

## Antoine Herren

Propos recueillis par Julie Bonnacarrère et Jordan Leclerc, chez Julie en visioconférence (04/05/16)

*On va commencer avec une question très simple, sur ton parcours, sur ce qui t'a amené à parler du jeu vidéo, de présentation générale, large.*

Par où j'ai commencé ? J'ai commencé par la critique, j'ai écrit pour plusieurs sites de manière non professionnelle, j'ai écrit pour le site de Sébastien Genvo, pour un autre site qui s'appelle indiegame.fr. Ensuite il y a eu un long hiatus et après j'ai rejoint l'association du Gamelier que vous connaissez déjà, où j'ai aidé à organiser quelques événements et je me suis mis à organiser mes propres événements autour du jeu vidéo alternatif et de musique, donc là on continue et on organise toutes sortes d'événements. On va organiser des événements en bibliothèque et on organisera aussi des événements en collaboration avec diverses associations qui s'occupent de jeux de société ou de choses comme ça, donc en rapport plus ou moins étroit avec le jeu vidéo. J'ai aussi rejoint un podcast il y a un an autour du jeu vidéo, justement on a parlé dans un lycée, on a fait une conférence publique dans un lycée où on a parlé de la légitimation du jeu vidéo, donc ça rentre un peu dans votre sujet. Et qu'est-ce qui m'a amené à parler du jeu vidéo ? Il y a eu plusieurs raisons, la première, la plus simple c'est que je suis passionné de jeux vidéo depuis que je suis tout petit, depuis que j'ai six ans on va dire, et disons qu'il y a eu un moment où je me suis mis plus à traiter de musique et de cinéma parce que pendant toute une période j'ai un peu délaissé le jeu vidéo dans le sens où il stagnait pas mal, je suis revenu au jeu vidéo à travers les changements esthétiques au sens large qu'il a pu connaître.

03'00

*Est-ce que tu es rentré directement par le jeu indépendant, pas quand tu étais petit et que tu jouais, mais quand est-ce que tu t'es tourné vers le jeu indépendant, comment ça s'est fait ?*

Encore une fois par vagues successives, la première fois je pourrais plus exactement situer en détail mais ça devait être par le biais de recherches Internet où j'ai découvert certains jeux gratuits, et de façon assez mystérieuse j'ai totalement de nouveau lâché ce milieu-là, c'est une époque où c'était encore extrêmement underground, ça devait être 2007-2008, les succès de type *Braid*, *Super Meat Boy* ou *Limbo* étaient soit pas sortis ou tout juste sortis, et puis je suis revenu à la sortie de *Super Meat Boy*, je pense que ça a été un peu le jeu marqueur, qui m'a de nouveau fait rentrer dans ce milieu-là. Et puis j'étais un peu lassé des grosses productions même si je trouve que le jeu indé a nourri des changements même au sein du triple A.

04'32

*Tu aurais un exemple, par exemple un exemple de jeu qui pour toi s'est nourri du jeu indépendant ?*

*The Last of Us*. C'était le jeu qui était sorti sur PS3, globalement c'était un jeu avec des zombies en fait, sauf que les zombies ça devait représenter 25 % du jeu, et finalement le gros de l'histoire c'était une histoire un peu familiale entre un père et une jeune fille, donc le père perd sa fille au début du jeu, il retrouve une autre jeune fille et tout est basé sur la relation entre les deux.

05'25

*Et pour toi c'était quoi l'apport du jeu indé dans ce jeu-là par exemple ? C'était plus au niveau de l'histoire, de l'intimité ?*

Oui sur les thèmes abordés, montrer qu'on peut finalement détourner un genre série B comme les zombies pour en faire totalement autre chose. Finalement il est pas directement inspiré par le jeu indépendant mais je pense qu'il y eu quand même une espèce de vague intellectuelle qui a fait que ce jeu a pu voir le jour. Et la même année on avait *The Walking Dead* dont l'histoire est exactement le même genre de thématique. Je sais pas si vous avez d'autres questions par rapport à ça, je crois que tu m'as posé une autre question à laquelle j'ai pas répondu.

06'20

*Je ne sais pas, j'ai du noter en même temps. Je pense que tu as plutôt répondu. Par rapport à ça c'était juste de l'inspiration, c'était pas des personnes déjà qui avait peut-être commencé du jeu indé de leur côté et qui ensuite rejoignaient les grosses productions.*

Non ça c'est l'inverse. Pour le moment les gens qui partent de l'indé et qui rentrent dans des gros studios, à ma connaissance il y en a pas. Ça peut peut-être se trouver mais comme ça de tête j'en vois absolument aucun. Par contre il y a des studios indé qui commencent à grossir et qui commencent finalement à perdre le sens du jeu indépendant. Justement le studio responsable de *The Walking Dead* maintenant je sais pas combien ils sont, mais je pense qu'ils beaucoup plus de 50 et finalement même si je crois qu'ils sont toujours auto éditeurs, ça a plus vraiment la tête d'un petit studio indépendant. Maintenant on est vraiment dans une phase où a les studios qui reviennent à des formats un peu plus classiques, à ce qu'on appelle maintenant le triple I, des studios qui font des gros jeux indépendants avec énormément de moyens, comme actuellement *No Man's Sky* etc. Ce sont des jeux qui pour être conçus ont besoin de millions, ce qui était pas du tout le cas encore en 2010-2011.

08'15

*Tu dis que les petits groupes indé s'il y a de la croissance sont condamnés à faire des jeux plus classiques ?*

Il y a une formule, notamment pour les jeux TellTale, donc ceux qui font *The Walking Dead*, je sais pas s'ils sont condamnés à faire des jeux plus classiques parce qu'ils ont réussi, c'est seulement qu'ils ont trouvé une formule qui leur permet de gagner assez d'argent pour

subsister, après est-ce qu'ils sont obligés de dénaturer leur formule je suis pas sûr. Ils ont simplement créé une nouvelle formule qui peut-être les a aidé à construire un nouveau public. C'est plus dans cet ordre-là.

