

Retranscription de l'entretien avec Alexandre Vaugoux

*Interview réalisée le 25/04/2016, au café Cristal a Port Royal.
par Claire Caudron et Julie Bonnacarrere*

*Est-ce que tu peux nous parler un peu de ce qui t'a amené a t'intéresser au jeu vidéo ?
00.15*

J'ai fait un master sur le transmédia à SciencesPo Grenoble, et avant d'entrer en master, j'avais déjà un fort intérêt pour le jeu vidéo. J'avais plutôt travaillé dans l'audiovisuel, j'étais joueur, je m'intéressais aussi à l'industrie du jeu, à l'innovation dans le jeu, les nouveaux périphériques... Et dans le master, il y avait une petite composante sur le *game design* et sur l'industrie du jeu, sur comment le transmédia pouvait s'y appliquer, ou s'y appliquait déjà, et j'ai réussi à faire le lien.

Ce week-end, à Amaze, je me suis rendu compte que la vraie première étape qui m'a relié au jeu vidéo c'est quand j'étais en troisième année de licence à Vancouver, où j'ai rencontré une communauté de développeurs indépendants, par hasard. Je suis allé à un de leurs événements, dans le même genre de ceux que j'organise maintenant à Paris, et j'ai vraiment kiffé. J'ai beaucoup aimé discuter avec eux, et voir les jeux dans une version très alpha.

Aujourd'hui qu'est-ce que tu fais pour le Gamelier, et au Game lab ? 02.26

Pour réexpliquer : le Game Lab c'est mon job, et le Gamelier, c'est du bénévolat, c'est volontaire, c'est une association. Je me suis d'abord investi au Gamelier, au sein de mon travail, où j'étais community manager sur des projets de développement là-bas, pour populariser ces projets et gérer la communauté des étudiants, profs... Et parti de là, j'avais des collègues qui aiment les jeux, et surtout des jeux pour apprendre, des jeux scientifiques, et ils avaient déjà des outils pour amener des gens à créer des prototypes et on a donc monté le Game Lab il y a deux ans maintenant, en janvier 2015, même si c'est pas écrit sur notre site. C'était une initiative de différents collègues qui voulaient travailler sur ce thème et le structurer au sein de notre centre de recherche. Ce dont je m'occupe plus particulièrement aujourd'hui, c'est vraiment l'administration du Game Lab, et le management de toutes les activités qu'on peut y développer. On a une équipe de développement qui va produire des jeux, des prototypes, des concepts, différents types de documents. Ils peuvent créer des game design, documents qui expliquent les concepts, ou des prototypes fonctionnels, qui vont montrer le niveau d'un jeu, des éléments de gameplay... Et derrière, on peut développer des jeux complets pour des clients. Pour le moment, nos clients ne sont pas vraiment des clients, ce sont plutôt des appels à projets européens, ou alors des professeurs, ou des étudiants. Certains de ces projets sont payés, ce qui permet de payer les salaires de notre équipe, et à côté de ça, certains ne sont pas payés, mais sont ambitieux, et pourraient permettre de développer des activités dans le futur.

Ce centre de recherche est relié à un réseau universitaire ou pas du tout ? Il est plutôt indépendant ? Ça fonctionne dans quel écosystème ? 05.12

C'est financé par la Fondation Bettencourt, et par Paris-Descartes, Paris-Diderot, et des laboratoires comme l'Inserm, je crois. Beaucoup de chercheurs aussi, comme on bosse sur la bio, mais aussi éducation, high tech. Nous on apporte à tous ces partenaires des ressources mais aussi des compétences sur le jeu.

