

Entretien avec Erwan Higuinen

Propos recueillis par Claire Caudron et Julie Bonnacarrère à Sciences Po (08/04/2016)

Propos préliminaires → 03:20

Pouvez-vous commencer par nous parler de votre parcours?

J'ai fait une école de journalisme au départ, et je me suis assez vite orienté vers le journalisme culturel et surtout le cinéma au départ, il y a 20 ans. Et puis j'ai écrit aux *Cahiers du cinéma* comme critique et c'est là-bas que j'ai renoué avec le jeu vidéo. Moi je suis un vieux joueur, je suis né en 1972, c'est la sortie de *Pong*, c'est quand le jeu vidéo devient un objet culturel. J'ai beaucoup joué à l'adolescence puis j'ai arrêté vers 18-20 ans et j'ai commencé à faire des choses étranges : lire des livres, aller au cinéma, écouter de la musique à la place, voire faire des études aussi, et j'ai repris sur le tard, une dizaine d'années après. Je me contentais d'aller dans des salles d'arcades puis j'ai fini par me racheter une console.

Moi ma pratique, ma connaissance du jeu vidéo, ça recoupe deux tendances : d'avoir vécu les débuts et d'avoir fait du rattrapage. J'ai fait les deux alors que les gens font souvent soit l'un soit l'autre. Quand je m'y remets, je suis aux *Cahiers du cinéma*, et il y a un vieux projet de hors série sur les jeux vidéo. Le directeur de la rédaction à l'époque, lui aussi jouait un peu, avec ses enfants, et il m'a demandé de reprendre ce projet, et donc on fait ça de manière un peu improvisée, au sprint. C'est un hors série qui est sorti en octobre 2002, dont on parle encore beaucoup, encore aujourd'hui on me dit merci. Et pourtant, commercialement, c'était un des pires hors série ! Les gens étaient en colère. Les gens en voulaient pas parce que c'était intello et les *Cahiers* avaient pas le droit d'y toucher, et les gens des *Cahiers* en voulaient pas parce que c'était pas noble, c'était du jeu vidéo. C'est comme ça que j'en suis venu à écrire sur les jeux.

Suite à des changements de ligne éditoriale, d'équipe, aux cahiers, je suis parti aux *Inrocks*, et là-bas, Jean-Marc Lalanne, qui était aussi rédac chef des *Cahiers* était parti aux *Inrocks*, et qui a contribué à relancer une page jeux vidéo dans le magazine et m'a demandé d'y contribuer. Au début on était trois quatre puis je me suis retrouvé seul et les jeux vidéos ont disparu de la version papier. Du coup c'était assez représentatif de ce qu'on pense des jeux vidéo. Il faut en parler, c'est important, il faut qu'il y en ait quelque part, mais à la limite, ou c'est, c'est pas très important.

C'est comme ça que j'en suis arrivé sur le jeu, et j'ai eu d'autres expériences, comme *Games*, qui n'existe plus, même si ça n'a pas été officialisé. Mon parcours, c'est ça, ce sont des petits virages, ou je commence par des études qui n'ont rien à voir, de commerce à l'ESSEC, puis je passe au journalisme, puis au journalisme ciné, puis au journalisme jeu vidéo, et maintenant j'essaie de cumuler journalisme, séries, cinéma et jeu vidéo.

Et si vous avez décidé de parler du jeu vidéo, c'est par intérêt personnel, ou c'est par envie particulière de dire quelque chose d'autre sur ce média, par rapport à ce qui s'en disait au départ ? (7:58)

Au départ, il y avait cette idée de l'occasion qui se présente, et aussi par rapport à mon parcours personnel : à un moment donné dans le cinéma, j'avais l'impression que j'avais déjà dit ce que j'avais à dire, que je radotais (c'est moins le cas aujourd'hui), et que pour le jeu vidéo ce n'était pas le cas. Je trouvais que ce qui se disait à l'époque sur le jeu vidéo n'était pas très intéressant : on avait des tests conso. La seule question c'était "est-ce que techniquement c'est fort ?" et "est-ce qu'il faut acheter ou pas ?" et je me suis dit qu'il y avait des choses à faire là-dedans. Vous avez parlé d'Olivier Seguret, qui était un peu un modèle sur le fait qu'on puisse parler autrement sur le jeu vidéo. Il y avait d'autres lectures, comme le magazine *Edge* en Angleterre, il y avait aussi des sites intéressants. Il y avait quelque chose de plus excitant que pour le cinéma. Je pensais qu'avec le jeu, en ayant une culture du jeu vidéo mais pas seulement, et tout en les prenant au sérieux : pas en me disant qu'un jeu est bien s'il ressemble à un film, je me disais que j'avais quelque chose à faire là-dessus.

Du coup votre parcours est un peu similaire à celui d'Olivier Seguret. (9.33)

J'ai complètement copié son parcours.

C'était assez courant pour les journalistes qui venaient à s'exprimer sur les jeux vidéo de venir de l'univers du cinéma ? (9.45)

Non, c'était vraiment très rare, lui était le premier je pense. On voit encore souvent dans les magazines, les jeux vidéo ne sont pas classés avec culture mais high tech, conso, éco, ce ne sont pas des œuvres, encore aujourd'hui, et c'était encore moins le cas avant. Olivier Seguret était pionner là-dedans.

Je lisais Olivier Seguret quand j'étais plus dans le jeu vidéo, et j'étais sidéré. J'en étais resté aux balbutiements du jeu vidéo du début des années 90 et je le voyais écrire sur des *Finals Fantasy 9* ou des choses comme ça. Comment c'est possible, des mondes si vastes... Ça a joué dans mon envie d'y revenir, en plus c'était dans *Libération*, le journal que je lisais depuis toujours, et c'était en lien avec le cinéma, c'est vraiment ça qui m'a donné envie. Après, je pense que c'était vraiment un parcours rare. C'est moins le cas aujourd'hui, je vois ça, même aux *Inrocks*, parfois je vois des pigistes de cinéma, et on parle ensemble de jeux vidéo. C'est plus naturel pour votre génération : les jeux vidéo ont toujours été là. Il n'y a pas ce blocage qu'il y a chez beaucoup de gens de ma génération, si on leur met une manette dans la main ils ne savent pas quoi en faire, même s'ils ont joué à *Tetris* à une époque. Il y a juste une méconnaissance du sujet.