09'14

*Tu as parlé des petits studios qui grossissent, mais à l'inverse, pour ce qui est des gens qui partent de gros studios et qui créent ensuite leur propre petit studio indé, est-ce que tu en connais beaucoup ? Est-ce que c'est quelque chose qui a l'air de se développer en ce moment ?*

Ça fait un petit moment, ça fait à peu près quatre ans peut-être, c'est une date vraiment approximative. Par exemple celui qui a conçu *Gone Home*, Steve Gaynor, il était dans un studio qui n'est pas un énorme studio mais il a notamment travaillé sur *BioShock 2*. En fait je dis y a quatre ans mais ça fait beaucoup plus longtemps. Je pense que de toute façon la plupart des succès, des noms, des grandes stars du jeu indépendant, la grande majorité vient de gros studios, ou on travaillé dans de gros studios, enfin des studios qui font des jeux plus classique en tout cas. Je pense que s'ils le disent pas c'est simplement par honte, pour la plupart on le sait quand même, on a connaissance de ça, mais il y en a d'autres comme un exemple emblématique, Sam Barlow de *Her Story* il était dans un studio où il a travaillé sur un des *Silent Hill*, il a aussi travaillé sur un épisode avorté de *Legacy of Kain*, qui est une série de fin des années 90 début des années 2000, qui était un jeu à la fois assez originale et de facture classique. Donc il a fondé, je sais pas s'il a un studio a son nom mais disons que le nom qui ressort du studio c'est lui et uniquement lui. Après vous pouvez d'autres exemples. Le studio Amplitude, ça c'est un exemple français intéressant. Vous avez déjà interviewé quelqu'un d'Amplitude ? Maxence Volleau non ?

*Oui voilà.*

Donc Amplitude c'était des gens d'Ubisoft, c'était des gens qui travaillaient chez Ubisoft à la base. Et là maintenant ils ont leur petit gros studio, parce qu'ils sont quand même quasiment cinquante maintenant. Donc oui la plupart partent des gros studios pour fonder autre chose. Mais ça c'est une tendance dans le jeu vidéo qui date pas d'hier, qui date pas du jeu indépendant. Un studio alors si je dis pas de bêtise c'est Activision, alors à la base c'était des gens qui venaient de chez Atari, il faudra vérifier, et donc ces gens n'étaient pas satisfaits de la façon dont ils étaient traités chez Atari et ont donc fondé leur petit studio, Activision, qui est maintenant l'un des plus gros studios dans l'industrie du jeu vidéo.

12'26

*Qu'est-ce qui peut pousser les gens à partir d'un gros studio pour monter leur petit boîte et finalement grossir ?*

Dans une boîte comme Ubisoft c'est des gens qui sont forcés de suivre un agenda assez strict et qui peuvent pas imposer leurs propres petits projets. En plus Ubisoft maintenant c'est vraiment une multinationale tentaculaire, les manières de procéder peuvent être parfois un peu chaotiques.

13'03

*Mais pourtant Ubisoft ils essaient quand même d'avoir des projets un peu nouveau, un peu rafraîchissant, non ?*

Ça s'est fait sur une période très limitée, oui tu penses peut-être à...

*Je pense à Child of Light ou Soldats inconnus par exemple qui sont deux jeux complètement différents mais qui peuvent s'apparenter plus à des jeux indé que du triple A.*

Bien sûr mais alors du coup ça je pense que c'était temporaire et il me semble que pour *Soldats inconnus* je crois que le type s'est barré pour...

*Oui il est parti après, en effet.*

Même quelqu'un comme une figure emblématique chez Ubisoft comme Michel Ancel qui était responsable des *Rayman* et qui était un peu l'auteur d'Ubisoft, le nom qui ressortait d'Ubisoft, lui il a rejoint aussi une équipe indé, alors le nom je crois que c'est Wild Sheep, qui est en train de travailler sur *Wild*. Donc tout simplement ils cherchent des manière peut-être un peu plus pas rapides mais plus créatives de créer leurs projets sans avoir finalement des financiers qui sont pas spécialement intéressés par le jeu vidéo mais qui sont plus intéressés pour monter une industrie. Par exemple au Japon les gros studios, enfin les gros éditeurs japonais, les éditeurs comme par exemple Konami le jeu vidéo ne représente qu'un certain pourcentage de leur dividende au sein de l'entreprise. Je crois que Konami ils font aussi des salles de sport à côté, rien à voir, c'est le cas aussi pour d'autres sociétés. Nous on en a pas spécialement connaissance en Europe parce que Konami ne touche le secteur à l'international que par le biais du jeu vidéo, mais dans d'autres secteurs japonais ils font aussi des choses qui n'ont rien à voir avec le jeu vidéo. Donc de manière générale, c'est des entreprises qui sont pas spécifiquement intéressées par le jeu vidéo, on a même des gens comme Ubisoft qui travaillent pas tout le temps dans le jeu vidéo. Pour faire leurs propres petits projets.

15'28

*Pour revenir un peu plus sur ce qui nous intéressait spécifiquement, c'est-à-dire l'organisation d'évènements, surtout d'évènements en lien avec le jeu indépendant, est-ce que tu peux nous parler plus précisément du genre d'évènements que tu organise, de Random Bazar, est-ce que par exemple c'est organisé en partenariat avec le Gamelier Random Bazar ?*

On a fait la première édition avec le Gamelier et ensuite les évènements qu'on a organisé ou qu'on s'apprête à organiser ne sont plus en collaboration avec le Gamelier. Donc là on a organisé deux concerts, on a pas présenté de jeux mais c'était des concerts toujours en rapport avec le jeu vidéo puisque c'était de la musique chiptune faite avec des vieilles consoles, et ensuite les évènements qu'on s'apprête à organiser, en juin et en juillet on va avoir deux dates où on va faire tourner une installation qu'on a coordonné autour du cinéaste Jacques Tati. Ça sera une sorte d'installation ludique, je sais pas si vous voulez que j'en parle de cette installation, vous la décrire ?

*Oui bien sûr.*

Je sais pas si vous voyez le film *Mon oncle* de Jacques Tati.

