

Entretien avec Martin Lefevbre

Propos recueillis le 9 avril 2016, 10h30, à Sciences Po, par Claire Caudron et Florian Gambardella

00:00 Qu'est ce qui vous a motivé à vous engager dans Merlanfrit? Qu'est ce qui vous a fait vous intéresser au jeu vidéo ?

J'ai quasiment tout le temps été un joueur. J'étais fasciné dans les années 80 par les ordinateurs, par le PC. J'avais un petit peu arrêté quand j'étais étudiant, j'avais d'autres préoccupations que le jeu vidéo et puis après je me suis réintéressé un peu à ça en entrant dans la vie active. Et puis je suis tombé sur un site qui doit exister sous forme de squelette encore; qui s'appelait *Planète Jeux* à l'époque, vers 2003. C'est un site qui a été créé par Tony Fortin et qui était quelqu'un, de plus jeune que moi, mais un des premiers vraiment en France à essayer de proposer un discours différent sur le jeu vidéo. Je suis arrivé sur le forum et on a commencé à discuter, j'ai commencé à écrire des articles pour *planète jeux*. Après j'ai monté un blog pour essayer d'écrire des trucs un peu plus personnels et puis avec quelques amis du forum de *Planète jeux* - c'est vraiment une histoire de forum au départ -. Le forum c'est une forme que j'aime bien et j'ai un peu peur qu'elle soit en train de disparaître, moi-même j'écris moins sur des forums qu'avant avec les réseaux sociaux mais en tout cas au tournant des années 2000 c'était un endroit vraiment... où on discutait beaucoup de jeux vidéo, il y a pas mal de gens qui sont passé par là. Par exemple, William Audureau du *Monde* c'est comme ça que je l'ai connu. On s'est connu sur le forum de *Planète jeux*. Et donc après on a créé un autre forum, parce que le forum ne marchait plus, qui s'appelait *Merlanfrit* puis avec plusieurs personnes, notamment avec Anthony Jauneaud qui est scénariste de jeux vidéo et narrative designer et avec Sachka Duval, qui bosse chez Arkane et qui est creative designer; on a décidé que, en fait, on avait envie d'écrire des choses qu'on arrivait pas à lire sur l'internet français. On sait dit, puisqu'on arrive pas à le lire, on va créer un site. Alors, on a eu beaucoup de mal parce que techniquement on est pas comme vous, qui vont réussir à créer un beau site, on était nuls. Donc il y a quelqu'un qui nous a offert l'opportunité de nous créer un site gratuitement. Et c'est parti de là, à belles poussées. Ça a pas mal évoluer depuis, parce qu'au départ on était un peu plus ambitieux. On voulait faire des thématiques, on voulait publier très fréquemment et puis on a été repris par la réalité. Mes camarades ont trouvé... par exemple, Sachka elle est chez Arcane maintenant et elle a plus trop le temps d'écrire, c'est compliqué pour elle... mais moi j'ai un peu repris le truc et on publie quand on peut, on publie à notre rythme.

Le but c'était d'avoir une écriture un peu particulière sur le jeu vidéo dans la mesure où on essayait d'avoir des papiers qui n'étaient pas des tests ou des choses comme ça, mais qui portaient d'un angle particulier. On pouvait s'inspirer de perspectives issues des sciences humaines; on ne prétend pas du tout être des scientifiques. On est pas sociologues. Mais on essaie de s'inspirer un peu de ça. Enfin voilà, on existe depuis 2011 et j'espère que ça va continuer encore quelques temps.

3:52 Du coup quand vous disiez que sur Planète Jeux vous parliez de jeux un peu différemment... ?

Tony c'est quelqu'un qui s'est rapidement intéressé aux cultural studies et qui les a appliqué rapidement au jeu vidéo. Notamment c'est aussi quelqu'un qui est militant dans une association qui s'appelle l'Observatoire des Armements. Il sait beaucoup intéressé à la question de la guerre dans le jeu vidéo et à la représentation des armes et de la guerre. Donc ça c'est un des points d'entrée pour lui. Moi j'étais moins là dedans. Poser un questionnement sur le sens du jeu, quel est le discours derrière le jeu, et pas ce contenter de dire "ah y'a des beaux graphismes", essayer de raffiner un petit peu tout ça. Après moi je veux pas dire que ce qu'il m'intéresse c'est d'avoir un point de vue extérieur sur le jeu vidéo. Quand on me demande ce que je fais, pour moi je suis critique de jeu vidéo c'est à dire que j'emploie tous les outils qui sont à ma disposition pour essayer de trouver du sens au jeu et essayer d'en dire quelque chose, de dire quelque chose de l'expérience du joueur... Alors après une autre thématique sur laquelle on a beaucoup débattu c'était la presse. Un long fil qui parlait de la presse jeu vidéo. Ça a été un sujet de débat, on était pas contents de l'état de la presse à cette époque. Je pense que depuis il y a des choses qui se sont améliorées, pas tout, mais notamment au niveau des contenus des choses qui sont écrites en France. On blaguait beaucoup aussi, le forum c'est un lieu de convivialité, pas seulement de polémique.

5:52 Et le lancement de Merlanfrit, c'était lié à cette frustration de l'état de la presse ?

Ça c'est un petit peu naturellement. Je me sens pas spécialement en rage contre l'état actuel de la presse jeu vidéo. C'est un fait, c'est comme ça. C'est plutôt parti d'une envie d'écrire qui s'est concrétisé face au jeu vidéo, peut être parce qu'il y avait de la place, il y avait forcément beaucoup de discours très intéressants. Comme à dit quelqu'un qui m'aimait pas trop, c'est plus facile de briller dans un petit milieu où il n'y a pas grand chose de bien que d'aller briller ailleurs. C'était peut être un peu plus facile de trouver sa place. Je sais pas, c'est vraiment une expérience intéressante le jeu vidéo : à écrire, à décrire. C'est quelque chose qui est niveau, en perpétuelle évolution. Peut être pas forcément autant qu'on le croit, mais c'est très intéressant à suivre. Et il y a cet espèce d'objet bizarre qui nous happe pendant 20h, 30h. Qu'est ce qui s'est passé pendant ces 30h ? Pourquoi on a été happé comme ça ? C'est un sujet qui me parait vachement intéressant.