Vous avez dit que le hors série a été mal reçu à la fois par les joueurs et les lecteurs habituels des Cahiers. Vous avez mentionné le fait que votre rédacteur-en-chef était joueur

et qu'il vous avait poussé à faire ce hors série, mais est-ce qu'au sein de la rédaction des Cahiers, vous avez rencontré beaucoup d'opposition ? (12.16)

Non, pas d'opposition. Comme je coordonnais ce hors série, j'ai eu envie de faire écrire des gens qui n'étaient pas aux *Cahiers*, mais aussi de faire écrire des gens des *Cahiers* qui ne s'exprimaient pas sur les jeux vidéo, en leur donnant des consoles, en les faisant jouer. Ça a donné des choses intéressantes, ça a donné des choses bizarres.

Puis après, l'équipe des *Cahiers* a changé, ça a bien bien bougé. On avait fait ce hors série cinéma qui s'intégrait dans d'autres dossiers, d'autres articles. On avait défendu *Loft Story*, sur la télé-réalité, beaucoup d'articles sur séries TV, sur le porno... Il y a eu un moment où des gens, les anciens des *Cahiers*, et l'actionnaire, *Le Monde*, qui a commencé à critiquer cette démarche. *Le Monde* perdait de l'argent avec les cahiers, qui étaient un peu une danseuse : c'était chic, mais pas en parlant de ces sujets-là, donc ça a soulevé une certaine critique. On nous a fait comprendre qu'il fallait arrêter tout ça. Les jeux vidéo n'étaient pas les seules cibles. Comme je le disais, ça s'intégrait dans toute une démarche qui considérait à dire qu'on ne pouvait pas parler de cinéma sans parler de jeu vidéo, sans parler d'art contemporain, sans parler de tout ce qu'il y avait autour. Cette approche était pour moi la bonne, et cette approche a pu triompher ensuite, mais alors, on nous a demandé d'arrêter.

Vous avez entendu parler de Tony Fortin, qui a publié les premiers Cahiers du jeu vidéo ? Il a pu republier ensuite ? Il publie encore aujourd'hui ? (14.18)

Non, je ne crois pas que ça ait beaucoup marché. Ça ne se vend pas assez. C'était édité par Pix'n Love, qui était une maison d'édition très artisanale, à la limite... Je ne sais pas bien pourquoi ça s'est arrêté. Je crois qu'ils en ont fait quatre. La guerre, le football, girl power et je sais plus...

"Légendes urbaines" il me semble.

Oui, de *SimCity* à *GTA*. Oui, c'était intéressant, le titre était une bonne idée. C'était plus *Trafic* que les *Cahiers du cinéma*, ou d'autres revues, mais je les trouvais intéressants, je les ai tous.

Vous avez fais pas mal d'articles qui mettaient en relation cinéma et jeu vidéo, un peu comme Olivier Séguret, pourtant vous nous disiez qu'il ne faut pas parler de jeu vidéo seulement par rapport au cinéma. Comment vous décririez ce que doit être la bonne démarche pour traiter du jeu vidéo ? (15.38)

Je ne sais pas, c'est toujours empirique, artisanal, je n'ai pas vraiment de méthode, et pour le cinéma non plus. Je suis convaincu qu'il faut partir de l'expérience, et revenir à l'expérience, c'est à dire pas trop s'éloigner de ce qui se passe à l'écran et de ce qu'on ressent. Après, je ne sais pas trop, c'est compliqué. Il y a une manière très intelligente et intéressante de parler du jeu vidéo qui consiste à analyser le gameplay, le level design, après c'est pas ce que je fais. Et même quand je faisais de l'analyse de cinéma, j'ai jamais fais de l'analyse de séquence, parce que j'oublie la fin des films. Je prends des notes pendant. Mais je suis plus sur l'impression que sur l'analyse de ce qu'on voit vraiment. Je ne

sais pas. C'est un reportage sur ce qui a été vécu, plus des infos, plus des idées, métaphores et comparaisons et on voit ce que donne le résultat. Ma façon d'écrire est toujours un peu hors de contrôle. Parfois, quand j'étais critique de cinéma, il m'arrivait de découvrir ce que je pensais d'un film non pas en le regardant, non pas après l'avoir regardé ou en écrivant dessus, mais en relisant ce que j'avais écrit, une fois publié quand j'avais les *Cahiers* entre les mains. Pour les jeux vidéo, j'irais pas jusque là. Mais j'ai pas de méthode, je pense que tout est permis, pour écrire sur les jeux vidéo. Et c'est ça que je trouve important : c'est que j'ai pas de méthode. Je trouve qu'il n'y a rien de plus désespérant que les tests de jeux vidéo, où on parle méthodiquement des graphiques, de la durée de vie, etc. Je pense que l'intérêt du jeu, ce n'est pas une somme de bons points ou de mauvais points. Tout cela est assez empirique et bricolé.

Par rapport à l'interview que vous avez donné à l'ancienne rédactrice-en-chef de l'IG Magazine, vous disiez que s'il y a une chose que vous regrettiez, par rapport à ce magazine, c'est qu'il n'ait pas été plus critique. Vous opposez test et critique ? Quel genre de critique vous souhaiteriez ? Vous disiez que les articles dont vous étiez le plus fier, c'était ceux liés à l'industrie, à la place des femmes... (18.17)

IG était un peu bricolé, il y avait cette volonté de tout couvrir, de ne pas vraiment faire de choix... J'aurais préféré que ce soit plus arrêté. IG avait un côté grand catalogue qui était aussi du au manque de moyen, au temps... De ce point de vue-là, dans *Games* (qui s'est arrêté aussi), il y avait l'idée d'avoir plus de partis pris, et c'est ce qui manquait à IG. Sans être des ayatollahs, disant le jeu doit être ça et pas ça, ça manquait d'articles qui attaquaient passionnément. Ça peut être intéressant d'attaquer. Pas dire "ce jeu est raté, je me suis pas amusé", ça c'est pas intéressant, il manquait des critiques productives. Le jeu vidéo manque de débat passionné hors "c'est bien, c'est pas bien".

