

# La production réinventée grâce aux jeux vidéo ?

par

■ **Déborah Papiernik** ■

Directrice des Alliances Stratégiques, Ubisoft

■ **Sophie Parrault** ■

Productrice de *Lady Sapiens*, Little Big Story

## En bref

Souvent parmi les premières à embrasser les opportunités créatives des innovations technologiques, l'industrie du jeu vidéo joue un rôle crucial d'expérimentation et facilite le développement d'applications "sérieuses" toujours plus nombreuses. Néanmoins, les jeux vidéo sont avant tout des univers et des interactions émotionnelles à travers lesquels il est possible de vivre des expériences sociales. En ouvrant ces univers sociaux, réels ou imaginaires, à d'autres secteurs, l'industrie du jeu vidéo est en train d'introduire une rupture dans l'organisation de la production d'autres industries, comme aujourd'hui dans l'audiovisuel et peut-être demain dans le marketing, la santé, l'hospitalité, la formation... Illustration concrète de cette bascule, le projet *Lady Sapiens*, signé Little Big Story pour France Télévisions, met en scène sous différents formats (documentaire, expérience de réalité virtuelle, capsules éducatives, film à 360 degrés...) les dernières découvertes scientifiques sur la vraie place des femmes au Paléolithique, en réutilisant les univers virtuels préhistoriques déjà développés par Ubisoft.

Compte rendu rédigé par Pascal Lefebvre

*L'Association des Amis de l'École de Paris du management organise des débats et en diffuse les comptes rendus, les idées restant de la seule responsabilité de leurs auteurs. Elle peut également diffuser les commentaires que suscitent ces documents.*

Parrains & partenaires de l'École de Paris du management :

Algoé<sup>1</sup> • Chaire Futurs de l'industrie et du travail • Chaire Mines urbaines • Chaire Phénix – Grandes entreprises d'avenir • EDF • ENGIE • Executive Master – École polytechnique • Fabernovel • Groupe BPCE • GRTgaz • IdVectoR<sup>2</sup> • L'Oréal • La Fabrique de l'industrie • MINES ParisTech • RATP • Syndicat des entreprises de l'économie numérique et des technologies nouvelles<sup>3</sup> • Université Mohammed VI Polytechnique • UIMM • Ylios<sup>1</sup>

1. pour le séminaire Vie des affaires / 2. pour le séminaire Management de l'innovation / 3. pour le séminaire Transformations numériques

## Une base scientifique reconnue

**Déborah Papiernik** : Les auteurs de documentaires, historiques ou scientifiques, ont souvent besoin d'illustrer leur propos avec des images, qu'ils vont alors chercher dans des films existants ou qu'ils produisent eux-mêmes sous forme de reconstitutions ou d'animations, avec tous les coûts et délais inhérents. Ubisoft, grâce au jeu vidéo, leur offre une autre option qu'illustre le projet *Lady Sapiens*, projet "transmédia" composé de plusieurs contenus abordant des aspects différents du même sujet, afin d'en présenter les multiples facettes ou de s'adresser à des publics divers.

**Sophie Parrault** : Ce projet, développé par Little Big Story, société française de production audiovisuelle, repose sur une enquête scientifique. En février 2018, avec Thomas Ciroteau, Jacques Malaterre et Éric Pincas, nous venions de terminer le documentaire *Qui a tué Néandertal?*, produit en association avec France 5, et nous avions envie de poursuivre notre collaboration autour de la préhistoire. Nous étions également en pleine période d'émergence du mouvement *Me Too* et, à force de n'entendre parler que d'*Homo sapiens*, une question évidente a surgi : quel a été le rôle des femmes dans la préhistoire? Aucun de nous n'était en mesure d'y répondre!

Il nous fallait dépasser la vision stéréotypée, centrée sur les seuls hommes, héritée des premiers préhistoriens du XIX<sup>e</sup> siècle. Ainsi, une sépulture paléolithique aux parois gravées, découverte en Italie à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, contenait une dépouille, de grande taille (1,85 mètre), richement ornée et entourée d'armes de chasse. Il était évident pour le découvreur qu'il ne pouvait s'agir que de la tombe d'un chef, visiblement puissant et respecté. Un siècle plus tard, les préhistoriens Marie-Antoinette et Henry de Lumley ont repris les analyses et établi que ce squelette appartenait de façon irréfutable à une femme. L'Homme de Menton est alors devenue la Dame de Cavillon, forte personnalité ayant à l'évidence joué un rôle social prestigieux.

Peu de scientifiques s'étant posé la question de la place de la femme à cette époque, la première mission des auteurs a été de faire le point sur les avancées scientifiques récentes concernant l'*Homo sapiens*. Nous avons alors rencontré Sophie Archambault de Beaune, qui a consacré quinze années de sa vie de chercheuse à l'étude de la répartition des tâches entre hommes et femmes au Paléolithique. Elle a accepté de nous donner accès à ses travaux et c'est sur cette base scientifique reconnue que nous avons pu contacter des chercheurs dans le monde entier, puis chercher un partenaire de diffusion, en l'occurrence, France Télévisions.