Et le deuxième volet : là c'était plutôt la gestion de l'équipe du Game Lab, mais je m'occupe aussi pas mal d'évènements pour le compte du CRI et du Game Lab. Par exemple, une compétition de jeu qui s'appelle iGamer, c'est une compétition internationale de jeux pour la recherche, et de jeux éducatifs, c'est à la Cité des Sciences tous les ans depuis trois ans. Et à côté de ça, pas mal de petites conférences internes, ou des formations pour les étudiants au CRI, c'est moi qui coordonne ces choses-là. Là, on va avoir la *summer school* dont je vous avais parlé, et qui va être sur le thème du *bio design*. L'idée, c'est de prendre des étudiants, leur offrir la possibilité de faire un stage, comme ils ont tous la pression pour faire un stage l'été, et leur faire faire un stage non pas en entreprise mais à l'université, en leur offrant la possibilité de créer eux-mêmes des jeux. C'est deux semaines de master class, une semaine de *game jam*, et un mois de projet en équipe.

[Ça s'adresse à quel genre de public ? Tu nous avais dit que vous ne cherchiez pas forcément des étudiants en jeu vidéo, mais ça reste quand même le public principal ? 06.51](#)

C'est essentiel qu'il y ait des gens dans les équipes qui sachent développer des jeux, puisqu'on attend des prototypes à la fin, mais l'idée, c'est sur le modèle des *game jam*, que pour qu'il y ait un résultat abouti, il faut à la fois des gens qui s'occupent de la programmation, d'autres du graphisme, même si c'est un jeu sérieux, il faut un ingénieur pédagogique qui s'assure qu'il y ait de l'apprentissage, si on fait un jeu scientifique, qu'il y ait des scientifiques qui vérifient que ce sont des bonnes simulations.

[Et du coup en termes de public ? 07.44](#)

Il y a beaucoup d'étudiants en école de jeu vidéo. L'intérêt de Paris, c'est que c'est très dense, et que c'est facile pour les étudiants de se libérer en fin de soirée, pour se divertir, rencontrer d'autres professionnels dans un cadre convivial. Pas familial, mais on ne veut pas se faire sponsoriser par des boîtes, on veut rester indépendant.

[Quand tu dis qu'ils bossent dans des grosses boîtes, ce sont plutôt des gens qui bossent pour des gros éditeurs de jeux, ou dans des boîtes qui n'ont rien à voir ? 08.36](#)

Des gros éditeurs de jeux, type Ubisoft.

[Donc pour toi, c'est quoi les grosses boîtes de jeux vidéo en France ? 08.43](#)

Je ne pourrais pas te dire. Nous on est vraiment à la marge. L'industrie du jeu m'intéresse en ce qu'elle est capable de produire d'innovant, en termes d'innovation technologique, ou même en termes de gameplay, mais je ne m'intéresse pas à l'économie.

On pourrait dire que tu fais partie de la scène alternative du jeu vidéo français, c'est comme ça que tu t'identifies ? 09.29

Oui, et c'est ce qui me motive à continuer. A essayer de produire des choses expérimentales qui ne sont faites nulle part ailleurs. Les *summer schools* de jeux scientifiques, je ne pense pas qu'il y en ait beaucoup. Même les game labs, on n'est pas très nombreux. Je vais reprendre l'expression d'un journaliste que j'ai vu ce week-end, Antoine Herren, qui bosse sur le jeu vidéo indépendant. Il organise un festival de jeu alternatif aussi. Du coup je lui demandais "quel est l'état pour toi de la création du jeu vidéo indépendant, et il me dit, ça ressemble beaucoup aux années 20, dans le sens on a à disposition des nouveaux logiciels, comme on a pu mettre à l'époque à disposition de plus en plus de caméras, sans forcément avoir un modèle économique derrière pour organiser tout ça. Ça met à disposition plein d'outils pour créer. Les gens du coup ils partent dans tous les sens, et c'est ça que j'aime.

