

**Entretien**



# ENTRETIEN

L'entretien suivant n'a pas été nécessairement conduit avec une personnalité issue directement du jeu : il s'agit d'explorer le territoire plus vaste et hétéroclite des narrations interactives à travers une actrice de ce domaine afin d'en ouvrir les frontières, et prendre conscience de son importance actuelle.

ANNABEL ROUX

*« couteau suisse  
des narrations  
interactives »*

> Présentation : quelle est votre identité au sein du monde des narration interactives ?

Je suis designer des récits interactifs. Je développe d'expérience et apprentie auteure de fiction interactive. Je travaille autour des chatbots actuellement une fiction interactive d'anticipation autour de ce principe. comme support à

> Pour vous, quel milieu culturel a favorisé l'apparition des narrations interactives ?

C'est pour moi l'avènement de l'informatique personnelle puis d'internet qui a incité les créateurs et producteurs issus du jeu vidéo, du web, des arts et

de l'audiovisuel à développer de nouveaux formats adaptés aux nouveaux « devices », à l'hypertexte et aux nouveaux usages numériques des publics.

> Quel est le plus important : la narration ou l'interaction ?

Ni l'un ni l'autre en principe. Compte tenu de l'état de la création et de mon parcours, je dirais quand même l'interaction,

on sait proposer des histoires sur le web et les médias numériques (souvent sous forme plus ou moins homothétique) mais

on ne sait pas encore très bien marier interactivité et narration sans donner la priorité à l'une ou l'autre (la narration

dans les créations issues de l'audiovisuel, l'interaction dans le jeu vidéo). Défi passionnant.

> Y'a-t-il des obstacles/contraintes dans la création d'une œuvre interactive ? (la nécessité d'un « mode d'emploi » pour guider l'utilisateur, un manque d'envie de participation de la part de l'utilisateur, par exemple ?)

Le principal obstacle à la création interactive est sa relative nouveauté (on est d'accord que ça existe depuis les ordinateurs). C'est encore compliqué de faire dialoguer auteurs / designers / codeurs, issus de divers univers professionnels, travaillant dans différentes temporalités, modèles économiques... Après la principale difficulté à la diffusion de la

création interactive, c'est pour beaucoup l'absence de public pour des formes labellisées « narrations interactives ». Elles n'existent pas sur le radar de 90% des gens et on ne sait pas forcément très bien comment les faire entrer dans la sphère d'attention des publics (c'est à dire les amener là où se trouvent les utilisateurs).

> Quelle place pour le jeu dans les narration interactives ?

Pour moi, les mécaniques ludiques (plutôt que le jeu) font partie intégrante de la narration interactive même lorsqu'elle n'est pas présentée comme relevant du domaine du jeu, si on les considère sous l'angle de feedbacks positifs ou disruptifs. Elles permettent de créer de l'enjeu, de mobiliser l'interacteur activement, de re-

lancer et maintenir son intérêt (mécanismes de récompense pas forcément sous la forme de points ou franchissement explicite de niveaux). Elles sont d'une certaine manière une transposition des techniques d'écriture cinématographique à des formes interactives (dramaturgie propre aux formes interactives).

## > Quel est votre idée des futures narrations interactives ?

Elles sont de façon croissante avalées par d'autres disciplines connexes : communication et marketing, journalisme, jeu vidéo comme des techniques nécessaires à capter et retenir un public, mais de moins en moins investies (du moins par les diffuseurs et financeurs) comme forme en soi.

Je pense (espère) qu'elles

peuvent aussi se développer comme une forme en soi à condition de favoriser les pratiques amateurs (créer un public) et à condition d'une réelle réflexion sur le lien histoire < > expérience (et donc interactivité) dans des productions de qualité (dans la lignée d'*Her Story*).

