

## Retranscription de l'entretien avec Laurent Checola

*Interview réalisée le 16/03/2016, à SciencesPo.*

*par Claire Caudron, Florian Gambardella, et Alvaro Lamarche-Toloza*

*00:00 Comment vous considérez vous vis-à-vis du jeu vidéo ?*

Je suis joueur depuis pas mal d'années maintenant, et j'ai toujours voulu faire cohabiter cette idée d'avoir ce médium... je l'ai tout de suite pensé, même quand j'étais petit, comme quelque chose de super innovant mais qui n'avait pas sa place dans le paysage au même titre que la littérature, le cinéma, etc. Très tôt, je me suis dit que j'avais envie d'en parler, et de décrire ne serait-ce qu'une expérience de jeu parce qu'il y a des choses qu'on peut vivre avec ce médium qu'on ne peut pas vivre avec d'autres. Très concrètement, je suis joueur depuis très longtemps et le journalisme, au départ c'était du blog, où justement il y avait de la critique de jeu, où j'essayais de reprendre les catégories de critiques un peu littéraires et cinématographiques et aussi un traitement de l'actualité, mais qui ne soit pas de la news, du hardnews (la dernière sortie...) mais essayer d'analyser pourquoi il y a de la pub dans le jeu vidéo, comment elle s'insère, pourquoi on fait du jeu politique... Voilà, c'était ce que je faisais il y a dix ans.

*1:27 Vous étiez journaliste pour le Monde. Au début, vous traitiez plus des sujets liés à l'économie, à l'industrie et la place/taille du jeu vidéo dans les industries culturelles. Est ce que vous avez rencontré des freins, de quel genre, de la part de quels acteurs et à quel niveau ?*

Bien sur. Alors, au tout début, j'étais en école de journalisme et je tenais ce blog, que j'ai alimenté comme ça, pour le plaisir et c'est comme ça que j'ai été repéré par lemonde.fr et on m'a demandé d'ouvrir un blog, qui s'appelait Playtime, où justement toutes ces problématiques étaient évoquées : à la fois de la critique de jeu (mais pas du test) et ces angles sur l'industrie du jeu, mais aussi (très important) sur les pratiques ludiques, sur la recherche et sur le jeu indépendant. C'étaient vraiment les gros axes de travail.

Pour répondre à votre question vraiment très précisément, j'étais toujours en porte-à-faux avec une hiérarchie, qui pourtant était très jeune (du *Monde.fr*). On avait 3-4 ans de différence, c'était pas grand chose, mais il y avait quand même ce gap. Ils étaient hors-jeu. Au sens littéral. C'est à dire que moi, pour convaincre de traiter - ... donc le blog c'est un espace très bien, tu fais ce que tu veux sur ton blog, sur ton espace, tu traites de jeux indé dont on a jamais entendu parler, mais sur *lemonde*, pour aller sur "*lemonde*" (ton pompeux), il fallait avoir l'accroche et l'accroche qui fonctionne tout le temps, c'étaient les enjeux économiques. Ça a commencé avec *Halo 3*, un vrai blockbuster qui avait fait 300 millions de ventes en une semaine. Et là le rédac' chef me regarde et me dit, "300 millions en une semaine ? Tu me fais un article." L'aspect économique, c'était vraiment le hook pour intéresser la presse généraliste. Parce que sinon... on a beau dire qu'on interviewe le Tarantino ou le Woody Allen du jeu vidéo indépendant, ça n'intéresse pas.

Ce qu'on me demandait aussi, c'était de faire les polémiques violences tout ça, et j'ai

toujours refusé. Au final, on me rendait plutôt raison, on n'insistait pas. On me disait ce serait bien de le faire, je le faisais pas mais...mais voilà. L'aspect économique c'était vraiment la voie royale, c'est comme ça qu'on a commencé à parler de jeu sur les grands médias je pense, en tout cas sur le Monde.

*4:11 Si vous n'avez pas voulu traiter des polémiques sur la violence, c'était parce que vous n'étiez pas d'accord, que vous trouviez que le problème était mal traité ? Dans ce cas, pourquoi vous ne vous êtes vous-même positionné pour vous même le traiter de façon peut être plus légitime ? Pourquoi ne vous êtes vous pas positionné sur ce sujet ?*

Première raison, c'est que toutes les semaines il y avait une étude. Elles disaient "alors les jeux ça rend violent, mais en fait non, mais en fait si...". Elles étaient réalisées sur des panels de 20 personnes, enfin c'était surréaliste quoi. Je recevais régulièrement dans ma boîte mail, un mail du rédac chef qui me disait "Ah, t'as vu passer ça, dernière étude machin?" Oui, je l'ai vu passer, mais voilà. La première raison c'est qu'on disait tout et son contraire, et y'avait pas le recul historique nécessaire.

Deuxième raison ou deuxième aspect, c'est que cela occultait totalement l'aspect jeu et on ne traitait pas le jeu comme ce qu'il devait être, c'est à dire un objet en soi, mais comme du méta. Enfin on traitait le méta, mais on traitait pas le jeu en soi. Parce que *GTA* y'a beaucoup de choses à en dire, mais on parlait pas de *GTA*, on parlait de la violence dans *GTA*. C'était ça l'angle d'attaque.

Et pour parler de positionnement in fine, une fois qu'on s'est positionné une fois, on va pas le refaire à chaque fois. Parce que c'est devenu aussi une espèce de fond de commerce de certains journalistes pseudo-militants de la cause, de toujours apparaitre sur les plateaux télé, pour dire "Mais en fait, c'est bien le jeu vidéo, c'est pas que de la violence". Après on est aussi dans la caricature; et j'ai fait une émission, "*Arrêt sur image*" sur *GTA* justement, où on a traité de cette thématique. Et après, je pense y avoir exprimé mon point de vue, mais je préfère le mettre en acte dans une pratique différente plutôt qu'à chaque fois dire "non mais le jeu vidéo, le jeu vidéo...". Voilà les raisons pourquoi je ne me suis pas positionné en permanence sur ce thème là.