7:19 Vous parliez justement de Tony Fortin et du fait qu'il était entré par la thématique de la guerre. Justement sur Merlanfrit il y a un article (<http://merlanfrit.net/Le-debat-sur-la-violence>) qui a été publié très récemment sur la fin de la polémique de la violence dans les jeux vidéos - "ça c'est Shane Fenton" - comment vous vous positionnez ?

On m'a demandé d'écrire un article pour le Monde, qui a été publié sur leur site web. Un truc très court, ils m'ont demandé 5 à 6000 signes. Bon, moi je suis père de famille donc c'est quand même quelque chose qui m'interpelle la question de la violence. La violence est parfois complètement "exploitative". Il y a un problème de violence dans le jeu vidéo, c'est évident. Le problème c'est que, souvent les gens qui sont externes au jeu vidéo n'en comprennent pas les codes, donc vont en avoir une vision très caricaturale de cette violence et pas en dire des choses très intéressante. Il y aussi tout un intérêt à vendre de la peur. On

va vendre des conférences sur la peur, on va vendre même une carrière scientifique basée sur le fait que "ah la la, le jeu vidéo c'est quelque chose de dangereux". C'est beaucoup plus compliqué que ça à mon sens et ce que j'essaie de montrer dans mon article c'est que c'est à nous, joueurs, qui sommes capables de réfléchir et de prendre un peu de recul sur notre pratique, de pointer ce qui va et ce qui ne va pas. Donc généralement la polémique sur la violence telle qu'on la voyait dans la presse - on la voit moins maintenant, depuis quelques années il y a eu un grand changement dans la presse généraliste notamment, ça a beaucoup évolué, en grande partie pour une question de génération je pense - mais voilà, cette polémique, cette réflexion, elle est mal menée. Je pense qu'il y a quelque chose d'intéressant à faire, je ne pense être totalement capable de le faire, mais... Par exemple, interroger les jeux militaires, c'est pas seulement regarder s'il y a du sang, c'est aussi regarder le discours derrière. Et la violence, il me semble qu'elle est parfois plus dans les relations sociales en ligne, par exemple les harcèlements dans les chats quand on joue à COD, on peut se prendre plein la face, surtout quand on est une fille d'ailleurs, - que vraiment dans les mécanismes même, qui sont ce qu'ils sont.

*10:07 Justement j'ai lu votre article sur *The Division* - j'ai été interpellée par cette idée de penser le nom du jeu comme la division entre deux classes sociales au sein du jeu*

Alors cette idée elle n'est pas de moi, c'est d'un auteur américain qui s'appelle Gareth Damian Martin (<https://killscreen.com/articles/the-perverse-ideology-of-the-division/>) qui écrit pour un site qui s'appelle *Killscreen*, qui est un site qui fait une critique du jeu vidéo. Je ne suis pas d'accord avec ce que dit Damin Martin justement mais bon cette analyse vient de là. Paradoxalement, j'avais pas envie d'y jouer à *The Division*, j'avais fait la beta. Je suis un grand amateur de *Destiny*, donc je voulais avoir la même expérience. Mais je suis allé voir la beta et ça m'a pas plus, je vais pas l'acheter. Puis j'ai vu l'article qui disait "ah politiquement c'est horrible" et paradoxalement c'est ça qui m'a donné envie d'y jouer pour aller voir par moi-même. J'ai quand même globalement retrouvé ce qu'expliquait l'auteur et j'étais de son avis; Le problème de *The Division*, peut être que moi j'en ai trop vu, mais un de mes collègues Jérôme Dittmar (<http://www.games-magazine.fr/author/jerome-dittmar/>) qui était rédacteur en chef du magazine *Games* qui a écrit un article dessus, sur *Chronicart* (<http://www.chronicart.com/jeux-video/tom-clancys-the-division/>). Ça n'a pas de sens quoi. A la rigueur, je préférerais qu'un jeu comme *The Division* assume quelque chose, d'une phobie réac, plutôt que cette espèce de mollesse, qui va avoir des discours contradictoires, ah oui mais en fait c'est pas si bien que ça l'état policier... C'est de la bouillie. C'est ça aussi qui est pervers aussi. Ces jeux qui assument un côté un peu réac, sont moins dangereux, que ces jeux qui la diffuse comme ça, d'une façon un peu molle, où en s'en rend pas compte en fait. On y joue, on s'en rend compte. Ah tiens, on joue on va tuer des gens, boum boum, c'est rigolo; et c'est rigolo parce que c'est un bon jeu quelque part, les mécanismes de tir sont intéressants. Et puis il va y avoir cette espèce de paranoïa qui va être derrière, en sourdine, et qui va nous ronger. Parfois c'est des jeux qui sont pas vraiment directement agressivement politique qui vont être pires. Cela dit aussi le problème c'est aussi un problème de design narratif *The Division* parce que en gros ça s'inscrit dans un genre assez calibré, le TPS - donc on tire sur des méchants-, y'a le jeu à la *Diablo* - on va monter de niveau, on va accumuler du matériel, etc - et donc le problème, c'est que ce genre de jeu qui passent quand on le joue avec des démons, de la fantasy, ça passe. Mais le faire à New

York avec des jeunes de gangs, et on leur tire dessus, ça change tout. C'est ça le problème d'un jeu comme *The Division*. Je pense aussi que TD c'est un jeu dont le résultat est lié à l'élaboration. C'est à dire que c'est un produit industriel d'Ubisoft. Ubisoft c'est une énorme machine, c'est l'Airbus du jeu vidéo, qui construit ses jeux en pièces et qui les assemblent. Donc il n'y a pas une vision. Il y avait une vision avant. Par exemple les premiers *Assassin's Creed*, Patrice Désilets (http://fr.assassinscreed.wikia.com/wiki/Patrice_D%C3%A9silets) c'est quelqu'un qui avait une vision. La vision, elle s'est un peu diluée chez Ubisoft, et ça donne ça. Je sais pas si c'est fait exprès. Je pense que dans l'équipe il y a des gens qui ont essayé avec des petits bouts narratifs de contrer le côté hyper sécuritaire. Mais le résultat d'ensemble, cet espère de machin qu'on a, c'est un peu triste. C'est surtout un jeu déprimant en fait. Quand on se promène dans les rues de NY... je sais pas si vous y avez joué?