En effet, pas mal de journalistes font le rapprochement avec le cinéma, mais certains autres dénoncent le fait que ça crée une bulle, notamment tous ces jeux sur Steam, où finalement, il y en a tellement, qu'on ne sait plus lesquels acheter. Comment ça va tenir la distance ? Apparemment il y avait eu cette bulle aussi dans les années 1980. Tu en penses quoi ? 12.05

Ce sont les gens qui veulent se faire de l'argent avec les jeux vidéo qui vont dire ça. Mais ce que je vois dans cette bulle, ou en tous cas dans la scène alternative, c'est que les gens ils en ont rien à foutre de faire de l'argent. Ils ont juste envie de créer des trucs. Donc il va y avoir des jeux fantastiques, des créateurs fantastiques qui vont émerger, et la scène ne mourra pas de sitôt, au contraire. Je suis la scène depuis une dizaine d'années, et tous les ans il y a des gens qui prédisent que la scène va se réduire, que son poids économique va se réduire, mais au final c'est l'inverse qui se passe. Les créateurs sont de plus en plus nombreux, de plus en plus jeunes. Et même la vision vis-à-vis du médium évolue. Ce sont les gens qui sont assez fermes d'esprit et qui ne voient pas tout ce qui se développe à la marge qui vont dire ce genre de chose. Là par exemple à l'Amaze, avec des amis on discutait avec une personne qui était chez Ubisoft et qui s'est rendu compte qu'elle avait de fortes œillères chez Ubisoft. Et elle s'est rendu compte que c'était possible de faire des choses différentes, et elle voulait travailler sur le féminisme, et du coup, elle a quitté Ubisoft et elle a commencé à faire des jeux indépendants.

Et tu as des sites comme itch.io qui sont des alternatives à Steam. Là, c'est toi qui choisis ton modèle de financement, et tu n'as pas de limite, c'est vraiment pratique pour les développeurs indépendants. Ça casse toutes les chaînes classiques de production du jeu vidéo. Tu parlais des curateurs, c'est typiquement sur ce type de plateformes qu'un mec complètement inconnu qui fait un jeu en *game jam*, peut percer facilement, parce que c'est délivré *direct to consumer*. Par rapport à Steam, sur itch.io, tu as un fourmillement de concepts, de gameplay, qui donne le tournis.

Tu disais que ça faisait à peu près 10 ans que tu suivais cette scène-la, est-ce que ça fait 10 ans que tu vas à l'Amaze enfin, depuis que ça a été créé en 2008 ? 14.59

Quand je dis 10 ans, ça fait 10 ans que je m'y intéresse, ça fait peut être 2 ou 3 ans que je m'y investis, et un an que je fais moi-même des jeux.

[Et qu'est-ce qui t'a poussé à créer tes propres jeux ? C'est de voir ce fourmillement créatif qui t'a donné envie ? 15.29](#)

Oui, exactement. Je me suis rendu compte que moi aussi j'avais mes propres barrières à devenir créateur, et j'ai rencontré des gens qui le faisaient, qui étaient passionnés, qui m'ont soutenu.

[Et du coup tu fais quoi ? Tu codes ton jeu de A à Z ou tu crées le concept ? 16.07](#)

Je fais tout. Je fais tout très mal parce que je ne suis pas un professionnel, mais je fais tout. J'ai jamais été formé à programmer des jeux vidéo ou à être graphiste. Mais ce qui est intéressant dans cette scène c'est pas de se copier les uns les autres, c'est d'apporter chacun une vision, qui va inspirer d'autres personnes à produire des jeux qui seront eux-aussi différents. Donc ma vision d'amateur en elle-même peut être intéressante pour des professionnels. J'ai pas forcément cette connaissance en game design, mais quand je crée un jeu, j'ai cette démarche qui est de me dire comment je pourrais expliquer à quelqu'un qui n'y connaît rien, comment il pourrait refaire la même chose. J'ai commencé par ce que je savais le mieux faire : des jeux physiques, sans programmation. Des game designers m'avaient dit : c'est trop bien ton jeu, si ça te plaît il faut que tu continues, nous ça nous fait marrer. Donc j'ai refait un jeu, et là, c'était avec Unity. C'est un logiciel gratuit qui est beaucoup utilisé dans la scène indépendante, mais aussi pour des jeux AAA, comme *HearthStone*, qui a été fait avec Unity. Du coup, j'ai commencé à faire de la 2D dessus, au début, je voulais juste faire des blagues, raconter des histoires, comme des haikus, des petits trucs sans prétention mais qui disent quelque chose. Puis de la 2D, je suis passé à la 3D, et là je suis en train d'apprendre à travailler des jeux en 3D.

