

Entretien avec Maxence Voleau

Propos recueillis le 3 avril 2016 dans le 3e arrondissement de Paris, par Claire Caudron, Florian Gambardella et Alvaro Lamarche-Toloza

0:22 Quel est votre parcours ?

Alors j'ai fait des études dans le Nord, à Valenciennes dans une école qui s'appelle SupinfoGame, où j'ai passé 4 ans. L'intérêt de l'école à l'époque c'était que ça nous forçait à nous intéresser au jeu de société en amont avant de s'attaquer au numérique/virtuel, pour bien comprendre les fondements du jeu. Et étant donné que c'était une école monodisciplinaire, qui se concentrait sur le game design et la production, on était amené à apprendre le reste par nous mêmes et à développer des compétences annexes et du coup à comprendre la complexité du médium. Donc voilà, j'ai fait 4 ans là bas, j'ai fait quelques expériences professionnelles à gauche à droite, dans du serious game, dans du flash game, dans une boîte d'édition de jeux de sociétés. Et après mes études j'ai commencé à travailler à Amplitude Studios, qui est un studio parisien assez récent, qui s'est monté il y a 5 ans. C'est des anciens d'Ubisoft qui ont construit ça et dont la particularité est le Game2gether. C'est une méthode de production qui essaie de mettre en avant l'avis des joueurs pour construire avec eux le bon jeu. Un des constats qui avait été fait, c'est que généralement quand tu sors un jeu, c'est un objet qui est assez figé et du coup les joueurs ont des remarques, plus ou moins pertinentes, mais il y en a des très pertinentes, mais il est trop tard pour les prendre en compte. Du coup le crédo de la boîte c'est d'impliquer les joueurs au plus tôt, pour éviter les écueils des jeux passés et de développer un vrai rapport humain avec ces joueurs là, les investir dans de la co-conception.

2:00 Et ça prend quelle forme ? Un forum ?

Ça prend plusieurs formes donc un des outils principaux ça reste le forum, qui permet au joueur de s'exprimer et à nous d'interagir avec eux. En tant que développeurs on a entre un cinquième et un tiers de notre temps qui est alloué à lire le forum et à répondre aux gens. Donc c'est vraiment un rapport qu'on essaie de rendre fort et de maintenir. Et à côté de ça, on va organiser des éléments plus concrets : il y a des votes régulièrement sur les éléments qu'ils souhaitent voir dans le jeu, ou en tout cas sur quel axe on va mettre la priorité et aussi des éléments de création de contenus où on va impliquer les joueurs dans la création de contenu qui sera intégrée finalement. On leur explique toujours qu'en tant que concepteurs on est maître de la vision et du contenu final, mais l'idée c'est qu'ils puissent donner leur input et participer à la création de quelque chose de concret.

2:50 Et c'est quelque chose qui ne se fait pas du tout dans le reste de l'industrie ?

Ça commence à se faire, par d'autres studios. Notamment depuis que l'Early Access s'est développé sur Steam. Notre premier jeu ça a été un des prototypes de ce qu'est devenu l'Early Access. On a eu le premier jeu vendu en alpha sur Steam, et c'est à partir de l'alpha qu'on commence justement à impliquer les joueurs dans le cycle de co-développement. Ces

dernières années, y'a des studios qui commencent à adapter des méthodes similaires, qui vont utiliser différents outils, il y en a qui vont préférer Twitch et faire du live-development avec des joueurs impliqués, il y en a qui vont plutôt mettre des systèmes de kickstarting où quand tu paies ça donne tel droit pour générer du contenu. Oui il y a une tendance globale, et c'est normal puisque c'est une dynamique qu'on a vu sur le web dans son ensemble, le côté participatif. Même dans les changements économiques actuels mondiaux on a ce côté collaboratif qui prend de plus en plus de poids. Donc pour moi c'est complètement logique que ça se démocratise de plus en plus, au fil du temps, dans le domaine du jeu vidéo.

4:00 Est ce que c'est ça qui vous a motivé à rejoindre la boîte, ou c'est aussi parce que vous vous retrouviez dans les idées des deux créateurs d'Amplitude ?

Alors c'est une question complexe. Qu'est ce qui m'a motivé? Pour être honnête, je ne pense pas que la philosophie du game2gether a été un argument fort pour moi. Ce qui m'a attiré c'est plus la philosophie de l'entreprise intra-structurelle, le côté très familial, la volonté de créer des bons jeux, avec des équipes restreintes mais qui se connaissent très bien. C'est quelque chose qui m'a beaucoup plus. A l'époque, j'avais le choix entre aller travailler à Ubisoft Montpellier sur un des *Rayman* ou rejoindre Amplitude, et mon coeur balançait entre les deux. Parce que *Rayman* il y avait un côté affectif, enfant, grand studio, j'allais apprendre beaucoup. Mais Amplitude il y avait ce côté nouvelle expérience, la boîte n'était pas du tout connue, n'avait rien fait à l'époque, c'était un peu participé à une nouvelle aventure. C'est ça qui m'a le plus séduit. Maintenant avec 4 ans de recul, je ne pense pas que je pourrais me passer de cette méthode de développement et de production. C'est quelque chose qui m'a énormément plu et que je trouve juste magnifique, d'un point de vue concepteur.

5:25 Et c'est quel genre de public qui vient discuter avec vous sur le forum ? Est ce que c'est des joueurs lambda, ou est ce qu'ils viennent justement par intérêt, parce qu'ils savent qu'ils vont pouvoir influencer le développement et dialoguer avec vous pendant l'élaboration ?

Alors premièrement les jeux qu'on fait c'est des jeux de stratégies en tour par tour, du 4X, donc ça vise un marché assez niche. Notre premier jeu *Endless Space*, c'était un 4X spatial, donc ça vise encore une niche du marché de niche du 4X. Donc les joueurs qui sont le public, c'est un public assez âgé, on est plus sur le trentenaire en âge médian, même s'il y a quelques adolescents. Donc généralement sur le forum, on a des joueurs assez investis, assez réfléchis, qui sont impliqués dans ce genre de jeu, qui sont des gros consommateurs, des gros connaisseurs du genre. Donc je ne pense pas que ce soit des joueurs casual mais plus des joueurs experts et des amoureux du genre qui sont sur le forum. Et l'aspect de participer a effectivement un côté très attractif puisqu'on voit au fur et à mesure qu'il y a de plus en plus de gens qui n'auraient jamais fait le pas de s'inscrire sur un forum mais qui en découvrant la place qu'on donne à l'avis de nos joueurs, se sont au final inscrits et participent de plus en plus activement à la communauté. C'est pas des joueurs casual mais il y a un côté attractif. Je pense que en terme de chiffre on a un pourcentage très réduit des joueurs, on doit être à 10% des joueurs inscrits et encore, j'ai pas les chiffres exacts en tête. Et après on fait des jeux qui sont à la fois jouables en solo ou en multijoueurs et une grosse partie de la communauté reste les membres multijoueurs, de par l'aspect social inhérent à

leur consommation, ils sont plus enclins à venir sur les forums, c'est une habitude je pense, qui est beaucoup plus ancrée dans leurs moeurs que les joueurs solo.

