

Entretien avec Olivier Séguret

Propos recueillis le 25/03/2016, dans le 19^e arrondissement de Paris par Alvaro Lamarche-Toloza, Florian Gambardella et Julie Bonnacarrere.

“J’ai environ trente ans de critique cinéma à Libération, et presque 20 de critique jeux vidéo. Il m’arrive d’être sollicité comme aujourd’hui, pour intervenir, et je constate que je décline souvent les propositions quand il s’agit de cinéma. En revanche je les accepte presque systématiquement quand il s’agit de jeu vidéo. Ce n’est pas pour dire que je préfère l’un à l’autre, c’est pour vous dire que le jeu vidéo garde pour moi la dimension d’une cause qui reste à défendre. Dans le cinéma, il n’y a pas d’enjeu, tout le monde est d’accord : c’est beau, c’est merveilleux.

Pourtant vous avez écrit un livre dans le domaine du cinéma, et pas encore dans celui des jeux vidéo.

Oui, pourtant, j’y ai pensé bien avant. Ça fait longtemps que je me dis que je devrais écrire un livre sur les Jeux vidéo. C’est une question de fonctionnement personnel : il y a un éditeur qui est venu me trouver pour que j’écrive un livre sur Godard, et j’aimais bien cet éditeur, le sujet était parfaitement choisi pour moi, donc j’ai écrit le livre.

Qu’est-ce qui vous a amené à traiter du jeu vidéo ? Vous avez commencé par le cinéma et êtes ensuite passé au jeu ? (2.09)

Oui. Ce sont les hasards de la vie. Ce qui me caractérise, c’est que j’ai découvert le jeu vidéo assez tard, vers 30-34 ans. J’avais donc déjà une formation de journaliste et une situation de critique cinéma relativement établie, dans un service culture qui est très réputé, dans un grand quotidien national [*Libération*], donc quand j’ai commencé à traiter du jeu vidéo, du simple fait de ma position dans l’échiquier médiatique, ma voix avait plus de portée que celle de gens bien plus chevronnés, bien plus compétents de la presse spécialisée. Il y a 20 ans, aucun quotidien national ne parlait de jeu vidéo. Et la presse spécialisée n’avait pas bonne réputation, parce qu’elle était suspectée d’être très commerciale, très liée aux annonceurs, et les annonceurs, dans la presse spécialisée du jeu vidéo, sont quasi exclusivement les éditeurs de jeux, ou les constructeurs de consoles. Alors, évidemment il y a eu de très bons titres, de très bons journalistes dans la presse spécialisée, il y en a encore aujourd’hui, même si aujourd’hui c’est surtout sur le web que ça se passe. Mais quand bien même, ce n’était pas la même audience. J’avais ce statut particulier de critique d’art, qui faisait que l’autorité de mon regard n’était pas perçue de la même manière.

Et du quoi ça fait quoi, d’être dans la presse généraliste, et de dire un jour : je veux écrire un papier sur un jeu vidéo ? (3.56)

Ça s’est très bien passé. Il y a eu une sorte d’étonnement, mais j’étais aussi le premier étonné. Quand j’ai découvert les jeux, par hasard, quand un ami est venu avec une Super

NES à la maison, et qu'on a commencé à jouer, j'ai compris le fossé qu'il y avait entre l'importance que commençait à prendre le jeu vidéo, la créativité dont ça témoignait, et le silence absolu dans les médias. En tant que journaliste culture, c'était mon devoir d'en parler. Pour moi, il n'y avait aucune difficulté mentale pour passer du cinéma au jeu vidéo. Mon intérêt profond, primitif, il est en faveur des images. Il s'est incarné dans le cinéma, mais je n'ai pas de difficulté à accueillir d'autres formes d'images, comme le jeu vidéo, qui peuvent me passionner tout autant. Elles ne sont pas aussi nourrissantes, parce que le cinéma a acquis une certaine profondeur, mais en tant qu'émotion visuelle, le jeu vidéo m'a tout de suite semblé un terrain de jeu critique, mental, intellectuel. Et comme c'était *Libération* et qu'on me faisait confiance, ça ne s'est pas trop mal passé. Il y a eu une fameuse une de Lara Croft, qui doit dater de l'été....

1997 (6.16)

Là. Il a fallu quelques mois avant que ça passe, avant que je parvienne à l'imposer. Le phénomène Lara Croft avait déjà pris depuis un petit moment. Il a fallu un creux de l'été pour qu'on fasse la une sur Lara Croft. Mais bon, c'est le jeu, c'est normal.

Avec quels types d'arguments vous avez réussi à imposer Lara Croft en une ? Avec des arguments plutôt culturels ou phénomène de société, économiques... ? (6.41)

C'est l'ensemble. Justement, c'est le défi de ce genre d'évènement que de présenter la chose sous plusieurs angles, que ce soit à la fois sous un angle culturel, critique, mode (des créateurs de mode ont travaillé sur Lara Croft)... Donc on a abordé la question sous toutes les coutures, et on s'est ensuite penchés sur l'avènement d'une culture numérique.