[Ce seraient quoi tes références du coup ? Tu t'inspires de ce qui se fait au Nord de l'Europe ? Il me semble que c'est à Copenhague que se trouve l'épicentre de la pensée du jeu vidéo scientifique. Est-ce que tu as toutes ces références quand tu fais tes jeux vidéo aujourd'hui ? 19.10](#)

Pour ce qui est des ouvrages universitaires, pas tant que ça au final. Parce qu'ils ne sont pas très centrés sur le jeu vidéo scientifique, ce qui m'intéresse à titre professionnel, et à titre professionnel, je suis pas vraiment fan de lire des études comme ça. Je considère le jeu plutôt comme quelque chose d'artistique : je rencontre des gens, je découvre des jeux et je m'en inspire. Je vais pas m'inspirer d'un papier scientifique. Mon dernier jeu, je l'ai fait suite à la jam diversité, qu'on a organisée la semaine dernière. Moi à la base, je suis organisateur de ce type d'événement, mais je trouve ça cool de jouer les autres rôles : d'être aussi du côté de la création. Et donc au début, j'ai rencontré une personne qui fait des jeux pour les enfants en Afrique du Sud, et elle veut proposer 67 jeux potentiellement diffusables dans les écoles. Je vais lui envoyer mon jeu, et du coup ça l'intéressera. Du coup j'ai voulu créer un musée virtuel pour les enfants, où on se balade dans un musée en 3D, où on peut aussi lire des trucs, regarder des documentaires, un peu en mode sandbox. Et après je me suis rendu

compte que c'était super dur de créer des jeux pour enfant, parce que j'ai pas du tout l'expérience, et du coup j'ai réalisé un musée hyper-creepy, une espèce de monde entre un cirque qui a mal tourné et un musée ultra-glauque et hyper-moderne, où tu captes pas ce qu'il se passe. Mais au final, ça faisait marrer tout le monde, parce que c'était hyper-bizarre. Et moi au passage, j'ai appris à modéliser des trucs en 3D, à utiliser des shaders (pour mettre des effets visuels dans les jeux). C'était génial. Je sais pas pourquoi je raconte cette histoire.

[Et du coup c'est toi qui organisais la game jam diversité ? 21.54](#)

Co-organisais avec Jam Shaker. Nous on l'organisait au titre de Gamelier. J'avais un collègue qui participait au titre de Includo, qui est un projet indo-europeen, pour la diversité et l'inclusivité dans les espaces de travail.

[C'était Jessy, c'est ça ? 22.13](#)

Oui, on travaillait dessus.

[Et comment s'est organisé ce réseau entre diverses assos qui ont une passion commune, mais pas le même but ? Par des rencontres informelles lors d'événements comme l'Amaze par exemple ? 22.26](#)

Par exemple. Quand je suis arrivé au CRI, j'avais un ami qui faisait du design d'interaction, je sais pas si vous voyez un peu ce que c'est. Ça a beaucoup de points communs avec ce que fait un game designer. Il faisait ça au CRI et m'avait proposé ce job de community manager, et là, j'arrive et première semaine ou deuxième semaine, ils organisent le festival iGamer, avec une boîte de com', et moi personne m'avait prévenu qu'ils organisaient un putain de festival, trop cool, à la cité des sciences. Et mon pote avait conseillé aux gens du CRI d'organiser une game jam, lors du festival, et j'ai rencontré l'asso Jam Shaker, et j'ai trop kiffé. Je savais même pas que ça existait. Et du coup, je me suis rapproché d'eux, on a organisé d'autres événements, on s'entendait super bien, leur communauté a beaucoup participé à la construction du Gamelier. Et après on se renvoyait, les gens intéressés chez les uns et chez les autres.

[C'est une scène super intéressante qui se développe à Paris autour de vos assos, et personne ne la connaît. C'est quand même assez confidentiel. Pourquoi ? 24.23](#)

On s'en fout.