Ça serait quoi, vos références aujourd'hui, ceux qui parlent du jeu vidéo comme vous le souhaitez ? Quels magazines, quels sites vous lisez ? (19.30)

J'ai l'impression que j'en lis moins qu'avant. J'essaie de m'y forcer, sinon on tourne en rond. Je trouve que le fait qu'Olivier Séguret ne soit plus à *Libération*, c'est vraiment un manque. Evidemment, il y a toujours des choses bien à *Libération*. J'aime beaucoup Erwan Cario, et sur *Le Monde*, sur le site Pixels, les articles de William Audureau sont vraiment bien, mais j'ai l'impression que certaines choses ne prennent pas. *Games* aurait pu devenir un espace ou quelque chose de différent aurait pu se dire, s'écrire, mais on se rend compte que ça se vend pas. Après on peut se dire qu'il y a peut-être eu des erreurs stratégiques, pas assez de marketing, mais les chiffres de vente, que je ne dévoilerais pas, étaient absolument ridicules. Je ne comprends pas ça, vu le nombre de personnes qui jouent, qui travaillent dans le jeu vidéo, je ne comprends pas pourquoi ce n'était pas plus lu. Et même aujourd'hui, je ne comprends pas pourquoi j'ai pas plus de lectures.

Est-ce que finalement ce serait pas parce que la communauté des gamers ne s'intéresse pas à ce que la presse généraliste dit sur le sujet ? Ils s'intéressent peut-être plus à la presse spécialisée, et à la presse spécialisée en ligne... (21.05)

Oui, oui.

Quel avis vous portez sur les nouveaux modèles, les documentaires ?

Je ne sais pas. Pour ce qui est des web docu et vidéos sur le net, il y a des choses très bien. Bits par exemple, sur Arte, c'est très bien. Et il y a une série d'Arte qui arrive le 21 avril sur les femmes et le jeu vidéo, pour laquelle j'ai été interviewé aussi. Il y a des choses bien, mais bon. Par exemple, Pierre Gautier, qui écrivait dans *Games*, qui a écrit dans *Libération* aussi, qui faisait Bits cette année, ça lui fait des contraintes folles. Il n'y a rien de mieux qu'un long texte pour expliquer quelque chose. Je suis peut-être un peu réactionnaire, je ne pense pas que l'avenir soit forcément aux youtubers et aux vidéos... Mais de toute façon il y a un manque de modèle économique. Ce qui est sûr, c'est que je ne trouve pas mon compte dans la presse en ligne spécialisée. Je vais sur Gamekult plus pour voir les plannings de jeu vidéo qui sortent. Il y a quelques articles intéressants, mais quand je vois tous les tests avec je ne sais combien de listes sur le nombre d'armes, ça me tombe des yeux et ne comprends pas qui lit ça !

Pour rester dans la presse spécialisée, en dehors des tests et calendriers de sortie, ils font pas mal de dossiers type retrogaming. Vous les lisez ? Ça vous intéresse cette tentative de Gamekult pour sortir du modèle test ? Ou est-ce que c'est juste du savoir encyclopédique pour vous ? 23.20

Je ne les lis pas, donc je peux difficilement me prononcer. En ligne, je lis plus la presse anglo-saxonne, je lis Polygon, Rock Paper Shotgun, ou les articles du *Guardian*, je trouve que ce que fait le *Guardian* sur les jeux vidéos c'est pas mal, il y a à la fois des suivis d'actualités, des grosses productions, des critiques, des tests, des portraits... Il y a plein d'idées d'articles. Moi quand je fais mes articles, j'y trouve beaucoup d'idées. Quand j'ai fait un article sur la créatrice Nina Freeman, j'ai cherché sur le *Guardian*. Je comprends pas.

Vous parlez de Polygon, vous appréciez autant la forme que la ligne éditoriale ? (24.26)

Il y a aussi ce côté un peu noyé sous les news qu'on retrouve partout, et certaines critiques sont aberrantes, mais je préfère une critique absurde qui me stimule à un test froid qui va me laisser froid, justement. La j'étais sur *Quantum Break*, le projet transmédia que je trouve complètement raté, et j'ai lu une critique très positive sur Polygon qui m'a bien inspiré. Je ne sais pas bien ce qu'on appelle la ligne. Mais de toute façon, je ne cherche pas ou plus à adhérer à un site en particulier. Entre Polygon, Rock Paper Shotgun, IndieGames.com, j'arrive à trouver mon bonheur.

Beaucoup des articles que vous avez écrits portent sur des jeux AAA. Quelle est votre position par rapport aux jeux indé ? Quelles sont vos références pour les uns et les autres ? Est-ce que ce sont les journaux pour lesquels vous écrivez qui ont fait que vous vous êtes plus centré sur les jeux AAA ? (25.45)

C'est un peu un mélange de tout ça. Je pense que pour couvrir le jeu vidéo sérieusement, il faut tout couvrir, aller de *Call of Duty* (même si j'ai pas touché au dernier, ça me tombe des mains), mais de *GTA* à *Assassin's Creed*, aux jeux de Nina Freeman. Il y a un choix, à la base tout m'intéresse, même si les jeux AAA quand c'est très racoleur, très radoteur, quand c'est encore un *Call of Duty*, au bout d'un moment j'en peux plus, au bout d'un moment je sature. Mais ça m'intéresse aussi. Si je suivais que mes goûts, je ferais que des articles sur des jeux indé très personnels, et des jeux kawaiï très colorés. Je ferais que Nina Freeman et le dernier *Kirby*. Mais au fond tout m'intéresse, c'est aussi une question de point de vue. Par exemple, *Just Cause III*, je l'ai défendu sur les *Inrocks*, en disant que c'était un grand jeu de gauche. Ça a rendu les gens fous, comme souvent quand on dit qu'un jeu est politique. Le tout, c'est de trouver une porte d'entrée. *The Witcher III*, qui est un blockbuster, m'intéresse en tant que voyage, en tant qu'expérience. Mais compter les armes d'un FPS ça m'intéresse pas. La limite c'est aussi de penser le jeu AAA comme produit, c'est-à-dire comme mise à jour du précédent. Je sais pas quoi faire avec ça. Ça m'arrive de faire un article sur un *FIFA* mais je sais pas quoi faire. Je suis plutôt sur l'idée qu'un jeu est une œuvre, mais *FIFA* est-ce que c'est plus proche d'un film ou d'une nouvelle version de Windows, je me pose la question. Après en partant de l'expérience on peut toujours... Mon idée n'est pas de choisir entre les AAA même si mes goûts vont plutôt vers des projets indé. Ça fait aussi partie de mon parcours : quand j'ai commencé à écrire sur le jeu, j'ai commencé à jouer, mais je connaissais pas tout, et ce qui m'arrive tout seul, c'est plutôt les AAA. Les jeux indé au début c'était plus dur d'en trouver à l'époque, il y avait moins de production et moins de diffusion. Et j'ai pris beaucoup de plaisir à jouer à des jeux qui n'étaient pas ma tasse de thé, typiquement, le gros FPS c'est pas mon truc, mais je peux y prendre plaisir. Typiquement, dernièrement, je me suis pas mal amusé sur *The Division*, pas sur le côté FPS qui me lasse, mais sur l'immersion, le fait d'avoir des gens autour. Il y a des choses qui m'intéressent dans les AAA. Mais l'E3 me déprime de plus en plus ces dernières années, c'est du déchaînement de bruit et de fureur ou le grand évènement c'est la suite d'un jeu qui risque de beaucoup ressembler au précédent... ça me déprime assez, c'est triste que ce soit ce qui est le plus mis en avant. Mais je rejette rien a priori.