*C'est pas celui avec la maison hyper moderne ou un truc comme ça ?*

C'est ça alors il y a d'un côté la maison hyper moderne et de l'autre tout un aspect populaire où le personnage principal du film vit dans un quartier extrêmement populaire à Paris comme il en existait encore dans les années 50-60 type Amélie Poulain en gros. Donc il habite dans un vieil immeuble et en fait on va s'intéresser à cette séquence où dans le film on le voit traverser cet immeuble, où on a une vue de côté un peu similaire à un jeu vidéo, et donc on va avoir une construction cartonnée du bâtiment de ce personnage et le public sera, en fait on le destine aux enfants, on destine cette installation aux enfants, on va la faire tourner dans les bibliothèques, et le contrôleur au lieu que ce soit un simple joystick ou une simple manette ça sera une caméra, ce sera donc une vieille caméra. Et donc le joueur pourra déplacer le personnage de gauche à droite et tournant la manivelle de la caméra. Donc on aura le personnage, l'avatar d'un côté, et de l'autre un personnage contrôlé par l'ordinateur qui détruit un peu de manière semi aléatoire tous les objets dans le bâtiment et le joueur devra naviguer dans l'immeuble pour réparer les objets. Un concept simple. Là-dessus on s'est associé avec des amis qui tiennent une revue de cinéma destinée aux enfants et chaque numéro soit des genres soit des auteurs, Charlie Chaplin, Jacques Tati, et où notre intérêt c'est finalement de présenter le jeu vidéo sous un angle un peu différent donc là en l'occurrence sous l'angle du cinéma, et à travers surtout pas un truc type *Star Wars* ou des films qui ont été déjà adaptés mille fois en jeux vidéo, mais justement à travers des choses à la fois moins évidentes mais tout aussi évidentes parce que finalement les films de Jacques Tati comme les films classiques de Charlie Chaplin ou Buster Keaton, c'est des films qui fonctionnent énormément sur la gestuelle, et ça nous paraissait intéressant finalement d'en faire un jeu vidéo. Donc voilà notre intérêt finalement dans *Random Bazar* c'est essayer finalement d'apporter un regard différent sur le jeu en s'associant justement avec des structures qui font pas spécialement du jeu vidéo. On va aussi participer à l'organisation d'un festival, le Ludipunk, qui se concentre sur les jeux de société, pas les jeux vidéo puisqu'il fait que du jeu de société, mais donc à contenu militant ou à contenu alternatif, pas les choses qu'on voit habituellement dans les magasins de jeux de société.

20'30

*Et du coup avec eux vous allez faire quoi pour le Ludipunk ?*

Alors pour le Ludipunk on va avoir un petit village où on va présenter des jeux vidéo expérimentaux, les jeux vidéo à contrôleur alternatif.

*C'est surtout ça qui t'intéresse, les jeux vidéo qui changent la manière de jouer et qui proposent pas juste visuellement quelque chose de différent ou dans les thèmes.*

Oui c'est ça, en fait on se concentre sur les jeux à contrôleur alternatif dans le sens où c'est une manière assez nouvelle de voir le jeu vidéo et en même temps c'est un peu une réactualisation des bornes d'arcade en fait, dans le sens où c'est des objets assez uniques qui demandent un espace très particulier. Ce qui nous intéresse aussi avec les contrôleurs alternatifs c'est que ça peut amener finalement un nouveau public qui est pas spécialement intéressé ou un peu effrayé par le jeu vidéo, dans le sens où on s'en rend peut-être pas compte en tant que joueur mais les manettes ça fait peur. Une manette ça peut faire très peur, une manette ou un clavier y a plein de boutons et si on est pas joueur depuis un moment ça peut rebuter, c'est quand même porteur de toute une mythologie, de tout un contexte qui peut restreindre. Par exemple si on a pour jouer une banane ou une merguez on va être tout de suite plus attiré. Finalement un non joueur pourrait être potentiellement plus attiré par ce genre de trucs.

22'15

*C'est essentiellement pour des enfants tous ces trucs ?*

Non, c'est très divers. L'installation de Jacques Tati sera destinée aux enfants mais ce qu'on va présenter au Ludipunk non globalement c'est pas toujours tout public mais c'est potentiellement tout public on va dire. Par exemple à Amaze, festival du jeu indépendant et du jeu alternatif à Berlin, j'ai joué à un jeu qui s'appelle *Genital Jousting*, je vais vous montrer la vidéo, ça se jouait avec des godemichets.

*Ah oui ! C'est surprenant !*

Donc c'est pas vraiment pour les enfants.

*Là pour le coup ça peut vraiment rebuter certains.*

*Ou au contraire.*

Voilà ça peut être des contrôleurs extrêmement variés.

23'17

*Et c'était un jeu qui était proposé par qui ? C'était pas par toi, c'était par d'autres gens là-bas et tu as testé.*

Oui c'était fait par d'autres gens. Moi à Amaze, j'ai rien proposé du tout, j'y suis allé pour couvrir l'événement.

*Du coup la vidéo que tu vas nous montrer c'est toi qui l'a tournée ?*

Non pas du tout, c'est juste une vidéo du jeu. Si vous n'en avez pas entendu parler je pense que c'est un jeu, c'est pas un jeu bête, c'est pas un jeu stupide, je pense que c'est

intéressant pour votre sujet, disons que c'est des thématiques qui sont pas, enfin qui sont abordées par le jeu vidéo mais souvent de manière assez maladroite. Alors là on peut trouver le jeu un peu vulgaire ou quoi mais...

*Ah c'est arrivé ! Il me semble qu'Alexandre Vaugoux en avait parlé mais il l'avait pas décrit en disant que les contrôleurs étaient des godemichets, donc du coup j'ai pas...*

Alors c'était assez spécifique parce que Amaze se concentre pas spécialement sur les contrôleurs alternatifs mais essaye justement d'exposer à chaque fois qu'ils peuvent d'exposer les jeux de manière particulière, là en l'occurrence les développeurs étaient là, et les développeurs ont choisi d'adapter...

*Ah ça y est ! Je vais mettre pause, on regardera après. On verra ça plus tard parce que de toute façon il ne veut pas.*

Dans un sens je trouve que c'est aussi un jeu qui dit pas mal finalement sur le milieu du jeu alternatif dans le sens où on a actuellement quelque chose, d'un côté on va avoir des gamergaters, homophobes et tout ce que vous voulez, et de l'autre on va avoir une grosse majorité de la population dans un festival comme Amaze qui vont être finalement très gay friendly, avec des transsexuels, des féministes, des personnes de mouvements LGBT, etc. On a une espèce de niche qui se constitue dans le milieu du jeu alternatif, très porté sur toutes les sexualités en fait.