*6:45 Quelle évolution dans le traitement du jeu vidéo dans la presse généraliste entre 2007 et aujourd'hui ? // Aucune rires: // Il y a quand même 10 ans qui sont passés, aujourd'hui c'est plus commun de parler du jeu vidéo, on voit plus d'articles sur les médias généralistes et même dans les médias spécialisés on voit plus d'articles différents. Quels sujets liés au jeu vidéo sont devenus légitimes d'être traités ?*

Très clairement, il y a des ponts qui se sont fait. En gros, la presse généraliste s'est spécialisée et la presse spécialisée s'est généralisée. On a trouvé une espèce de juste milieu. On voit que des sites pur-gaming alors de *NRJ12*...je pense à un autre site que j'ai oublié... le *Point* qui se lance aussi dans un truc pop-geek, etc. Donc oui, effectivement on en est venus à des thématiques plus culturelles en compléments des thématiques économiques... Tout ce qui relève de la culture geek maintenant est plus ou moins acté et donc on essaie de surfer sur ce créneau là. *Arte creative* aussi c'est leur créneau.

Après sur le traitement, pour moi, je pense qu'on a encore de très très grosses lacunes. C'est à dire qu'on va avoir les grosses sorties qui vont être traitées, mais sous un angle souvent très laudateur (là je parle juste de la critique de jeu) et très impressionniste, ça me fait penser un peu à de la critique de ciné "j'aime, j'aime pas". Ça dépend aussi du macrosystème économique, qui est derrière en fait. Je pense que ça c'est important de l'évoquer. Très concrètement, les journalistes reçoivent leur jeu et ils vont en faire la chronique. Ça se passe comme ça.

Deuxième volet un peu culture-geek, alors c'est cool parce que les modes - réutilisation d'un jeu existant avec une adaptation qui peut être ludique, humoristiques, etc. on peut avoir des Pokémons dans un RPG ou un jeu de science fiction - et on se retrouve avec un choc des cultures et on trouve ça marrant parce qu'on en fait des vidéos. On intègre ça, c'est sympa, ça fait du clic. C'est ce que j'appelle moi la culture Reddit. C'est à dire qu'on va sur Reddit, on trouve une vidéo sympa, un sujet sympa, et hop on va en faire un article culture-geek. Donc effectivement, il y a cette évolution vers plus de culture geek, ce qui est bien en soi. La presse spécialisée elle aussi a compris qu'il fallait sortir du hard news et ça c'est une nécessité encore une fois économique, dans la mesure où, en France, il y a *jeuxvideo.com* qui est le premier site européen du jeu vidéo et après il y a d'autres sites, type *gameblog*, *gamekult*, mais le rapport est de 1 à 10. Eux, ils ne sont pas sur le même créneau, ils sont obligés de changer. C'est pour ça qu'on a eu ces phénomènes là de "dossiers" faits par *gamekult*, des vidéos, d'ouverture à d'autres formats.

En tout cas, tout ça pour moi ça va relativement dans le bon sens mais au final ça s'homogénéise et on rate quand même beaucoup de choses, à savoir la curation de jeux parce que si on parle de jeux vidéos c'est quand même bien de dire ce qui est bien et ce qui est pas bien. Et moi, je ne vois aucune personne qui prescrit des jeux. Prescription, c'est relatif, l'idée n'est pas de dire "je suis tout puissant voilà ce qu'il faut aller voir", c'est de dire voici mon point de vue. Même pas en terme d'influence, en terme de légitimité. Exactement. Rien que de pouvoir dire "Allez voir ce jeu, ce collectif, c'est important etc" ça, personne ne le fait. Donc ça c'est vraiment un gros problème pour moi. Et le deuxième problème, c'est l'industrie quoi. On parle d'économie, parce qu'on va parler des budgets...mais qui parle des studios? Qui parle de Rockstar? Qui explique le modèle économique? Comment il évolue? Qui va faire de l'enquête là dessus? Parce qu'il y a des choses assez sympa à raconter, sur Steam par exemple, comment ils se font hacker, comment ils sont devenus un modèle au départ de curation de jeux à maintenant un modèle l'automatique (un algorithme qui dit en dessous d'un million vous n'existez pas). Il y a plein de choses super intéressantes à raconter et...y'a rien. Il y a vraiment rien. Et maintenant que je suis freelance, je peux vous dire que ces sujets c'est pas faute d'avoir essayé de les vendre. On ne les voit même pas, ça n'apparaît même pas. Alors le jeu indé on dit...ouais bon voilà, et ces sujets là, c'est oui mais non... Voilà pour le panorama global.