7:40 Concrètement comment ça fonctionne ? Quand on joue on vous invite à vous inscrire sur le forum ?

Non, alors ce qui se passe c'est que c'est un système un peu gamifié. Chaque personne sur le forum a un nombre de points sur son compte. Donc quand on achète le jeu, on reçoit des codes qui vont permettre d'obtenir plus de points. Ces points ils vont permettre à la fois pour nous d'identifier si on a à faire à des joueurs qui possèdent les jeux et du coup de prendre leur avis de manière pondérée et à la fois pour donner plus d'importance aux choix des joueurs lors des votes. C'est à dire que quand on vote, on investit ses points vers une solution. Les points on les reçoit quand on achète les jeux, et après on va les accumuler en participant au forum, en recevant des avis positifs de joueurs, etc. Donc le seul stimuli initial c'est ce système de points et le fait que sur le forum Steam, la plateforme sur laquelle se trouve le jeu, il y a cette invitation à venir participer, mais ça se limite à ça. Après il y a quelques appels réguliers quand on sort des nouvelles releases, on met en avant l'impact communautaire sur la release, donc ça peut être incitatif.

9:07 Justement il y en a une qui est sortie y'a pas longtemps non ?

Il y a 2 jours. (...)

9:27 Qu'est qui a amené Amplitude à s'intéresser à ce segment, le segment à la fois des 4X et de la fantasy ?

Clairement parce que c'est le genre de jeu coup de coeur des deux fondateurs. Ça faisait un moment qu'ils voulaient faire ce genre de jeu, là où ils étaient avant ils n'avaient pas l'opportunité pour s'attaquer à ce marché là, donc ils ont décidé de monter leur propre structure autour de ça. Après pour la thématique science fiction, fantasy, l'idée avant tout c'était de créer un univers unique, propre à la boite, sur lequel on pourrait travailler sur le long terme. Et ce sont des gens qui ont la quarantaine, donc *Star Wars* ça fait partie de leur enfance, du coup ils ont voulu essayer de créer leur univers de space opéra, de space fantasy, d'où ces thématiques. Même dans *Endless Legend* qui est très typé fantasy, il y a une grosse part de sf. On essaie de rester dans l'entre deux flous et de justement être un peu unique.

10:42 A ton avis, est ce que les étudiants sont intéressés par ce genre de studio qui font des jeux de ce type, un peu différents, alors que la moitié sont encore recrutés par Ubisoft en France par exemple?

Il y a clairement une envie des étudiants de se diversifier et d'aller voir autre chose qu'Ubisoft. Il y a deux profils pour simplifier: il y a les gens qui veulent faire du triple A depuis très longtemps et qui du coup ont cherché à rejoindre les grosses structures type Ubisoft, ce qui est aussi un moyen de finaliser ta formation. Étant donné que c'est des grosses structures, avec des méthodes très bien implémentées, un workflow de travail solide, ça

permet de vraiment finaliser sa formation et de s'enrichir, d'acquérir des méthodes uniques etc. De l'autre côté, tu as l'étudiant un peu plus casse cou ou rêveur - enfin après je veux pas dénigrer le fait de vouloir faire du triple A et c'est un genre de jeu qui a sa place, clairement - mais qui eux sont plus tentés de rejoindre des petites structures, de monter la leur, pour essayer des nouvelles choses, même s'engager dans le serious game. Il y a de plus en plus d'étudiants qui commencent à considérer le serious game comme quelque chose de valide et d'intéressant, et de plus voir ça comme un sous métier. Ce qui a pu être le cas il y a quelques années quand il y a eu l'émergence, mais c'était du aux formes que prenait le serious game, qui étaient présentés comme des sous jeux, là où maintenant on commence à comprendre que dans serious game il y a game et que ça doit être avant tout des jeux. Par rapport à Amplitude, on a la chance on bénéficie d'une très bonne image de marque auprès des étudiants ces dernières années en tout cas, et on a un studio qui est assez attractif pour eux, donc tant mieux. Je pense que c'est en partie dû à la philosophie game2gether, et du fait qu'on ait fait des jeux de qualité, cet état d'esprit, le fait de rester sur très peu de personnes, un côté cocon rassurant. Quand je vois les promotions sorties récemment, il y en a même qui vont s'expatrier pour aller bosser dans des petites boites indé en Suède, en Belgique ou ailleurs, plutôt que de rester en France.

13:30 Est ce que tu vois des différences depuis que tu es entrée sur le marché du travail ? Est ce que le paysage a vraiment changé en quelques années ?

Le paysage de l'industrie vidéoludique est toujours en pleine évolution et il a une forme assez cyclique. Généralement, il y a une phase où des studios vont naître, vont grossir, devenir très importants, jusqu'à arriver à un stade où ils vont éclater. Et en éclatant, ils vont donner naissance à plein de nouveaux petits studios, et sur ces petits studios, il y en a qui vont réussir, qui vont grossir, qui vont éclater... Il y a un peu ce cycle éternel de croissance, implosion, croissance, implosion. Quand un gros studio implose, il va donner naissance à plein de petites structures, construites autour de gens expérimentés et qui du coup ont ce côté glamour, parce que c'est pas un studio sorti de nul part, c'est un studio indépendant porté par des gens qui ont fait des jeux qui ont pu plaire aux étudiants et qui du coup vont être attractifs. Je pense que un des changements qui a eu lieu au cours de ces années, en tout cas en France, c'est le changement de visage de l'industrie de par l'implosion de certains grands studios historiques, et en parallèle de ça d'un point de vue industriel global on a eu la démocratisation du dématérialisé et une ouverture du coup aux studios sans passer par les éditeurs. Un des gros points clivants à l'époque, quand je suis sorti ça commençait à disparaître, mais il y avait ce besoin de passer l'éditeur pour pouvoir négocier une place sur une plateforme précise. Maintenant avec le dématérialisé c'est plus facile, les éditeurs ont encore beaucoup de rôle à jouer, notamment sur tout ce qui est communication et marketing, placements, ce qui est un métier à part entière et qu'un studio indé arrive difficilement à faire, parce qu'il n'a pas l'expertise ou qu'il n'a pas le temps à allouer à ça. A l'heure actuelle, je pense qu'il y a une attraction forte pour les petits studios et les studios indé, parce que c'est une option qui est viable, là où avant c'était vraiment un pari risqué et une aventure sans certitude. Maintenant on sait que l'on peut exister comme ça. Au delà même de la vente classique, sur PC, sur consoles et compagnie, il y a aussi des gens qui vont avoir tendance à se spécialiser dans les jeux pour les festivals, les installations, hors de l'industrie jeu vidéo classique. Le jeu vidéo il est en train de se

diversifier en terme de forme, et du coup ça crée aussi plein de nouvelles ouvertures. J'ai une amie Tatiana (<https://twitter.com/mechbird> + <http://www.mechbird.fr/accueil.html>) qui elle travaille en freelance, principalement sur des installations numériques mais avec des partenaires qui peuvent être des villes, des entreprises, etc. Du coup c'est une game designeuse mais qui fait des jeux numériques des fois quand ça lui plait, mais c'est pas du tout son truc.

