

Entretien avec Simon Bachelier

Propos recueillis par Florian Gambardella, Jordan Leclerc et Julie Bonnacarrère (16/04/16)

1:18 Qu'est ce que tu fais et comment tu es arrivé à le faire ?

Je suis Simon Bachelier, je me définis comme un commissaire d'expo indépendant et je travaille dans le milieu de la scène indépendante du jeu vidéo, sur laquelle je suis amené à travailler sur des festivals, organiser des expo, des événements, qui généralement ont trait, de près ou de loin (...), des événements du type game jam, où on va rassembler des gens pendant une période très courte et ils vont travaillé ensemble sur des sujets improvisés.

2:40 Tu viens plutôt du milieu de l'art numérique c'est ça ?

J'ai fais des études d'histoire de l'art, jusqu'à un niveau master, pour ensuite faire un tournant à 90° sur les sciences du vivant. Pareil j'ai fais un master, avant de me retrouver à travailler à la Cité des Sciences et de l'Industrie en tant que chargé de projet jeu vidéo.

3:00 Quand tu étais en histoire de l'art, tu étais déjà tourné vers l'art numérique?

Oui, exactement. Je m'intéressais à l'art numérique et à l'utilisation des outils numériques au service de l'art.

3:30 Dès le départ tu voulais mettre en scène le jeu vidéo... qu'est ce qui t'as amené sur ce sujet ?

Je suis revenu à la question du jeu vidéo quand j'ai vu qu'il y avait des chercheurs qui travaillaient sur le sujet et tout un mouvement qu'on appelle en Angleterre les game studies. C'est un mouvement qui m'a fait redécouvrir un sujet que je connaissais en tant que joueur, consommateur, et le fait de voir qu'il y avait des personnes de différentes disciplines qui avaient un regard croisé, analytique sur ce sujet, m'a fait prendre conscience de choses que j'ignorais en fait, par rapport à un médium que j'ai critiqué étant plus jeune. De fil en aiguille, je me suis de plus en plus intéressé à un mouvement de créateurs et de créatrices qui sont issus de la scène indépendante et qui eux, essayaient de pousser un peu les limites du médium et essayaient de créer d'autres types d'expériences, d'autres rapports au jeu. Et j'ai vraiment vraiment trouvé des échos dans ces deux milieux, le milieu académique et le milieu des créateurs indépendants. Et j'ai voulu m'investir en participant à des événements, en rencontrant des gens... et de fil en aiguille, par rapport aux compétences que j'avais développé professionnellement et dans mes études, je n'allais pas vers de la création, ce n'est pas mon but, mais vers la question de la sélection, de la curation, de la mise en scène, de la présentation... De réfléchir à comment mettre en valeur, mettre en lumière des créateurs... ça m'a paru assez naturel, ou du moins j'ai tendu à ça assez naturellement.

5:23 Déjà dans le cadre de la cité des sciences ?

Ça a commencé à peu près à cette période là, un petit peu avant. La cité des sciences m'a permis de travailler aussi avec des commissaires d'expositions d'un autre ordre que celui de l'art on va dire, parce qu'ils ne sont pas là pour présenter des objets. C'est ce qui est intéressant avec les musées de sciences, c'est que généralement, cela ne dépend pas de l'objet. On va travailler un sujet, une matière, scientifique ou de société... contrairement à un musée d'art ou d'objets où on va travailler sur des choses plus classiques, de la peinture, des sculptures, etc. Et du coup on peut donner à des concepts scientifiques ou de sociétés, différentes formes. On peut présenter ça sous la forme d'une vidéo, sous la forme d'une animation, de quelqu'un qui performe une expérience mais on peut aussi très bien créer un jeu vidéo par exemple. Et le fait d'avoir eu ces deux regards, d'avoir eu les pieds dans ces deux modes de fonctionnement, de mise en exposition, d'un objet ou d'un savoir. Ça m'a donné des pistes, ça m'a permis de créer des choses pendant cette période là et j'ai commencé à en faire aussi en dehors.

6:37 Quand tu dis justement que la prise de conscience a été à la fois la lecture des games studies d'un côté et la rencontre avec des créateurs qui poussaient les limites de l'autre : dans quel sens ça pousse les limites ? Qu'est ce qui n'était pas forcément satisfaisant pour toi dans la production contemporaine de l'époque ?