*13:05 Que pensez vous des initiatives prises par gamekult notamment : s'agit-il seulement d'une position vis-à-vis de jeuxvideo.com ou est-ce une réelle volonté derrière ?*

Je vais devenir monomaniacale, mais encore une fois, c'est relatif au modèle économique. Parce que en parallèle de cette modification éditoriale, *Gamekult* a lancé un nouveau modèle économique, fondé sur les abonnements, à la *Médiapart*. Il ne dépend plus d'un annonceur mais d'un éditeur; et le problème initial, c'était ça. C'était que la dépendance des sites spécialisés était telle que les news reflétaient le traitement impressionniste du jeu et reflétaient le modèle économique. Quand on vous paie des voyages presses, quand on vous sert tout sous la main en terme d'assets visuels et que vous faites une session de jeu où on vous tient la main et on vous dit "bon maintenant tu vas jouer à 10 minutes du jeu et surtout tu ne sors pas des clous", forcément ça... Oui il y a le Doritos gate, mais c'est pas une polémique, c'est un système. On peut pas prétendre à l'objectivité si on se fait payer un voyage à Honolulu pour aller jouer à *Street Fighter 4*. Et j'en ai parlé avec les éditeurs presse directement et ils trouvent ça normal, c'est ça le pire. "Il faut que le journaliste se sente bien" je cite. C'est vraiment le choc des cultures. Et l'avantage d'avoir été dans un "grand journal" -guillemets- c'est d'être complètement désintéressé. Je ne faisais pas partie du business model classique, je ne dépendais pas des éditeurs de jeux pour vivre, donc je pouvais avoir une liberté de ton que l'on ne pouvait pas forcément avoir sur les sites spécialisés. Pour *Gamekult*, ce mouvement, j'y ai un peu participé aussi en écrivant un peu pour eux, donc je trouve ça cool qu'ils investissent dans ce type de dossier. Le risque, c'est le repli, qui est un peu général dans la presse. C'est à dire qu'on va se construire par opposition -le hard news y'en a marre, on va se remettre sur des long reads- mais c'est pas forcément la bonne voie. Les gens n'ont peut être pas envie de ça. Et ce dont je suis à peu près sûr, c'est qu'ils n'ont pas envie d'une vague nostalgique rétrogaming, "le dossier *Zelda 2*, le dossier machin", non ! Ce n'est plus du journalisme, c'est de la culture encyclopédique. Il faut trouver des angles, il faut innover, il faut aller vers de nouveaux formats, et cette voie là n'est, encore une fois, pas empruntée. Et c'est ça qui me gêne. Il y a des canaux de diffusion qui sont fous maintenant, sans aller jusqu'à Snapchat mais... alors éditorialement je ne me reconnais pas forcément dans Polygone mais en terme de format, ils vont tenter des choses avec des formats enrichis, des contenus viraux, des contenus vidéos. Et en France? Où est ce que vous voyez ça, nulle part. On va avoir une chronique de youtuber quoi. On a dix ans de retard, vraiment. Sauf que encore une fois; le modèle économique étant ce qu'il est : soit on dépend de la pub, sur le web ça se rétrécit, soit on dépend des abonnés, et le bassin d'audience n'est pas anglophones donc c'est forcément restreint... si vous n'êtes pas innovant, c'est l'hiver "Winter is coming" quoi. C'est texto ce que m'a dit Thomas Cusseau de *Gamekult*. 2016 pour moi c'est vraiment un tournant pour la presse spécialisée.

Ce genre de choses ça va dans le bon sens, de dire on ne dépend plus des éditeurs et de la pub mais des abonnés. Les systèmes de patronnage type Patreon ça commence à arriver, et c'est très bien ça. Ce qu'il faut, c'est se demander si la presse va comprendre ça. Ce que je vois moi c'est des youtubers par exemple qui commencent à s'impregner de ces systèmes là, des streamers, etc. Mais la presse...il y a toujours un élément réactionnaire dans la presse. Y compris dans l'innovation. Je pense aux jours par exemple, les jours c'est on verrouille tout, on ferme tout, on va faire de la vraie presse mais il faut payer. Les amis, vous vivez dans quel univers ? C'est pas possible... Donc même quand on prétend faire du "nouveau" journalisme, en général c'est "on se replie". Et c'est ça qui m'inquiète un peu.

*19:00 Et quand vous parlez de 10 ans de retard ? C'est 10 ans de retard sur le traitement de l'information seulement ou vraiment dans la communauté même du journaliste et des lecteurs français ? Y a-t-il selon vous une différence de maturité dans la représentation du jeu vidéo ?*

J'ai peut être le temps de mettre ça de façon plus générale, mais quand on voit vraiment les logiques macro qui sont derrière, la production de contenu c'est tout petit quoi. Parce qu'on a des logiques de plate-forme qui sont invraisemblables, la guerre se fait avec Google, avec Facebook et tout ça - quand ils mettent leur Instant Articles etc, tout ça c'est du trafic qui n'ira pas sur les plate-formes en question. Mais les gens ne se positionnent pas là dessus, ils n'ont pas d'avis. On va juste faire du contenu, et en général le contenu c'est quoi, c'est du texte. Quand je parle de 10 ans de retard, c'est vraiment par rapport à l'écosystème actuel, qui est un contexte de concurrence globale et mondiale, sauf quand on se dit qu'on vise juste le marché français mais là on est morts... qu'est ce qu'on fait quoi ? C'est 10 ans de retard par rapport aux moyens qui sont disponibles. *Gamekult* par exemple... enfin l'idée ce n'est pas de faire le procès de *Gamekult*, parce que justement, ils se sont mis très tôt au stream par exemple (et *jeuxvideo.com* aussi). Mais qu'est ce qu'on apporte dans le stream ? Est ce que c'est du stream pour du stream, ou est ce qu'on apporte une valeur ajoutée ? Toutes ces problématiques là, je ne vois pas comment elles se résolvent dans la presse en général.

*20:53 Jeuxvideo.com avait lancé plusieurs séries de vidéos, et Webedia...*

Ils ont rétropédalés.

*Pourquoi ?*

Rentabilité.