16:50 Vous parliez des jeux pour les festivals. C'est quoi un festival de jeu vidéo justement ?

Wow, il y en a plein. Ça peut prendre plein de forme. Comme le jeu vidéo change de forme, il y a de plus en plus d'événements qui vont traiter du jeu en Europe et dans le monde et auxquels on peut participer, et on va pouvoir toucher un peu d'argent, récupérer de la com et du coup réussir à rentabiliser un jeu qu'on aurait pas rentabiliser autrement. En événements influents en Europe, il y a AMAZE qui se déroule à Berlin dans trois semaines fin avril et qui maintenant s'est exporté en Afrique du Sud à Johannesburg, et à Ramala en Palestine. Après à côté de ça aux Pays-Bas, il y a le Playful Festival qui est plus concentré sur la notion de jouet, de jeu non réglé et d'exploration d'autres formes. Le thème de cette année c'est *body at play*, donc le principe c'est de faire des jeux qui vont mettre en scène le corps, au sens large. Après aux Etats-Unis il y en a sûrement plein que je ne connais pas, en France on est très pauvres, on a aucun événement de ce type vraiment... En Angleterre il y a Gamecity qui va être plus sur une thématique intéressante du jeu pour tous, familial, et qui va essayer de développer un espace scénique sur toute la ville, ils mettent les jeux à portée de tous à travers la ville, c'est un événement qui est assez particulier. Festival de jeu, il n'y a pas vraiment de forme précise mais l'idée principale c'est de permettre aux créateurs d'exposer leurs jeux, de créer un espace scénique pour des joueurs et généralement c'est accompagné de conférences et d'échanges de connaissances entre professionnels.

19:15 Quel est la place des joueurs justement dans ces festivals ?

Généralement il y a toujours une facette professionnelle qui est très coûteuse, qui permet de discuter avec des gens. Et à côté de ça, il y a un lieu d'exposition, qui est accessible à tous, et ça va être le prix d'un musée, environ 10euros, pour pouvoir accéder à l'espace où les jeux sont exposés. Et la place des joueurs est très importante car les développeurs si ils vont là bas c'est pas juste pour montrer leur jeu, c'est surtout pour le faire jouer et rencontrer les gens, échanger sur l'expérience qu'ils ont réussi à construire et pouvoir continuer à s'améliorer dans ce qu'ils font. Donc le principe même de ces festivals c'est justement d'attirer les joueurs et de pousser la curiosité. A Amaze Berlin, c'est fou comment le public est très hétéroclite. On a effectivement des développeurs qui sont là, mais on a aussi des enfants, des familles qui viennent, des personnes âgées, il y a de tout et ils viennent découvrir des jeux qu'ils n'auraient jamais pu voir ailleurs. C'est ça qui est beau, il y a ce côté art éphémère, art contraint, qui est pour moi très fort.

20:25 Et c'est qui les participants du côté des exposants ?

C'est clairement des développeurs indépendants, des studios ou pas d'ailleurs. Il y a à la fois des artistes qui vont utiliser le médium du jeu vidéo pour exprimer quelque chose, des

studios indé, des étudiants de jv, des amateurs aussi. Ces festivals vont vraiment se concentrer sur la scène alternative du jeu, ce qu'ils veulent c'est pas montrer le prochain *Call of Duty* ou *Assassin's Creed*, mais montrer des gens qui réfléchissent aux formes que peut prendre le jeu vidéo et aux nouvelles voies, de comment on peut exploiter l'interaction homme-machine, au sens large.

21:15 Quand je pense à la Paris Games Week ou à la Gamescom, est ce qu'il y a de la place pour ce genre de jeu ?

Non c'est assez rare. Enfin, il y a un pan de la scène indépendante qui va être représenté à la Gamescom ou la PGW, mais c'est le pan de la scène indé qui est le plus proche de l'industrie classique. Nous on est à ces événements là parce que nos jeux ce sont des jeux qui restent quand même très classiques, qui sont des jeux de stratégies pour PC très "normaux", rien d'expérimental, on ne fait pas de la recherche d'un point de vue conception de jeu, même si on essaie d'innover. On reste sur un genre de jeu très codé et très codifié.

22:05 Et d'un point de vue pro, qui vient à ce genre d'événement ?

C'est difficile, j'ai pas de réponse absolue mais je pense que ça ratisse assez large. C'est très facile, quand j'en parle à des gens autour de moi qui ne sont pas du milieu du jeu vidéo, ça marche super bien avec qui sont dans les autres domaines artistiques, j'ai des amis qui sont réalisateurs de films ou maquilleuse ou qu'importe, l'art au sens large. Les gens sont assez sensibles pour aller voir ce qu'il se passe là bas. Avec des joueurs, c'est quitte ou double, ça dépend de leur degré de curiosité on va dire. Après j'ai pas de statistiques du tout, il faudrait contacter ..., l'homme à l'origine de l'Amaze, qui lui pourrait vous donner beaucoup plus d'information sur ce sujet là.

23:00 William Audureau avait justement fait un article sur la PGW, et l'absence de pont entre les créateurs-développeurs de jeu et les joueurs lors de l'événement, séparés par un mur ?

Nous personnellement on est toujours présents sur les stands en tant qu'équipe, à la PGW on faisait un roulement et il y avait toujours 2-3 personnes du studios qui étaient sur le stand pour pouvoir interagir avec les joueurs et récupérer des retours. Parce que sinon ça ne sert pas à grand chose...enfin si, d'un point de vue communication c'est fonctionnel, mais on perd une vraie richesse à ne pas être présent quand les joueurs sont là pour découvrir le jeu, pour comprendre et voir ce qui peut plaire et ne pas plaire, pour qu'il y ait un vrai dialogue. Après, le cas de la PGW, c'est un peu compliqué, parce qu'en parallèle pour les pro il y a la Game Connection qui est un événement où pendant une semaine il y a des masterclass, des échanges, des enjeux très forts, même d'un point de vue industriel, des réunions pro, beaucoup de gens sont là pour rencontrer des éditeurs, d'autres développeurs, pour passer des contrats. Donc c'est difficile selon les boites de pouvoir débloquent du personnel pour aller s'occuper du stand en plus de devoir négocier tout cet aspect pro. Généralement, c'est la même chose avec la Gamescom, c'est qu'en parallèle il y a un événement pro qui va vampiriser et du coup c'est difficile pour un studio d'y trouver sa position. L'idéal c'est d'être sur les deux, mais c'est pas pour excuser l'absence des développeurs, c'est pour essayer de comprendre la pratique dans l'ensemble. Après, le plus

gros problème, c'est la forme que prend l'événement qui est une espèce de show à l'américaine, et quand on va à la PGW, personnellement je déteste, à cause du brouhaha ambiant, c'est pas une ambiance qui est saine, humainement parlant. Essayer de rester trois jours d'affiliée là bas et vous verrez ! Ce n'est pas non plus malheureusement un lieu véritablement propice à l'échange et si on voulait pousser les développeurs à rencontrer le public, il faudrait construire des événements plus petits ou en tout cas plus aérés. Parce que là, on est pas dans un lieu qui permet de construire un dialogue sain et durable.