Alors, je pense pas qu'il y ait forcément un lien avec la satisfaction, mais plutôt avec la découverte. C'est un peu comme beaucoup de choses, on peut être satisfait d'un état, ou de quelque chose qu'on consomme en général, mais le fait de découvrir d'autres possibilités ouvre aussi des portes. Parfois on découvre des choses qu'on ne s'attendait pas à découvrir, et on se rend compte que l'objet est beaucoup plus riche que ce qu'il paraissait. Et ça a plutôt été mon cas. Il n'y avait pas forcément une insatisfaction, il y a plus eu une période où je pratiquais moins. Alors après concrètement dans la question "en quoi ces créateurs et créatrices indépendantes ont poussé le médium", c'est vraiment au cas par cas. Mais le jeu vidéo généralement tel qu'on le voyait beaucoup à l'époque, et qu'on le voit encore aujourd'hui, c'est des choses... voilà, on crée un objet, il est vendu, c'est des plateformes, c'est des jeux consoles, on joue sur manettes, on joue sur clavier et souris... c'est quand même relativement restreint à un environnement très industriel. Or, le jeu vidéo, qui d'ailleurs, rien que par son terme est déjà sujet à discussions. On parle de jeu vidéo, alors qu'on devrait peut être parler de jeu numérique ou de digital game. Le terme vidéo étant très années 80 finalement. C'est le rapport à l'écran, alors que aujourd'hui on observe énormément... enfin, on observe des directions. Certains créateurs indépendants vont créer des jeux vidéos sans écrans, qui sont des jeux numériques mais qui n'utilise pas l'écran, et ça reste de la même famille.

8:30 Par exemple ?

Le premier qui me vient en tête c'est Yohann Sébastien Joust, qui est un jeu de mot avec Jean Sébastien Bach et la joute. Le principe est le suivant: chaque joueur a un contrôleur dans la main, et le but est d'être le dernier en jeu. Les contrôleurs sont sensibles au mouvement et si jamais vous bougez un peu trop votre contrôleur, vous allez être éliminé. Et

ça c'est suivant la base... imaginons que vous avez un verre d'eau rempli à ras bord, si jamais vous bougez trop vous le renverser, le but est de déséquilibrer les autres tout en faisant attention à vos propres mouvements, parce que vous êtes souvent votre propre ennemi. En plus de ça il y a une musique en fond qui est de manière aléatoire, qui va changer de rythme. Si la musique est rapide, le contrôleur est moins sensible, donc on va pouvoir courir, sauter, bouger. Mais si c'est très lent, il va falloir être très très prudent, etc. Et là on a un rapport à quelque chose qui n'a pas du tout trait à l'écran, mais qui reste dans la famille du jeu numérique.

9:40 C'est intéressant parce que certaines personnes justement voient une différence entre le jeu vidéo et l'art numérique. Toi tu fais plutôt une sorte de continuité entre les deux?

Je vois pas trop où est le... Ce genre de débat... je sais pas où s'opère la scission en fait. Je vois pas où il y a une différence entre un jeu comme je viens de décrire et des jeux qui utilisent un écran, dans le rapport. Ce que ça met en avant c'est que le jeu est avant tout performatif, c'est à dire que c'est quelque chose qu'on met en acte, qu'on joue, par l'action. Après qu'il passe par un écran, un contrôleur, des boutons ou autres, ça c'est juste différents éléments. L'écran envoie des informations, mais on peut imaginer tout un tas de choses qui envoient des informations. À partir de là, les discussions qui opposent certaines créations indépendantes à la création industrielle, ou conventionnelle, et d'un autre côté des arts plastiques et les arts numériques, c'est généralement... il y a peu de débats qui sont constructifs là dessus. C'est plutôt "cet objet ne ressemble pas à ce que je joue, alors ce n'est pas du jeu". Il y a effectivement des limites; il y a beaucoup de jeux dans la scène indépendante, beaucoup de créations, pour ne pas les qualifier de jeux, qui sont limite borderline. C'est à dire qu'ils ne correspondent pas aux canons du jeu, ça se réduit parfois à une expérience, effectivement une expérience interactive, pas forcément toujours de conditions de défaite. Par exemple, des choses qui se jouent de manière un peu indéterminée, avec aucune condition de fin. Et des objets exploratoires. Ces expériences là permettent aussi de pousser le médium, de l'interroger, de voir jusqu'où il est, jusqu'où il garde son sens et à quel moment il s'en éloigne. Après, on peut effectivement en débattre, de ce qui est un jeu et de ce qui n'est pas un jeu. Mais ce qui est intéressant avec la scène indépendante, c'est qu'elle se permet de s'affranchir un peu de certaines contraintes que l'on voit dans l'industrie, pour des raisons souvent économiques. Il est difficile de faire de l'expérimentation, et à moindre niveau de l'innovation, dans un contexte où on est censé vendre au bout du compte et poser un certain nombre de contraintes économiques, et généralement répondre aussi à une audience et à un public.

12:30 Quelles sont ces conditions minimales qui font un jeu ? Qu'est ce qui fait la différence entre une expérience interactive et un jeu ?

C'est plutôt une question qu'il faut poser à des game designers pour le coup. Moi de mon côté, ce qu'il m'intéresse, c'est de voir comment des créateurs de jeu arrivent à sortir complètement de leurs frontières et de ce que la plupart de leurs pairs vont appeler jeu, et de voir ce que ça crée et ce que ça suscite. Je n'ai pas forcément envie, ni la légitimité, de définir quelles sont les conditions qui font un jeu. Généralement on est dans un système de règles, il y a des conditions de défaite, qui font que l'expérience va peut être s'arrêter, ou en

tout cas en être affectée. Au delà de ça après, il y a des variations et autres, et là je ne pense pas être capable de les poser.