*Donc ce n'est pas rentable pour Webedia de produire du contenu de qualité ?*

Thomas Cusseau de *Gamekult* me dit "quand tu fais un article, t'es pas rentable". On est pile dans cette logique. En fait, les contenus enrichis dont on parle depuis tout à l'heure, les chroniques et tout ça, c'est pas forcément rentable. Mais c'est pas grave...enfin, dans un écosystème global à la Webedia, leur logique c'est d'être un attrape-tout, de tout traiter mais vraiment de façon exhaustive de l'e-sport en live au contenu riche. Et contenu riche, Sandbox était diffusé en partenariat avec *ju.com*. *Let's play*, d'*Arte creative*, était aussi diffusé avec *ju.com*. Donc on va du live, au jeu expérimental, tout est traité.

Donc ce n'est pas une volonté de *ju.com* ou de *gamekult* de ne pas avancer, s'ils ont des opportunités ils les saisissent. Peut être donc qu'ils n'ont pas aussi les moyens, question de rentabilité, d'initier le mouvement par eux-mêmes. Mais en revanche, ils peuvent venir apporter leur légitimité, leur base d'abonnés...

C'est ça, dans cet écosystème, ils valorisent leur audience. Mais ils n'investissent pas, ou très peu dans les chroniques. C'était dérisoire, la manière dont ils payaient les gens. Et

après, effectivement il y a l'obligation "le plus le moins" quoi, et quand on dit "non mais ça, ça fait tant d'audience et selon les critères c'est en dessous de la moyenne" et bien allez hop on trappe, et salut. Donc eux, ils sont à la fois dans une logique macro où ils veulent tout attraper et une logique de maximisation/optimalisation des coûts, la logique pub poussée à l'extrême, avec les placements produits aussi. Je pense notamment au native ads, où justement on a du contenu sponsorisé qui arrive en plus de l'éditorial. En gros, maintenant il y a deux logiques qui se dessinent dans la presse spé c'est la logique pub à son maximum et la logique on se replie sur la communauté. Et après il y a toute la presse non spécialisée qui elle peut subsister parce qu'elle ne dépend pas de cet écosystème.

*J'ai l'impression que dans tous les cas, quelque que soit le modèle économique, c'est le jeu vidéo qui se retrouve perdant ?*

C'est ça. Enfin sauf dans le volet "communautaire" et encore c'est dans un sens vraiment positif parce que pour moi il y a une communauté du jeu vidéo et une culture du jeu vidéo. Pour moi ce modèle là c'est le plus vertueux. Ou le modèle désintéressé ou le modèle rapport à la communauté. Et dans ce cas là, la problématique c'est comment on fait pour ne pas devenir un faire valoir de la communauté et juste leur servir ce qu'ils veulent entendre, sachant que ça c'est un critère complètement fallacieux. Pour l'avoir entendu et ré-entendu au *monde.fr* "c'est ce que veulent les lecteurs" alors qu'en fait on le met en une pendant 5h, alors oui forcément c'est ce que veulent les lecteurs puisqu'on leur sert ça. Il faut donc être hyper créatif et innovant dans ce qu'on apporte, la sérendipité. Etre proactif dans les contenus qu'on propose et pas juste dire "la communauté veut ça"

*25:30 Donc, aujourd'hui en tant que freelance, quels sont vos envies et vos projets ? Et comment vont-ils venir servir cet objectif que vous vous êtes fixé, se positionner sur ce créneau qui est peu ou mal exploité ?*

Montrer des jeux indépendants, avec un...enfin les *Let's Play* je trouve ça super intéressant. Le format *Let's Play*, il y a à la fois cette dimension je montre et une dimension didactique où je fais partager à mon auditoire une mécanique de jeu (un gameplay), un sentiment, une expérience. Et je trouve ça super d'avoir une voix-off qui vous raconte tout ça. Ça peut sembler naïf, mais c'est très analytique aussi. ... Apporter en gros, ce qui a pu être fait dans la critique du jeu vidéo, c'est à dire des outils d'analyse (qui n'étaient pas forcément là, en dehors de maniabilité et durée de vie noté sur 20). Il faut expliquer quel est le contexte, expliquer les ornières dans un FPS, quel est l'arrière plan historique et comment on essaie de vous faire réingurgiter une histoire dans un jeu vidéo... tout ça on peut le faire en vidéo, et c'est assez précieux.

*27:35 Vous parlez d'une nouvelle grille d'analyse du jeu vidéo.*

Elle n'est pas nouvelle parce que... ce qu'il faut faire c'est sortir du "j'aime, j'aime pas", c'est important. Il y a des critères objectifs d'analyse, pour analyser telle mise en scène, tel choix de gameplay etc, et après on peut en débattre. Mais il faut partir sur quelque chose d'objectif pour faire ça ensuite.

L'autre voie, c'est sortir de la note quoi. Sortir du guide pratique et élever le jeu en tant que médium, avec ses qualités, ses défauts, etc. Et il ne s'agit pas de dire que tout le jeu indépendant est génial par rapport aux gros blockbusters qui feraient du commercial, ce n'est pas ça l'idée. Il y a de très très mauvais jeux indé. Mais quand il y a un jeu qui renvoie à un enjeu "un peu supérieur", où quelque chose se joue, comme dans *GTA*. Il faut le raconter. Il y a un jeu d'un collectif qui s'appelle *oneliferemains*, c'est un jeu qui est sur smartphone, il s'appelle génération. C'est un *Tetris*, hyper minimaliste, sauf qu'il est programmé pour durer 250 ans. La chute des blocs intervient à un rythme qui est de plus en plus étiré. Quand vous avez la chance de voir ce moment de défilement, c'est une petite révélation qui se joue. D'ailleurs le jeu est mis sur un promontoire, comme ça, c'est, y'a une mise en scène particulière. Mais qui en parle de ce type de jeu, personne... Alors que quand il y a des jeux comme ça, symboliques, qui renvoient à autre chose, c'est important d'en parler aussi quoi.