26'22

*Est-ce que ça c'est juste pour les personnes qui désignent les jeux ou même dans l'audience, dans les joueurs ça se retrouve ? C'est assez polarisé comme ça aussi ?*

Je pense que pour le moment c'est quand même pas mal porté sur les développeurs, après sur les joueurs, là je parle d'une niche quand même, je parle quand même de quelque chose assez localisé, mais est-ce que ça se retrouve chez les joueurs ? Chez une partie des joueurs oui, parce que ça été emmené finalement par des gens comme Anita Sarkeesian et je pense que ça a porté des idées pour un certain public. Et puis quelque part je pense qu'il y a quelque chose d'intéressant dans le jeu vidéo qui facilite peut-être l'identification pour des gens gay ou bi dans le sens où dans pas mal de RPG ou de jeux comme ça on choisit son sexe. Et je sais qu'on a des témoignages de gens qui ont découvert leur sexualité à travers ce genre de jeux. Par exemple des hommes qui se sont mis à incarner des femmes et qui se sont découverts à travers ce type de jeux. Donc je pense que peut-être plus facilement que des médiums comme le cinéma ou autre, le jeu vidéo peut aider ce genre de personnes à se trouver finalement.

28'05

*Et pour repartir sur les contrôleurs alternatifs, est-ce que tu crée tes propres jeux aussi ?*

Pas moi non, je suis pas développeur, je laisse ça aux pros. Par contre dans notre association on a donc deux personnes qui sont [Rémi Solier] et [Henri Borinski] qui font partie d'un collectif qui s'appelle Alinéaire et qui eux conçoivent des jeux alternatifs. Rémi



c'est l'un des auteurs de l'installation sur Jacques Tati. Donc on a des gens qui nous aident, moi je m'occupe de la programmation, de la curation, un peu de la com, mais pas de la conception.

*Comme tu dis que tu couvres un peu des événements aussi, ce travail de curation tu le fais aussi pour le jeu vidéo en général alternatif, pas seulement pour ce que eux produisent, comment tu décide de porter un jeu, est-ce que tu vas juste critique ce qui te "tombe sous la main" ? Comment tu fais ton travail de curation en fait ?*

La curation, pour mes évènements, question compliquée. Pour le moment, pour des raisons exclusivement pratiques et triviales, je choisis les moins chers donc des jeunes artistes. Après ce qu'il y a aussi d'intéressant, ce qui nous intéresse aussi nous, c'est aussi d'aider finalement des jeunes structures ou des jeunes artistes à tenter de se trouver un public et à tenter de trouver un réseau. Parce que le jeu à contrôleur alternatif ça reste quand même un domaine extrêmement jeune, et qui tâtonne encore en ce qui concerne les business models. D'un côté on peut avoir des collectifs, mais bon là je dérive encore...

*Si ça nous intéresse beaucoup ces questions-là en fait.*

Alors d'un côté on a des collectifs comme One Life Remains, eux pour le coup ont trouvé leur [inaudible], eux existent depuis 2009 si je dis pas de bêtise, et donc ils partent beaucoup plus sur des circuits qui touchent à l'art contemporain et aussi dès qu'ils peuvent exposer dans les festivals. One Life Remains présentait encore récemment un jeu à Amaze, donc eux ils sont établis, ils travaillent avec des gros budgets, des grosses structures, pas souvent en France parce qu'ils rencontrent souvent des difficultés en France, je sais que tu voulais en parler.

*Oui on va en parler après.*

Alors que dans d'autres pays apparemment ils ont beaucoup plus de facilité, ils ont déjà présenté en Chine par exemple. Voilà donc d'un côté on a ces gros noms du contrôleur alternatif, et de l'autre on a des noms qui débutent comme Alinéaire qui existe depuis 2013, et qui eux pour le moment se cantonnent à un circuit parisien et régional donc en Ile-de-France majoritairement, même s'ils ont eu une date à Nantes je crois en octobre 2015, mais globalement c'est Paris et Ile-de-France, et eux se concentrent plutôt sur les bibliothèques. Ils trouvent un public un peu plus soit très jeune soit familial.

32'27

*C'est les deux principaux collectifs, tu en as pas d'autres qui te viennent en tête ?*

Klondike, des Français aussi, qui viennent de, je crois qu'ils viennent tous un peu de Valenciennes, soit ils sortent soit ils sont encore en études et ils viennent donc de Sup Info Game. Donc globalement ils sont dans la région Nord-Pas-de-Calais. Alors eux sont assez jeunes, je pense pas qu'ils visent que le contrôleur alternatif parce qu'ils font d'autres jeux à côté qui sont pas à contrôleur alternatif. C'est un collectif aussi dans la manière de fonctionner qui est assez particulière. Autant One Life Remains ils travaillent globalement en



groupe, ils se mettent normalement à plusieurs sur un seul jeu, autant Klondike, donc c'est un collectif de dix personnes il me semble, et chaque personne du collectif travaille globalement sur les jeux de manière séparée et le collectif ensuite va être amené à donner des conseils, des critiques aux jeux des différents membres du collectif. Je crois pour les jeux à contrôleur alternatif qu'ils travaillent pas tout seul, pour ces jeux qui demandent finalement un peu plus de travail, ils bossent à plusieurs.

33'51

*Est-ce que tu sais si il y a des aides pour les financements, enfin des aides d'Etat ou tu te poses pas trop ces questions ?*

Je sais pas, je pense pas. C'est des aides globalement pour les jeux vidéo mais pour des choses aussi on va dire minuscules...

*Mais ils y ont droit quand même ou est-ce que c'est exclus justement de ces aides parce que c'est tellement alternatif finalement qu'ils le reconnaissent pas comme tel*

Vu que ça reste quand même un domaine assez flou, je pense qu'ils peuvent jouer finalement sur plusieurs tableaux, sur des tableaux plutôt culturels, et je sais que chez Alinéaire ils ont déjà été financés par des organismes publics.

*Le CNC peut-être ? Je sais qu'ils ont développé une aide...*

Pas du CNC mais par exemple ils ont exposé il y a pas longtemps pour l'ouverture de la Canopée, ils ont fait l'ouverture de la Canopée avec un jeu qui a été commandé par la Canopée, par la structure de la Canopée.