Qu'est-ce qui vous déprime comme ça dans ces reprises ? Le manque de créativité ou la facilité marketing de reprendre ce qui existait déjà ? (29.43)

Un peu tout ça. Un peu tout ça. Mais je sais pas bien après c'est difficile de faire le lien entre ce qui relève de la création. Là par exemple il y a un nouveau *Uncharted* qui va sortir. Je suis allé à la présentation du jeu devant la presse, et il y a un designer qui vous montre sur un écran que c'est super parce que là on va pouvoir conduire une Jeep et qu'il y a des superbes nouvelles options pour se cacher dans les décors et mieux cibler les ennemis et les tuer. Alors je suis sûr que *Uncharted* va de nouveau m'intéresser sur le lieu sur le fait d'être quelque part, sur les interactions. Il me semble que c'était dans *Uncharted III* où il y avait un moment super, où on se déplaçait dans le désert et où la vue se brouillait. Je suis sûr que des expériences comme ça, il y en a dans *Uncharted IV* mais c'est pas ça qu'on met en avant, ni pour nous journalistes, ni pour les joueurs. C'est un compromis.

Quand il y a des présentations pour des journalistes, comme ça c'est plutôt pour des journalistes généralistes ? (31.08)

Non. C'est plutôt pour la presse spécialisée.

Ça explique peut-être ces choix.

Oui, sans doute.

Vous avez parlé de la politique dans les jeux vidéo et disant que ça soulevait les passions, vous avez écrit des articles sur les femmes dans les jeux, sur les jeux queer, pour vous ce sont des choses qu'il faut défendre ou c'est pour changer la manière d'écrire sur le jeu vidéo ? (31.41)

Je pense déjà qu'il faut défendre ça, parce que ça crée tellement de mouvements haineux absurde de type "Gamergate", qu'il vient un moment où on ne peut pas laisser faire. C'est tellement aberrant, c'est l'idée que les jeux devraient être hors sol, n'avoir aucun rapport avec ce qui se passe dans le monde. C'est absurde cette idée que les jeux devraient être apolitiques. D'ailleurs, apolitique, ça veut dire de droit dans les jeux. Je vais utiliser des expressions que je déteste, comme la communauté des gamers : je trouve que ça ne veut rien dire. Mais cette idée que la "communauté des gamers" serait unie pour lutter contre des méchants développeurs indés de gauche qui seraient trop copains et qui coucheraient avec des journalistes pour vendre leurs jeux qui seraient tous des simulations de balades queer et féministes... Je sais pas, il y a une espèce de délire qui s'est emparé du monde du jeu vidéo, mais ça reste une minorité, une minorité très vocale et hystérique, des gamins à qui ça va peut-être passer.

Mais c'est eux qu'on entend le plus. (32.53)

Oui, c'est eux qu'on entend le plus, et puis il y a des relais dans l'industrie. Par exemple, il y avait une histoire du tweet du créateur de *Gears of War*, Cliff je sais plus, enfin cet espèce de gros beauf américain, enfin voilà, il y a des relais, il y a des suites là-dessus et il faut très vigilant. Mais je pense que c'est un combat qui va être gagné, ne serait-ce que démographiquement : il y a de plus en plus de femmes, de gays, de créatrices transsexuelles de jeux vidéo. Je reparle beaucoup de Nina Freeman, parce que c'est quelqu'un qui pour moi représente bien ce qui se passe : c'est quelqu'un de très jeune, 26 ou 27 ans, très kawaiï, elle parle de *Final Fantasy*, elle fait des jeux subjectifs, elle va à des choses très expérimentales sur le genre, et en même temps elle travaille sur le nouveau jeu des créateurs de *Gone Home*, (jeu indé aussi attaqué car vu comme simulation de promenade pro-lesbienne, enfin vu comme une horreur absolue), qui avaient eux-mêmes travaillé avant sur *Bioshock*. Quand je vois Nina Freeman jouer à des *Final Fantasy*, qui fait du jeu indépendant et qui travaille sur un projet indé mais à gros budget avec des gens qui ont bossé sur des *Bioshock*, je me dis que tout est relié et j'en suis très content. Et quand je vois des jeux comme *Life is Strange* avoir du succès, en racontant des histoires un peu

différentes, avec de la musique indé, en faisant penser à du cinéma indé, et en même temps être du pur jeu vidéo avec un travail sur ce qu'est vraiment le jeu vidéo, sur le temps et l'interaction, je me dis que tout ça, ça évolue bien. Donc je pense c'est un combat qui va forcément être gagné même s'il y a des réactions hystériques réactionnaires.

Vous parlez de l'E3...

J'y suis jamais allé.

Mais est-ce que vous avez entendu parler de festivals un peu plus indépendants en France mais surtout à l'étranger, comme à Berlin, ou à Londres (où il y a Rezzed cette semaine) ? (35.25)

Alors, celui-là je ne sais pas exactement ce que c'est.

C'est un festival du jeu indé, avec des game designers qui viennent présenter leurs jeux, leurs projets. (35.37)

Ah, j'aimerais bien y aller aussi.

Et le fait que ce soit plus développé à l'étranger, vous pensez que c'est parce qu'en France on ne laisse pas cet espace ? Parce qu'il y a quand même pas mal de créateurs indé. (35.50)

Quand on voit la Paris Games Week, qui est le grand salon parisien, il y a un petit espace "made in France" qu'on peut considérer comme un petit espace de jeu indé, qui est tout au bout, juste à côté des jeux pour enfants, la librairie, la buvette et les toilettes. Mais il y a quand même pas mal de petites choses, comme un festival auquel j'ai failli participer, qui se passe à Evry. Il y a des initiatives, des choses qui se font sur Internet. Mais oui, je crois pas qu'il y ait de gros festival du jeu indé en France. Mais après, il faut aussi se poser la question : qu'est-ce que c'est un festival de jeu vidéo ? Dans un festival de film, il y a des projections, un festival de musique, il y a des concerts, un festival de jeu vidéo, qu'est-ce qu'il s'y passe ? Est-ce que c'est juste des gens qui parlent à des tables rondes, est-ce qu'il y a des bornes sur lesquelles on reste un quart d'heure sur un jeu qui nécessite qu'on y passe cinq heures pour savoir ce que c'est comme expérience ? Je ne sais pas. C'est pour ça qu'il y a plus de salons que de festivals. L'E3 c'est un salon, pas un festival. Voilà.