*La position de la France dans cet écosystème du jeu vidéo: elle a toujours incarné une place un peu spéciale. Est ce toujours le cas ? On continue à organiser des grands événements comme la Paris Games Week, clivage entre le commercial/remise de prix, pas de rencontres. Quelle place pour la scène indépendante ? Dans quelle mesure l'organisation d'événements pourrait répondre à ces problématiques ?*

31:15 Alors très concrètement, à Paris vous avez la Paris Games Week; à Berlin, le Amaze qui est le plus gros festival de jeux indépendants qui se tient au mois d'avril, et c'est juste un monde entre Paris et Berlin, sachant que en Allemagne vous avez aussi à Cologne la Gamescom. Donc on peut pas comparer le Amaze et la PGW c'est sur, mais en Allemagne, vous avez tout le panel qui est représenté. En France, vous avez ce méga event, qui est la foire très concrètement, et vous avez des petits voire micro event dédiés au jeu indépendant. En Angleterre, bon c'est connexe, mais justement dans les voies qu'on imagine pour s'en sortir, je viens de monter un label de jeu vidéo sur les thématiques sociétales, politiques, etc. Et il se trouve que le premier jeu qu'on fait, c'est sur la notion d'eugénisme. Donc, des choses légères quoi. Mais avec un traitement ludique qui n'est pas du serious game, c'est un vrai jeu. C'est pas un prétexte pour marteler un message. Dans ce contexte là, ce jeu a été sélectionné pour aller à Rezzed qui est une licence de festival anglaise, à Birmingham en septembre dernier. C'est le deuxième plus gros salon européen en fait: vous aviez un tiers avec toutes les méga productions, les *Star Wars*, etc, un tiers avec les youtubers, et le dernier tiers c'était que des indé. Où il y avait *Eugenics*, et plein d'autres jeux issus de productions indépendantes. Pareil en avril, il y a Rezzed à Londres, c'est la déclinaison cette fois-ci encore plus indé, c'est la même marque mais qui est déclinée sur les Docks à Londres et qui accorde toute sa place au jeu indé. En France, voilà. Et pourtant, en terme de création, il y a vraiment une scène très vivante, très très vivante, qui se positionne...en plus, on a vraiment tout le spectre. On va avoir des gens qui vont être du côté du collectif -"collectif d'artistes"- où ils vont faire des résidences, ils vont faire des jeux installations, des choses comme ça qui peuvent être très conceptuelles. De l'autre côté du spectre on va avoir des gens qui ont fondé un studio mais qui ne dépendent pas d'un éditeur, qui sont aussi indé mais qui font des jeux commerciaux. Tout ça vous l'avez, avec un degré de qualité par exemple... Fibretigre qui a fait un jeu *Out There*, il est disclaimer il est dans notre label aussi, mais lui c'est le game designer. Lui il prône le jeu "à la française",

avec des expériences fortes et pas de violence par exemple. Il y a un propos, il y a thème, il y a un choix, c'est des choses très fortes. Mais qui, qui donne la parole à ce genre d'interlocuteur ? Personne. Donc ils la prennent eux-mêmes, ils créent leur propre réseau et ils créent leur propre plate-forme de diffusion.

*34:52 Justement, vous abordez la question sociale au sein des jeux vidéo. Quelle place l'industrie, le monde de la presse, les gamers accordent à ces questions là ? Est ce que c'est un non sujet ? Quel est le point des différents acteurs du jv sur la question sociale ?*

On en reparlera très concrètement dans quelques mois, parce qu'on est sur un projet là dessus et je pense que ça vous intéressera, mais en tout cas, moi ce que je sens c'est qu'on a fondé notamment ce label là "La Belle", c'est parce qu'on est persuadé qu'il y a à la fois une demande et une offre possible. Quand je parle à des game designers, qui sortent de l'école, ils ont pas envie de faire juste des jeux "point and click". Les problématiques derrière de l'industrie et des enjeux qui les entourent, ça les intéresse. C'est juste qu'il manque un espace de diffusion pour ce type de jeu, et en général le seul espace qu'on y réserve c'est celui du news game ou du serious game, et ça c'est pas les bonnes voies. Donc s'il y a vraiment un créneau ludique pour parler d'une crise des réfugiés, d'une crise économique, d'enjeux comme l'eugénisme, la campagne présidentielle, de façon intelligente, pas juste un jeu en flash où ça va être "Vas y, tape Trump", ce qui va fleurir bientôt. Y'a un espace, et y'a une volonté des créateurs, ça j'en suis persuadé.

*36:53 Et y'a une demande de la communauté des gamers ?*

Ca, je vous le dirais si le jeu fonctionne.

Très concrètement, à Birmingham... La démo... elle est horrible, le jeu il a une semaine, pas de polish, on montre une mécanique brute. Mais rien qu'en l'expliquant, et en montrant, on a eu des super players qui sont restés une heure, qui sont venus quatre fois, quatre jours quatre fois, pour finir le jeu alors que c'est juste une seule boucle de gameplay. Je suis persuadé qu'il y a un vrai intérêt. Il y a des questions sociologiques avec l'âge qui évolue, la recherche d'autres expériences, etc.

*37:38 Vous parlez de deux centres, Londres et Berlin. Est ce que c'est parce que les communautés de joueurs berlinoises et londoniennes sont plus friandes de jeux indé que la communauté française ? Est ce qu'il n'y a pas d'espace d'expression à Paris ?*

Il y a des tentatives, et on en reparlera aussi, ça peut évoluer mais ce serait trahir un secret. Paris comme place du jeu vidéo indépendant, ça peut évoluer très vite et je pense que vous aurez bientôt des news à ce sujet.