Vous dites « on » : vous avez réussi à entraîner plusieurs personnes dans votre sillage ? (7.24)

Un journal, un quotidien, c'est par définition collectif. Quand on décide d'un évènement, il faut aller le vendre à la rédaction en chef, au comité de rédaction le matin, faire valoir que ça peut être plus intéressant que les autres sujets que les autres chefs de service font valoir. Et puis le jour où ça passe, le jour où c'est décidé, plusieurs personnes travaillent dessus. J'ai été faire des reportages en Angleterre, sur le développement de *Tomb Raider*, notamment, il y a eu des interviews, il y a eu des analyses, il y a eu un éditorial...

Vous avez parlé de la profondeur qu'a le cinéma, par rapport au jeu vidéo. Vous considérez que le jeu vidéo n'était ou n'est pas encore assez mûr ? (8.17)

Disons que je comprends le reproche qu'on adresse au jeu vidéo, le problème c'est que ce sont souvent des gens qui ne connaissent pas le jeu vidéo, qui ne reconnaissent pas ce qu'il a de profond. Ils rejettent le jeu vidéo au nom de cette superficialité. Mais c'était surtout pour différencier tout à l'heure, dans l'idée de cause qu'incarne encore pour moi le jeu vidéo, le jeu vidéo du cinéma, qui lui, a conquis toutes ses lettres de noblesse intellectuelle. Et quand on regarde un peu comment ça s'est passé pour le cinéma, ce n'était pas non plus gagné d'avance. C'était un art de foire, mal vu, mal considéré, et il a fallu du temps pour que ce soit

une matière d'école, enseignée dans les universités. Pour le jeu vidéo, une part de cette évolution s'est déjà faite, notamment du côté des universités. Il y a de très bonnes écoles spécialisées, et aussi des cursus historiques qui se sont développés autour du jeu vidéo. Il y a aussi une tendance, une propension du monde universitaire à aller très vite chercher à légitimer, sans que ce soit forcément conscient, des phénomènes culturels qui pourraient se produire et qui échapperaient précisément à la sphère intellectuelle. Mais c'est vrai qu'il y a une lenteur structurelle des choses, si on veut comparer au cinéma.

Est-ce que vous pensez que cette légitimation doit se faire non seulement par l'entrée du jeu vidéo comme objet d'études dans les universités mais aussi comme support d'enseignement, comme par exemple Minecraft dans les écoles ? (11.22)

Pour moi, c'est encore une autre question, une autre sphère, qu'on appelle la *gamification*, même si *Minecraft* n'est pas conçu à la base dans une perspective pédagogique. C'est une tendance lourde, profonde du monde moderne, du monde professionnel, qui a déjà été pas mal analysée, notamment aux Etats-Unis. Le monde professionnel, l'industrie, l'enseignement s'emploient à ré-exploiter les techniques du jeu vidéo dans la vie courante.

Pourriez-vous revenir sur cette expression de « lenteur structurelle » que vous avez employée plus tôt ? (12.49)

Je ne suis qu'un journaliste, je n'ai pas fait de recherche, mais je pense qu'il y a un blocage psychologique, il y a presque un complexe culturel français ou européen à l'égard du jeu. Les Américains, les Japonais semblent avoir moins de problème à dire qu'ils sont joueurs. Mais peut être que c'est une spécificité du milieu intellectuel parisien dans lequel j'évolue, mais ce qui est certain c'est que c'est aussi une question générationnelle. Il faut quand même être déjà dans le jeu pour comprendre qu'il y a des milliers de jeux, très différents, très antagonistes (dont certains que je n'aime pas, qui ne sont pas faits pour moi). Quand on n'est pas dans le jeu on a du mal à s'imaginer qu'il existe des jeux faits pour nous. Un autre problème, c'est que les gens sont persuadés qu'il faut être virtuose de la manette pour jouer aux jeux vidéo, pourtant, il y a plein de jeux qui ne font pas appel à de la rapidité ou du réflexe. Et puis s'il faut finir par devenir virtuose dans un jeu, on a eu tout le temps de suivre une évolution, pour devenir virtuose. Le jeu est incrémental, c'est du game design. Vous êtes joueurs vous aussi ?

Ah oui, complètement. / Et on n'a pas de mal à l'affirmer. / Même si c'est parfois une cause aussi, notamment face aux autres élèves de SciencesPo. (16.00)

Oui, mais il faut l'affirmer très fort. C'est un peu la phrase de Cocteau : « Ce qu'on te reproche, revendique le, affirme le... » Je ne sais plus exactement, mais c'est l'idée.