14:32 Je n'ai vu que des démos. Donc pour vous c'est inconscient en fait? Même dans les mécanismes de changement de niveau ?

Moi je pense, après je sais pas je suis pas dans leur peau, mais je pense qu'ils n'y ont pas pensé, parce que il y a des jeux qui font ça. C'est leur premier jeu du genre aussi à Massive... c'est difficile de faire un jeu vidéo. C'est pour ça que c'est quand même en partie réussi. Les phases de tirs elles sont très réussies, il faut aussi mettre ça en avant; il y a des gens qui ont bossé, et ils ont bien fait leur boulot, et c'est difficile. Surtout de faire un jeu online. Il y a des gens bien plus brillants qui se sont plantés là dessus. Donc je pense que là ils ont pas du y penser. Bon du coup je pense que ce soit symbolique des différences de classes, je pense pas. Par exemple *Destiny* ne le fait pas, l'avantage de *Destiny* c'est que c'est plus facile de jouer avec des gens qui sont de plus bas niveau, le jeu est mieux structuré. C'est une question de design. Et ça si on prend le côté esthétique du jeu vidéo, c'est un truc qu'il faut bien comprendre. Si un jeu vidéo est beau c'est pas juste parce qu'il y a des beaux décors, une belle histoire, c'est aussi ça qui est beau. Est ce que les mécanismes fonctionnent bien, est ce que les mécanismes créent quelque chose dans le rapport entre les joueurs? C'est aussi un truc qui est intéressant à étudier d'un point de vue esthétique. Y'a presque une beauté mathématique dans le jeu vidéo, qu'on a tendance à mettre un petit peu de côté.

16:42 Justement cette beauté mathématique en tant que prof de français, vous l'abordez comment ?

Je l'aborde de manière tout à fait empirique et tout à fait... J'ai fait un bac S mais c'était il y a longtemps. Je l'aborde au feeling. On sent que c'est bien. Mais je saurais pas... je suis pas game designer. Je saurais pas expliquer pourquoi à ce moment le système fonctionne bien. Notamment pour les jeux en ligne, il y en a qui font du theorycrafting. C'est l'analyse des systèmes de jeu (<https://en.wikipedia.org/wiki/Theorycraft>). C'est par exemple le cas dans les MMO du type *WOW*, un peu en perte de vitesse mais... donc il y avait des gens qui allaient faire des tests, pour voir comment créer son personnage de la façon la plus efficace, quelle était la rotation de pouvoirs la plus efficace. Ils allaient voir le moteur, comment ça fonctionnait. C'est super intéressant à lire; moi je suis incapable de le faire. Mais je vais lire

ce qu'ils écrivent pour savoir comment construire mon personnage pour qu'il soit le plus puissant.

17:44 Pour revenir sur votre parcours; vous avez pris la parole lors de conférences à la Gaité Lyrique ou à l'ENS. On avait d'ailleurs assisté à celle que vous avez faites avec Mathieu Triclot.

On n'était pas très contents de ce qu'on a fait (à l'ENS). Je pense qu'il y avait une idée, celle où on joue devant des gens. Je sais pas si on a très bien réussi. La Gaité Lyrique, là c'était pour faire la promotion d'un magazine qui est maintenant décédé, qui s'appelle *Games*. Alors, bon c'était pas trop réussi. Je suis un peu critique, c'est pas un truc que j'aime trop. C'est un truc que j'ai commencé à faire récemment et du coup j'apprends. Ecrire, ça fait longtemps que je le fais, donc je commence à y arriver. C'est pas évident de faire une table-ronde. Alors ce qui était très amusant, c'est la première table-ronde qu'on avait fait à la Gaité Lyrique, entre nous, dans les bureaux. On avait bu des bières et c'était fantastique. J'avais fait un article. C'était une super ambiance. Après on l'a refait devant un public: on était tous un peu plus stressé sûrement. En plus on a décidé - parce qu'on voulait pas refaire la même chose - et c'est de ma faute, j'ai décidé de les confronter à la question du jeu vidéo français. Qu'est ce que c'est de faire un jeu vidéo français? Et là, c'était pas le drame, mais c'était un peu... "Ah mais non, on fait pas forcément du jeu français, on fait du jeu vidéo...". Et les discussions ont été un peu bloquées comme ça, par ce truc; on avait pas bien choisi le sujet. C'est pas évident de faire ça, moi j'apprends, je suis très modeste.

19:49 Et du coup ça émerge d'une volonté commune? Est ce que c'est vous qui avez contacté la GL pour avoir un espace?

Alors c'est pas moi. Moi j'étais juste le présentateur quoi. La GL c'est parce qu'on avait des relations avec Oskar Barda qui est le responsable du jeu vidéo à GL, par un des gars à *Games*, qui le connaissait. Moi je comprends pas très bien pourquoi ça s'est arrêté ce qu'on faisait, car même si c'était pas très bien, il y avait du monde. Après tout, c'était pas trop mal d'essayer de faire ça. Alors le problème, je vais pas forcément me faire d'amis avec ça, c'est que faire ce genre de truc c'est que c'est compliqué pour plusieurs raisons. C'est compliqué parce qu'il n'y a pas tant que ça de créateurs en France, y'en a, mais bon on a vite fait le tour. Des gens qui ont quelque chose à dire et qui sont intéressants. Mon copain Boulapoire qui fait des interviews, sur le game design sur *Gamekult*, je pense qu'au bout d'un moment il ne va plus savoir qui interviewer. Il y a peut être 30, 50 personnes à interviewer en France. Mais il y a beaucoup de grands créateurs qui sont à l'étranger. Alors après on peut faire de la traduction, tout ça, mais on a pas les moyens pour ça. Et puis, et c'est là que je vais être un peu plus polémique, parfois les créateurs ils sont pas très intéressants. Ça c'est un truc que j'ai constaté quand j'ai fait un peu d'interview. C'est pas toujours les créateurs qui parlent le mieux des jeux. Parce qu'en fait ils font les jeux, c'est très bien mais ils n'ont pas forcément le recul critique pour en dire des choses intéressantes. Parfois on se retrouve quand on fait des entretiens... enfin c'est un avis personnel. Quand on se retrouve aux conférences à la GDC par exemple il y a des gens très intéressants. Mais voilà, c'est pas toujours les créateurs qui parlent le mieux de leurs jeux. Alors ils n'aiment pas les critiques,

parce que des fois les critiques c'est méchant mais finalement est ce qu'on est pas mieux avec les créateurs qui créent et les critiques qui critiquent, et chacun à ses compétences.