*C'est quoi exactement la Canopée parce que j'en ai déjà entendu parler, c'est à Rouen c'est ça ?*

*Non c'est les nouvelles halles de Paris.*

*Ici à Paris ? D'accord, moi je pensais au réseau Canopée, le truc de l'université de Rouen.*

*Oui c'est un réseau pour les chercheurs, ils peuvent se voir en visio et travailler ensemble, donc rien à voir en fait.*

(Rires)

Non rien à voir. La Canopée oui c'est la nouvelle structure à Châtelet-les-Halles qui contient donc une médiathèque.

*Oui j'avais juste pas tilté mais je vois ce que c'est.*

Cet espèce de truc qui ressemble un peu à un oiseau doré. Après sinon c'est des financements directement des festivals. Par exemple on a aussi Jérémie Cortial qui a fait une

installation qui s'appelle le Flippaper, je sais pas si vous en avez entendu parler, et donc eux ont par exemple réussi à vendre un second Flippaper au festival du film de Toronto. Donc globalement pour le moment la manière de vendre des jeux à contrôleur alternatif c'est de pas les vendre comme des jeux en fait. C'est de les vendre comme des œuvres artistiques qui toucheront un public différent, mais je pense que globalement le mot jeu vidéo reste un gros mot. Je pense particulièrement en France. Récemment les aides données à l'e-sport, je pense que ce soit une très bonne chose dans le sens où ça risque de finalement de gommer ou de nuire à toute une partie du jeu vidéo en fait. J'ai peur que dorénavant on entende parler du jeu vidéo que par le biais de l'e-sport. L'e-sport c'est un domaine qui est en train d'amasser énormément d'argent. J'ai été un peu flou, j'ai pas nommé la loi...

37'17

*Alors en fait on a rencontré une députée qui travaille sur cette loi et qui veut la faire modifier parce qu'en gros elle voudrait intégrer à la loi la question du sexisme comme... oui c'était la loi du numérique, en gros elle voulait intégrer la question du sexisme aux financements, si un jeu est sexiste on le finance pas. Et elle nous a parlé un peu de l'e-sport à la fin donc oui on est au courant.*

Voilà, vous avez sans doute déjà la réponse à la question que tu voulais me poser sur le jeu indépendant en France, les élus ne comprennent absolument rien. Donc la loi qui vient de passer c'est sur la professionnalisation des joueurs d'e-sport.

*Oui c'est un statut spécial pour eux, y avait des questions sur l'industrie aussi je crois.*

Mais disons que là on aborde le jeu vidéo uniquement de manière industrielle ou sportive, c'est pas une mauvaise chose dans le sens où c'est une réalité, je veux dire que le jeu vidéo c'est aussi une industrie, c'est aussi du sport, mais moi j'ai un peur que toute la partie culturelle et artistique se retrouve un peu bouffée par ça. Comme le cinéma a pu être bouffé par la télévision dans les années 80, voilà il y a toute une partie industrielle et ultra commerciale qui risque de cacher, de recouvrir une partie un peu plus expérimentale.

39'25

*Justement on aurait demandé ce que tu pensais des initiatives politiques donc ça vient à point nommé.*

Je pense que les initiatives politiques on voit à travers ce qui a pu arriver à une ministre comme Fleur Pellerin qui était traitée de ministre du jeu vidéo...

*Comme une insulte ?*

Oui c'était plus dit comme une insulte. Donc on peut très bien avoir des gens de bonne volonté, après je sais pas si Fleur Pellerin était excessivement de bonne volonté ou était la personne la plus qualifiée pour le jeu vidéo mais on peut avoir un petit groupe de bonne volonté, mais ça empêchera jamais, enfin ça risque jamais d'empêcher d'autres parties majoritaires de toujours voir le jeu vidéo d'œil assez mauvais. Ou alors d'être complètement à côté de la plaque sur le sujet. Même si la situation évolue, j'en parle un peu comme si la

situation était bloquée, mais tu l'a vaguement évoqué tout à l'heure, le CNC donne de l'argent pour le jeu vidéo. On a des gros studios en France qui font des choses particulières, moi j'aime pas spécialement Quantic Dream mais ils essayent quand même de changer le jeu vidéo, on a des studios comme Dontnod qui ont fait *Life is Strange* y a pas très longtemps qui tentent et arrivent des choses assez particulières. Mais c'est pas par le biais de la France vu que *Life is Strange* c'est édité par Square Enix. Il faut toujours trouver finalement j'ai l'impression des moyens hors des territoires français pour arriver à faire des choses spéciales Je sais pas si ça va changer un jour.

*Du coup, pour Life is Strange, pourquoi ils sont passés par l'étranger ? Il y avait plus d'aides ? (41.59)*

J'ai pas de détail là-dessus, j'ai pas du tout de détail. Je pourrais pas en dire plus. Les élus et les différentes structures comprennent pas vraiment. Même au niveau industriel, il n'y a qu'une partie de l'industrie qui est comprise. A part ça, ça reste assez compliqué. C'est peut-être plus facile pour des pays anglophones de développer des grosses structures, par exemple, Ubisoft a développé un gros studio au Canada. Finalement, Ubisoft, à Montreuil, ne développe pas grand chose à part les *Just Dance*.

*Du coup il y avait des questions pour les financements, parce que les jeux Ubisoft étaient pas français, c'est ça ? 43.10*

Alors là, je sais pas du tout. Après, je crois que d'un point de vue purement fiscal, ils ont des facilités au Canada qu'ils ont pas en France. Mais en France on a quand même toujours eu une scène pour le jeu indépendant. C'est plutôt au niveau des événements que ça pêche.