[Vous vous en foutez, si les gens veulent, ils chercheront et finiront par vous trouver ? Vous avez pas envie que ça devienne plus public que ça ne l'est aujourd'hui ? 24.37](#)

Au cœur de ces événements, il y a c'est sûr, une volonté de massification, de démocratisation, pour massifier la création. Mais en soit, tout le monde peut lancer des game jams, nous on a pas forcément vocation à représenter les gens qui font des game jams.

Mais quand même, quand on a un objectif de démocratisation on va au bout, après c'est peut-être un point de vue d'étudiant en com', mais nous, on voulait vraiment voir un événement comme ça, et on a dû fouiller le web. C'est en tombant sur l'événement de Jam Shaker qu'on a un peu compris tout l'écosystème qu'il y avait autour. Il y a un paradoxe entre cette volonté de démocratisation et le fait qu'en pratique vous laissez un peu faire, un peu grossir organiquement. 26.11

C'est aussi parce qu'on a personne en infocom pour nous aider à massifier le truc. On a jamais fait d'articles. Et puis, même si tu es joueur, il y a une barrière technique et culturelle, tu penses que les développeurs de jeu, ce sont des gros geeks dans une pièce noire qui tapent des lignes de code, pourtant c'est pas du tout ça, tu peux créer un jeu presque qu'en faisant du *drag and drop* de concepts aujourd'hui. Il n'y a pas nécessairement besoin de code pour prototyper des jeux. C'est une grosse barrière culturelle. Mais ce n'est pas mon travail de mettre ce plan en place pour massifier ça. Je veux juste le faire et évangéliser à ma manière. On peut pas se permettre de faire un plan marketing. Même quand on est avec Antoine Herren, qui développe un festival autour des cultures vidéoludiques, Random Bazar, quand il développe son petit festival, il n'a pas encore d'aides ou de subventions, il essaie juste de faire en sorte que les gens se rencontrent entre eux.

[Tu parles de festivals. Nous on a suivi Fibretigre sur Snapchat et on a vu sa story sur le festival d'Evry, et on a vu qu'il était censé faire une conf', et y avait trois personnes dans la salle. Y a plein de gens que ça pourrait intéresser, il a plein de followers, et pourtant, il y a personne à sa conf'. Comment ça se fait ? 29.20](#)

En soit, je pense que là c'est pas FibreTigre, mais plutôt Evry qui est en cause. Quand tu fais Evry, ils essaient de mixer des gens qui ne sont pas du tout de la même culture : des gens qui font du pro-gaming, du jeu compétitif, du jeu alternatif, ils ont rien à voir.

[Pour toi ce sont des mondes qui ne se rencontrent pas ? 30.14](#)

Non, les cultures sont tellement éloignées, c'est comme aller voir des supporters du PSG avec des gens qui kiffent Picasso. Ces cultures ne se rencontrent pas. Peut-être qu'ils ont la passion du jeu en commun mais leurs pratiques diffèrent complètement.

[Et il y a combien de personnes qui quittent la scène « officielle » pour se lancer dans la scène indé ? 31.02](#)

C'est difficile à dire.

[Mais tu en as rencontré beaucoup ?](#)

Ça se compte en dizaines on va dire. C'est un milieu aussi où les gens changent beaucoup de boîte. Moi en tous cas dans ceux que je connais, ils ont beaucoup bougé, et il y en a aussi beaucoup qui partent à l'étranger. Je me suis rendu compte de ça à Amaze : il y a beaucoup de Français dans la scène indé qui vont créer leur studio à l'étranger.

[Dans quels pays ? 31.32](#)

En Angleterre, en Espagne, aux Etats-Unis aussi... Les conditions en France sont compliquées. C'est vrai, beaucoup de gens se tournent vers ça à l'arrache, ils aimeraient bien faire du jeu indé, mais les conditions économiques ne sont pas là, et le tissu n'est pas là du tout.

[Tu pourrais nous dire quelles sont les barrières pour créer son propre studio en France ? 32.07](#)

Non, je ne m'y suis jamais intéressé.