22:17 Et pour l'ENS ça s'est formé comment ?

Oh bah ça c'est du copinage je pense. C'est Mathieu Triclot je crois qui a fait beaucoup beaucoup de conférences et il en avait assez d'en faire tout seul donc du coup on avait déjà fait une conférence ensemble et c'était vachement bien, avec aussi Erwan Cario dans une petite médiathèque de banlieue.

On a fait ça. Je sais pas, c'est intéressant d'avoir ce genre de discours à l'ENS ; je suis normalien, je suis pas de là, je suis de Lyon, donc ça m'impressionnait pas plus que ça. Ça me rappelait de mauvais souvenirs de colles mais à part ça... J'aurais bien aimé voir d'autres conférences mais comme je travaille les horaires étaient un peu compliquées. Mais ça montre qu'il y a une forme de reconnaissance; même si c'est encore un séminaire d'élèves qui n'est pas forcément représentatif de l'institution en elle-même.

23:50 La reconnaissance justement, à l'ENS de Lyon il y a un centre de recherche mais étudiant aussi. La reconnaissance est là mais elle vient de la part des étudiants chercheurs. Est ce que vous voyez une reconnaissance des chercheurs un peu plus établis ?

Alors moi j'ai l'impression de... Il faudrait en parler avec Mathieu Triclot qui vous direz ça beaucoup mieux que moi. De ce que j'ai cru comprendre, c'est que dans l'université française, on a une logique de réduction de crédit. Donc on n'ouvre plus de nouvelles choses et chacun est arquebouté sur son fief. C'est difficile de créer une nouvelle école qui va parler du jeu vidéo. Il faudrait qu'il y ait quelqu'un d'en haut qui donne du crédit, qui dise on va mettre machin pour faire ça. Y a des gens qui parlent entre eux, qui travaillent entre eux. Par exemple Triclot, Blanchet... Je connais pas bien le monde universitaire donc je veux pas en oublier. Mais le problème c'est qu'ils n'ont pas de lieu pour faire ça donc ils font leur petit truc, ils ont leur poste et puis voilà quoi. Je demandais ça à Mathieu en me posant la question "Mais le cinéma, comment ils ont réussi?" parce que le cinéma, dans les années 50-60, la critique universitaire a commencé et a pris sa place. Peut être que l'historique n'est pas bon, il faudrait vérifier. Là l'université est en train de tout tailler: donc où trouver un endroit pour que se fasse de la recherche. Donc oui il y a une forme de connaissance mais en même temps...

25:55 Donc pour vous c'est conjoncturel, en terme d'économie...

Bon après c'est aussi forcément une rupture générationnelle. Quand on a été élevé au jeu vidéo... on aurait pu croire dans les années 80, 90, que ça nous passerait. Mais on continue à s'intéresser à ça et le jeu vidéo ce n'est pas passé non plus. On pourrait se dire le jeu vidéo c'est comme le hula-hoop, c'est une mode... mais ce truc culturel est encore là. Je pense qu'il y a vraiment un gap générationnel. Les plus de 50 ans, qui ont encore le pouvoir dans les universités, ont pas la culture jeu vidéo. Bon c'est pas vrai pour tout le monde, regardez Olivier Séguret, je veux pas dire son âge mais il est pas tout jeune, il est tombé assez tard dans le jeu vidéo. (...) C'est une exception. C'est rare. Y'a un truc générationnel. Je me rappelle, j'avais participé à un numéro dans le Monde Diplomatique. Ils m'avaient un

petit peu raconté que bosser sur le jeu vidéo, c'était les jeunes qui poussaient à ça. Et les plus vieux trouvaient ça un peu suspect.

Le problème au niveau universitaire c'est que comme on est dans une phase de manque de crédit ça tend au conservatisme forcément parce que les gens sont sur la défensive. Ils vont pas penser à dire "Ah super toi t'es jeune, tu veux faire ça,"...

27:55 Quel genre de public vient à ses conférences alors ?

Je sais pas, je me suis pas impliqué dans le truc vraiment. Je ne sais même pas qui lit *Merlanfrit*.

28:38 Vous n'avez pas de vision de la communauté d'une certaine manière?

Je pense que c'est des gens qui jouent beaucoup mais qui se posent des questions sur leurs pratiques. Alors c'est vrai que quand je discute sur Twitter, je parle pas mal avec des gens qui sont soit des journalistes soit qui bossent dans le jeu vidéo. On s'adresse plutôt à ce public, à des gens qui se posent des questions sur le jeu vidéo, ou des gens qui sont dedans quoi, d'une manière ou d'une autre. Je m'adresse pas forcément au grand public parce que je sais que ce que j'écris parfois, je me laisse un peu aller.

29:22 Et en même temps vous évoquiez tout à l'heure le chat de Call of Duty comme une sorte de repoussoir. Est ce que vous avez expérimenté cette ambiance ?

Moi je suis vieux et j'aime pas le chat vocal. Le MMO j'ai un peu arrêté à ce moment où on est passé au chat vocal. C'est aussi parce que je vis dans un petit appartement parisien avec ma famille et c'est un peu compliqué. Alors je le fais avec mes amis, mais avec le grand public non. Je ne pratique pas vraiment. Mais alors j'aimais beaucoup, au début de *WOW*, taper très vite... c'était presque un art finalement, toute la difficulté c'était justement de combattre tout en sortant la petite blague qui allait bien au bon moment. Ça faisait partie du gameplay. Avec le chat vocal je sais pas... Je me rappelle d'une fois au début du chat vocal, vers 2007 je crois, je me suis retrouvé dans un donjon avec des personnes que je connaissais pas. Et y'avait un mec qui draguait lourdement une nana, pas agressivement mais, j'étais là, qu'est ce que je fais là, j'ai pas envie d'entendre ça quoi. C'est une des expériences qui a fait que j'ai arrêté le chat vocal.

30:44 Justement sur ces MMO, est ce que c'est une tendance lourde ?