On a vu certains papiers que vous avez écrits sur les événements à Cannes, notamment sur l'IDEF et les rapports entre éditeurs et revendeurs, notamment. Quelle est votre vision de l'industrie ? (17.37)

Parmi les choses qui font que le jeu vidéo reste une sorte de passager clandestin dont personne ne veut parler, il y a la mauvaise réputation très méritée de l'industrie. Il y a aussi tout ce qui est lié à l'enfance. On a du mal, passé un certain âge à affirmer qu'on joue aux jeux vidéo. Le fait que ce soit un monde qui ait été développé dès le départ autour de l'enfance a créé de mauvaises habitudes : il y a quelque chose de cynique, très proche de l'industrie du jouet, qui n'intéressant personne a eu les mains libres pour faire n'importe quoi pendant 15-20 ans. De plus c'est très cher et addictif, ce qui fait assez peur aux parents. Pourtant, on ne disait pas ça d'une cassette de film Disney, qui avait le même pouvoir addictif et suscitait le même désir qu'un jeu, comme Mario par exemple. Toutes ces raisons font que l'industrie n'est pas partie sur de bonnes bases dans le sens éthique du terme. L'industrie est aujourd'hui toujours aussi cynique et commerciale, même si ça participe à son équilibre : il y a toujours des blockbusters et il faut employer les grands moyens pour qu'ils puissent toucher leur public.

Personnellement vous préférez les jeux indépendants ? (20.26)

Non. J'ai toujours défendu l'idée que le jeu vidéo était une culture populaire et que dans les titres les plus mainstream, on peut toujours trouver du génie, l'exemple type étant Mario : en termes de game design, de qualité, c'est incontesté par toute l'industrie. Personne ne remet en cause le caractère exceptionnel des productions Nintendo, qui sont à la fois ce sommet de l'art et des techniques du jeu et à la fois des jeux que les enfants et les adultes adorent. L'analogie avec Disney n'est pas volée.

Mais évidemment, et heureusement, l'industrie s'est diversifiée.

Certains éditeurs de blockbusters ne se contentent plus de cette analogie avec les autres arts, ils débordent de l'industrie du jeu vidéo pour produire de nouveaux contenus, comme par exemple pour The Division avec la production d'une série documentaire au Canada. Est-ce que vous pensez que l'avenir du jeu vidéo est dans le cross-media ? (22.16)

Ça c'est vraiment la spécialité d'Ubisoft, ils font ça depuis longtemps et ils y croient beaucoup. C'est aussi une manière très intelligente de fabriquer un storytelling sur Ubisoft sur la manière dont les jeux se font, et une manière d'accompagner les lancements ; surtout maintenant avec les réseaux sociaux, l'accompagnement du jeu se fait dès le début de la production, bien en amont, et se poursuit après sa sortie, bien en aval. Ils essaient de faire des blogs, de créer une communauté.

Pour vous le cross-média, ça pourrait être une manière de donner au jeu vidéo cette profondeur dont vous parliez et qui lui manque ou lui manquait par rapport au cinéma ? Par exemple en donnant un contenu politique au jeu, toujours dans The Division, en étudiant la résilience de nos institutions face à ce scénario catastrophe ? (22.28)

Non, ça je ne crois pas du tout, le cross-média pour moi ça ne peut pas être juste ça.

C'est juste du brand content ? (22.33)

Je pense que c'est vraiment ça. Et puis après ça peut fructifier dans certaines filières, par exemple dans la bande dessinée, comme les bandes dessinées *Assassin's Creed*, mais je le maintiens dans la sphère du marketing. C'est une logique inévitable. Mais tant qu'Ubisoft continue à produire Michel Ancel et d'autres, moi ça me va. Mais ça ne rentre pas dans ma sphère de gamer. Je ne suis pas intéressé par ça, mais je ne suis pas non plus le client type. Moi j'essaie de faire tenir le jeu vidéo avec Aragon, avec Kafka que je lis en ce moment, ou avec Chantal Akerman, c'est déjà assez chronophage comme ça.

Je me souviens d'articles que vous aviez publiés, notamment lors des sorties des GTA, ou vous faisiez une critique cinéma du cinéma dans GTA. (25.21)

Ah oui, je m'étais beaucoup amusé, c'était quelques temps après la sortie. Pour la sortie on a fait un évènement, dans *Libération*, et j'ai fait aussi la critique *Metal Gear Solid 4*, dans les pages cinéma de *Libération*. En disant : « c'est un film qui n'existe pas », ou quelque chose comme ça. Et il n'y a pas que Kojima, il y en a plein d'autres qui sont créatifs, passionnés et qui ont une ambition mainstream, qui veulent toucher le maximum de gens. Il y en a beaucoup qui font des travaux d'une qualité exceptionnelle.