[Quel rapport entre cette scène alternative et le journalisme ? Est-ce que vous voyez souvent des journalistes aux événements ou vous allez ? 32.40](#)

Non, pas du tout, personne. Ils ne s'y intéressent pas du tout. La seule personne que je connais qui s'y intéresse, c'est Laurent Checola, qui lui-même aime bien développer des jeux, faire des trucs un peu bizarres, aider les scènes à émerger, aider les étudiants... Et encore. Je l'aime bien Laurent, mais il y a toujours une pression économique. Il faut qu'il fasse des événements qui le fassent vivre. Donc il n'est pas désintéressé. Mais personne s'y intéresse de manière désintéressée.

[Il faut bien vivre à un moment aussi 33.11](#)

Je suis d'accord. C'est juste que moi, j'ai la position super facile d'être fonctionnaire et de faire ça sur mon temps libre. C'est une position privilégiée on va dire.

[Du coup, le journalisme, que ce soit la presse généraliste ou spécialisée, tu les lis ? C'est quoi les journaux qui parlent du jeu vidéo comme tu le souhaites et ceux qui ne sont pas au top d'après toi ? 33.58](#)

Tu veux faire un petit classement ? En fait je ne fais pas confiance à un média en particulier. Ça va être en fonction d'un auteur que je vais apprécier en particulier ou en fonction d'un sujet. Même si un article est bon sur *jeuvideo.com*, même s'il y a peu de chance, ça arrive... J'ai pas de classement. En France il n'y a personne que j'apprécie vraiment. J'aimais bien un magazine qui s'est arrêté je crois, qui s'appelait *Games*, qui traitait un peu du jeu indé, justement... Mais tout le monde s'en fout en fait : parce que les jeux ont toujours un peu marché avec le marketing, donc si tu en fais pas... Et le jeu indé en fait pas beaucoup... Si tu n'as pas Squeezie qui fait une vidéo sur toi, ou un journal comme ça, qui fait une review sur toi, tu n'existes pas.

[Et pour toi, il n'y aurait pas une place pour des journalistes qui se spécialiseraient dans le jeu indé ? Ça manque un peu, non ? 35.22](#)

Ouais, j'aimerais bien ! Mais il y a le mec d'Oujevipo, qui est hyper-fort là-dedans. C'est un Français, il fait une sorte de ludothèque. Tous les jeux bizarres qui lui passent sous la main, il fait une review dessus. Et je sais pas comment il fait, pour avoir autant de jeux, et du monde entier... Il est trop fort. Et c'est toujours des jeux intéressants. C'est impressionnant. Il gagne pas forcément d'argent avec ça. Il a peut-être des tipeurs [vérification sur le site] : il a 41 tipeurs, tu vois. Alors que clairement, c'est le meilleur en France dans le domaine, et je suis sûr que plein de mecs viennent lui piquer des reviews... Tu vois, il se fait 134 euros par mois. Il prend des risques en plus. Là, il a lancé une expo de jeux pour enfants. Qui fait des trucs comme ça ? C'est trop bien.

[Pour toi en Europe, il y a l'Amaze. Il y a quoi d'autre ? 37.11](#)

Je suis tellement pas spécialiste... Mais il y a plein d'autres trucs. Ça va plutôt être des rassemblements, qui vont pas être des festivals, mais des game jams un peu barrées, des petites conférences. Par exemple il y a le festival Feral Vector qui est connecté à l'Amaze, c'est assez improbable, en pleine campagne. Il y a aussi Lisp, en Suède je crois, ils y ont fait une conférence sur le thème de l'amour et du sexe dans le jeu vidéo. Ce sont des événements comme ça qui m'intéressent, qui essaient d'aborder le jeu vidéo de manière un peu différente et pas juste le jeu vidéo sur le jeu vidéo et pour le jeu vidéo. The Machine aussi c'est pas mal en France. Après il y a des trucs où je ne suis pas allé, mais que je suis sûr sur internet. Par exemple, il y a le Egnarok [Ragnarok Fest]. Mais c'est plutôt pour la génération d'au-dessus : pour les gens qui ont 30 ou 40 ans. Ils travaillent sur le thème du ludique, de la fête foraine, du jeu populaire, et ils essaient de transformer ces jeux un peu désuets en trucs numériques, et voir comment la transition peut se faire. Game City aussi c'est pas mal, ils ont la volonté de populariser la chose, de la mettre dans l'espace public.