Par définition justement, je ne me fais pas harceler comme une fille. Encore j'aurais une voix... mais non. Je pense que c'est un vrai problème parce que l'anonymat relatif, parce qu'il y a des gens qui sont administrateurs de tout ça qui pourrait sans doute faire quelque chose de plus, oui je pense que c'est un vrai problème. Mais parfois c'est juste des gamins en phase bebête qui font ça. C'est problématique, on a pas forcément encore de solution. Je pense que les développeurs et les administrateurs des réseaux devraient faire quelque chose de plus.

31:55 Justement est ce que vous observez un basculement de la polémique de la violence faite par des gens extérieurs au milieu vers une polémique du sexisme faite par des gens du milieu du jeu vidéo ?

Ça vient pas de l'extérieur, il faut préciser. Alors effectivement ça ne vient pas de l'extérieur, c'est des créateurs qui ont commencé à faire ça, ce sont des joueurs aussi qui en ont eu assez "moi j'en ai marre des filles aux gros seins, je veux des filles qui me représentent, ou je veux pouvoir jouer un personnage féminin sans qu'il soit une caricature". Alors ça pour le coup ça vient de l'intérieur. Cela dit, en tout cas...là on part sur le Gamergate, je savais qu'on allait en parler. Justement le Gamergate c'est quelque chose qui a été investi dès le départ, mais alors dès le départ, par des gens qui n'avaient rien à voir avec le jeu vidéo parce qu'ils ont vu qu'il y avait un marché qui s'ouvrait pour des idées ultra réac, sexistes, etc. Dès le début, au bout d'une semaine, il y avait déjà des néonazis, des types comme Aurini (http://rationalwiki.org/wiki/Davis_Aurini), un des premiers gars qui s'est fait connaître autour du Gamergate, c'est clairement un néonazi. Ils sont arrivés, ils en ont rien à faire du jeu vidéo, ils sont arrivés pour mener une sorte de guerre culturelle avec leurs idées sexistes. Ça c'est arrivé très vite aussi de l'extérieur. Oui c'est un truc qui est intérieur, mais pas seulement, il y a aussi des gens qui s'infiltrèrent pour aller promouvoir leurs idées.

34:08 C'est finalement assez restreint comme phénomène au sein de la communauté ?

Ah non ce n'est pas restreint. Le problème de sexisme n'est pas restreint, c'est le militantisme sexiste qui l'est. C'est pas pareil. Le sexisme ordinaire me paraît assez récurrent, et dans la société en général aussi de toute façon. C'est juste que là il y a moins de garde-fous en ligne. Parce qu'on est dans le feu de l'action, parce qu'on est plus ou moins protégé par une sorte d'anonymat, et voilà. Le sexisme qu'on voit dans le jeu vidéo, peut être qu'il est un peu poussé par, je sais pas, certains hardcore gamers qui sont moins habitués à avoir des relations sociales... autre que par agressivité. Je sais pas, je veux pas... Enfin, après moi je me considère hardcore gamer et je pense que je sais me tenir à peu près. Ce qu'il y a de particulier, le Gamergate en tant que tel, ce n'est pas grand monde. Le sexisme ordinaire c'est tout le monde, le Gamergate non, les gens ils s'en fichent un peu. Ils vont "hey sale pute" mais ils vont pas aller militer pour le Gamergate et aller harceler Zoe Quinn.

35:38 Ce qui avait fait polémique dans le Gamergate, c'était cette relation entre game designer et journaliste. On en a parlé hier avec E. Higuinen, de ce rapprochement entre game design et journalisme pour parler du jeu vidéo.

Alors il y a plein de raisons à ça, déjà c'est que, autant créateur de jeu que journaliste de jeu, c'est un métier de passion. C'est un terme qui est beaucoup galvaudé et qui souvent invite à dire, à faire n'importe quoi, je veux pas citer certains journalistes qui pointent justement la passion comme argument justifiant tous les comportements. Mais la passion, c'est le fait que voilà, on va pas être game designer parce que ça paie très mal et on fait des heures horribles. Si on est informaticiens et qu'on veut gagner du fric, on va bosser pour une banque. Si on est journaliste, on va pas gagner de fric de toute façon, à moins de faire partie des rares... Enfin voilà, c'est des métiers de gens qui sont passionnés et qui ont la même

passion. Donc forcément, moi j'ai des théories, même si je trouve que des fois les game designers ils ne parlent pas très bien de leurs jeux, je vais avoir plutôt de la sympathie pour eux a priori. Je veux dire, ils font des jeux qui m'intéressent, on a les mêmes références culturelles sur le jeu vidéo, les mêmes intérêts, donc c'est normal. Ensuite, il y a l'effet... je pense que c'est un champ encore un peu dominé, le jeu vidéo, malgré tout malgré le fric malgré la reconnaissance qui commence à venir, ça reste un champ un petit peu dominé. Donc, comme c'est un champ dominé dans la société, les acteurs de ce champ vont avoir tendance à faire bloc d'une certaine mesure. Et enfin, pour ce qui plus spécifiquement du jeu indé, il y a un effet de scène. Il faudrait renvoyer le Gamergate pour essayer de voir ce qu'il se passait, je sais pas, dans les années 60 dans le rock anglais. Les journalistes, étaient amis avec des rockeurs. Un mec comme John Peel, qui était un grand DJ de la BBC, il était ami avec plein de rockeurs. C'est normal, ils avaient la même passion. Donc il y a cet effet de scène, ces gens qui vont aller aux mêmes endroits, avoir les mêmes centres d'intérêts. Il y a un effet de scène. L'effet de scène il est tout à fait normal. Le problème, car il y en a, c'est que l'effet de scène il va avoir tendance à être un petit peu incestueux, il va y avoir des renvois d'ascenseurs, etc. Je sais pas, j'avais fait un article sur *Fez* de Phil Fish (https://fr.wikipedia.org/wiki/Phil_Fish). C'est un jeu qui avait gagné 2 fois l'IGF (https://fr.wikipedia.org/wiki/Independent_Games_Festival), le festival indé de San Francisco. Une première il avait gagné un prix à l'IGF, puis il s'était réinscrit au moment de la sortie du jeu et avait gagné le grand prix. Un peu problématique, d'autant plus que c'est déjà un jeu qui a reçu beaucoup de prix, et que Phil Fish était ami avec Brandon Boyer, le responsable de l'IGF. [exactement *Fez* a gagné le prix Innovation in Visual Art en 2008 puis le Grand Prix en 2012] On peut dire ça que l'IGF du coup a un peu de problème... très bien, mais quel est le rapport avec les poubelles de Zoe Quinn ? J'étais presque parti pour écrire un article, mais ce n'est plus un truc dont j'ai envie de parler. Par hasard je faisais un truc à mes étudiants de BTS sur le journalisme. Et puis je voyais un peu les principes du journalisme. Et quand on les regarde, qui sont par ailleurs dans la Charte de Francfort ou dans celle du SNJ, il y a un certain nombre de trucs qui sont totalement contraire avec le Gamergate, je sais pas le fait que le journalisme c'est pas la police, qu'il faut garder une notion de dignité... En fait, la presse telle que le Gamergate de fait la promeut, c'est la presse caniveau, la presse poubelle, c'est le Sun. Ils vont vous parler d'éthique dans le journalisme mais en étant contraire à l'éthique du journalisme. Evidemment c'est compliqué de parler du Gamergate car c'est un truc tellement fou, tellement... on se retrouve facilement à dire, "Ah non mais c'est pas ça le Gamergate, je ne représente pas ça", c'est un truc qui est fantomatique.