Vous avez parlé du manque de lecteurs dans Games. Est-ce qu'IG s'est terminé pour les mêmes raisons ? Ou à cause de problèmes avec les annonceurs ? (38.01)

IG je crois était légèrement déficitaire. Ça a été un choix d'Ankama, l'éditeur, de laisser tomber. Games a toujours été déficitaire, mais c'était aussi une toute petite structure. Et puis ça s'inscrit dans la crise de la presse en général. Celui qui éditait Games édite aussi pas mal de magazines un peu bêtes pour ados, et l'idée c'était que Games pouvait être déficitaire et

que les autres magazines pouvaient compenser pendant un moment, mais avec la crise, ils ont du moins compenser. Mais globalement, c'est quelque chose que je ne comprends pas : moi, si j'avais été étudiant en game design, *Games*, je l'aurais acheté a chaque fois. On dit que c'était cher. Le dernier numéro a été vendu 15 euros, ce qui en effet était un peu délirant, mais quand on compare au prix d'un jeu, je ne vois pas pourquoi un magazine ne se vendrait pas plus. Après, *Games* avait des défauts, le contenu oscillait entre le contenu de revue avec des articles longs, et des choses plus courtes, peut-être qu'on avait pas trouvé le bon équilibre, mais je pense aussi qu'il y a un manque de curiosité. Par exemple, sachant que mes articles sur les *Inrocks* sont gratuits, je comprends pas pourquoi j'ai pas plus de lecteurs, même de gens qui me détestent.

Vous avez combien de vues du coup sur vos articles ? (40.06)

Ça dépend, ça varie entre 900 et 40 000, donc c'est un peu compliqué d'établir une moyenne. Mais grosso modo entre 3 000 et 6 000. Quand il y a plus c'est bien, et quand il y en a moins ça m'attriste, parce que je me demande si je pourrais faire ce que je voudrais la semaine suivante. Là aussi il y a un équilibre à trouver. Il y a certains jeux indé, qui peuvent intéresser au delà du cercle de pur gamers, des jeux du type *Her Story*, ou *That Dragon Cancer* par exemple. C'est un jeu indé autobiographique sur un enfant qui meurt du cancer, avec un article sur ce jeu, je fais deux fois plus de vues que quand je fais un palmarès sur les jeux de combat les plus importants de l'histoire. Ça me rassure. Je préfère faire des vues sur des choses qui me tiennent à cœur. Enfin, les jeux de combat ça me tient a cœur, mais moins. Mais il y a quand même des choses que je ne m'explique pas. Par exemple, en ce qui concerne les réactions sur Facebook (auxquelles je participe parfois parce que je dois être un peu masochiste), c'est souvent les mêmes : "Vous n'y connaissez rien", ou "vous n'êtes pas légitime"... Si je dis du mal d'un gros jeu, c'est que je n'y connais rien, si je dis du bien d'un gros jeu c'est que je suis corrompu. Ça me déçoit aussi parce que ça ne provoque pas de débat assez intéressant en fait.

Est-ce que ça ne viendrait pas un peu de ces théories du complot, théories du copinage, même si elles touchent plus la presse spécialisée et que vous êtes aux Inrocks ? (42.22)

Le pire, c'est que ça a un peu évolué. Il y a pas longtemps, j'ai vu quelqu'un qui avait tweeté un extrait d'article de *Joypad* de 1995, sur une brève disant : "c'est super, pour le nouveau *Doom*, on nous a emmené je ne sais plus ou faire une partie de paintball, et c'est nous qui avons gagné", avec une petite photo des journalistes. Ça, ça n'existerait plus maintenant. Oui, il y a toujours des problèmes, mais est-ce que c'est pire que dans d'autres domaines ? Est-ce que c'est pire que dans le journalisme de mode ? Je suis pas convaincu. Si j'ouvre un *Elle* ou un *Jeu Vidéo Magazine*, j'ai pas l'impression que celui qui est le plus vendu aux annonceurs soit le second. Après il y a des choses qui me gênent. Sur le jeu vidéo il y a cette idée naïve de dire qu'on est tous ensemble parce qu'on a une même passion. Moi je suis très corrompu : je reçois beaucoup de tee-shirts, j'en donne beaucoup dans les benes relais, mais il y en a beaucoup qui les portent. Je me souviens être allé a la présentation d'un jeu Ubisoft et de voir arriver des journalistes avec des tee-shirts d'autres jeux Ubisoft. Il y a des journalistes qui tweetent des photos de soirées de lancement de jeux. Il m'est arrivé d'aller a des soirées de lancement, mais en l'occurrence si j'y vais pas, c'est souvent parce

que je m'ennuie terriblement là-bas. Je veux pas jouer l'incorruptible, mais c'est souvent que je m'ennuie. Je suis allé boire du champagne aux frais des éditeurs aussi, mais bon. Et la vraie naïveté, c'est la tendance à l'afficher. Ce qui est paradoxal, c'est que le Gamergate s'est attaqué non pas à ça, à la collusion entre Electronic Arts, Activision, Ubisoft et les journalistes, mais entre les histoires de copinages entre Zoe Queen et un journaliste qui n'a même pas écrit sur ses jeux. L'entente avec les gros éditeurs n'a pas l'air d'être si gênante que ça. C'est quelque chose que je ne m'explique pas. Moi il y a des choses que je refuse. Il y a un éditeur qui m'a proposé d'aller à Roland Garros, alors qu'il n'y avait pas de jeu de tennis. Je lui ai dit non. On m'a proposé d'aller à des concerts, ça n'avait aucun rapport, j'ai dit non. Mais j'ai pu entendre d'autres journalistes ne travaillant pas pour le jeu vidéo qui eux acceptaient des places pour aller à des concerts par exemple. Le jeu vidéo n'est pas le plus touché. C'est encore une question d'équilibre entre des pratiques aberrantes et avoir les jeux en avance ou à la sortie sans avoir à payer les jeux : la presse étant ce qu'elle est, je n'ai pas les moyens de m'acheter un jeu par semaine à plus de 60 euros pour pouvoir le critiquer. Il y a des relations à avoir avec les éditeurs, avec les attachés de presse, avec les créateurs de jeu, pour avoir des informations, des interviews. Mais déjà, moi, je ne fais pas beaucoup ça, même quand j'étais critique cinéma. C'est une question d'éthique personnelle, de maturité personnelle. Après, quand on parle d'éditeurs qui font pressions sur des sites, sur des budgets de pub, là on tombe dans la grosse industrie. Mais je ne crois pas que ce soit une majorité.