[C'est toi qui nous avait parlé de Games For Change et de Simon Bachelier, qui prend des initiatives dans la curation de jeux. Ça t'inspire ? 39.22](#)

A vrai dire, je pense que Simon, c'est un peu mon mentor. C'est le mec, quand j'étais en stage et que je voulais monter un festival, vers lequel je me suis tourné. Il m'a donné de super-conseils, c'est un peu le mec trop parfait, qui connaît plein de monde, les bons jeux, qui t'aide, qui fait de la bonne curation,... Oui, il est inspirant. Pas juste sur la curation, mais dans sa manière d'aborder le jeu vidéo. Il prend de gros risques. Il a fait des expos de jeu en Chine, dans des endroits... Il va développer le développement de jeux en Palestine : il va apprendre à des gens à coder, dans des endroits un peu hardcore.

[Pour toi, c'est un peu le messie du média ? 40.35](#)

Pas le messie, mais il a un côté militant qui donne de l'énergie. Je suis pas toujours d'accord avec ses opinions, mais c'est pas une question de politique, c'est une question d'humanisme.

[Tu parles de politique. Tu trouves que les politiques s'intéressent assez à la scène du jeu vidéo ? 41.00](#)

[Rires]

Nous demain, on va rencontrer une députée, dont le projet c'est de réguler la question du financement des jeux vidéo, en fonction de la question du sexisme. Mais comment dire qu'un jeu est sexiste ? Comment en juger ? Tu penses quoi des initiatives politiques si tu t'y intéresses ? 42.13

Lol.

Et pourquoi des gens comme toi pourraient pas entrer en contact avec des gens comme eux ? 42.25

Je ne sais pas, je pense qu'il faut un renouvellement général de la classe politique en France. Et tant qu'on n'aura pas ce renouvellement ce sera bloqué.

Et ce que fait le Game Lab, pour faire de la démocratisation scientifique, moi je le verrais bien aussi dans le champ politique, pour l'engagement citoyen par exemple. Clairement, il y a quelque chose à faire. 43.02

A vrai dire, on avait été approché pour faire un jeu sur le budget participatif, du coup l'idée, à travers un petit jeu, c'était de montrer aux gens en quoi le budget participatif pouvait être intéressant, mais le labyrinthe administro-politique fait que même si l'adjoint au maire il trouve ça trop cool, et qu'il le dit, au final, personne dans leur équipe n'est dédié à ce genre de projet, et du coup ça donne pas vraiment suite.

Comment ne pas tomber dans les excès de la gamification ? Moi à la base, ça, j'avais une opinion assez négative de ce qui était estampille *serious game*. Même si quand tu en parles c'est super cool. Par exemple, nous quand on travaille sur les stratégies de marque, il y en a toujours une à un moment donne qui va créer une app, un jeu. Comment rester dans le jeu ? Dans serious game, on met plein de jeux qui ne se valent pas les uns les autres... 44.34

Il faut des bons designers. Mais oui, ça permet de faire une espèce de poubelle à jeux de merde, et de dire que nous on est dans le serious game, le jeu peut être nul parce qu'il est sérieux.

Et c'est pas négatif ça justement ? 45.08

C'est ça le problème par rapport au serious game, et c'est pour ça qu'on ne veut pas utiliser ce terme. Tu as une bonne analyse du terme. Comment éviter les écueils de la gamification, pour nous ça va passer par de l'advocacy sur ce que sont les bons jeux. C'est assez technique, je ne sais pas comment vulgariser ça, ce sont des discussions entre game designers... A part sélectionner des jeux et essayer de faire en sorte que les gens y jouent...