*38:24 Est ce que vous pouvez développer votre pensée sur le fait que le serious game soit une mauvaise voie ?*

Le problème c'est que quand on parle du serious game, on part du propos et on le décline en gameplay. On a un message qu'on veut distiller sur un médium, donc on va dire "J'ai

envie de dire que l'écologie c'est bien, donc je vais faire un jeu où je vais mettre en place des mécaniques qui vont alimenter un message". Donc le message il est pas forcément prosélyte, il peut être didactique, éducatif, etc... Comment fonctionne une centrale nucléaire? Je donne des éléments pour pouvoir interagir... On utilise le média interactif au service d'une cause. C'est ça le truc, sauf que l'intérêt ludique il est absent à ce moment là.

J'avais dit serious game et news game. News game c'est autre chose, on va réagir à une actualité. On va se saisir d'une actu, et on va créer un jeu souvent dans des conditions très rapides sur cet événement là. Et en général en terme de mécaniques, ça peut être... Il y avait un truc qui m'avait vraiment vraiment agacé c'était quand il y avait la guerre à Gaza, il y avait un jeu extrêmement mauvais où en gros il fallait shooter les Palestiniens avec des missiles. C'était devenu une espèce de jeu qui avait fait son petit buzz, "Oh lala, vous voyez, c'est une dénonciation de la politique israélienne et tout". Non, c'est juste un pauvre jeu en flash qui rate son propos. Après moi, par effet de controverse, j'étais devenu un peu le pro-israélien, parce que je détestais le jeu.

*41:00 A propos du serious game... il y a un chercheur américain qui à la fois est connu pour faire des news game de qualité et écrire des papiers sur la représentation...*

C'est September-12, de Gonzalo Frasca.

*Finalemnt, il peut aussi y avoir du bon dans le serious game ou le news game. J'ai l'impression aussi que ça dépend de qu'est ce qu'on met dans cette catégorie, c'est un peu une catégorie valise... du jeu de simulation de l'auto-école, au jeu pour apprendre le fonctionnement de la centrale nucléaire, au jeu Paper Please qui fut traité comme un serious game dans certains médias.*

Remarque très juste, moi j'aime pas les catégories. Ça revient à ce qu'on disait tout à l'heure, à savoir qu'il faut qu'il y ait une curation et que chaque jeu soit analysé au cas par cas. Donc les genres, les catégories, faut pas les rebuter en soi, et c'est au cas par cas qu'il faut dire, ce jeu est bien, celui là ne l'est pas. Mais encore une fois, il faut avoir l'appareil critique pour le faire.

Deuxième chose, Gonzalo Frasca c'est très cool mais c'est 2001-2002. *Papers Please* c'est bien aussi... mais Lucas Pope il dira jamais que c'est un jeu politique. Il dit qu'il a fait une allégorie, une dystopie, il dit pas "C'est l'empire soviétique", c'est sur que non. *This war of mine*, il faut surtout pas dire que c'est Sarajevo. Il y a cette espèce de pudeur, même dans le jeu politique, où on va allégoriser le truc et on va faire un truc un peu nébuleux, pour pas fâcher, parce que ça peut être super clivant. Et là arrive Molleindustria (<http://www.molleindustria.org/>), Paolo Pedercini, c'est un collectif qui fait des jeux vraiment violents. Un jeu sur l'obsolescence programmée où c'est votre smartphone qui vous parle et qui vous dit "Je vous explique pourquoi je vais mourir", McDonald videogames... On y va, sur les questions de genre aussi, et j'aime bien cette démarche, un peu chevaleresque. On se lance dans un média et on y va pas par quatre chemins, on explique notre point de vue.

*44:07 Sur l'appareil critique à développer: du côté de la communauté, il y a des youtubers, je pense à Dorian ou Usul, qui s'en sont fait porteurs. Quelle importance vous leur accordez ?*

Déjà, si on s'en tient à un terme strictement quantitatif; leur voix porte plus que la presse généraliste ou certaines publications spécialisées. En soi, il faut en tenir compte dans le paysage. Et puis c'est sur que ça va dans le bon sens, c'est ce type d'engagement qui est important car encore une fois, on peut pas être sur un *GTA* et juste dire "ça fait un milliard de ventes". Il faut l'analyser ce jeu, il est loin d'être parfait, mais il se permet des choses que très peu de films pourraient se permettre. Il faut l'analyser tout simplement. Et si y'a des canaux comme ça qui s'ouvrent et qui diffusent ce genre de propos, bien sur c'est très encourageant.

*45:33 De par votre expérience, est ce que cette voie a vraiment de la visibilité ?*

Là ça va être un peu du ressenti parce que c'est vrai que j'ai pas de statistiques. *Let's Play* c'est vraiment un produit *Arte Creative*, du jeu indé, des expériences, un jeu qui s'appelle *Bientôt l'été* qui est l'adaptation d'un bouquin de Marguerite Duras... c'est assez spécifique. Sur *jeuxvideo.com*, certains n'adhèrent pas vraiment à ce genre expérimental mais globalement la série a vraiment été bien reçue. Encore une fois, c'est la projection de ce qu'on imagine être la communauté qui va faire qu'on va se dire "Non non, on se met un verrou, il faut pas leur servir ça, faire des choses simples, juste une vidéo de gameplay, et basta". C'est plus complexe que ça, et ces publications là, ces personnes que vous évoquez ont un rôle à jouer dans "l'éducation", l'apprentissage de l'appareil critique, pas juste du trolling quoi.

*47:00 C'est devenu impossible de parler du jeu vidéo sans parler des youtubers, notamment plus généralistes comme Squeezie ou joueurdugrenier, qui font plus d'1/3 de la bande passante en France. Maintenant les youtubers sont les stars des événements des jeux vidéos, pas les game designers, pas les journalistes spécialisés. Peut être qu'il y a une place à prendre...*

La place est prise.