25:45 Vous pensez que c'est possible que cela se crée prochainement ? Est ce qu'il y a une envie et un besoin pour un espace différent ? Une contrepartie à l'Amaze en France, pas forcément sous le même modèle non plus... pourquoi personne ne s'en occupe ?

Il me semble qu'il y a des initiatives en France, qui prennent différentes formes. Je me rappelle plus de son prénom, mais un jeune homme de Lyon organise depuis deux ans des indie play meeting où il regroupe plusieurs développeurs indépendants, à Paris ou à Lyon, pour faire des rencontres avec des joueurs. Et du coup c'est sur un espace beaucoup plus réduit, sur une scène d'exposant très réduit, généralement il choisit des bars, donc c'est des lieux publics, où les gens viennent de manière plus aléatoire tout en ayant un espace d'expression plus approprié. La semaine prochaine il y a Evry Games, je ne connais pas exactement l'événement précisément donc je ne sais pas ce qu'ils visent et quelle est leur piste de développement, mais ça me semble être plus dans cette direction là au vu des jeux qui y seront présentés. Le problème c'est de trouver une alchimie entre les administrations locales pour trouver un lieu où héberger l'événement, des financements, parce que ce genre de festivals c'est pas gratuit et c'est difficile à construire, et trouver des personnes qui sont prêtes à s'investir. C'est un travail à temps plein sur 6 mois à quasiment un an pour ce genre d'événement. Je ne sais pas s'il y a des gens vraiment motivés pour faire ça et j'espère de tout mon coeur que prochainement on aura des événements qui seront équivalents à Rezzed, Amaze ou Gamecity, qui seront même mieux, qui seront différents et nouveaux pour compléter le panel plutôt que de rajouter juste un énième festival.

28:30 Est ce que tu participes à des cercles de conférences ?

Alors Stunfest c'est un des festivals auquel je ne suis jamais allé malheureusement mais c'est plus une problématique de date. Après, globalement, j'essaie d'être assez actif sur la scène parisienne. Il y a deux ans on a monté une asso qui s'appelle Jam Shacker, où on organise des jam de manière mensuelle, dans cette idée de créer de l'émulsion, de permettre aux gens de se rencontrer, de stimuler la création de jeu. D'un point de vue concepteur, je suis intervenu deux fois au Gamelier, j'ai fait une conférence ouverte justement l'été dernier au summercamp, pour parler de la co-conception, avec les étudiants. Après j'ai fait quelques interventions à gauche à droite, quand on me demandait de partager mon expérience mais pas plus que ça.

29:45 Justement dans ces événements on invite des gens de la recherche. Est ce que tu fréquentes ce genre de personnes ou leurs écrits ?

Alors je connais quelques personnes de l'OMNSH (<http://www.omnsh.org/>) où justement il y a deux j'avais parlé un peu de mon parcours, du game design, des game jams... et du coup je reste dans une mail liste où je vois et je suis leur programme et leurs travaux de recherche. Après j'ai pas beaucoup de temps à allouer à la lecture, mais j'essaie de suivre un minimum tout ce qu'il se passe. Je connais d'autres personnes qui font des game studies, pareil ça donne des ouvertures et j'ai pas mal d'amis qui sont professeurs dans différentes écoles de jeu vidéo. Donc ça permet de garder un contact avec la facette enseignant et théorie autour du jeu.

30:45 Et ça influence ta conception du coup ce genre d'écrit ?

Tout influence, oui bien sur, ça permet de remettre en cause ses méthodologies, même les principes et l'éthique parfois qu'on peut sous-estimer. Toute expérience t'aide à revoir ta manière de concevoir, et encore plus de gens qui vont réfléchir et développer un papier sur un thème précis. Ces derniers temps je me pose beaucoup de questions, autour des thématiques de sexisme passif, de diversité socio-éthnique. Effectivement c'est des sujets sur lesquels je vais avoir tendance à vouloir pousser, dans les jeux sur lesquels je travaille à l'heure actuelle, pour qu'on évite de tomber malgré nous et passivement sur un manque de diversité.

31:40 En tant que game designer, comment on contre le sexisme passif par exemple ?

Une des manières simples, ça va être de travailler avec des artistes pour éviter une forme d'image de la femme qui va être véhiculée dans le jeu qu'on conçoit. Ou de faire attention avec les dialoguistes, aux dialogues qui seront employés. C'est faire attention au contenu, et aux actions qui sont possibles entre les avatars pour éviter de véhiculer une image qu'on ne veut pas. En tant que créateurs de jeu, on est responsables de ce qui est véhiculé par notre jeu, de manière volontaire ou involontaire d'ailleurs. Parce que des fois notre jeu va véhiculer des choses que l'on a pas anticipé, qui va être détourné parce qu'il va se faire réapproprié par les joueurs. On gagne une responsabilité là dessus et c'est à nous d'assumer les conséquences et de voir comment se positionner par rapport à ça et comment on répond à ces problèmes.

...

34:35 C'est toujours compliqué quand on fait un jeu ou quand on fait un film, parce qu'effectivement on va asseoir une vision, une éthique de la société. La notion de responsabilité elle est difficile à jauger. Est ce qu'un réalisateur ou quelqu'un qui participe au dernier *Batman vs. Superman* il est responsable de l'éthique portée par le film? Ou est ce qu'on peut accepter que ce n'est qu'une fiction et que du coup il n'y a pas de jugement éthique à avoir sur ce qui est véhiculé par le film? On pourrait se poser la même question sur *The Division*. Est ce qu'il y a vraiment une problématique de...est ce qu'il y a quelque chose à assumer politiquement sur ce que *The Division* fait ou est ce que justement c'est juste un jeu et on s'en fiche? Personnellement je pense que tout oeuvre culturelle a une portée, du coup il faut la considérer, mais en même temps c'est difficile de juger coupable ou responsable tout ceux qui ont participé à l'oeuvre. Car tous n'ont pas moyen d'agir sur le

résultat final. Du coup il faut pas tomber dans le piège d'intention à chaque fois, au risque d'immobiliser les gens. Il faut faire gaffe à ça.