40:45 Lors de notre enquête, on s'est aperçu finalement que certains journalistes, chercheurs, créateurs s'assemblaient pour faire émerger le sujet. Mais que dans ce rassemblement, il n'y avait plus vraiment de place pour les éditeurs.

Parce que les grands éditeurs ils contrôlent leur com, c'est pas nous qui les excluons, c'est eux qui contrôlent leur com.

41:30 Mais du coup est ce que vous leur avez proposé ?

A la Gaité Lyrique, la deuxième fois, il y avait un gars d'Ubisoft. Le problème c'est que, il avait peut être la parole un peu contrainte. C'est obligé, quand on interview quelqu'un d'Ubisoft, il y a forcément quelqu'un des RP avec. On peut pas interviewer quelqu'un d'Ubisoft tout seul. Dans beaucoup de studios, c'est comme ça. En même temps c'est normal. Je le comprends, d'un point de vue économique. Vous voyez, il y a un développeur qui dit un truc un peu machin, ça va faire un buzz terrible et ils vont avoir un bazar pas possible. Ils sont très très prudents les éditeurs. Alors on fait avec eux ou sans eux, si c'est pour avoir un discours formaté c'est pas très intéressant. Après il peut y avoir des gens des grands studios qui disent des choses intéressantes. Le problème c'est que la communication est très contrôlée, très... Donc du coup ils participent pas à un débat qui peut être libre, c'est pas facile.

Je veux quand même dire que j'aime bien les jeux du grand éditeur. Je suis pas du tout quelqu'un qui oppose les indés aux grands éditeurs. Les jeux indé sont pas forcément meilleurs, les créateurs indé sont parfois plus rapaces que les créateurs de jeu vidéo des grands studios. Déjà, ne serait-ce que le fait d'être indé, on passe son temps à faire de l'autopromotion, à se vendre... Finalement, parfois je peux me sentir plus proche de quelqu'un qui est un pur créatif au sein d'un grand studio, même si parfois c'est pas facile pour lui, que quelqu'un qui passe plus de temps à faire son autopromotion qu'à faire son jeu. Donc il y a des jeux de grands studios qui sont vraiment très intéressants et qui font avancer le médium. On est encore à cette phase là, vous savez c'est comme le cinéma. Peut être que ça va pas forcément durer. Le cinéma des années 30 aux EU c'est les grands studios, tous les grands metteurs en scène bossaient dans les grands studios, Hitchcock, etc. Maintenant, je suis désolé, mais le cinéma mainstream hollywoodien ne m'intéresse pas du tout, et ne fait plus du tout avancer l'art. Là dans le jeu vidéo, on a encore les grands acteurs qui font progresser le médium. Combien de temps ça va encore durer, je sais pas. Il y a certains grands éditeurs comme Ubisoft, sur lequel j'aime bien taper, qui fait plus trop ça à mon sens, même quand ils essaient de faire du pseudo indé c'est peut être encore pire. Mais on est encore là, et on aimerait bien pouvoir leur parler des fois mais c'est compliqué.

44:45 Finalement l'échange est assez bloqué, nous aussi on s'y est heurté.

Vous avez quand même eu quelqu'un, qui est indépendant, mais qui bosse pour Square Enix. Après Ubisoft c'est différent... Square Enix chapeaute mais va pas s'occuper des RP.

45:25 Pour changer de sujet, il y a eu un changement de traitement du jeu vidéo dans la presse ces dernières années. Vous en pensez quoi ? C'est quoi vos références, est ce que vous lisez les dossiers de Gamekult, etc ?

On va arriver dans la logique de scène. *Gamekult* c'est mes potes. Donc qu'est ce que je vais dire ? Bah ouais je trouve ça bien. Que Victor Moisan écrive des papiers pour *Gamekult*, moi je suis super content pour lui. Comment vous voulez que je sois objectif, c'est mon copain. Je vais pas dire que c'est nul ce qu'il fait. "Victor t'es nul, tes papiers sur le jeu vidéo au Japon je trouve ça vraiment minable, je vois pas pourquoi tu fais ça!" Non, non ce n'est pas crédible. Donc voilà, en France j'ai tendance à apprécier mes copains ou à devenir copain avec les gens que j'apprécie. Parce que c'est un milieu tout petit aussi. *[C'est ce que*

j'allais demander aussi] Je fréquente pas tout le monde, mais sur Twitter oui, sur les forums aussi des fois.

46:37 Est ce qu'on peut dire qu'il y a qu'une scène ? Ou est ce qu'il y en a plusieurs et qu'il y a des gens qui ne se fréquent pas ? Pas forcément parce qu'ils sont opposés mais juste parce qu'ils ne se connaissent pas. Ou alors, c'est vraiment tellement petit que tout le monde se connaît ?

Je ne connais pas tout le monde en physique. Mais c'est vrai qu'avec les réseaux sociaux, tout de suite, des liens assez distendus... Comment dire... après...

47:27 Qu'est ce que vous lisez ?