Comment les gens se placent dans la scène alternative par rapport aux polémiques populaires de la violence, du sexisme, de la militarisation... ? Est-ce que les gens se dirigent vers la scène alternative pour changer la donne ? 47.14

Dans les gens que je fréquente, oui, c'est même la norme. Ils refusent la normalisation des jeux AAA, et même sur des questions sociales, sur comment les gens jouent. Oui, c'est la volonté de beaucoup de gens, ou même de parler de choses plus simples, plus personnelles, sans contraintes. Si tu es dans un grand studio, et que tu veux parler de ton grand-père, il y aura toujours quelqu'un pour te dire non, et pour te casser ton idée. A Amaze, il y avait une personne qui a gagné le prix l'année dernière avec *Curtain*, et qui a fait un truc sur *Emptiness & Videogames*, et c'est le jeu vidéo que j'ai vu qui m'a le plus retourné. Déjà, elle montrait son amour du médium, et puis sa petite phrase de fin envoyait du lourd : « Be a poet within game developers, and be a game developer with the poets », et je trouve que ça résume bien l'état d'esprit de cette scène de dire qu'on est dans un milieu où on a encore le cul entre deux chaises, et il faut continuer à être ce que les gens ne veulent pas qu'on soit, et à construire des choses qui sont incroyables, et qu'il n'y a pas dans l'industrie du jeu, et à le faire parce qu'on l'aime. C'était vraiment génial. Il a fait tout un texte où il racontait son expérience de développeur dans une espèce de narration raffinée, un carnet virtuel. Ça donne trop envie de continuer à faire des jeux.

Et sur la question du shader, par exemple, il y avait des gens de Unity qui venaient et qui nous montraient comment ils avaient créé un module pour faire des shaders : c'est des formules mathématiques que tu appliques sur des textures ou des modèles 3D pour faire des effets, et ça donne des possibilités créatives folles. Si tu veux faire des jeux sous LSD.... C'est facile et pourtant c'est super peu utilisé. J'ai des amis qui sont profs dans des écoles de jeux et ils comprennent pas comment utiliser ça de manière créative. Et ça donne des gens hyper-normés sur la manière de créer, qui vont faire du photoréalisme parce que c'est ce qui se vend,... Tu te rends compte que des gens comme la personne qui a fait *Curtain*, déconstruisent et reconstruisent un univers graphique complètement onirique, qui te transportent dans quelque chose de différent. Et ça, même dans la scène alternative, il y a beaucoup de gens qui n'y réfléchissent pas. Les possibilités sont infinies. La seule chose c'est qu'il n'y a pas de modèle économique sauf si tu es l'élu quoi.

Et j'ai pas parlé trop du Gamelier, hésitez pas à en parler, parce que j'ai parlé juste de mon taf et de ce qui me passionne à côté, mais parlez du Gamelier aussi.

[Et tu penses que les gens qui sont plus créatifs sont plutôt chez Ubisoft, dans les grands studios où ils ont pas à se préoccuper de vendre, ou du côté indé, où finalement un mec qui a un projet va peut être le modifier pour vendre plus comme il est plus dans le besoin? 55.53](#)

Ça c'est encore la question du modèle dominant, qui dit qu'un jeu doit avoir un prix. Mais est-ce qu'un jeu c'est pas plutôt une oeuvre, est-ce que ça a vraiment du sens de vouloir le vendre ? C'est parce que c'est une industrie que ça fonctionne comme ça. Mais les jeux qui sont respectés dans la scène alternative, ce sont pas forcément ceux qui marchent. Par exemple le mec qui a gagné l'Amaze l'année dernière, son jeu, il a pas réussi à le vendre. Il y a une question de subversion aussi, et un jeu subversif ça se vend pas bien. Par exemple il y a un jeu avec deux bites qui s'enculent et j'ai jamais vu un engouement populaire aussi important autour d'un jeu indé. Ils ont créé une oeuvre à la fois hyper-débile et en même temps super-intéressante.