Quand on parle de Paolo Pedercini, et de Molleindustria, lui il a une position militante assumée donc c'est plus facile pour lui, puisque son but et le but unique du jeu, c'est de questionner et de faire sortir une problématique sociale, politique, etc. Donc dans ce cadre là, c'est très simple de prendre le jeu pour un outil politisé, pour un outil à message. Un jeu à grand budget ce sera plus sensible. Nous quand on fait des jeux, on fait des 4X, il y a une pratique très forte qui est que, c'est jeux là, depuis la nuit des temps, ils ont tendance à véhiculer une idéologie impérialiste de par la nature même des mécaniques de jeu. Etant donné que c'est un jeu où on va construire son empire depuis rien, pour gagner on doit s'imposer face aux autres, il y a clairement cette dynamique de colonisateur, de violence pour imposer sa volonté, une forme de capitalisme puisqu'on est sur la courbe exponentielle ressources... Du coup c'est un peu compliqué parce que même si on veut essayer de véhiculer d'autres notions on aura toujours intrinsèquement de par les mécaniques de jeu, cette dynamique impérialo-capitaliste. Du coup on va avoir tendance à utiliser la couche narrative et la forme pour casser cet aspect là, essayer de mettre l'accent sur d'autres notions, d'autres concepts qu'on veut mettre en avant et justement réduire l'impact mécanique. D'un côté je me sens coupable de participer à la transmission de ces philosophies là, et c'est des questions qu'on se pose régulièrement en tant que concepteur, c'est comment je pourrais changer les mécaniques pour véhiculer autre chose... Et il y a des pistes, des réflexions, des possibilités. Le frein va se situer à "est ce que ça en ferait un jeu viable, d'un point de vue fun, expérience, attrait auprès du public?". Ca y'a aucune certitude donc d'un point de vue industriel on reste un studio qui fait des jeux et on a un but c'est de les vendre pour pouvoir continuer à en faire. Et là y'a clairement une problématique forte : est ce qu'on peut se permettre d'expérimenter ça au risque de se planter et de se prendre un mur, et de disparaître en tant que studio ? Ou est ce qu'on doit assumer qu'étant donné qu'on veut faire un jeu qui plaît, mécaniquement il peut véhiculer quelque chose qui nous déplaît ou avec lequel on est pas d'accord? Et vivre avec. Après on peut choisir d'autres voies effectivement, le sexisme passif, la place de la femme dans le jeu, la diversité culturelle, en poussant la narration pour compléter et pousser vers d'autres messages.

39:00 Est ce que certains genre de jeu sont bloqués intrinsèquement selon toi? Est ce que c'est un vrai blocage ou cela relève juste d'une habitude de création qui n'a pas été vraiment remise en question ?

La notion de contexte est très intéressante puisqu'en fonction de comment tu vas contextualiser le jeu, des mécaniques similaires peuvent dire des choses différentes. En effet, si on prend un jeu comme *Cruisader Kings* ou *Total War* la morale va différer d'un 4X classique, puisqu'on aura pas ce côté partir de rien et conquérir un monde vide, on est déjà dans des mondes qui sont historiquement placés et forts, et qui en plus vont faire écho à l'histoire réelle. Grâce à ce contexte historique, la manière de raconter autre chose et d'avoir cette dualité entre développement et épanouissement de l'empire et respect de l'existant. Après je pense pas que tous les joueurs se disent, ah mince j'ai conquis le Japon ou la Rome antique et j'ai tout détruit ; y'en a qui vont se dire au contraire j'ai tout pacifié, j'ai ramené une forme de paix.

Le but d'un joueur c'est d'arriver au terme de sa partie, d'un point de vue psychologique, la plupart des joueurs voient le jeu comme un espace fini. Il faut y mettre un terme, le jeu n'est pas censé être un espace éternel dans lequel on va rester bloqué. Globalement les joueurs ont envie de mettre à terme au jeu. Ça fait partie des objectifs inconscients. Le fait de terminer le jeu, c'est une sorte d'apothéose, qui peut venir renforcer cet esprit de "conquérance". Et c'est là où CK est intéressant puisqu'il n'y a pas réellement de fin, la fin n'est qu'un nombre de tours à jouer et c'est plus une question de performance et de comment tu vis avec ton environnement. CK, *Europa Universalis*, c'est des jeux de stratégie qui sont placés dans un contexte historique, on va jouer une famille au sein du médiéval, et le but est de faire perdurer la renommée de sa famille en créant des alliances, en faisant de la conquête de territoire etc. Mais c'est plus un jeu de politique, de dynamiques et de pouvoir, plus que de conquête. Et c'est intéressant donc, car on se concentre plus sur l'humain et du relationnel, on est moins sur une politique impérialiste et plus sur du jeu de subterfuge et de politique. C'est un jeu qui apporte des critiques qui sont très intéressantes sur la société et les façons de gérer le pouvoir et ce que ça peut impliquer.

43:00 Et les critiques que tu formes vis à vis de cet aspect conquête qu'on pourrait remettre en cause, est ce que tu penses que c'est quelque chose de présent dans les esprits des game designers ?

Je pense que beaucoup des game designers sont conscients de ce qu'ils font. La pratique pour moi, elle est plus sur "comment réussir à créer une expérience de jeu similaire sans véhiculer ça". Le problème c'est que cet aspect conquête/conflit, c'est une dynamique qui est généralement très plaisante et qui marche très bien. Naturellement on aime bien se frotter à des dangers, se confronter et voir qui est le meilleur. D'un point de vue joueur, c'est très satisfaisant de construire une armée et d'aller conquérir un terrain. Le fait de conquérir ça donne une récompense forte immédiate, on voit l'empire grossir petit à petit. Y'a un rapport à la mécanique de conquête qui marche très bien et le retirer ce n'est pas simple. Il faudrait trouver comment le substituer et faire en sorte que ce soit aussi plaisant, c'est pas facile. Je pense que le blocage vient plus du type d'expérience qu'on essaie de construire. Après là où on peut trouver des clés de réponses, c'est comment moraliser cette action. C'est à dire, garder la même liberté d'un point de vue joueur en terme d'action, mais comment rendre les conséquences de cette action plus moralisante et plus questionnable. Mais si on part dans cette direction là, il faut quand même que du point de vue du jeu ce soit une action viable, moralisante mais pas non plus punissante. C'est une des manières de répondre à cette mise en place de l'impérialisme dans les jeux de stratégies.

45:30 Est ce que tu dirais que ces bases idéologiques dans les mécanismes du jeu reposent sur des fondements psychologiques qui sont les bases du principe du jeu, et de ce que les gens cherchent d'un jeu ?