*Justement, comment ça se fait pour toi que les grands festivals du jeu indépendant soient à l'étranger ? Ce sont encore des raisons fiscale ou de compréhension des élus ? 44.11*

Là, il y a plusieurs choses. On a une espèce de problème franco-français. Il suffit de voir le pourcentage de personnes capables de tenir une conversation en anglais. Il me semble que c'est moins de 40 %. C'est moins problématique que l'Espagne ou l'Italie, mais c'est toujours moins que les pays scandinaves ou l'Allemagne, et le résultat c'est que nos événements sont plus franco-français. Après, la Paris Games Week, je me souviens plus, mais globalement, il y avait pas mal de conférences et de choses en français. Mais ça je peux pas l'affirmer avec certitude. Par contre, dans le cadre de l'EIGD, qui est une espèce de petit salon qui se déroule à Montreuil et est censé être un festival du jeu indépendant mais est plutôt un salon du jeu indépendant, c'est le Paris Games Week du jeu indé, et ce qu'il y a d'aberrant c'est que même s'ils ont des invités étrangers, toutes leurs conférences ne sont pas traduites. Certaines sont exclusivement en français. Donc ils se retrouvent avec des invités anglophones qui peuvent pas comprendre la totalité des conférences. Et ça c'est une aberration pour un salon qui se veut être un salon de professionnels. Là on est face à une situation paradoxale. Après, on a le Stunfest, qui est un véritable festival, à Rennes, qui a commencé comme un festival de jeu de combats et qui maintenant traite le jeu vidéo de manière plus large, avec du jeu indépendant, une partie conférence, une partie *superplay*, y a même des concerts : donc c'est un vrai festival mais tout est en français. Toute la

communication est en français, toutes les conférences sont en français, et du coup, à part certains musiciens, on ne retrouve que des français. Et moi, c'est quelque chose que je ne comprends pas du tout. Dans le sens où à la base c'est un festival d'e-sport de niche à travers le *superplay* et le jeu de combat, ça reste quelque chose d'international qui pourrait accueillir les joueurs étrangers : joueurs professionnels étrangers et joueurs non professionnels étrangers. Mais aucun effort n'est fait et on se retrouve dans un évènement franco-français. Et ça, je pense que oui, ça vient de notre difficulté avec les langues, sans faire de la psychologie de comptoir. Aucun effort n'est fait ne serait-ce que pour communiquer à la fois en français et en anglais.

*Et sinon, du côté des Français qui viennent, il y a beaucoup de fréquentation ou pas ? Parce qu'on a vu sur la story Snapchat de FibreTigre que pour des conférences, il n'y avait personne. 48.52*

Les organisateurs s'y sont pris comme des manches, c'est tout. Je sais pas si je vous en avez entendu parler, mais il y a un cas très intéressants pour ce dont on parle en ce moment : c'est le Retro No Future Festival, qui s'est déroulé à Evry et qui a été organisé par Xavier Girard en 2013, qui n'avait qu'une seule édition. C'est sûrement la raison pour laquelle vous n'en avez jamais entendu parler. C'était un gros vrai festival où vous aviez toutes sortes de performances croisées de jeu vidéo et d'autres domaines, One Life Remains était invité, tout un tas de monde était invité, d'une certaine manière, c'est un peu là que le jeu alternatif français a commencé. C'est un lieu extrêmement important. Tous les gens que j'agrège de près ou de loin pour mes évènements ont participé au Retro No Future. Et eux ont attiré du monde. Je ne sais plus combien ils avaient de personnes, mais ils avaient pu faire leur com et attirer du monde, donc ce n'est pas une question d'Evry, c'est une question de qui est à la tête du festival. Mais c'est peut-être aussi une mauvaise communication entre les organisateurs du festival et les élus. C'est ce qui s'est passé pour Retro No Future : s'il n'y a pas eu de seconde édition, c'est parce que Xavier Girard avait beaucoup de mal à communiquer avec les collectivités et à leur faire comprendre qu'il y avait quelque chose à faire de ce côté-là. On en revient toujours aux mêmes histoires. On a encore du mal à comprendre, même à Paris la manne publique qui peut être tirée du jeu vidéo.

*Pourtant, j'avais vu passer un article du Monde je crois, qui parlait du maire de Poitiers je crois, qui voulait faire de sa ville l'équivalent d'Angoulême pour le jeu vidéo. 51.34*

C'est vrai ?

*Oui, comme il y a une gamers assembly là-bas, assez gros public, ils se rendent compte de la manne que ça peut être justement. Par contre ça risque de ne pas beaucoup aider le jeu indé. 51.53*

Oui, ça commence, mais après, le problème risque d'être toujours le même. Quel type d'évènement ça va être ? Ce qu'il faut savoir sur le jeu vidéo, par rapport au cinéma, ou à la musique, c'est qu'on a deux types de festivals. Là je suis totalement partisan. Il y a ce que j'appellerais les faux festivals et les vrais festivals. On a les vrais festivals type Amaze, Screenshake, le Retro No Future, qui s'apparentent vraiment à des évènements culturels, et

de l'autre côté, on a des évènements industriels, qu'on ne devrait absolument pas appeler des festivals mais qu'on devrait appeler des salons, qu'on appelle d'ailleurs des salons mais parfois on dit festival : comme la Paris Games Week, Evry Games Machin...

*C'était Game City je crois. 52.52*

C'est facile de les reconnaître, ce sont toujours les même noms. Il y a toujours "game" dans le nom. Les salons ont le mot "game" et les festivals cherchent des noms un peu plus intéressants. Donc on a les salons qui ne font aucun effort de curation ou scénographie d'un côté, ou on se cantonne à présenter les jeux côte à côte, sans chercher à faire discuter les créateurs avec les joueurs, généralement ce sont les RP qui s'occupent de tout ça, alors que de l'autre côté, c'est l'inverse. C'est comme ça que s'est fondé Amaze. Le patron était pas du tout du milieu de jeu vidéo, mais un jour il est parti à l'EQ ou en Chine, dans un de ces salons, où on pouvait pas rencontrer les auteurs, et il s'est dit "il faut faire quelque chose". Il faut faire quelque chose pour le milieu et il a fondé d'abord des petits évènements qu'il a fait grossir en festival, et il a consacré ça à la rencontre entre public et créateurs.