Pour vous c'est une manière de réinventer la critique du jeu vidéo ? (26 :30)

Oui, ce n'est pas pour provoquer mais quand même un peu pour affirmer et réaffirmer qu'il y a des tunnels à creuser entre le cinéma et le jeu vidéo. Et puis même sur le plan personnel, je pense que ça m'a fait un bien immense, ça m'a régénéré, ça m'a appris plein de choses, et m'en a fait voir d'autres différemment. Et ce bien que le jeu vidéo et le cinéma soient très différents. Mais pour reprendre une des formules que je préfère de Godard, « On ne peut comparer que des choses différentes. » Si on compare deux objets identiques, ça n'apporte rien. Mais en même temps, il faut montrer ces différences.

Et votre public, quel était-il ? Est-ce que c'étaient des gamers ? (27.40)

Je pense que c'étaient des gens très différents. J'avais d'une part un public de lecteurs assez typique du lectorat de *Libération* qui a pu voir comment en étant critique cinéma je me suis penché sur les jeux. Et puis, j'ai eu un lectorat qui passait uniquement par le web, par le jeu vidéo, qui n'était pas du tout lecteur de *Libération*, et sûrement plus jeune. Au départ, j'écrivais pour convaincre les lecteurs de *Libération* qui ne trouvaient pas forcément un intérêt au jeu vidéo. Par contre, les lecteurs qui venaient du web étaient des joueurs confirmés, qui connaissaient le sujet et avec qui ce ton pédagogique n'était pas nécessaire et à qui il pouvait d'ailleurs déplaire.

C'est un mouvement qui est intéressant, parce que quand on regarde Le Monde, ils ont commencé sur le web avant de faire des chroniques sur papier de manière épisodique. Vous avez pu écrire sur papier dès le départ du coup ? (29.21)

Oui ! Mais aussi parce que c'est des 1995 que j'ai écrit, et le web à l'époque c'était vraiment rien. *Le Monde* s'y est mis très tardivement, mais *Le Figaro* aussi, même les hebdos, tout le

monde. Et même aujourd'hui, ils font un dossier de temps en temps, ils en parlent peu et suivent pas vraiment l'actualité.

Vous pensez que c'est dû à un manque ? Il n'y a pas la personne qui est à l'intérieur et qui s'intéresse à ce sujet ? (30.23)

Pas vraiment, ça coïncide surtout avec les problèmes de la presse. Ce que j'ai vu d'une manière générale, c'est que la place accordée à la critique dans la presse s'est réduite à une peau de chagrin, depuis trente ans. Pendant les presque trente ans que j'ai eu d'expérience au service culture de *Libération*, il y a eu une période avec pléthore de critiques, au service cinéma, livre, théâtre, art plastique... Il y a deux raisons : d'une part les journaux ont eu de moins en moins d'argent, donc plutôt que de développer des secteurs nouveaux comme le jeu vidéo, ils ont plutôt réduit la voilure sur tous les autres. D'autant que le média de référence, pour les raisons qu'on explique démographiquement, c'est le web. Il y avait beaucoup plus de titres de la presse spécialisée papier dans les années 1990 qu'aujourd'hui. Mais dès que le web a été opérationnel ça a changé. Le média idéal de la diffusion de la culture numérique, c'est le web. Ils sont contemporains et consubstantiels l'un de l'autre.

Pourtant quand vous avez écrit dans des journaux spécialisés, vous l'avez fait sur papier, dans Games par exemple. (32.25)

Oui, mais qui est mort. C'est fini, comme plein d'autres journaux dans lesquels j'ai pu participer, qui sont des aventures toujours intéressantes. Il y a eu plein de tentatives comme ça de donner un lustre journalistique au jeu vidéo, mais c'est très difficile. Il y en a plusieurs, des exemples comme ça, qui ont tous échoués. Même le titre un peu mondial, de référence, qui est le mensuel britannique *Edge*, a connu beaucoup de difficultés.

Vous pensez que l'avenir de la critique des jeux vidéo se trouve où ? Sur le web en général, ou plutôt du côté des youtubers ? (33.23)

Les youtubers ils sont plutôt très contestés en tant que critiques justement. Il y a un gros problème. Et pour revenir sur votre question sur la raison d'un espace critique si restreint dans la presse concernant le jeu vidéo, il y a non seulement les questions de budget, mais aussi de manière générale la perte d'influence de la critique. Les patrons de journaux ont de plus en plus cherché à faire sortir la critique, qui malgré sa grande tradition dans la presse française, est devenue presque indésirable. Si on fait un peu le bilan de l'espace critique dans la presse magazine depuis 20 ans, c'est flagrant. Et ça c'est lié au rapport de force avec les annonceurs, parce que évidemment, les critiques c'est dangereux, ça peut faire perdre des budgets.