Pour revenir sur les vues : vous pouvez mesurer le nombre d'auditeurs quand vous participez au podcast "Silence on joue" ? (45.05)

Je ne sais pas, je n'ai pas accès aux chiffres. Y a des vues sur le site, le passage par iTunes, le téléchargement, je ne connais pas les chiffres. Mais je sais que c'est important. Les vues sur les articles, sur le site, ça me stresse, je préférerais que personne ne les voie. Mais à partir du moment où mon rédacteur-en-chef les voit je préfère les voir aussi. J'actualise la page pour voir les vues monter. Je crois qu'il y a des astuces pour faire monter les vues, mais je fais un peu le contraire de ce que font beaucoup de gens. Pour faire du clic, on fait beaucoup de titres racoleurs et survendent leurs articles, moi je fais un peu l'inverse. Au lieu de montrer que c'est une critique, je commence par "pourquoi ?", "Pourquoi tel jeu est le plus vendu ?"... si on dit que c'est une critique, les gens ne cliquent pas. Mon astuce c'est de faire des titres qui font croire que mes articles sont moins ambitieux qu'ils ne le sont vraiment. C'est un peu paradoxal.

Pour revenir sur l'industrie : ça reste un petit monde, tout le monde se côtoie, c'est aussi pour ça que tout le monde se connaît. Les gros éditeurs ne changent pas... C'est peut être pas seulement la corruption qui génère les rapprochements dont vous parliez plus tôt. (49.45)

Peut-être. Après, pour préciser ce que je disais avant, finalement, le fait que les journalistes deviennent copains avec les game designers et plus seulement avec les éditeurs, c'est peut être un progrès finalement. On se rapproche de la création en un sens. Mais pour ce qui est des gros éditeurs c'est pas si simple : la communication est très contrôlée, donc ça joue peut être sur des éditeurs indépendants : FibreTrigre, PastaGames, Amplitud,...

Drop dans la mare a rassemblé, dans un documentaire qui est encore en recherche de financements, un certain nombre d'acteurs qui nous intéressent pour notre étude, à la fois des chercheurs, des game designers, Mélanie Christin (Melibellule), FibreTigre...

On retombe toujours sur les memes en fait.

C'est ça. Est-ce qu'il y a une volonté de se mobiliser, pour faire entendre sa voix dans le jeu vidéo ? (51.20)

On a essayé de se faire un peu les porte-paroles de ça avec *Games* en fait. Il y avait une table ronde des développeurs indé dans *Games*, il y en avait eu une à la Gaïte Lyrique et une autre sur la narration dans le jeu vidéo, et on sentait que les développeurs étaient en contact les uns avec les autres. Mais ça joue aussi avec la structure du monde indé : tout le monde est un ancien d'Ubisoft ou un ancien de je sais pas quoi qui prend son indépendance, parce que maintenant c'est plus facile, parce qu'il y a Steam, parce qu'il y a les mobiles, parce qu'il y a *Unity*, et que quand on fait un jeu tout seul ou a deux, ça peut ressembler à quelque chose de plus évolué que PacMan. Vous parliez de Dontnod avec *Life is Strange*, ou *Remember Me*, il y a l'éditeur Focus, qui est un peu l'éditeur relais, qui va éditer le prochain Dontnod, *Seasons After Fall*... j'ai l'impression qu'il y a une sphère indé et au delà de l'indé qui se développe en ce moment en France, que d'autres voix se font entendre. On sort du côté Ubisoft ou le désert. Sachant qu'à côté de ça, je suis plutôt pro Ubisoft. Les *Assassin's Creed* j'en avais marre qu'il y en ait tous les ans, mais quand on compare avec Electronic Arts ou Activision, on peut critiquer des choses, mais c'est quand même pas si mal. Il y a une plus grande diversité, ça doit aussi être l'arrivée d'une nouvelle génération de trentenaires qui ont grandi avec le jeu vidéo et ont envie de faire autre chose que du FPS, pour qui le jeu vidéo s'inscrit dans une culture. Une nouvelle génération, au delà des programmeurs, qui est une génération de créateurs, et qui a des choses à dire.

Pour vous, ce sont les projets un peu moins blockbusters que mène aussi Ubisoft qui en font un éditeur plus intéressant qu'Activision ? Je pense notamment à votre article qui traitait d'un jeu sur la Première Guerre mondiale. (54.08)

Oui, *Soldat inconnu*. Bizarrement, une partie des créateurs ont quitté Ubisoft juste après pour créer leur propre studio, mais oui, ça se joue à ça. Il y avait aussi *Child of Light* qui était très beau plastiquement. Même dans les grosses productions Ubisoft, comme *Far Cry Primal* qui est quand même un jeu d'hommes préhistoriques : il fallait oser. Mais ça aurait pu être un jeu indépendant, indépendant de *Far Cry*, je veux dire. Il y a souvent une trop grande prudence : de la même façon que leur *Assassin's Creed* avec des pirates aurait pu être un pur jeu de pirates. Mais le verre est quand même plutôt à moitié plein. Au point que je suis embêté : j'ai fait un article élogieux sur *Far Cry Primal*, un autre sur *The Division*, et la j'ai reçu le dernier *Trackmania* qui est aussi édité par Ubisoft, même si c'est fait par un autre studio qui est Nadeo, et je ne vais pas faire d'article, sinon on va encore croire que je suis vendu à Ubisoft, mais je trouve qu'il y a une diversité, que je ne retrouve pas chez

Activision. Je ne sais plus si c'est Electronic Arts ou Activision qui n'aura pas de stand à l'E3, mais en effet si c'est juste encore un *Call of Duty*, ça manque d'intérêt. Ubisoft a repris à Nintendo cette idée d'avoir des gens qui travaillent sur des concepts, des gens qui ont peu de budget mais cherchent des choses, et j'ai l'impression que ça se fait pas chez Activision, où on exploite à fond ce qui marche jusqu'à l'épuiser avant de se poser la question de ce qu'on va faire ensuite. C'est un peu le cas aussi chez Electronic Arts mais moins, ils ont par exemple des jeux comme *Unravel*, qui est un jeu que je n'aime pas mais qui est très joli. Chez les gros il y a aussi des disparités entre les gros qui ont vraiment des oeillères et ceux qui en ont un peu moins.