*Et donc pour toi, le vrai festival c'est ça, c'est pas forcément le fait d'avoir aussi l'expérience du jeu ? 54.45*

Oui, c'est pas seulement l'expérience du jeu. Ce sont des festivals hybrides, comparables au niveau de l'expérience aux festivals de musique, avec des concerts, c'est le modèle aussi qu'on adopte avec mon asso, et où du coup, on peut se retrouver dans ces festivals à jouer très peu aux jeux vidéo, parce qu'on a des workshops, des talks,... Mais là où ça blesse encore un peu, c'est que par exemple, à Amaze, j'ai du mal à rencontrer des gens qui de près ou de loin ne font pas partie du monde du jeu vidéo. Là par exemple, cette année, à Amaze, j'ai pas réussi à rencontrer des gens qui n'étaient pas là parce qu'un pote présentait un jeu ou parce qu'ils étaient eux-mêmes investis dans le festival, où qu'ils étaient en école de jeu vidéo. On reste quand même dans l'entre soi. Ce sont des festivals qui sont plus ouverts que les salons, mais qui continuent quand même d'avoir une population qui est globalement assez ciblée, même s'ils poussent le truc et qu'ils essaient d'attirer d'autres gens, par exemple, Amaze a un jour bonus, qu'ils ont nommé le "jour familial", et où en effet, on avait plus de familles et on pouvait plus facilement trouver des gens qui bossent pas dans le jeu. Et à Screenshake, qui est une sorte de mini Amaze à Anvers, c'est pareil, le dernier jour est plus consacré au familles, et on peut voir des parents avec leurs enfants, qui viennent découvrir le merveilleux monde du jeu vidéo indépendant. Mais il y a toujours une petite barrière je trouve. Mais ça finira par arriver en France, et si c'est pas par nous, d'autres s'en chargeront. Ce phénomène des vrais festivals de jeu vidéo, c'est quelque chose qui est arrivé dans les années 2010 finalement. Donc ça a six ans.

*Parce qu'avant c'était que des salons ? 57.30*

Oui, des salons. Globalement parmi les premiers, on a la Game City qui du coup déroge un peu à la règle que j'ai énoncé plus haut, qui est un vrai festival, avec des concerts, et tout, même si apparemment ils se tournent de plus en plus vers quelque chose d'industriel, l'équipe a été virée, c'est une nouvelle équipe. Et ça, ça existe depuis 2006, et c'est même

pas un festival du jeu indépendant, puisque c'est né avant le renouveau du jeu indépendant. Mais c'est un festival qui tente quand même d'apporter quelque chose de culturel au jeu vidéo, avec aussi des concerts. Ça se passe dans le nord de l'Angleterre, à Nottingham il me semble. Et c'est assez impressionnant ce qu'ils ont réussi à monter : on a un lieu permanent pour le jeu vidéo. C'est pas un musée, mais on a une espèce de salle d'exposition, très ouverte, grand public, tout en gardant une approche culturelle spécifique et pas du tout industrielle.

*Ça serait ça pour toi du coup l'avenir de ce que devrait être un festival du jeu vidéo en France ? 58.55*

Oui, la Gaîté Lyrique tente de faire ça, mais c'est un espace pluridisciplinaire, qui fait à la fois des expositions, des concerts, des conférences, notamment de jeu vidéo, mais le jeu vidéo n'est qu'une minorité. On a un petit espace jeu vidéo où on peut tester des jeux vidéo par exemple. Et le responsable de cet espace, Oscar Barda tente d'organiser des événements assez particuliers : il a organisé des game jams et une initiative que j'aime beaucoup, les *game older*, où il fait jouer des personnes âgées aux jeux vidéo, et il les fait jouer à des jeux indépendants, pour leur faire découvrir autre chose. Et ça il le fait depuis un moment. Mais ce sont des petits éléments disparates, pas un festival.

*Est-ce que c'est juste lui, parce que ce sont les jeux vidéo, ou est-ce que chaque espace est limité du fait même de la nature de la Gaîté Lyrique ? Ou est-ce que les jeux sont plus limités que les autres espaces ? 1.01.15*

J'ai envie de dire oui et non. J'ai entendu dire que l'espace jeunesse c'est aussi le vilain petit canard de la Gaîté Lyrique, donc tu as peut-être raison, c'est peut-être lié à la nature du lieu. Mais en même temps j'ai l'impression que toute la partie concert est assez valorisée, mais ce sont des questions assez obscures, je connais pas les budgets alloués à chaque espace. Mais Oscar avait organisé toute une soirée qui s'appelait "Joue le jeu", en 2011 ou 2012, vous pouvez retrouver des traces en ligne. Il y a eu notamment tout un article d'une critique qui s'appelle Cara Ellison. Et à travers son article, j'avais l'impression qu'elle sentait qu'on avait la possibilité d'avoir une grosse vigueur à Paris dans le milieu du jeu vidéo indépendant, mais dans le même temps, elle sentait que c'était un truc éphémère, qui allait tout de suite retomber. Et effectivement, après Joue le jeu, il n'y a plus rien eu. Il y a eu des événements après, mais c'était très rare.

*Tu sais si c'était à l'initiative d'Oscar Barda ou de la Gaîté Lyrique qu'avait été créé cet espace pour les jeux vidéo ? 1.03.20*

Je crois que c'était la Gaîté Lyrique. Oscar faisait une conférence à ce moment-là et on est venu le chercher. Je crois bien que oui, on lui a demandé d'animer un espace jeu vidéo à la Gaîté Lyrique.

### *Du coup il ne sont pas totalement contre. 1.03.49*

Ils ne sont pas totalement contre, mais c'est une petite partie, comme ce que j'expliquais sur Konami plus tôt. Tiens, le jeu vidéo ça a l'air marrant, on va faire un petit espace, pas trop gros non plus, mais on va leur faire un petit terrain de jeu pour qu'ils s'amuse les geeks. J'ai l'impression que c'est toujours un peu ça.

### *Du coup, quand je t'avais eu au téléphone, on avait parlé de Tatiana Vilela... 01.04.36*

Ah oui, je te demandais la liste des personnes interviewées, et je trouvais dommage que vous ayez globalement que des hommes. Mais en même temps, ça correspond à la cible, particulièrement en France. Ça reste un domaine masculin. Je vous disais ça parce que je sortais de Amaze, et ce que j'ai pu constater à Amaze, c'est que la pariée était quasiment respectée. Enfin non, elle était pas quasiment respectée, mais il y avait plus de femmes que dans les événements français. Et du coup je te parlais de Tatiana Vilela parce qu'on a déjà exposé certains de ses jeux. C'est un exemple un peu similaire à One Life Remains : elle fait du contrôleur alternatif, et comme eux, elle a réussi à se faire une place dans un milieu plutôt artistique contemporain, elle expose, elle a des commandes avec de gros partenaires, il me semble qu'elle m'avait parlé de Bouygues ou Orange, je sais plus. Elle bosse avec des très gros budgets. Enfin ça lui arrive. Elle fait les deux. Nous, elle nous aide gentiment, elle nous laisse ses installations les moins chers, et pour les autres elle exige toujours un prix, elle exige toujours d'être payée, ce qui n'est pas toujours encore le cas dans ce milieu. Ça reste un truc soit amateur soit semi amateur.