Mais cette relation de copinage, elle existe aussi dans la presse spécialisée. Est-ce que c'est la raison pour laquelle celle-ci est peu critique ? Finalement, dans les seuls espaces où la critique de jeux vidéo est possible, du fait des relations avec les éditeurs de jeu, celle-ci n'est pas forcément objective. (35.34)

Il y a eu plein d'histoires et il y a toujours beaucoup de soupçons sur certains sites, dont on sait qu'ils ne diront jamais de choses très sévères sur les grands titres ou les grands éditeurs parce qu'ils ne peuvent pas se le permettre ! Et il y a eu des cas répertoriés de pressions : on retire le budget. Et comment vivent les sites web sinon avec les pubs des annonceurs ? Alors heureusement, il y a des sites qui se font une réputation d'indépendance qui est méritée, je pense notamment à *Gamekult*. A *Gamekult*, ils ont prouvé plusieurs fois qu'il avait fallu qu'ils résistent sérieusement à des constructeurs, à des éditeurs, pour continuer à écrire ce qu'ils pensent. Parce qu'il s'agit bien de dire ce qu'on pense.

Gamekult est d'ailleurs en plein renouvellement de son modèle économique. Est-ce que vous pensez que cette entreprise peut réussir ? (36.56)

Oui, ils tentent des formules premium. Tout le monde cherche le modèle idéal en ce moment. Tout le monde regarde du côté des Etats-Unis et du côté de la création de formules sur le web qui seront intéressantes pour le web et rentables pour ceux qui les produisent. Mais il y a encore quelques années d'ajustement je pense, de glissement de terrain. Il y a une question de plaques tectoniques qui ne sont pas encore stabilisées, et même, qui sont encore en train de se disloquer. Mais ça viendra. Après, il y a aussi tout ce qui est farouchement indépendant et qui n'a pas besoin d'argent sur le web, heureusement, surtout aux Etats-Unis, notamment dans le milieu des développeurs et des universitaires, pour ce qui est de la réflexion sur le jeu.

C'est intéressant, vous mettez sur le même plan les journalistes indépendants, les blogueurs indépendants qui n'ont pas besoin de financement et les universitaires. Ces universitaires ne bénéficient pas de financement mais continuent de produire envers et contre tout ? (38.47)

Ils produisent du discours qu'ils travaillent, qu'ils analysent et d'une certaine manière, ils évangélisent. Ils répandent un discours, une réflexion autour du jeu vidéo. On en a besoin, d'autant plus que c'est un rôle que la presse remplit de moins en moins, qu'elle n'a plus les moyens de remplir, pour l'instant. Le fameux *gamasutra.com*, qui est un site qui émane du monde professionnel, qui émane d'une association de développeurs, et pourtant c'est un site d'information. C'est le genre de site sur lequel je fais un tour au moins une fois par jour.

Vous avez vu une évolution d'ailleurs, dans tous ces phénomènes-là ? positive ou négative ? Est-ce que vous trouvez qu'il y a eu une amélioration du discours de la presse spécialisée ? Une détérioration ? (40.17)

Non, je trouve qu'il y a une perte de diversité. Beaucoup de titres ont disparu. Il manque des titres à la fois indépendant mais qui chercheraient à faire évoluer le discours, à faire passer l'idée que le jeu vidéo peut s'adresser à tout le monde. Je défends l'idée universaliste. Pour moi le jeu vidéo c'est une culture, un art, une contre-culture, comme on préfère, mais universaliste.

Vous avez écrit dans Libération mais ce n'est plus le cas aujourd'hui ? (41.20)

Non, j'ai démissionné il y a un peu plus d'un an, avec 94 de mes collègues. Il y a eu des conflits, un nouvel actionnaire un nouveau propriétaire, et dans ces cas-là, les journalistes on peut bénéficier d'une clause de cession, ce que nous avons fait. Maintenant je suis indépendant, j'écris pas mal, je pige, j'écris souvent dans des journaux, mais plutôt dans la critique cinéma ou dans la mode, et je suis sur des travaux d'écriture de plus longue haleine, du côté de documentaires, de la télévision, ou de scénarios pour le cinéma.

Est-ce que vous pensez que ce format de documentaire serait susceptible de renouveler la critique sur les jeux vidéo ? (42.22)

C'est la forme de journalisme sur les jeux vidéo qui m'intéressait le plus de faire aujourd'hui, et ça serait plutôt de construire des documentaires sur le sujet et pas un documentaire sur le jeu vidéo des cavernes à nos jours. Ça serait vraiment faire plusieurs documentaires sur la sphère du jeu.

Sur quel type de sujets ? (43.05)

Il y a pas mal de choses qui m'intéressent, mais là je ne peux pas vous en dire plus. J'ai des projets mais je ne vais pas en parler.