Alors *Gamekult* je suis pas abonné, et je lis pas, à part mes copains. Je suis moins fan du contenu sinon. Je suis pas spécialement fan de l'offre, je trouve qu'elle est un petit peu chère. Mais bon c'est une bonne direction et je pourrais assez facilement finir par m'abonner. Après en France, je lis mon ami Erwan Higuinen, je lis mon ami Jérôme Dittmar, je lis mon ami William Audureau. J'aimerais bien qu'il y ait d'autres voix qui émergent, il n'y a pas non plus tant que ça de journalistes femmes en France, il y a Chloé Woitier au *Figaro*. Il y en a quelques unes mais ça manque encore à mon sens. Il y a des choses pas mal. J'ai beaucoup de respect pour *Canard PC*, même si je les lis pas car il y a la moitié du journal qui ne m'intéresse pas. J'aime bien leurs articles de fond mais par contre leur humour... ce côté bande de copains, les pseudo là tout ça, je sais pas trop. Sinon je lis pas mal de trucs américains; *Killscreen* ils font des trucs intéressants, je suis pas toujours d'accord avec eux mais c'est intéressant. Ils font des trucs un peu comme sur *Merlanfrit*, ils prennent un angle sur un jeu et ils partent de là. Sinon, à l'époque des réseaux sociaux, est ce qu'on est encore si fidèle que ça à une publication. Je vais suivre des gens qui vont retweeter des choses et puis je vais picorer. Parfois d'un site à un autre il peut y avoir des choses pas très bonnes...

49:30 Est ce qu'il y a une place à prendre en France, maintenant que Games c'est terminé notamment ?

Alors *Games* c'est terminé, c'est pas encore officiel mais on va pas en parler sinon je vais m'énerver.

50:20 Erwan Higuinen nous parlait des difficultés à vendre une version papier, ou à attirer des vues sur Internet. Plus généralement, quel espace pour s'exprimer sur le jeu vidéo ?

Erwan c'est quelqu'un qui est très bien et pour qui j'ai beaucoup d'admiration. Il est charmant. C'est pas toujours facile pour lui. Le problème c'est la langue aussi. Le français est une langue dominée sur le marché du jeu vidéo parce que les gens qui nous lisent, je pense que globalement ils lisent tous l'anglais. Parce que c'est souvent des gens qui ont fait des études supérieures, parce que c'est des gens qui s'intéressent au jeu vidéo et à un moment quand on veut vraiment beaucoup jouer on est obligé d'apprendre un peu l'anglais. Donc ils vont tous lire l'anglais. Et en anglais, il y en a qui sont très bien, mais ils sont pas

forcément meilleurs que nous, c'est que tout simplement qu'ils ont un public qui est 10, 20 fois plus large. Donc forcément, eux ils peuvent survivre et encore il y en a qui galèrent, il faut pas croire, même des noms assez ronflants de la presse jeu vidéo, c'est pas la fortune. Quelqu'un comme ? Alexander par exemple, c'est une journaliste de chez *Gamasutra*, une figure de la presse jeu vidéo, j'ai pas l'impression qu'elle roule sur l'or. Ca c'est déjà problématique pour eux, alors nous... La presse française est dominé, on va aller lire des trucs en anglais du coup on est pas obligé de lire en français, je pense que ça explique en partie ça. Ca explique aussi le positionnement de *Gamekult*, qui va faire à la fois des articles un peu pointus et des articles du jeu vidéo, polémique, machin truc... pour vendre son abonnement parce que juste sur le truc pointu je suis pas sûr qu'ils s'en sortent. Bon après l'histoire de *Games* c'est autre chose, parce qu'on a fait aussi plein de conneries. Canard PC c'est pas mon truc mais je respecte, *JV* c'est des gens que j'aime bien aussi... Donc ça c'est *JV* c'est un peu le renouveau aussi, les nouveaux trucs de *Gamekult*... Après c'est aussi une presse qui n'a pas du tout changé ses pratiques de relations aux éditeurs et ce qu'on disait à l'époque du Doritos Gate, ça n'a strictement pas changé. On en parle un petit peu moins, peut être qu'ils sont un peu plus discrets; mais rien n'a changé.

53:00 Donc le papier ça marche pas, les sites internet ils ont du mal à exister (à part JV.com qui est énorme), Gamekult... quel modèle pour parler du jeu vidéo ? Youtuber ?

Je ne peux pas dire grand chose malheureusement. Je suis de la culture Internet d'avant, je parle de forum... Je pratique les réseaux sociaux mais je parle de forum... Et la vidéo pour moi... C'est une libération, je suis un malade d'écrit et de lecture. Je suis un gros lecteur, et même quand je lis des conneries, je lis énormément de blog, de forum... j'adore l'écrit. Voir quelqu'un qui parle devant une caméra, fut-il brillant, ça m'intéresse pas. Moi je sais pas. Je doute pas qu'il y est des choses fabuleuses qui se produisent là dedans, mais c'est pas mon monde et ça m'intéresse pas.

54:13 Erwan Higuinen nous disait justement, la meilleure façon de parler de quelque chose c'est de l'écrire, et de l'autre côté on avait Laurent Checola qui nous disait qu'écrire n'était plus en phase avec l'époque d'aujourd'hui et voulait promouvoir de nouveaux formats comme le web doc.

Peut être qu'il passe bien en vidéo, moi je passe pas très bien. On est conditionné par ce qu'on sait faire. Non mais je pense qu'il y a eu un moment comme ça, absolument magique du web, où il y a eu le retour de l'écrit. Un truc fabuleux, pour des gens comme moi. J'ai une formation de littéraire, donc l'écrit c'est ma passion vraiment. Pour communiquer, on écrivait : les chats tout ça... Et ça, et bien il y a encore les réseaux sociaux comme Twitter où on écrit, sous contrainte, et c'est en train de se perdre face à la vidéo. C'était peut être finalement une phase de transition où on est passé d'une espèce de domination de la télé, on a eu ce moment de libération où on pouvait écrire, et maintenant ça ne marche plus parce qu'on peut faire de la télé sur internet.

55:26 Par exemple pour vous la différence entre Merlanfrit et le Nesblog, vous abordez les mêmes thématiques, mais il y a un gap générationnel?

Je pense pas, je pense aussi que c'est une différence de parcours, de formation... Ils essaient aussi d'être plus accessibles que nous. Parce que moi, je vais pas mentir, je fais ça pour mon plaisir, si j'ai envie de dire un truc compliqué je dis un truc compliqué. Des fois, on écrit de façon un peu vaniteuse. C'est aussi une question de à qui on s'adresse. Le Nesblog j'ai pas trop suivi, mais les vidéos de jeu je trouvais que c'était bon ce qu'ils faisaient. Ils continuent à en faire... Mais après voilà, c'est un truc qui est beaucoup plus grand public que ce que moi j'essaie de faire. C'est très bien aussi.

