

ENTRETIENS CONCORDIA – ÉCONOMIE ET INNOVATION

Jouer d'audace

Jonathan Lessard invite l'industrie du jeu vidéo à repenser ses produits

25 février 2015 | Karl Rettino-Parazelli | Actualités économiques



Photo: Pedro Ruiz Le Devoir

L'expérience du jeu a peu évolué au fil du temps, remarque Jonathan Lessard.

Dans leur quête d'innovation, les grandes entreprises du jeu vidéo qui font la fierté de Montréal peuvent maintenant compter sur un allié inespéré. Entre les murs de l'Université Concordia, Jonathan Lessard leur offre peut-être l'une des seules choses qu'elles ne sont pas prêtes à se payer : il prend le temps d'oser.

Pendant qu'Ubisoft ou Warner Bros. se demandent comment épater la galerie avec des graphiques toujours plus réalistes ou des innovations technologiques plus sophistiquées, le professeur au Département de design et d'arts numériques de Concordia préfère s'attarder à l'expérience que le joueur en retire, ce qu'il appelle le « *design* » de jeu : les possibilités, l'interaction, les objectifs.

« Les entreprises sont assez bonnes pour innover sur les plans de la qualité graphique et de l'innovation technologique, mais en ce qui concerne le design, elles prennent peu de risques. Parce que, contrairement à ce qu'on pourrait penser, le design n'évolue pas si vite, explique-t-il. Ce n'est pas qu'elles manquent de talent, mais plutôt que ça nécessite une énorme prise de risques. Le genre de service qu'on peut rendre, c'est de frayer les chemins qui semblent risqués. »

Joueur avant d'être professeur, M. Lessard est l'un des rares chercheurs à avoir choisi de s'intéresser de manière concrète à l'expérience de jeu. On reconnaît depuis longtemps l'apport de la science informatique ou de la psychologie au domaine du jeu vidéo, mais le champ du design tel qu'on l'entend ici a fait sa place il y a quelques années seulement. Un terrain de jeu presque vierge que Jonathan Lessard défriche à coup d'essais et d'erreurs.

« L'innovation du design vient souvent des développeurs indépendants et maintenant de l'université, où on peut se permettre d'expérimenter des choses sans avoir la pression de réussir d'un point de vue commercial, indique-t-il. L'industrie montréalaise du jeu vidéo est tissée serrée. Je suis en interaction constante avec le milieu de façon informelle et par l'entremise de mes cours. Je peux trouver des innovations qui pourront servir à l'industrie ou des choses qui, au contraire, ne méritent pas d'être développées. »

Libérer la conversation

M. Lessard tente actuellement de repousser les limites de l'immersion en permettant aux joueurs de « converser » plus librement entre eux ou avec la console de jeu. Dans le cas des jeux de rôle ou d'aventure, les joueurs doivent actuellement se limiter à des choix de réponses prédéfinies, déplore-t-il.

« On pourrait remplacer ces conversations-là par des conversations plus libres, plus ouvertes, soit en tapant, soit en utilisant la reconnaissance vocale », résume M. Lessard. Ironiquement, ajoute-t-il, les jeux vidéo permettent d'explorer une multitude de mondes fantastiques, mais sont très rigides sur le plan de la communication. Un aspect qui a d'ailleurs très peu évolué au fil du temps.

Pour pallier cette lacune, le chercheur a déjà mis au point deux prototypes de robots et travaille actuellement à un troisième. Ceux-ci répondent aux questions qu'on leur pose selon des paramètres définis au préalable, à la manière des logiciels qu'on retrouve désormais sur les téléphones intelligents. Il espère que, d'ici un an, ses recherches offriront de nouveaux outils aux développeurs de jeux vidéo.

« Si on regarde un film, 80 % de la fiction est créée par les conversations, alors que dans un jeu, 80 % de la fiction se fait en sautillant et en tirant sur des monstres. On pourrait envisager que les jeux vidéo racontent des histoires plus fines, plus élaborées », souligne-t-il.

Conditions favorables

Avant de faire son entrée à Concordia, Jonathan Lessard a d'abord oeuvré au sein de l'« industrie ». Il a même fondé il y a une dizaine d'années sa propre boîte indépendante, Absurdus, aujourd'hui en « hibernation ». À son avis, ce n'est pas un hasard si Montréal est devenue l'une des capitales mondiales du jeu vidéo.

« Je crois qu'il y a plusieurs effets convergents : la créativité de certains acteurs, l'arrivée d'Ubisoft qui a professionnalisé toute une génération d'employés et le fait que Montréal demeure un endroit assez peu cher, avec une grande qualité de vie, juge-t-il. Ça permet aussi de créer un écosystème de

développeurs indépendants qui peuvent se permettre de se retirer du système pour développer des projets indépendants très risqués, mais à très grand potentiel créatif. [...] C'est quelque chose qu'on ne peut pas voir à Silicon Valley ou à Los Angeles, décider de lâcher sa job et devenir indépendant sans capital de risque. Ici, tu peux le faire à tes frais. »

Lorsqu'on lui parle des pressions exercées par Toronto ou certaines villes américaines pour attirer les plus importantes entreprises installées à Montréal à coups d'incitatifs fiscaux, M. Lessard n'hésite pas à dire que le statut de capitale est « *toujours en danger* ».

La bonne nouvelle, précise-t-il toutefois, c'est que la métropole québécoise peut compter sur des acquis qui pèsent lourd dans la balance lorsque vient le temps de prendre une décision d'affaires. « *La main-d'oeuvre est moins chère dans plusieurs pays, mais les compagnies n'y vont pas nécessairement, ce qui laisse croire que le bassin de main-d'oeuvre qualifiée et créative demeure un avantage comparatif important.* »

