

BENOÎT FRESLON NOUS PARLE DU MÉTIER DE GAME DESIGNER

Pourrais-tu te présenter ?

Je suis Game Designer freelance, donc prestataire en game design, mais aussi dans d'autres domaines: en développement Unity par exemple. À côté, je suis aussi développeur indépendant ; je crée mes propres jeux que je diffuse sur les plateformes de téléchargement. Et encore à côté, je suis formateur et blogueur depuis peu. Mais quand je me présente, **je suis avant tout Game Designer.**

Pourquoi ce choix de parcours ? Pourquoi le game design ?

En fait j'ai toujours aimé créer, des jeux notamment, depuis tout petit. Dans un premier temps des jeux physiques avec trois bouts de bois, trois balles de golf, des LEGO... Je m'amusais à créer de petites expériences pour m'amuser ou amuser des amis.

Le jeu vidéo c'était un peu ce qui regroupait tout ce que j'aimais : le cinéma, l'écriture, l'interaction, l'élaboration de règles... Cela, je l'ai vraiment découvert début 2000 avec *Metal Gear Solid*. Un chef-d'œuvre qui m'a donné l'envie de me lancer dans le monde du jeu vidéo.

Concrètement, j'ai remarqué qu'avec un jeu on pouvait donner des émotions et pas simplement jouer "à une machine". Ce n'est pas que cela **le jeu vidéo, c'est aussi le 7e art, l'interactivité, briser le 4e mur !**

D'ailleurs le jeu en général m'intéresse, pas seulement les jeux vidéo. Comme j'étais fils unique, je jouais beaucoup tout seul donc j'ai pas mal découvert le panel des jeux de l'époque : Nintendo, Megadrive, Super Nintendo, Game Gear... **Ça fait un moment en fait que je baigne là-dedans.** Après, l'idée de devenir créateur de jeux, ça a été un peu plus tard avec l'arrivée de la PlayStation et donc de *Metal Gear Solid*.

Quel a été votre parcours scolaire et professionnel ?

J'ai eu un bac électrotechnique. Ensuite, je me suis orienté sur un DUT SRC*, donc l'actuel MMI**. J'avais déjà en tête de mettre un pied dans le monde des jeux vidéo, mais j'ai préféré faire une licence multimédia dans la continuité de mon DUT.

Durant ces études, j'en ai profité pour faire un peu de jeux vidéo ; **j'essayais de ramener de l'interactivité dans mes projets.** Cela m'a permis de découvrir un peu plus la programmation, avec Flash, JavaScript, HTML, PHP... Bref, tous ces langages que j'ai appris durant mes années de fac et de DUT.

Juste après ma licence, j'ai tenté d'intégrer une école de jeux vidéo. **J'ai été pris à ISART Digital** sur Paris, à Bastille à l'époque. Durant mes deux années à ISART, j'ai fait pas mal de stages et quelques jeux étudiants.

*Services et Réseaux de Communication

**Métiers du Multimédia et de l'Internet

J'étais en contrat de professionnalisation, donc je travaillais dans un studio de jeux vidéo à Paris. Ça m'a permis de voir comment cela se passait dans un studio, d'appliquer ce que j'apprenais en cours et inversement ça m'a aidé sur mes projets personnels.

Après, j'ai encore continué une année dans un studio en tant que Game Designer et développeur, en donnant à côté des cours à l'école. Puis **j'ai finalement décidé de quitter mon studio de jeux vidéo en 2009 pour être totalement indépendant.**

De toutes vos expériences, le Game Designer ce serait donc plus un technicien ou un créatif ?

Le Game Designer est un bricoleur, c'est quelqu'un qui veut expérimenter. C'est un créatif parce qu'il a l'idée, qu'il doit la mettre en place et la communiquer. Mais une idée ça ne vaut rien tant que ce n'est pas testé concrètement. Toutes nos intentions doivent être réellement créées, et donc via la technique. En général, **le Game Designer fait un prototype de jeu à partir de son idée de base** et du coup met un peu les mains dans le cambouis, teste tout ça, mais sans non plus être l'expert technique d'un projet.

Et l'importance de la communication dans le travail du Game Designer ?

Le Game Designer communique sur tous les aspects d'un projet, que ce soit avec les membres de l'équipe, ou que ce soit avec les joueurs, parce qu'**un jeu vidéo quoi qu'il arrive, c'est de la communication.** On doit communiquer aux joueurs comment jouer, quelles sont les règles du jeu. On doit narrer en quelque sorte le jeu vidéo via un média, et cela via tous les canaux possibles : l'audio, la vidéo, le texte, les interactions...

Le Game Designer doit présenter tout ça, soit à des membres de l'équipe, soit aussi à des investisseurs, des éditeurs... En gros, le Game Designer doit connaître le jeu sur le bout des doigts parce que c'est lui qui la plupart du temps est la tête du projet, qui a l'idée, qui va **créer l'expérience de jeu.** Ce n'est pas un chef de projet mais c'est **quelqu'un qui va faire en sorte que le jeu soit fun, intéressant et vendable.** Parce qu'il y a aussi différents aspects du game design, le marketing fait partie des qualités que l'on peut recommander à un Game Designer : savoir tout de suite si le jeu va pouvoir se vendre.

Quelles seraient donc les qualités d'un bon game designer ?