### *Quel lien tu as avec les autres personnes qui organisent des d'évènements autour du jeu ? Tu as mentionné Oscar Barda, ça vous est déjà arrivé de travailler ensemble ? 01.06.34*

Je ne le connais pas personnellement, on s'est croisé, encore une fois parce que dans le milieu du jeu indépendant tout le monde se connaît, en France et on peut même l'étendre à l'Europe. Je pense que toutes les personnes qui se sont croisées à Amaze cette année se connaissaient déjà depuis quelques années. Pour répondre plus précisément à ta question, je ne peux pas travailler au sein de la Gaîté Lyrique, pour les raisons que j'ai déjà évoquées. Ça reste une structure.

Je considère que ce sont pas les mêmes objectifs, eux ils ont un objectif de rayonnement culturel et financier quand même, nous on a pas cet objectif là. Après, Oscar se bat pour faire entendre la voix du jeu vidéo et du jeu vidéo alternatif au sein de la Gaîté Lyrique, mais nous on a choisi la voie un petit peu punk, de faire les choses nous même, en mode système D, et de justement ne pas avoir recours à des énormes structures, qui risquent de nous mettre des bâtons dans les roues plus qu'autre chose.

### *Du coup vous avez jamais d'interaction avec les gros éditeurs ? Ils viennent à ces évènements ? 1.08.36*

Non, mais après, ça reste très jeune, et nous, dans ce cadre, on est encore tout petit. Les grosses structures n'ont pas forcément connaissance de nos événements. Mais pour revenir



à Screenshake et à Amaze, Screenshake, je crois qu'ils ont quand même obtenu des sous de Nintendo, pour présenter certains jeux de Nintendo, et Amaze, dans les sponsors ils ont Microsoft. Donc ils sont quand même en contact avec ces gros éditeurs, il ne faut pas rêver. L'argent pour ces événements ne tombe pas du ciel non plus. Et nous, si les deals peuvent être corrects, si on peut retirer des choses positives de ce genre de grosses structures, on le fera. Moi j'ai l'ambition de faire grossir le truc et je sais que l'argent ne sera pas donné par le Ludipunk. Mais je veux que ça reste un moyen de faire et pas une espèce de structure dominante, qui nous forcerait à faire d'énormes concessions.

*Est-ce que tu pourrais nous faire une liste des jeux les plus intéressants que tu as vus ? Tu peux ne pas nous la donner maintenant, nous l'envoyer plus tard si tu veux. 1.13.15*

C'est assez difficile avec le jeu vidéo de se cantonner à une dimension discursive, très narrative, écrite, dans le sens où on a encore pas mal de jeux, notamment dans le contrôleur alternatif, ou même dans les jeux plus classiques, ou ce sont des jeux infra-verbal, qui ne traitent du coup pas vraiment de thématique. Il y a des jeux que je risque de vous citer qui seront extrêmement abstraits.

*Peu importe s'ils sont abstraits ou non thématiques, c'est ta vision qui nous intéresse. Pour conclure, comme tu avais dit que tu avais couvert des événements, je me demandais s'il y avait beaucoup de journalistes qui s'intéressent à la scène des festivals indépendants. 1.14.32*

Non. Quasiment pas. Pour vous donner des chiffres très précis, concernant Amaze en tous cas, pour les autres je sais pas mais la couverture est probablement nulle. Pour Amaze, l'année dernière il n'y avait qu'un seul journaliste, cette année le patron était tout content de nous annoncer qu'il en avait neuf, soit une augmentation de 800 %. Tout le monde s'en fiche. Pourtant la presse jeu vidéo évolue un petit peu, même par exemple un site comme Gamekult, qui fait évoluer sa formule, avec des dossiers, ils en ont rien à foutre. Pourtant, ils ont envoyé un journaliste, cette année, mais pour faire l'interview d'un seul type, pas pour faire la couverture de l'événement. Là, ils voulaient interviewer Rami Ismail qui est à la tête de Vlambeer, un studio indé hollandais, mais qui fait des jeux indé assez classiques, très bien faits mais assez classiques : des shoot them up, des jeux mobile. Mais donc, c'était juste pour l'interviewer lui, qui intéresse Gamekult, dont je pense que le directeur a une espèce de racisme anti hipster, et considère Amaze comme un festival de hipsters, et il s'en fout, il veut pas en parler, il veut pas parler de jeux expérimentaux, et ils sont globalement tous comme ça en France. Contrairement au cinéma ou à la musique, on a pas de couverture régulière des festivals de jeu indé. Même pour citer des exemples anglophones, l'un des premiers articles je pense date de l'année dernière du *Guardian*, comme si c'était une découverte, alors que ces festivals existaient déjà depuis deux trois ans. J'exagère peut-être.

*Pour comparer avec un salon mainstream, c'est quoi la couverture ? C'est énorme ? 1.18.14*

Oui, c'est énorme. Toute la presse jeu vidéo couvre les salons évidemment. Pour l'E3, il me semble même que les revues et les sites n'avaient pas les moyens d'envoyer les gens, qui

suivaient l'évènement en ligne et le couvraient sans même aller au festival. Par exemple, *Chronic'art*, qui sont en train de couler d'ailleurs, avait toute une partie jeu vidéo, ils ont toujours couvert l'évènement mais je ne crois pas qu'ils s'y soient jamais rendus. Globalement, la couverture sur les salons, elle est totale. Evry Games City, Paris Games Week, on y a une forte présence des journalistes, infiniment plus que sur les festivals, ça c'est sûr.

*Et ces salons que tu considères comme des faux festivals, tu y vas parfois ? 1.19.19*

Non, jamais. J'ai tenté une fois la Japan Expo, où il n'y a pas que du jeu vidéo. C'est un cauchemar, faut y aller avec des boules Quies. Les jeux sont un peu posés là, sans efforts, le seul but c'est le passage des gens, et pas du tout la scénographie.