56:35 Est ce que vous avez entendu parler de Un Drop dans la mare ?

J'en ai entendu un peu parlé, c'est quoi exactement ? [explications] Ah bah ça a l'air intéressant oui. Le documentaire c'est pas le même médium que le Youtube de base. Après il y a un continuum, le gars qui parle pendant qu'il joue, le gars qui prend sa caméra et qui commence à parler en improvisant, et le documentaire qui lui est construit. Je ne sais pas vraiment quoi dire de ça, parce que c'est pas un sujet que je maîtrise. Mais peut être que moi je serais déjà plus client d'un truc qui est vraiment construit, où il y a vraiment un travail de retour réflexif, par le montage, qui est une forme d'écriture aussi.

59:11 Par exemple ils ont réalisé quelque chose sur la fin du test, pour parler du jeu vidéo.

Moi j'ai presque envie de défendre le test. C'est pas ce que je fais, mais c'est pas parce que je le fais pas que... Y'en a qui sont bons, y'en a qui sont pas bons. Un bon test... Moi je veux savoir si le jeu il tourne à 60 FPS, c'est mon côté un peu hardcore gamer. Si le jeu il déconne, je veux le savoir. On a moins ce problème que par le passé, car par le passé les jeux ne marchaient pas. Aujourd'hui ça n'existe pratiquement plus. Après souvent ils sont très mal écrits mais ça c'est un autre problème. Mais le fait de faire des tests, et de dire "ça c'est ça", "ce jeu y'a ça ça et ça", en soi c'est pas quelque chose qui me choque. C'est pas ce que je fais, mais ça me choque pas. [c'est de l'informatif] Oui c'est de l'informatif. Je préfère ça aux multiples previews... Pourquoi pas. Ca m'arrive de lire *Gamekult* pour ça aussi. Je trouve que leurs papiers sont pas toujours bien édités, mais ça c'est un des gros problèmes du web. Une interview avec un mec qui s'appelle Robert Christgau qui est un critique de rock et qui a depuis très longtemps mis tout ses textes en ligne. Et il disait que le gros problème de la presse web c'est qu'il n'y a plus de correcteurs. Il y en a presque plus dans la presse papier, et encore moins dans la presse web. Finalement qu'est ce qui fait qu'un texte est bien écrit, c'est qu'un correcteur passe derrière. Et ça, on est dans des contraintes économiques qui font que ce n'est plus possible. Mais le test en tant que tel, moi je dis pourquoi pas.

1:01:05 Et vous pensez que c'est forcément dissocié de la critique ?

Il peut y avoir des ponts entre les deux. Regardez mon article sur *The Division* par exemple. Je pars au début... C'est difficile de rendre compte d'un jeu. Je pourrais juste faire un article super anglé en disant voilà, juste le contenu politique, le reste on s'en fiche. Et en même temps, ça rend pas compte de mon expérience de jeu, parce que le contenu politique on s'en fiche pas. Pourquoi j'ai continué à jouer, parce que j'aime bien mettre des headshot... Comme c'est un objet très compliqué avec plein de choses à faire, parfois c'est intéressant

d'avoir cet espèce de balayage des différents éléments. C'est difficile d'y échapper à ça. C'est un problème de *Killscreen* justement. Ils font des trucs hyper anglés et ils mettent une note. Une note sur 100. Vraiment le truc... 52. Pourquoi 52 et pas 51?

1:02:30 Pour conclure... quels sont vos projets futurs ? Est ce que vous allez encore parler du jeu vidéo pendant des années ? Est ce que vous êtes ouvert à des propositions ?

Moi, je ne suis pas contre des propositions. J'aime bien travailler sur le web. Le papier j'y crois plus trop. Après bon, ma situation est particulière. J'ai un travail qui me prend pas mal de temps, j'ai une famille qui me prend pas mal de temps, je suis un peu obligé de rester en dilettante. Si j'avais 20 ans, peut être que je me lancerai dans un truc; là j'en ai bientôt 40 et j'ai un certain nombre de responsabilités. Je sais pas, je vais voir ce qu'il se présente.

Un truc aussi, c'est que je suis un gars un peu indépendant. Je suis pas très bon pour les compromis. Et ce que j'apprécie avec *Merlanfrit* c'est que c'est moi le chef. Y'a pas quelqu'un qui me dit, il faut faire comme ci comme ça. Avec Jérôme dans *Games* ça se passait très bien, parce que Jérôme c'est quelqu'un de charmant... peut être un peu trop parfois, il aurait dû être plus dur avec nous. Mais c'est vrai que bon, les quelques expériences que j'ai faites, d'écrire pour d'autres personnes, ça c'est pas toujours très bien passé. Parce que j'ai l'impression de savoir ce que je veux... et en même temps, on progresse quand on est face à la contrainte, donc c'est un peu paradoxale.

Enfin voilà, pour l'instant je suis critique de jeu vidéo à mi-temps, le soir quand j'ai le temps.

1:05:00 Et une dernière question: qui vous répond, qui répond à vos articles ?

Pas grand monde, les commentaires sur le site sont en train de mourir, pour plein de raisons. La discussion se fait mal sur les réseaux sociaux. Y'a des gens qui nous aiment bien j'imagine. Après y'en a pour qui on est des glandeurs d'intellectuels qui se masturbent, y'en a d'autres pour qui on est des faux intellectuels qui prétendent maîtriser quelque chose qu'ils ne maîtrisent pas. Je sais pas, j'essaie pas spécialement d'en vivre, donc quand on a un bon commentaire ça me fait sourire. J'essaie pas de savoir qui est mon public.

1:05:54 Et donc pour vous où va le jeu ?

J'en sais rien mais j'espère qu'il va me surprendre. Je suis un peu moins surpris ces derniers temps, je suis un petit peu plus... enfin ça dépend, y'a des trucs du genre *The Witness* qui m'a ébloui. J'espère que le jeu ne va pas seulement dans une direction et que il va partir dans tous les sens et qu'il va continuer à nous surprendre.