*Oui, dans ce cas, que ceux qui le font sortent un peu des walk-through etc... Car Dorian et Usul, c'est pas ceux qui font le plus de vues.*

Il y a deux choses; il faut pas idéaliser le modèle de Youtube. Il y a des histoires de placement de produits, de relations avec les éditeurs qui sont quand même très très louches.

*Ils reproduisent les erreurs du journalisme spécialisé sur la plateforme, c'est ça ?*

C'est un peu ça. C'est surtout qu'il n'y a pas la déontologie. Il y a un garde-fou qui est censé être opérant quand on a sa carte de journalisme, là c'est vraiment "Je suis un relais d'opinion, pas un journaliste, donc donne moi ton smartphone, je le mets en avant.". C'est un vrai problème, qu'il ne faut pas occulter.

Les Dorian et Usul, c'est pas les gros youtubers, en terme de vues. Mais un Frigiel par exemple, il parle beaucoup de Minecraft et son audience c'est les jeunes ; moi ce qui m'intéresse, c'est pas qu'il va avoir un propos "Allez les gars faites du gameplay politique" non, c'est qu'il parle aux enfants, et il leur dit "Regardez ce que j'ai créé dans Minecraft" et il raconte toute une histoire, comment il a imaginé son truc... c'est juste une manière différente de parler du médium. On est pas obligé d'être revendicatif dans le propos. Ce qui m'intéresse c'est la manière de parler qui est différente. Là on évoque le cas français, mais il y a Total Biscuit qui fait des vidéos complètement décalées, qui reprend un genre codifié et voit comment le faire évoluer. Y'a un autre youtuber qui s'appelle Homewrecker, sa spécialité c'est de parler que de jeux collaboratif, donc multijoueurs, toutes les parties sont toujours en multi, sur des jeux improbables, des petits jeux parfois au stade bêta, ça expose des jeux qui n'avaient pas du tout l'habitude d'être exposés et ça met en avant une pratique du jeu où on est pas cloisonnés, on a pas des ornières face à son écran, et ça je trouve ça vraiment super.

*50:45 Comme vous le dites, ils peuvent incarner ce rôle de curateur pour leur audience. Quand je jouais beaucoup, j'allais sur le forum de jv.com, et c'était les gens dessus qui me donnait envie de jouer à tel ou tel jeu, maintenant mon frère lui il suit les youtubers et les regardent jouer, c'est à eux qu'il accordent du crédit.*

Bien sur, et Twitch aussi ça joue aussi. Pour en avoir parler avec des gens qui comme vous ont des contacts avec des joueurs plus jeunes, ce qu'ils voient dans les walk-through, dans les let's play, ils ont envie de le reproduire, ça incite à la création. Notamment avec *Minecraft* : "Ah ouais, j'ai vu la Tour Eiffel, j'ai envie de la recréer.". C'est un système assez vertueux. Encore une fois, il faut pas l'idéaliser, pour les raisons qu'on évoquait tout à l'heure, dès qu'il y a une économie derrière - et Twitch on pourrait faire une thèse aussi dessus - Youtube, voilà. Mais globalement, qu'il y ait un lien entre la communauté et ceux qui en parlent, c'est important et c'est indispensable.

*52:05 Vous parliez d'une projection de ce qu'on imaginait être la communauté, est ce que la presse se brident elle-même ?*

Je vais être assez terrible avec mes confrères, mais pour les avoir vu pendant 7 ans, comment ils fonctionnaient au *Monde*, ils en ont rien à faire de leur audience. On se regarde le nombril et on se dit "qu'est ce que je vais traiter aujourd'hui". C'est pas du tout... Si on est dans une logique de "qu'est ce qui pourrait plaire au lecteur" déjà c'est problématique parce qu'on est dans une logique qui me paraît un peu borderline, mais au moins on a cet intérêt, mais là on a même pas cette interrogation. C'est "Ce matin j'arrive en conf de rédac, qu'est ce que j'ai envie de traiter ?". C'est comme ça, enfin au monde c'était comme ça.

*53:10 Des conflits d'egos aussi ?*

Ah c'est de l'ego, et en plus en général... Moi j'étais totalement autonome, j'allais débattre avec un rédac chef qui n'avait jamais entendu parler d'un jeu et qui me demande si *Candy Crush* c'est bien. Voilà, c'est un peu le choc des cultures; et c'est toujours et bien si t'as envie, vas y. Y'a jamais cette remise en question, le feedback. Le seul feedback qu'il va ya

voir sur des sites comme *jeuxvideo.com*, on va dire oui mais c'est des trolls. Y'a aucun benchmark qui permet d'être objectif et de dire qu'il y a un feedback réel, et quelles sont les attentes réelles d'un lectorat. C'est comme les sondages d'opinions, on leur fait ce qu'on veut.

*54:15 En parlant des médias qui font un traitement différent du jeu vidéo, Merlanfrit vous en pensez quoi ?*

Moi je le connais indirectement [le rédac chef de *Merlanfrit*], parce que je connais des gens qui ont travaillé avec ou pour *Merlanfrit*. Très clairement c'est un autre traitement du jeu qui est intéressant, à la remarque près que quand on me parle de *Silent Hill 2*, en 2014... Moi j'ai adoré le jeu, mais c'est 2014. Et j'aimerais qu'on me parle de jeux actuels, avec cette même analyse. Dans les références, j'aime bien *killscreen*, c'est américain. Ils font cette curation là. Et le cas de *Silent Hill* : ils n'en ont pas parlé en mode "Ah oui souvenez vous comment cet âge d'or était génial" mais ils ont pris une vidéo youtube qui met bout à bout toutes les séquences cinématiques du jeu. Et le journaliste titre ça "Voici pourquoi ce jeu de la fin des années 90 est le meilleur film d'horreur actuel". Il a juste mis ça en ligne, avec quelques mots d'explication. Pour moi, c'était rendre actuel un vieux jeu, sans rétrogaming. Parce que ça c'est une plaie aussi, le rétrogaming, être toujours dans une nostalgie de ce qui était bien avant soi-disant, alors qu'il y a des choses hyper créatives aujourd'hui et qu'on les voit même pas.