Il fallait ensuite mettre en images ce propos scientifique. Incarner une femme du Paléolithique nous posait cependant un vrai problème. Autant, pour le documentaire précédent, nous avons pu nous appuyer sur le film de fiction de Jacques Malaterre, *Ao, le dernier Néandertal*, autant, s'agissant de la femme *Homo sapiens*, nous étions démunis, le cinéma ne nous offrant que des clichés éculés. Jacques Malaterre nous a alors dit qu'il savait à qui s'adresser puisqu'il avait été conseiller historique pour Ubisoft lors de la conception du jeu vidéo *Far Cry Primal*.

## Un terrain de jeu formidable

**Déborah Papiernik** : Chez Ubisoft, nous créons des jeux vidéo qui sont avant tout des produits destinés au divertissement; nous ne sommes pas des scientifiques. Cependant, pour beaucoup de nos jeux, nous nous inspirons largement de la réalité historique, géographique et sociale du lieu ou de la période représentée. Si l'un de nos jeux se déroule à New York, afin d'en comprendre l'ambiance, nos équipes vont aller sur place pour visiter la ville – y compris ses sous-sols et ses squats – et pour discuter avec les commerçants, la police, les prostituées, etc. Il en va de même quand nous travaillons sur l'Histoire, comme cela a été le cas pour

toute la série *Assassin's Creed*. Cette matière scientifique est indispensable pour reproduire un univers interactif le plus proche possible de la réalité historique, ce qui constitue souvent la meilleure garantie que cet univers sera à la fois cohérent et immersif pour nos joueurs. Nous sommes complètement dans notre mission si les joueurs peuvent s'instruire, sans parfois même s'en rendre compte, en jouant aux jeux vidéo que nous développons!

Néanmoins, comme nous sommes dans le domaine du divertissement et non de la science, il nous arrive de prendre quelques libertés vis-à-vis de la réalité historique et scientifique. Je citerai pour exemple le jeu *Assassin's Creed Unity*, qui se déroule lors de la Révolution française. Le Paris de l'époque y est représenté de façon assez fidèle, mais, pour la reproduction de la cathédrale Notre-Dame de Paris, nous avons fait le choix anachronique de représenter la flèche de Viollet-le-Duc. Nous avons assumé ce choix, d'une part, parce que c'est grâce à elle que l'on reconnaît Notre-Dame de Paris partout dans le monde et, d'autre part, parce que dans ce jeu, l'assassin grimpe toujours sur les points les plus élevés, cette flèche emblématique est indispensable à l'intérêt du joueur.

Le jeu *Far Cry Primal*, qui se déroule au temps de la préhistoire, est un jeu de combat pour adultes. Là aussi, nous avons travaillé avec des spécialistes de la préhistoire, dont Jacques Malaterre, et nous sommes même allés jusqu'à créer, avec l'aide de linguistes, des langues structurées qui auraient pu exister au Paléolithique – travail salué par la presse scientifique. La présence de ces langues dans le jeu contribue fortement à l'immersion du joueur dans l'action.

**Sophie Parrault** : Un tel travail constitue un terrain de jeu formidable pour un documentariste qui, immédiatement, peut accéder à 60 heures de jeu mobilisant 30 kilomètres carrés de paysages virtuels. On ne peut cependant les utiliser tels quels. En effet, dans ce jeu vidéo, quantité d'indications sont fournies au joueur, les séquences d'action s'articulent entre elles, etc.

Thomas Ciroteau, le réalisateur de *Lady Sapiens*, a dû jouer à *Far Cry Primal* des heures durant, afin de sélectionner les décors souhaités – comme pour un repérage dans le monde réel – et d'identifier les situations susceptibles de servir le propos scientifique. Nous avons ensuite travaillé avec un membre de l'équipe de Déborah Papiernik pour capturer, dans la matrice du jeu vidéo, les séquences choisies par le réalisateur en fonction de la lumière, du décor, de la situation, etc., afin d'illustrer telle ou telle séquence du projet.

**Déborah Papiernik** : Avant d'être un simple divertissement, un jeu vidéo est surtout un monde virtuel à part entière. Dans nos jeux, nous avons aussi la possibilité d'installer une caméra virtuelle qui peut se promener au sein de ce monde en 3D dynamique, tel un drone. Cette caméra a d'abord été développée à des fins marketing : pour vendre les jeux, nous devons montrer des images dénuées des interfaces et menus qu'on voit habituellement à l'intérieur des jeux, ou avec des points de vue spectaculaires. Dans *Lady Sapiens*, nous avons détourné l'usage de cette caméra afin de produire des séquences vidéo inédites.

Finalement, avec seulement deux semaines consacrées à la capture des scènes issues de *Far Cry Primal*, le réalisateur a eu suffisamment de matière pour intégrer au reste du documentaire dix-sept minutes d'images tirées du jeu. Il est important de noter que la création de séquences d'animation 3D de cette qualité représente des coûts qui sont complètement inaccessibles pour l'économie du documentaire. En filmant dans un jeu vidéo, on part d'une matière existante, ce qui rend l'équation possible.

**Sophie Parrault** : Illustrer le propos d'un documentaire scientifique avec des images tirées d'un jeu vidéo est une première! Le reste du film repose en partie sur des entretiens réalisés avec des scientifiques, illustrés par des images tournées sur les sites de fouille ou dans les laboratoires. Enfin, nous avons tourné quelques scènes d'évocation en nous efforçant de respecter les codes de l'univers créé par Ubisoft, en jouant sur des colorimétries ou des costumes compatibles avec ceux du jeu afin d'éviter des ruptures de style néfastes à la cohérence de l'ensemble.