Quels sont vos rapports avec les autres journalistes, de la presse spécialisée ou non ? (43.57)

Je connais tous les critiques cinéma de Paris, je crois, mais j'en fréquente très peu, vraiment. Et c'est ma réputation. Tout le monde sait que je sors peu et c'est un peu pareil avec le jeu vidéo. Evidemment, j'ai deux ou trois amis gamers et qui écrivent et avec qui on discute, bien sûr. En revanche, j'ai beaucoup d'amis joueurs, qui n'écrivent pas. J'habite le quartier depuis plus de 20 ans, j'ai une fille qui a maintenant 21 ans, et qui lorsqu'elle était au collège ramenait des amis à la maison. Comme c'est un quartier populaire, et que ça coûte cher, j'ai fait bibliothèque de jeu pour cette bande de collégiens, parce que je recevais tout : les jeux, les consoles... Et je leur ai dit que s'ils me les rapportaient, je leur en prêteraient d'autres. Ça a été un peu le bordel pendant quelques années, on m'en a volé, on m'en a perdu et pour certains joueurs, je ne les ai jamais revus. Mais il y a une petite bande qui s'est solidifiée, et maintenant ce sont des gaillards de 21 ans. Et ils viennent pratiquement tous les soirs à la maison, deux ou trois heures pour jouer, et comme ça dure depuis des années, je tiens beaucoup à ce club. En plus ils sont cœur de cible, alors je les laisse jouer aux jeux et je joue avec eux, et parfois je les regarde jouer, notamment à des jeux qui ne m'intéressent pas. C'est un peu l'histoire de mon parcours critique sur les jeux vidéo. Ce qui m'a sauté aux yeux évidemment, ce sont les images, la créativité, c'est ma pulsion scopique dont je vous parlais au début, des jeux vidéo et du game design. Très vite ça a été : il y a des gens derrière, des artistes, des créateurs, des développeurs, etc. Après ça a été l'industrie, que je trouve passionnante, plus intéressante, plus exubérante et explosive que l'industrie du cinéma. C'est fou, les hauts et les bas, les bouleversements, les ruptures épistémologiques, tout ce que j'ai vu dans cette industrie en vingt ans. Alors que dans le cinéma, ce sont des mouvements de paquebots, c'est beaucoup plus lent. Et finalement, l'objet sur lequel mon regard s'arrête le plus aujourd'hui, c'est le joueur. C'est ce

sur quoi j'ai le plus envie d'écrire, de travailler, de réfléchir : c'est ce mystère par lequel on joue. Pourquoi on joue ? Comment on joue ? Quelles sont les pratiques des joueurs, les usages, la sociabilité qui se fabrique ou pas autour des jeux ? J'en suis là.

Ça c'est votre parcours personnel. Ou votre projet ? (48.42)

Dans *Games* par exemple, ma chronique c'était ça, c'était une chronique du joueur, de la bande. Je ne parle que d'eux : de la bande, des jeunes adultes avec lesquels je joue. Il n'y a pas eu beaucoup de numéros : cinq ou six numéros.

C'était une approche plus sociologique ou d'étude des comportements ? (49.05)

Pas franchement, il y a aussi une dimension presque affective. Mais en même temps philosophique, du fait de l'écart générationnel très grand, ils pourraient très largement être tous mes fils. Il y a quelque chose comme ça de l'ordre de la transmission aussi.

Et eux, ils en pensent quoi de jouer avec quelqu'un de la génération de leurs parents. Ça leur arrive souvent ? (49.37)

Je ne pense pas non. Mais comme on se connaît depuis longtemps, il n'y a plus rien de formel entre nous, on est autant qu'on peut l'être amis. Ils sont fidèles, loyaux, je peux leur donner les clefs avec une confiance absolue.

[Début de question inaudible sur le mécontentement général dans le monde du jeu vidéo] ... moi ce qui m'intéresse le plus ce sont les dissonances entre ce que demandent les joueurs et cette impression qu'on a le même jeu vidéo depuis les années 1990, le FPS par exemple n'a pas beaucoup évolué. (52.42)

Je comprends votre question mais je ne partage pas du tout votre point de vue. Il y a toute une façade industrielle colossale qui propose des produits très cyniques, des mauvais jeux qui n'évoluent pas, des itérations. Je ne pense pas que *Call of Duty*, *FIFA* soient de mauvais jeux en soi, mais ce sont les signes d'une paresse intellectuelle. Ils sont bien faits, ils sont bien produits, ils sont bien fabriqués, mais c'est une recette commerciale dont on sait que pour la nuit des temps il en aura un chaque année, sans faire avancer l'histoire du jeu vidéo. Je comprends très bien cette critique-là. Néanmoins, dans cette façade, commerciale, un peu écrasante, il y a aussi des très bons titres. *Metal Gear Solid V* est un très bon jeu, *The Witcher III* est un très bon jeu, et pourtant il s'est vendu à des millions et des millions d'exemplaires et c'est l'un des plus grands triomphes commerciaux de l'industrie en 2015. Le procès est mal fait. En plus, pour tous ceux que ça n'intéresse pas, les blockbusters, les grands titres et les grosses productions, il y a quand même une foule de bons jeux indépendants. Il y a plein de choses à trouver, donc c'est de la paresse intellectuelle de dire ça. Ce n'est pas vrai. Je ne trouve pas que le jeu vidéo n'a pas évolué, pas du tout. Je trouve au contraire qu'il a énormément évolué. Il y a une profusion précambrienne en ce moment du jeu indépendant, dans toutes ses formes. Le symbole le plus éloquent en ce moment, c'est Jonathan Blow avec *The Witness*, qui est un jeu magnifique, même pas cher,

qu'on peut télécharger sur n'importe quelle console, sur n'importe quel PC. Il faut que les gens qui sont intéressés cherchent. Ils trouveront.