Vous disiez que beaucoup on quitté Ubisoft pour faire des projets de leur côté, et vous pensiez que ça venait du contexte, mais vous parliez des échecs du financement participatif. Est-ce ce n'est pas un peu un paradoxe ? (57.13)

Disons que le problème du financement participatif c'est que c'est un peu une prime à ceux qui sont déjà connus, à Tim Schafer... aux gens qui sont déjà bien identifiés. Mais moi j'y crois quand même assez au financement participatif. Ça m'arrive d'y participer financièrement, même si c'est peut être mal au regard du Gamergate. C'est quelque chose qui pourrait être mal vu mais je ne vois pas le problème dans la mesure où je ne suis pas actionnaire, je ne tire aucun bénéfice du succès éventuel des jeux. Je ne sais pas si vous connaissez le studio Belge Tale of Tales qui a dit qu'il ne faisait plus de jeu vidéo, mais de l'art numérique. Il est passé par du financement participatif pour ses deux derniers projets : l'un qui était un jeu, *Sunset*, et un qui était l'idée de faire une cathédrale virtuelle en réalité virtuelle. La limite du financement participatif, c'est que quelqu'un qui est vraiment inconnu, et qui va avoir un projet qui ressemble vraiment à rien ne va jamais s'en sortir la dedans. Mais ça reste un moyen pour des projets accrocheurs au budget moyen.

Par rapport à ce que vous disiez, c'est pas en tant que journaliste mais plutôt en tant que joueur que vous souhaitez financer ses jeux.

Je veux qu'ils existent tout simplement.

Et du coup qu'est-ce que vous pensez de la curation de jeux ? Est-ce qu'il en faut une ? (59.12)

C'est très compliqué, parce qu'il y a beaucoup de jeux qui sortent. Moi en tant que journaliste, je fais de la curation de jeux, mais je passe aussi par des gens qui font de la curation de jeux. Sur un exemple basique : j'ai fait une sélection de puzzle games iPhone, iPads, Android... Qu'est-ce que je fais ? Est-ce que je vais sur l'App Store et je regarde tout ce qui se fait ? Non. Je vais sur Google, je regarde les communiqués de presse récent, je vais sur des sites comme TouchArcade. J'ai déjà un premier filtre. Je ne sais pas comment faire de la curation de jeux maintenant vu tout ce qui sort, et sachant qu'il y a les clones aussi, des jeux qui ressemblent mais sont des copies qui ont volé les concepts. Après sur Steam, il y a des choses qui se font aussi, il y a des pages de curation, de choix par des gens, sites, magazines. On en a besoin.

Du coup, vous allez récemment sur Steam ? Vous y achetez des jeux ? (1.00.31)

J'ai plein de jeux et plein de jeux auxquels j'ai jamais touché. Je suis un grand acheteur de bundles, j'ai des centaines de jeux sur Steam que je garde pour plus tard, quand j'aurais le temps, quand je serais à la retraite. Après il y a tout : Steam, Steam *early access*, il y a tellement de niveaux différents qu'il faut aussi se demander quand on parle d'un jeu, en tant que journaliste : quand il est annoncé ? quand il fait un kickstarter ? quand il est en *early access* ? Moi ça va, avec les *Inrocks*, je suis sur un média non spécialisé, ça me gêne pas si je parle de *Cibele* de Nina Freeman trois mois après sa sortie. Si un jeu indé est sorti d'abord sur le site du développeur puis sur Steam six mois après, ça me gêne pas non plus d'en parler à ce moment-là. Mais se demander à quel moment un jeu fait l'actualité, c'est pas simple. La question se pose aussi au cinéma. Comment on fait de la curation de jeu, à quel moment on parle d'un jeu ? Je ne sais pas.

Demain on interviewe Martin Lefebvre, et certaines personnes nous disaient : oui, c'est très bien mais parler de Resident Evil dix ans après Resident Evil, est-ce que c'est vraiment ce qu'il faut faire ? Est-ce que ça vaut la peine de reparler d'un jeu qui est sorti il y a si longtemps ? Mais comme on ne peut de toute façon pas parler de tout ce qui sort, comme on choisit ? (1.03.09)

Sur le site des *Inrocks*, un article sur un jeu super marginal, il faut que je trouve une accroche pour le "vendre", je déteste dire ça, sinon je peux pas. Parfois ça passe par des tops, des sélections de trucs. On escroque le lecteur avec un titre racoleur et il se retrouve avec une liste de jeux expérimentaux auxquels il comprend rien. Mais il n'y a pas de mauvais moment pour écrire un bon texte, que ce soit sur *Resident Evil* vingt ans après ou sur un jeu marginal. Mais après il faut aussi soutenir les développeurs au moment où ils en ont besoin, au moment où ils sortent le jeu, mais pour moi, il n'y a pas de règle absolue sur tout ça. Après, là par exemple, je cherchais des sujets, j'allais sur les sites de développeurs je me rend compte que j'ai laissé passer un jeu qui est sorti il y a six mois, ou alors j'aimerais bien écrire un papier sur celle-là, mais ça fait un an qu'elle n'a rien sorti alors je ne peux pas, j'ai pas d'accroche. Je pense que c'est plus simple sur les sites spécialisés, mais finalement, est-ce qu'ils le font ? Parfois j'ai écrit des jeux sur des articles et j'étais étonné que Gamekult en parle pas avant. Parfois ils en parlaient avant, je ne suis pas mauvaise langue, mais je ne comprends pas pourquoi la presse spécialisée n'est pas plus à l'affût. Mais en même temps la ligne de Gamekult a évolué, j'ai l'impression qu'ils pensent que leur rôle c'est plus de faire des dossiers que d'aller chercher des créations vraiment originales.

