objet ?

Excellente question ! L'interaction avec l'utilisateur est certainement un facteur essentiel, tout comme le fait que l'objet permette une interaction avec d'autres, mais il n'y a pas que cela. L'interaction avec une voiture est très forte, et nul ne prend la conduite pour un jeu. Pile ou face est clairement un jeu, et l'interaction y est très réduite. Donc, je ne sais pas. Un jeu doit être suffisamment excitant pour qu'on sorte du réel. Fondamentalement il faut oublier la réalité, le plaisir du jeu n'est pas très différent du plaisir de la lecture et du cinéma, avec peut-être en plus qu'en général on joue à plusieurs.

Quelle part a le joueur dans la jouabilité d'un objet ?

J'ai admis dans la question précédente que la jouabilité était une caractéristique de l'objet, ne me faites pas dire le contraire maintenant ! Après, certains auront plus envie de jouer avec des billes et d'autres avec une tablette, tout comme certains préfèrent les cookies et d'autres la glace à la pistache.

Chaque fois que je fais un jeu, je me demande toujours pour qui il est fait. J'essaie d'abord de faire un jeu auquel moi j'ai envie de jouer. Il se trouve que j'ai des goûts plutôt éclectiques et que j'arrive à jouer à des choses assez différentes, je me demande donc ensuite à quel joueur il pourrait convenir, qui va s'y intéresser, qui va s'y retrouver. Chaque fois

que j'entends un auteur dire que l'important n'est pas ce qu'il a écrit mais ce que le lecteur va y lire, j'ai l'impression que c'est du pipeau, mais en matière de jeu, c'est tout à fait cela : l'important est ce que le joueur va en faire.

Pensez-vous que la question du jouable puisse déborder le domaine du jeu ?

Si l'on entend jouable au sens de « analysable comme un jeu », oui. Il existe – même s'ils sont sans doute assez peu nombreux – des réalités sociales dont règles et buts sont clairs, connus, fixés à l'avance, et plus ou moins arbitraires. On peut donc les aborder comme un jeu même si l'on sait qu'elles n'en sont jamais un. On peut penser à la séduction, ou aux élections.

Une élection est un choix, or le choix dans un jeu est un choix entre des éléments dont on comprend les implications, alors que dans la vraie vie on ne le comprend pas nécessairement. Je pense qu'en général le plaisir du jeu vient du fait qu'on a des choix dont le système du jeu va ensuite mesurer les conséquences. Donc je crois que le choix est au cœur du jeu, même si c'est un choix particulier car il est encadré par des règles arbitraires. Les raisonnements sur le « vote utile » fréquemment entendus lors d'élections reviennent à appliquer au vote des techniques paradoxales directement venues du monde du jeu.

Connaissez-vous des principes ludologiques (issus de la théorisation des jeux), quels sont-ils et comment les utilisez-vous pour vos créations ?

Si vous parlez de ce que les mathématiciens appellent la théorie des jeux, oui, je connais assez bien, mais je considère que cela a finalement assez peu à voir avec le jeu. Sinon, j'ai lu Henriot, Huizinga, Duflo et quelques autres que j'ai oubliés, je ne pense pas en avoir jamais eu l'usage dans le processus de création.

Je suis curieux, je trouve toujours intéressant de réfléchir sur ce que je fais, mais je ne pense pas que cela me serve pour créer des jeux. De même, si je pense que tous les écrivains lisent les critiques littéraires, ce n'est certainement pas elles qui vont déterminer leur manière d'écrire ou la façon dont ils ont envie d'écrire. Je lis ce qui a été écrit et ce que

l'on peut penser du jeu par plaisir, par curiosité intellectuelle, mais je ne m'en préoccupe pas quand je fais des jeux – et je pense que c'est préférable.

Qu'attendez-vous de la recherche en conception/théorisation des jeux, en quoi peut-elle éclairer votre propre démarche de créateur ?

Il est difficile de dire à l'avance ce que les choses que je n'ai pas encore lues pourront m'apporter ! On verra bien, mais à priori je doute beaucoup que la réflexion philosophique sur le jeu m'apporte un jour quoi que ce soit en termes de création. Je la suis, de très loin, juste pour le plaisir.

Ainsi du débat sans fin sur la définition du jeu. J'aime bien la définition de Duflo « l'invention d'une liberté dans et par une légalité », même si elle est trop vaste, pouvant s'appliquer à des domaines qui ne sont pas des jeux, comme la politique, la guerre, la drague. Mais, bon, je me passe très bien d'une définition du jeu pour faire des jeux.

De quelle façon pensez-vous qu'un système jouable puisse favoriser l'appréhension et la compréhension du monde ?

On pourrait poser la question de façon inverse. Dans quelle mesure le caractère extrêmement « jouable » des nouvelles technologies n'amènent-ils pas trop à voir le monde comme un univers ludique ?

En effet, j'ai l'impression qu'aujourd'hui les nouvelles technologies amènent à traiter comme un jeu ce qui ne l'était pas forcément au premier abord. Vous avez un très bon exemple avec les sites de rencontres en ligne. Vous avez un système où l'on fait un peu comme si on était dans un jeu. Alors que la manière dont la drague se passait avant était certes un peu du jeu mais de manière moins systématique, moins claire. Si l'on regarde les technologies militaires, on se dit qu'il y a de moins en moins de différences entre celui qui est sur son ordinateur et celui qui commande une véritable arme ou qui déclenche des bombardements. Tout cela n'est pas choquant en soi, mais je me demande s'il ne faudrait pas mettre en garde contre des technologies qui amènent un peu trop à voir la réalité comme assimilable à un jeu – ce qu'elle n'est certainement pas.