Qu'est-ce que vous voulez dire par « profusion précambrienne » ? (55.10)

C'était une blague. C'est une période de l'évolution durant laquelle il y a eu une explosion inouïe dans des formes très baroques de la vie, qu'on retrouve dans les fossiles. Ce que je voulais dire, c'est qu'il y a une espèce de diversité qui est créée par le microclimat indépendant, par tout ce que permettent les nouvelles technologies, la dématérialisation, le online, etc. C'est sûr qu'aujourd'hui un artiste indépendant peut créer un jeu tout seul, se faire financer sur des plateformes de crowdfunding, l'éditer sans passer par des éditeurs, et les constructeurs ouvrent plus facilement les portes de leurs consoles qu'avant. Il y a encore des prés carrés, des forteresses comme Apple, mais ça n'empêche pas qu'il y ait des très bons jeux aussi sur IOS.

Mais dans le cinéma dès le départ, il y a des grands films... (56.57)

Oui, mais dans le jeu vidéo aussi il y en a. C'est ce que je dis sur Mario, sur *Metal Gear Solid* : la production mainstream est remplie de très beaux produits. Il y a des produits cyniques, même les beaux produits répondent à des impératifs commerciaux cyniques, mais néanmoins, ils peuvent être très beaux. *Zelda*, c'est vraiment magnifique. Il faut quand même vendre un certain nombre de millions de jeux, pour Nintendo, pour justifier la production industrielle d'une console, et le développement qui est très onéreux pour obtenir un jeu de cette qualité.

Par rapport à certains acteurs qui s'expriment de manière très claire et presque militante sur des questions de représentation, par exemple de genre, vous restez en retrait ? (58.57)

Les représentations de genre, de races, sociales, la possibilité ou non d'appartenir à une minorité sexuelle dans le jeu vidéo, tout ça a beaucoup évolué. Ce sont des débats très sains, qui viennent en droite ligne des Etats-Unis. Ce sont des questions fondamentales que je me suis posées dans *Libération* il y a plus de dix ans mais qui restent importantes.

Hier, EA a présenté ses excuses à un lutteur qui est d'origine d'ex URSS du Caucase, mais de confession musulmane, de mémoire. Il a été représenté, dans UFC je crois, et après une victoire dans le jeu, il fait un signe de croix. Du coup il l'a signalé, il a tweeté. Et donc, au prochain update cette bétise va être corrigée.

Mais ici, c'est plus une négligence, une erreur qu'un parti pris, alors que dans certains jeux ces représentations problématiques ou considérées comme problématiques, sont le résultat d'un choix délibéré. (1.01.56)

Par exemple ?

Par exemple, vous vous êtes beaucoup exprimés sur Lara Croft, que pensez-vous de la représentation de la femme à travers Lara Croft ? Et sur ses évolutions ? (1.02.12)

Elle a beaucoup évolué. C'était un sexe symbole un peu grossier à l'époque, d'autant plus grossier que les pixels étaient grossiers. Pour faire une forte poitrine, il fallait une très forte poitrine. C'est peut-être mon côté de critique cinéma, mais il y a de la vulgarité dans les *James Bond* aussi, sans que ça gâche le charme des filles. Il y a quelques années on avait reproché à *Resident Evil* de s'être passé en Afrique je crois, d'encourager des préjugés racistes. Ça c'est plus problématique. La question des femmes a beaucoup évolué : Lara Croft qui avait au départ une fonction pin-up, qu'elle a perdue aujourd'hui. La question de la représentation des femmes, du féminisme est légitime. Certaines femmes peuvent se sentir mal représentées. Mais tout cela dérive de la pratique du jeu vidéo : ce truc de garçons négligés, en pleine phase hormonale, avec des ambiances de vestiaire de foot. Ça va se décanter. Je dédramatise peut-être.

C'est intéressant : vous avez repris mot pour mot certains arguments de personnes qu'on a déjà interrogées et qui vont dans votre sens. C'est porteur de sens pour nous. (1.05.57)

Ça vient sûrement de l'école du journalisme. Mais bien sûr, j'ai des valeurs, des engagements, j'ai pris parti, et particulièrement dans le jeu vidéo, en faveur de causes : pour le jeu vidéo lui-même. Et ce notamment pour *GTA*.