La qualité première qui ressort dans le livre The Art of Game Design, c'est l'écoute. **Le Game Designer est là pour créer une expérience de jeu, ni pour lui, ni pour les membres de l'équipe, mais pour le joueur.** L'écoute, c'est aussi avec l'équipe de développement, les financeurs, les personnes du marketing... C'est l'écoute mais aussi le débat qui doit se créer, il faut sans cesse argumenter, prendre du recul. On doit être un bon communicant. Comme je l'ai dit tout à l'heure, ce n'est pas seulement communiquer avec d'autres personnes, c'est aussi faire passer ses idées, ses intentions et son message dans le jeu vidéo.

Un bon Game Designer, c'est aussi quelqu'un qui arrive à finir un jeu vidéo, qui sait analyser, est ouvert d'esprit, qui sait surprendre le joueur et lui donner du plaisir via le jeu. Il faut s'adapter à toute éventualité, s'adapter au marché, s'adapter aux clients, s'adapter aux joueurs, c'est tout cela ; ça évolue tellement vite !

Ce sont des qualités, pas des talents particuliers, je pense que ça se travaille.

Un bon Game Designer, quelqu'un qui a de l'expérience, c'est quelqu'un qui s'est planté assez souvent, qui apprend beaucoup de ses erreurs.

Quand on se plante, c'est une très bonne expérience aussi.

Ses fonctions et son travail peuvent-ils varier selon la taille du projet et de l'équipe ?

Oui, forcément. Si je prends l'exemple d'un studio triple-A comme **Ubisoft** par exemple, chaque poste est très spécifique : un programmeur orienté gameplay, un programmeur orienté outil, un programmeur orienté interface, même chose côté game design. Par contre dans une structure beaucoup plus petite comme **un studio de développement indépendant, il faut être polyvalent.** Il faut connaître un peu toutes les facettes pour pouvoir s'adapter, être un peu touche à tout, avoir de multiples casquettes.

Quels sont ses outils de travail ?

Word. *rire* C'est ce que l'on a l'habitude de dire et c'est cela en fait, **nos idées vont d'abord être écrites sur papier ou sur un document numérique.**

Il y a aussi les moteurs de jeu, soit propriétaires, soit créés en interne, parce que le Game Designer va potentiellement devoir créer un prototype avant de commencer le développement.

Il peut aussi travailler sur des fichiers .xml qu'il va modifier, ou tout simplement, des tableurs, tout ça fait aussi partie de ses possibles outils de travail.

C'est vraiment un peu de tout ça. Le Game Designer essaye de toucher un peu à tout pour agir techniquement sur le jeu et communiquer. Même des logiciels d'infographie peuvent être utilisés pour designer des croquis d'interface ou des mock-up - des maquettes très simplistes de l'interface ou des situations de jeu. Mais là aussi, il y a différentes manières de faire. Je connais un Game Designer qui bossait sur Furi qui est chez "The Game Bakers" et qui **lui crée des minis vidéos pour expliquer aux développeurs ce qu'il a en tête. C'est encore un autre outil que l'on a à disposition, qu'on est susceptible d'utiliser pour communiquer.**

Le métier de Game Designer est-il amené à évoluer dans un futur plus ou moins proche ?

Oui ! À mon époque, il n'y avait pas autant de spécificités qu'aujourd'hui d'ailleurs. Par exemple, il n'y avait pas d'**Economic Game Designer** : spécialisé dans l'économie des jeux vidéo, notamment dans les jeux free-to-play, avant il n'y avait pas de free-to-play comme maintenant.

Il y aussi des **Games Designer spécialisés dans l'UX**, c'est-à-dire l'Expérience Utilisateur. Comment ne pas faire patienter le joueur ? Améliorer les éléments d'interface ? Comment limiter les interactions qui risquent de créer de la frustration ? Il faut bien connaître les joueurs.

Il y a aussi les **Psychologic Game Designer** qui vont aller encore plus loin, et donc analyser les comportements d'un joueur pour pouvoir le faire acheter plus, pour trouver ses mobiles ainsi que ses motivations et répondre à ses demandes.

Des Game Designer spécialisés dans les jeux VR aussi. **Hors du jeu vidéo, il y a aussi les jeux de plein air, les jeux de sociétés, les Escape Games qui font appel aux compétences d'un Game Designer.**

À côté de cela, il y aussi beaucoup de services qui créent de la gamification, qui récupèrent les codes du jeu et qui les réutilisent dans leurs produits ou leurs services. Uber par exemple, Tinder aussi le fait avec son système de notation et d'expérience. On passe d'un niveau à l'autre, on est récompensé, **c'est vraiment de la pure gamification, ça sort du jeu vidéo.** Ceux qui ne s'adaptent pas vont forcément tomber à l'eau. Il faut s'adapter aux nouveaux outils, aux demandes des joueurs et joueuses, des utilisateurs et utilisatrices, aux tendances. Je ne pense pas que des métiers se perdent, la fibre du Game Designer est toujours là. On ne va pas perdre un type de Game Designer dans les années qui viennent. Au contraire, **je pense qu'on va en créer d'autres, d'autres profils, d'autres spécialités.**

Qu'est ce qui, aujourd'hui, occupe le plus clair de votre temps ? Est-ce aussi ce qui vous épanouit le plus ?

Je dirais la programmation. C'est à la fois très intéressant d'expérimenter ce qu'on a en tête, mais en même temps c'est très technique ; on peut rencontrer beaucoup de problèmes et passer du temps à essayer de les résoudre. C'est un peu des deux.

Le game design me permet de créer des concepts de jeux, mais il faut à un moment les produire et donc passer par la programmation. Il y a de bons et mauvais côtés, cela m'épanouit mais forcément ce n'est pas la chose qui me botte le plus quand les problèmes arrivent *rire*.

Merci à Benoît Freslon d'avoir répondu à mes questions.