Y'a clairement un fondement, je suis pas spécialiste en socio-cognitive ou en sociologie mais dans la nature même du jeu il y a des échos à notre nature profonde et aussi à notre société. C'est à dire qu'on est attiré par certaines mécaniques et certains aspects du jeu de par notre contexte d'évolution, notre éducation et notre process psycho-cognitif. Des jeux qui fonctionnent uniquement à ça : un *Candy Crush* on joue sur de la reward immédiate pour te

faire sentir intelligent, un côté flatteur d'égo qui marche très bien dans nos sociétés modernes. Je sais pas si CC aurait marché aussi bien il y a 200 ans de par le contexte sociologique de la société.

46:45 Comment on fait quand on a conscience de tout ce qui fait débat autour du jeu vidéo ?

Je pense que déjà on peut se donner le droit d'en avoir rien à faire et de juste faire des jeux pour le plaisir de faire des jeux, indépendamment de ce qu'il véhicule. Une des manières de s'éloigner de cette analyse qui va être exécutée, c'est par la forme qu'on va donner au jeu. Si on part sur un jeu plus abstrait, ou qui ne met pas en scène des humains, la perception du jeu ne sera pas la même. La métaphore fonctionne très bien, ça crée un recul qui fait qu'on sera plus tolérant aux concepts véhiculés. Si je fais un jeu sur la violence avec des carrés rouges et verts, les gens ne seront pas aussi agressifs vis à vis de mon jeu que si je fais cela avec des hommes blancs et noirs, parce qu'historiquement ça fait écho à des actions qui ont eu lieu donc il y a cet aspect rappel du passé et implications morales.

En tant que game designer, il n'y a pas de manière de faire, mais plutôt un positionnement. Se positionner et accepter ou non d'avoir à faire à des critiques. On peut au contraire faire un jeu très violent pour critiquer la violence aussi. C'est une question de positionnement en tant que créateur et de comment on matérialise le problème au sein du jeu. Il faut surtout pas qu'on tombe dans la peur de faire des jeux polémiques, parce que je pense que c'est important d'avoir des jeux purement défouloir et très violents. Même s'ils n'ont aucune vocation à critiquer ou quoique ce soit, c'est des très bons outils pour des personnes qui sont stressées, qui ont besoin de ce plaisir là. Je préfère que quelqu'un se défoule sur un jeu que sur quelque chose de physique et concret. Le jeu vidéo en tant que divertissement, il a des fonctions à ne pas oublier, au delà de juste avoir un rôle de médium culturel, il a le droit d'avoir d'autres fonctions.

51:00 Ça questionne finalement le rapport au réel dans la représentation au sein des jeux vidéos ?

Mais si on représente le réel, c'est pas une demande des gens aussi? A quel point on reste dans la responsabilité du développeur face à quel point on est dans la responsabilité du joueur. Si je veux regarder le film *Saw* au cinéma, c'est très réel et trash. A quel point si le lendemain je deviens un tueur en série qui fait du puzzle, c'est la responsabilité du réalisateur ou c'est la mienne? D'un point de vue globale, on a un problème avec le fait que l'on a tendance à démoniser le jeu et ses concepteurs, et pas à questionner la responsabilité des joueurs qui le consomme. Alors que pour le cinéma on a commencé à faire ce deuil là. Le problème c'est que pendant très longtemps, ça commence à changer j'ai l'impression, y'a des jeux qui ont des restrictions d'âge pour des raisons des thèmes abordés et de la forme qu'ils prennent, mais les parents ou les gens qui offraient les jeux n'en tenait pas rigueur. Et du coup on se retrouvait avec des enfants/ados devant du contenu auquel ils ne devraient pas avoir accès, et ça ne choquait personne alors que montrer un film interdit aux moins de 18 ans à un gamin de 12 ans, ce serait la fin du monde. Donc au bout d'un moment, il faut que les gens soient honnêtes avec eux mêmes. On peut pas diaboliser un objet qui est consommé par quelqu'un qui ne devrait pas le consommer et s'indigner de ça.

52:30 C'est souvent l'argument de l'interactivité, qui nous fait agir, qui est mise en question dans le jeu vidéo.

La force de l'interaction à la base c'est de générer de l'empathie, et l'empathie d'un point de vue objectif c'est pas néfaste au contraire. C'est justement un outil très fort pour permettre de sensibiliser et de responsabiliser les joueurs vis à vis de l'expérience qu'ils vivent. Du coup, toute interprétation déplacée ou extrême, effectivement elle peut être générée par cette interaction et l'empathie stimulée chez le joueur. Mais du coup, est ce que la question n'est pas plutôt "Comment jauger la puissance de l'expérience que va créer un jeu et est ce qu'on est tous apte à la recevoir?". Peut être qu'on a pas encore mis la main sur des notions de stabilité émotionnelle vs densité de l'expérience de jeu. Peut être qu'il faut se poser des questions sur l'impact empathique de l'interaction. Honnêtement mon expertise est limitée dans ce domaine là et je pourrais pas vous donner de clés là dessus mais c'est...il y a peut être une mesure qu'on n'a pas pris en compte et sur laquelle il faudrait s'interroger. Est ce que le jeu vidéo il n'a pas des contraintes émotionnelles sur lesquelles il faut responsabiliser les gens? De par sa nature effectivement. Ce sera pareil avec la réalité virtuelle puisqu'on ira encore plus loin dans l'immersion et le lien empathique avec l'objet, et peut être que certaines personnes sont moins sensibles à différencier réel et virtuel et par conséquent à supporter des expériences émotionnellement fortes.

55:45 Est ce que tu as perçu un changement dans la façon dont le jeu est traité par la presse ? Est ce qu'on va de plus en plus vers l'analyse ? Plus généralement quel est ton rapport à la presse ?

Je ne lis pas assez de presse. Déjà ces derniers temps je lis moins de presse, c'est pas bien je devrais en lire plus. Mais la lecture va se limiter à quelques articles à gauche à droite. J'ai plus tendance à lire des papiers académiques autour du jeu que des articles très spécialisés. En site francophone, ceux que je fréquente le plus ça va être *Merlanfrit* ou *Ouijevipo*. Après je peux lire des articles de presse spécialisé comme *Gamekult* ou *jv.com* ou même du écran de Libération. Mais j'en lis pas assez. Pour la presse anglophone c'est pareil, il y a des sites comme *Killscreen* que je vais regarder régulièrement mais d'un point de vue global je vais lire un article de temps en temps, sur un sujet précis ou sur des jeux qui vont faire polémique ou pour une raison précise. Mais je ne fréquente pas la presse assez fréquemment de de façon assez assidue pour fournir une analyse de l'évolution de son expression.

57:15 Est ce que tu fréquentes des journalistes justement?