Pour revenir sur les puzzle games, est-ce que vous adhérez à la représentation de l'industrie qui intègre dans ses études de typologie des joueurs, des joueurs de jeux mobiles, pour vieillir et féminiser un peu cette communauté ? (1.06.03)

C'est clair qu'il y a une manipulation là-dedans. Le but étant de faire apparaître la population comme toujours plus féminine et toujours plus âgée, pour sortir du cliché que c'est juste des ados mâles de 15-18 ans. Mais j'aime pas entrer dans les classifications et dire ça c'est des casuels, ça c'est des cores, eux sont des vrais joueurs et eux des faux. Donc oui, c'est une question compliquée : je ne veux pas être complice de la manipulation du sell, mais en même temps je ne veux pas me lancer dans les classifications. C'est Tale of

Tales qui avait lancé un mouvement "not games". Le terme "jeux" me dérange pas, c'est comme si on me demande si le jeu vidéo est un art, je vais répondre oui, mais si on me demande de développer, je ne vais pas le faire : c'est une question qui ne m'intéresse plus beaucoup. C'est quelque chose qu'on me renvoie aussi, que je ne suis pas un vrai joueur. J'aime pas cette idée qu'il faut être hardcore, faire le jeu avec la difficulté maximale et le finir le plus vite possible et après se plaindre qu'il est trop court. Après, oui, faire entrer dans les statistiques de joueur quelqu'un qui fait juste dix minutes de *Candy Crush* dans le métro le soir, oui, c'est limite. Mais trier les joueurs entre ceux qui sont nobles et ceux qui ne le sont pas, ça m'intéresse pas. L'idée de se revendiquer comme gamer, je ne comprends pas. Je ne connais pas de hardcore cinéphile.

Vous pensez que c'est spécifique au média, ou que ça vient de la manière dont est perçue cette communauté de gamers ? Elle qu'il faut la définir ? (1.09.36)

Je ne sais pas, mais déjà, je préfère joueur à gamer. Mais la différence entre le cinéphile et le core gamer, c'est que le cinéphile va à la cinémathèque, alors que le core gamer au contraire, on va considérer qu'il ne touche pas aux jeux indé, ou en tous cas, au jeu indé arty. C'est un renversement d'une réalité historique. Le fait qu'historiquement le joueur soit un ado blanc mâle mal dans sa peau et dans son lycée, c'est vrai. Du coup des phénomènes se créent autour de ça. Sauf qu'aujourd'hui, le gamer blanc mal, c'est lui qui a le pouvoir et il reste dans ce complexe de persécution qui n'est plus du tout ancré dans la réalité sociale ou économique. Il y a toujours cette angoisse de dépossession : "Toi qui me parles de mon objet, tu me le voles, tu n'es pas gamer, tu n'es pas légitime, le vrai c'est nous, les autres c'est des faux". C'est presque de l'ordre du phénomène psychiatrique. C'est la majorité qui se croit persécutée par la minorité.

La communauté des gamers est perçue à travers ce qui se passe sur les forums. Du coup, c'est quoi votre avis sur ce qui s'y passe ? (1.12.06)

Moi ça me désespère un peu. Parfois j'essaie de discuter avec eux. Parfois, je fais de la provocation, parfois j'arrive à entrer en discussion ou pas. Ça m'attriste un peu, globalement les débats sont pas intéressants. J'aimerais que d'autres gens se fassent entendre sur les jeux vidéo. Si j'en reviens aux réactions face à mes propres articles, c'est pas que j'ai envie que tout le monde m'aime, c'est que j'ai envie qu'on m'attaque intelligemment. Parfois je suis découragé. Puis je me dis que c'est juste une minorité vocale et que les gens qui ressentent le besoin de se définir comme une communauté, quand ils s'expriment sur le jeu vidéo, s'expriment sur leur vie. En fait finalement, ce qui m'attriste encore plus, c'est quand je vois des game designers quadragénaires tenir le même discours anti féministe, anti jeu indé, anti art et pro boum boum. Là ça me met plus en colère que ça me déprime, d'ailleurs.

Le fait que vous soyez journaliste devrait pourtant prouver votre légitimité. (1.14.27)

Pour certains non, au contraire, c'est suspect, il faudrait avoir sa carte de gamer plutôt que sa carte de journaliste.

Quel garde-fou pour tous ceux qui prennent la parole aujourd'hui : les youtubers... (1.14.29)

Alors justement, là il y a un paradoxe : beaucoup sont ouvertement achetés et ça dérange pas plus que ça. Deux poids deux mesures. Mais ça retombe sur des choses assez ancienne de la presse jeu vidéo, la même passion, le même bateau, et s'il y a des collusions c'est pas grave : c'est que du jeu vidéo. Et ça on peut l'entendre du côté de personnes qui critiquent le jeu et aussi du côté de gamers avides, et cette tendance à dévaloriser sa propre passion me sidère. "Ne réfléchis pas sur ma passion, c'est que du jeu, ça m'appartient, ne va pas chercher du sens politique, une représentation de la femme, c'est que du jeu ». Ça me sidère.

Ce discours est-ce qu'il est aussi produit par ceux qui font les jeux ? (1.16.09)

Oui, mais là c'est plus du marketing je pense. Ne viens pas salir mon jeu en y mettant de la politique. Mais tout est politique par définition.

Mais vous n'avez pas eu de retour de la part des gens qui produisent les jeux ? (1.16.52)

Pas vraiment. Deux ou trois fois et ça n'allait pas au delà du remerciement pour un article positif.

Une des grandes modes en ce moment en France c'est le e-sport. Comment vous voyez le développement de cette nouvelle pratique ? (1.17.30).

Je vais dire : c'est bien, c'est une nouvelle sphère, mais ça m'intéresse pas. Le jeu m'intéresse en tant d'expérience, en tant qu'art, pas en tant que sport. C'est une pratique. Je trouve ça très bien, mais c'est pas une approche qui m'intéresse. La seule chose qui peut m'intéresser c'est la performance : pas la performance sportive, mais la performance artistique, par ce qu'on fait dans le jeu.

L'e-sport c'est pas forcément des compétitions sportives, ça peut être une présentation des créations sur Minecraft ou l'organisation de game jams. (1.19.34)

Oui, ça, ça peut m'intéresser, et les game jams me passionnent. On peut y créer des jeux intéressants. Un jeu qui a pas été très bien reçu mais que j'aimais bien c'est *Inside My Radio*, fait par un studio lillois, Steven Studio, qui a été développé d'après un jeu fait dans une game jam. J'aime l'idée de créer sous contrainte, et c'est ça qui m'intéresse dans les game jams. La ça m'intéresse vraiment, pour moi c'est vraiment un modèle alternatif. Mais on retombe encore dans le problème de curation quand on voit la quantité de jeux produits dans une game jam. Mais le fait qu'on puisse produire de manière alternatif et qu'après ça puisse être adapté, édité, et se diffuser, ça, ça me plaît.