*56:30 Et vous portez quel regard sur les superproductions actuelles?*

C'est du cas par cas. Il peut y avoir des choses très bien. Quand il y a un *The Witcher*, il faut en parler. Parce qu'il y a une hype sur un *The Witcher* qui est corrosif parce qu'il y a des répliques, un embyon de références à la sexualité, et ça devient tout de suite quelque chose de sulfureux. Non. Au final, c'est un jeu très classique et avec un pseudo aspect *Game of thrones* parce qu'il y a des luttes de pouvoir etc mais c'est très en deçà pour moi d'un *GOT* justement où on pousse la narration etc... Un *Fall Out* qui est une énorme licence, il faut en parler aussi parce que ça brasse des références culturelles, etc. *The Division*, je n'y ai pas joué mais je pense qu'il y aurait des choses à en dire aussi.

*58:00 Quel crédit vous donnez à ces grands éditeurs qui se positionnent comme possédant leur propre identité comme Ubisoft, qui veut renforcer sa position "d'indépendance" créative face à Vivendi, avec un Far Cry Primal par exemple ?*

Stricto sensu, ils sont indépendants dans le sens où ils ne dépendent pas d'un consolier, la plateforme est indépendante du contenu, en gros c'est ça. Il y a beaucoup d'indépendants, Activision Blizzard ils sont indépendants. On peut jouer sur les mots. Après c'est dans les fonctions et dans les productions qu'on voit la différence. Et effectivement, les productions indie à 500 000 euros, des *Monument Valley* pour du placement produit... On peut débattre. Deuxième chose, faire bosser entre 100 et 500 personnes sur un jeu, c'est un challenge. Et la grille de lecture, ça doit pas être un en soi, mais par rapport à une attente légitime d'une typologie de jeu ou d'un genre, de la réinvention d'un genre, comment cette production là parvient ou pas à prendre des chemins de traverse ? *Watch Dogs* par exemple pour Ubi,

c'était une manière de faire un pas de côté, pour dire "Vous voyez, on fait pas que des méga-productions convenues, on veut aussi aller dans l'univers du hacking etc". C'est un ratage. Clairement. Mais en tout cas, il faut le dire : 1 ils ont tenté de le faire et 2 c'est raté. C'est comme au cinéma, vous avez pas envie d'aller voir seulement des films sud-coréens à petit budget, vous allez aussi voir des films Marvels, et y'a des Marvel qui sont biens et d'autres non... On va pas dire "Ils font pas du Kubrick dans *Avengers*", c'est hors de propos. Mais par contre on peut se dire que Nolan a réussi à réinventer *Batman*. Ça ça peut marcher. On peut avoir une méga production qui réinvente les codes du genre et qui ne se cantonne pas à reproduire une recette type *Assassin's Creed*. Et d'ailleurs je crois qu'ils l'ont compris puisqu'ils l'ont arrêté, temporairement.

*1:00:55 On parlait de Fibretigre. Je l'avais vu à un gamelier. Il a un propos très fort, des choix marqués. Il parlait d'un biais capitaliste; est ce qu'on c'est des questions conscientes ou pas ?*

C'est très bien comme question. Il faut être lucide, il y avait beaucoup d'impensé initialement. Dans un *Call of Duty*, le type va pas se dire je vais faire un jeu à la gloire du gouvernement américain et je vais réécrire la guerre du Vietnam pour qu'on gagne. Dans un *Simcity*, on va se dire je vais créer des mécaniques pour que le profit soit maximiser et que si on essaie d'avoir une logique décroissante ça fonctionne pas puisqu'il faut avoir la plus grosse cité. Ca c'est pas des gens machiavéliques qui ont voulu insinuer le gène du capitalisme dans une mécanique de jeu, c'était juste de l'impensé. Mais c'est bien de l'analyser, parce qu'une fois que c'est fait, on ne peut plus dire que les game designers sont pas au courant. Ils doivent donc se positionner par rapport à ça. Où place-t-on le curseur entre l'industrie et le culturel ? Donc Fibre il place le curseur du côté du culturel commercial, et après il y en a qui vont faire de l'entertainment qui ne se posent pas ces questions là. Pour *Eugenics* par exemple, Fibre a fait le game design. Le fond de l'histoire c'est de dire que c'est un jeu amoral; vous pouvez modifier tous les gènes et créer le génome que vous voulez. Il y a un gène capitaliste, un gène socialiste, un gène du roux, c'est des Monty Python qui jouent à un jeu vidéo. C'est ça l'état d'esprit. Et deuxième chose, c'est la boucle économique qui dépend de la boucle scientifique. C'est à dire que chaque fois que vous allez faire des choix, vous pouvez dépenser de l'argent ; et vous dépendez d'un consortium médical qui vous dit "Attendez là vous dépensez à fond perdu pour le bonheur des êtres humains, ça va pas". Mais vous pouvez choisir d'opter pour cette voie là ou pas. Alors que dans un jeu traditionnel, on vous direz "vous êtes en déficit, c'est mal". Là on va se dire que peut être que le bonheur des citoyens vaut le coup d'être vécu au prix d'un déficit. Mais encore une fois, on donnera pas de leçon et il y aura une fin adaptée à chaque fois.