J'en rencontre informellement, de temps en temps. Laurent Checola parce que je travaille avec lui sur certains projets connexes à mon activité. Mais globalement j'en connais pas tant que ça. J'en fréquente pas tant que ça, ce sera plus de manière occasionnelle, lors d'événements ou de soirées.

57:55 Comment Jam Shacker s'est crée / organisé justement?

Ça a commencé il y a trois ans cette année. Avec Alexis Moroz, qui est aussi un game designer, qui travaillait à *Gameoft* et qui vient de se lancer en freelance. C'est un ami que j'ai rencontré lors d'une game jam en 2012. On a fait tous les deux Supinfogame, donc on se connaissait tous les deux de loin mais on a vraiment appris à s'apprécier lors d'une game jam. Notre constat à l'époque, c'est qu'il y avait plein de gens motivés pour jammer mais qui n'avait pas d'opportunité pour le faire. Globalement à l'époque, ça a changé depuis, les événements principaux c'était la Global Game Jam (<http://globalgamejam.org/>) en janvier et les Ludum Dare (<http://ludumdare.com/compo/>) tous les trois mois. Ce qu'on a voulu faire c'est proposer un schéma de jam mensuelle où les gens pourraient venir et s'inscrire, il y aura une jam qu'on soit 8 ou 30. La problématique première c'était les lieux. Pour jammer il faut un lieu, et du coup on a développé un concept de guerilla jam : on se retrouvait dans un lieu le vendredi soir, on faisait émerger un thème de manière communautaire, les équipes se construisait autour du thème, et chaque équipe allait être héberger chez un membre de l'équipe le temps du week end pour réaliser le jeu et le lundi on se retrouvait dans un bar pour les présenter. Ça permettait ainsi de s'adapter au nombre de participants. Au final la forme a évolué car on a eu de plus en plus de partenaires intéressés pour héberger nos jams. Maintenant on a la chance de se faire héberger à gauche à droite. La semaine prochaine se sera chez Mozilla Firefox qui ont des supers locaux. Ça permet de donner plus de confort aux participants. Les deux points clés à la base c'était gratuité de l'événement et oui pour tout le monde. Le fait d'avoir des lieux ça nous permet de garder le côté gratuité mais par contre le oui pour tout le monde est plus ou moins vrai. Car les lieux ont des capacités d'accueils. Mais pour l'instant on a des lieux qui ont des capacités d'accueils suffisamment forte pour le milieu parisien. C'est vraiment l'idée de stimuler le plus d'opportunités pour créer des jeux et avoir un effet positif sur la scène parisienne. Permettre aux gens de développer leurs compétences, permettre aux pros de lâcher leurs projets quotidiens, stimuler la création et l'innovation, etc. Depuis il y a de plus en plus de jam qui se sont formalisées notamment avec *itchi.o* qui permet d'organiser des jam sur leur calendrier et des gens qui ont sûrement eu la même réflexion que nous mais qui l'ont fait d'une manière différente; les 7daysxxx, mettant le genre de jeu que vous voulez derrière, qui sont apparus comme des champignons. Du coup on voit que de manière internationale il y a cette dynamique de renforcer la jam, de stimuler les créateurs de jeu autour de sujets de plus en plus diversifiés et plus ou moins engagés. Il y en a qui vont insister sur la forme de la jam, d'autres sur le fond, d'autres sur le lieu. En février il y a une jam qui a eu lieu sur un bateau de croisière pendant une semaine. C'est limite loufoque et on tombe dans la jam haut de gamme qui va coûter chère et ça fait faire un split dans qui peut y aller, on va se retrouver avec des pros qui vont se faire leur délire, jam-vacances. Cet été en Suède y'a une jam dans un château. C'est des jam qui mettent en avant la création d'un contexte pour la création, plus que sur le contenu ou la forme.

1:02:00 Ce phénomène de jam il date de quand?

Il me semble que Ludum Dare a un peu plus de 10 ans, mais peut être que je dis des bêtises. Le phénomène de jam il est assez ancien, on va dire une dizaine d'années. Mais il s'est démocratisé il y a 6-7 ans. Il y a eu un événement assez fou, c'est quand il y a 7 ans, une des Ludum Dare, il y a un jump de plus de 600 participants. C'est passé de 400 à 1000 et quelques. Et là on voit qu'il y a une espèce d'engouement pour la jam. Je pense que c'est

le bouche à oreille qui a finit par payer, et notamment grâce aux lieux de formations qui se multiplient, donc ça touche de plus en plus d'étudiants. Cet effet boule de neige. Les élèves qui sortent rejoignent des studios... et peut être aussi parce que les rapports internationaux entre les pays se sont développés aussi. Il y a le développement d'une scène indépendante plus forte et plus présente, il y a souvent cette association entre indépendant et jam, même si c'est pas forcément vrai, dans l'esprit des gens c'est souvent lié.

1:04:00 Les gens des grands studios peuvent aussi participer du coup?

Les jam c'est ouvert à tous. Je pense que c'est moins souvent le cas chez les grands développeurs et éditeurs parce que c'est des gens qui sont habitués à travailler sur le long terme. La jam ça reste un exercice particulier qui ne plait pas à tout le monde. Il y a des gens qui n'aiment pas faire des jam, parce que d'un point de vu méthode de conception et contraintes, ça leur va pas. C'est un espace de temps trop court, ça ne leur permet pas d'aller au bout de leurs idées, ça peut créer un blocage. Donc faut pas oublier que la jam, c'est pas pour tout le monde, c'est une exercice qui a ses contraintes. Et généralement dans les grandes structures, les habitudes de développement et des développeurs ne sont pas forcément en adéquation avec les méthodes de la jam. Donc ça ne va pas séduire les gens qu'il y a là bas, ou au contraire, ça va les séduire fortement parce que ça va permettre un vrai break avec leur quotidien. Donc il y a un peu ces deux facettes chez les grands éditeurs. Et pareil à l'opposé dans les petites structures. Si l'exercice de jam peut se rapprocher de méthodes de conception, post-production que les studios ont, mais d'un autre côté il y en a qui sont pas intéressés par ça car ça les change pas assez de leur quotidien. D'un point de vue pratique, à Paris dans les jam qu'on organise il y a plus d'étudiants ou d'amateurs que de pros mais on a généralement 5-6 pros sur 50 participants qui vont venir: des développeurs d'Ubisoft, des designers de petits studios.

1:06:00 Ce sont des habitués?

Alors il y a un coeur d'habitués de jam, dans les étudiants comme dans les pros. C'est un style de performance du coup il y a des gens qui adore ça et participent régulièrement à nos événements.

1:06:30 D'un côté pratique justement, est ce que les pros restent entre eux? Est ce que les participants viennent avec des projets en tête ou tout est improvisé?