Et comment vous défendez GTA par exemple, quand la principale critique faite à ce jeu, c'est la violence ? (1.06.34)

J'utilise l'argument de satire. On ne peut pas faire abstraction de cette dimension si on veut parler de *GTA*. *GTA* est une satire. C'est un immense et très beau travail de déconstruction satirique de notre monde dans ses moindres détails. Il faut y jouer. Le IV est le plus beau, et dans le V, l'horlogerie satirique est d'une ironie féroce et violente. Mais c'est une violence transfigurée, elle n'est pas insupportable, c'est une violence pop, qui ne cherche pas le réalisme.

Comment expliquez-vous le fait que le cinéma, qui est souvent bien plus violent et gore que le jeu vidéo ne souffre pas autant de cette critique de la violence ? (1.08.28)

Cette critique on l'a faite aussi beaucoup. Un exemple qu'on ressort souvent c'est *Natural Born Killers* de Oliver Stone (1994), dans les années concomitantes à la sortie, on a retrouvé des cassettes du film chez des tueurs. Il y a des films comme *Battle Royale* ou *Fight Club*, qui ont cette mauvaise réputation parce qu'ils pourraient avoir une influence sur des esprits faibles. Le jeu vidéo a hérité de ce procès qui était fait au cinéma. On fout un peu plus la paix au cinéma aujourd'hui sur ce sujet, on va le chercher sur autre chose : sur la religion notamment.

Ce qui n'est pas le cas du jeu vidéo ? (1.09.58)

Il n'y a pas encore « la vie de Jésus » en jeu vidéo... « Réussis ton chemin de croix ».

Très bien, merci beaucoup. Est-ce qu'il y a quelque chose que vous souhaiteriez rajouter, spontanément ? (1.10.48)

L'idée sur laquelle je tourne le plus en ce moment, qui peut résumer un peu tout ce dont on parle à propos des représentations dans le jeu vidéo : si j'avais un conseil à donner aux développeurs, sans vouloir leur donner de leçons ou de garde fous c'est que le jeu vidéo ne sera jamais une machine à enregistrer le réel, c'est une machine à en fabriquer. Je me disais qu'une manière de faire avancer, évoluer le jeu vidéo, ça serait de lui dire de s'intéresser un peu moins au réel, et de s'intéresser un peu plus à la vie.

Est-ce que je pourrais juste me permettre de revenir sur une chose ? Qu'est-ce que vous pensez de la segmentation très forte du jeu vidéo ? (1.14.26)

Je pense qu'il n'y a d'avenir pour le jeu vidéo qui nous intéresse que dans ce que vous appelez segmentation et que j'appelle dans mon optimisme : « diversité ». Si je fais l'analogie avec le monde des livres, il y a des petits éditeurs qui vendent très peu d'exemplaires. Et petit à petit, on se convainc qu'il y a des milliers de livres et qu'on doit trouver ceux qui s'adressent à nous, et ça peut être des livres publiés par les grandes maisons d'édition mais aussi ailleurs. Et ça c'est aussi la grande chance du jeu vidéo. Si je prends les quatre livres les plus vendus de la semaine, il n'y en a certainement aucun qui me convient. Donc c'est pour tous, sauf moi et quelques autres.

Du coup c'est illusoire de dire : le jeu vidéo doit s'adresser à tout le monde ? (1.16.57)

Il n'y a pas des jeux vidéo pour tous. Il y a des jeux vidéo pour chacun. Chacun peut trouver un jeu vidéo pour lui et même plusieurs. Et les non joueurs ne s'imaginent pas ça du tout. Ils se font une représentation du jeu vidéo comme n'ayant pas de place pour eux. Pourtant personne ne dirait il n'y a aucun film qui me correspond.

C'est à cause de la visibilité des blockbusters ? (1.17.50)

Oui, bien sûr. Mais il faut beaucoup relativiser : les choses changent. *Candy Crush Saga* est un jeu vidéo auquel des millions de gens jouent tous les jours, sans forcément s'identifier à la sphère du jeu vidéo. Et pourtant ils sont comptabilisés comme tels par l'industrie, dans leurs statistiques. C'est le mobile qui a bouleversé l'industrie.

Vous parlez du freemium comme un manque de respect vis-a-vis du joueur ? (1.19.47)

On m'avait posé la question. Je faisais la nuance entre les jeux qui utilisent le jeu comme moyen et ceux qui utilisent le jeu comme fin. Le freemium c'est vraiment le joueur comme moyen. Jonathan Blow, c'est le joueur comme une fin : il s'adresse au joueur.

Le freemium peut-il lasser ? (1.01.20)

Ça risque de lasser ceux qui y jouent. Mais moi ça ne risque pas de me lasser, je n'y joue pas.