Ça dépend clairement, il n'y a pas de règle d'or à ce niveau là. Selon les jam, on donne le thème le vendredi. Donc c'est difficile de venir avec un jeu pré-fait, même s'il y a toujours l'astuce d'accoler le thème de manière plus ou moins artificiel au jeu qu'on voulait faire. Ça c'est intéressant parce que la jam ça peut se faire de plein de manière différente. Y'en a qui vont l'utiliser vraiment comme un exercice de style "je reçois un thème et je fais le jeu le plus pertinent autour de ce thème là". Y'en a qui ont déjà un jeu en tête, le thème je le collerai par dessus mais mon exercice c'est de faire ce jeu là. Y'en a qui vont venir juste parce qu'ils veulent s'améliorer dans une compétence, quelque soit le jeu que je ferais, je veux faire ça ce week-end là. Ça arrive par exemple qu'un développeur veuille améliorer ses compétences en son. Du coup il va dire "moi je suis développeur, mais à cette jam je veux

faire du son". Donc il y a ce côté exercice pratique. Ça peut être aussi vu notamment par les jeunes et les étudiants comme une manière de remplir son portfolio et de prouver qu'on sait faire des choses.

D'un point de vue professionnel, ça dépend des fois. Des fois ils vont se mélanger avec les étudiants pour ce côté pédagogique et apprentissage, des fois ils vont être plus là pour faire un groupe à eux tout seul parce qu'ils ont un jeu précis en tête. Il n'y a pas de règles, tous les comportements sont visibles.

1:08:30 Pourquoi tu continues à t'impliquer dans l'organisation de jam et qu'est ce qui tu motives à participer à ça?

C'est clairement de donner des opportunités aux gens pour faire des jeux, on fait jamais assez de jeux, du coup c'est bien qu'il y ait des espaces pour en créer. C'est encore plus intéressant quand on arrive à en faire sur des thématiques fortes comme la prochaine sur la diversité au sens large. L'intérêt de faire des jeux différents, d'explorer un champ thématique qui est sous-représenté... il y a des jeux qui traitent de cette problématique là par exemple mais ils sont peu connus ou pas assez présent. Donc une jam c'est un moyen de renforcer ça. Et c'est aussi un moyen de rencontrer de nouvelles personnes et c'est toujours intéressant de partager ça avec des gens nouveaux. Personnellement je participe de moins en moins aux jam qu'on organise car j'ai pas forcément le temps, j'essaie d'en faire une de temps en temps. Mais c'est plus pour offrir un cadre aux autres que pour moi-même.

1:09:48 C'est pas très médiatisé, c'est plus dans un cercle restreint?

Nous on est très mauvais en com. Le problème c'est qu'on est trois dans l'asso à organiser les jams et on est trois à bosser, on a des emplois du temps plus ou moins chargés. Du coup niveau com c'est pas très fort...on va plus communiquer dans les réseaux qu'on connaît, le Gamelier, Paris Game Dev, Jam Shacker... On a pas une force de com. Pour quelques événements, on a contacté *NoLife*, des journaux, mais ça a plus ou moins marché. Ce qui serait intéressant, et là où il y a du travail à faire selon moi, c'est surtout dans la communication post-jam, sur ce qui a été réalisé. On ne met pas assez en avant les jeux produits. Et c'est dommage, même pour les gens qui y ont passé un weekend c'est une forme de récompense de voir son jeu mis entre les mains d'inconnus et d'avoir de la communication dessus. Ça c'est un angle sur lequel on a envie de travailler, notamment quand on fait des thèmes comme la diversité, si on en fait rien derrière c'est dommage. Là pour le coup on a des partenaires qui sont plus doués que nous en communication donc je sais qu'il y en aura grâce à eux.

1:11:40 J'avais envie de revenir sur quelque chose que tu as évoqué, sur le serious game. Qu'est ce que c'est pour toi le serious game et quel avenir ça a?

Le serious game pour moi c'est un jeu à visée pédagogique forte. Tout jeu l'est plus ou moins, c'est un outil d'apprentissage très fort, ça fait partie de la nature même du jeu et de son processus. Mais le serious game va un peu plus loin, parce que ça a pour vocation d'enseigner quelque chose sur un domaine très précis. Le problème c'est que les 1ers serious game professionnels ça a été vu comme du sous-jeu applicatifs, des quizz, des

QCM, des dialogues...Il n'y avait pas de valeur ludique forte et pas de réflexion sur la relation mécanique et message. Ça c'est en train de changer de plus en plus, de plus en plus de serious game qui ont mis en valeur la partie game de leur jeu, et on constate que c'est beaucoup plus efficace et que la valeur pédagogique est mieux reçue par les joueurs. Y'a un jeu, Dragon quelque chose, qui est un serious game développé par une boîte norvégienne et française, qui est un jeu qui a pour but d'enseigner les mathématiques et notamment les équations à une inconnue. Le truc c'est qu'au début le jeu va prendre la forme d'un combat de monstre où tu dois bouger des éléments pour battre des dragons. Un côté très fantasy et ludique, pour petit à petit laisser place à des formes mathématiques. Mais étant donné que les mécaniques ont été enseignées à l'enfant, et que les rewards visuels sont les mêmes, que ça se transforme en quelque chose de beaucoup plus sérieux et que ça reprenne des codes mathématiques...c'est déjà trop tard, ils sont déjà pris par la mécanique et ils savent déjà faire. Et ça les dérange pas de continuer à résoudre des problèmes de maths qui à la base prenaient la forme de combats de monstres. On a là quelque chose qui marche très bien, une fusion entre la mécanique de jeu et le savoir à transmettre, et une très bonne utilisation de la forme, avec au départ une métaphore pour rendre discret l'apprentissage et que petit à petit on retire pour permettre à l'enfant de vraiment asseoir l'enseignement qu'il a reçu. Parce qu'un des problèmes sur la métaphore, c'est comment transmettre à la personne le savoir qu'elle a acquis. Parce qu'elle peut avoir acquis des connaissances mais sans le savoir, être incapable de l'exploiter. Donc un serious game il doit réussir cette dernière phase. Du coup ce jeu a vraiment une courbe très élégante et très forte.

Si je pense que le serious game a beaucoup d'avenir, c'est qu'en général la notion d'interaction et de jeu, d'un point de vue purement personnel, c'est quelque chose qui va continuer de se démocratiser et qui va s'appliquer à de plus en plus de domaines. On le voit dans certains pays. Ce jeu là il est utilisé dans toutes les classes de primaires de Norvège. Et du coup on voit que les outils ludiques sont de plus en plus utilisés dans certains pays en supports éducatifs. Je pense que ça tend à se démocratiser tout comme on aura sûrement du jeu à tous les étages de la société. Un mauvais exemple d'un point de vue éthique mais qui est révélateur c'est ce qu'il se passe en Chine avec leurs réseaux sociaux, qui est intra-Chine.