13:35 Question sur One Life Remains ?

J'ai fais partie de One Life Remains, j'ai travaillé avec eux pendant presque 5 ans. Ça peut d'ailleurs être un groupe qui peut être intéressant à rencontrer sur ces questions là, parce qu'eux ne font que du jeu vidéo expérimental. C'est important de le noter. Ils se distinguent comme une innovation de la scène indépendante, par rapport à une approche qui est vraiment expérimentale et exploratoire. Ils vont essayer de voir jusqu'où on peut pousser le médium, en restant dans des notions qui sont très définies du jeu, et jusqu'où on peut aller pour brouiller les frontières et voir un peu quelles sont les caractéristiques propres du médium. A quel moment on en n'est plus... et interroger les notions de contrôleurs, comment on interagit, en quoi ça transforme l'expérience, le rapport joueur-spectateur, qui est intéressant et souvent négligé. Ils ont vraiment une approche, ce serait plus intéressant de les interroger.

14:48 Quel était ton rôle ?

Curateur.

14:55 Comment est ce que tu es arrivé à des jeux qui cherchent à repousser le discours du jeu, ses limites, son engagement peut être plus politique?

Alors moi les questions politiques, je les envisage selon un point de vue personnel que je ne vais pas développer ici, ce n'est pas l'objet. L'idée que le jeu puisse également servir à développer des discours, ou plutôt délivrer un message, m'intéressait. Parce qu'on est face à un médium qui a ses caractéristiques, on l'a souvent comparé au cinéma, on continue encore à le comparer au cinéma, ce qui est une erreur, parce qu'on est pas du tout dans la même propriété. Pour revenir à ses chercheurs qui travaillaient sur le sujet, ou ces créateurs qui essayaient de repousser les limites, il y a pas mal de personnes qui ont mis en place, découvert, ou du moins mis à nu, que le jeu vidéo a certaines façons de s'exprimer. Y a un chercheur Ian Bogost qui a un peu écrit là dessus, notamment sur la rhétorique procédurale ; c'est à dire que le discours peut convaincre, peut délivrer un message, non pas par le discours ou par le visuel, comme c'est le cas dans le cinéma ou d'autres médiums, mais par un ensemble de règles, un ensemble d'éléments avec lesquels on va interagir. C'est un peu les règles d'un jeu, ou en tout cas le jeu en lui même, qui va vous délivrer un message qui n'a rien à voir parfois avec ce qui est affiché à l'écran. Ça c'est un point qui est fondamental. C'est quelque chose d'assez vicieux, pernicieux, appelons le comme on veut, dans le jeu vidéo. Les règles peuvent dire quelque chose, différent de ce qui se passe à l'écran. Un exemple que je prends souvent, qui n'est pas numérique, mais qui permet de bien comprendre en quoi les règles délivrent un message, c'est le Monopoly. C'est vraiment le jeu que tout le monde connaît, c'est facile de prendre cet exemple. Le Monopoly, qu'est ce que c'est ? Il faut avoir le monopole, il faut être le dernier en jeu, donc c'est un jeu de survie quelque part et il y a quelque chose dans la manière où le jeu est conçu, c'est quelque chose de très sympathique, les billets sont colorés, on a les petits pions, le petit chien, ça

fait un peu familial et bon enfant. En réalité c'est un jeu d'une violence assez extrême parce que le but est d'éradiquer un peu tout le monde, on pose des hôtels et des maisons sur un plateau. On pourrait remplacer les billets par des hommes ou des bonhommes, et imaginer le jeu composé de mines et de pièges, imaginer que c'est un jeu de survie, le but étant de dévorer les ressources des autres, jusqu'au dernier. ... Ça véhicule quand même des valeurs et un message qui est extrêmement violent, alors qu'en apparence c'est un jeu auquel tout le monde peut jouer et acheter n'importe où. C'est assez drôle et assez contrasté, face à d'autres jeux qui sont visuellement très violents, parce qu'on va tirer sur des gens, alors qu'en fait fondamentalement ces jeux ne sont pas plus violents qu'un Monopoly.

18:56 C'est une question de Julie sur les médiums mais je comprends rien.

On peut trouver des points de comparaisons. Depuis des années et notamment quand j'étais à OLR, il y a eu beaucoup cette réflexion autour de cette comparaison au théâtre. Le jeu est beaucoup plus proche du théâtre qu'il ne l'est du cinéma. Pour un grand nombre de raisons. Comme je le disais, c'est performatif. Un jeu n'a lieu que si on y joue et c'est quelque part aussi une action qui n'est jamais la même. Donc si on joue tous et toutes au même jeu, on va produire une expérience de jeu qui va être différente à titre personnel mais qui va être aussi différente si quelqu'un nous regarde jouer. Et c'est valable pour un très grand nombre de jeux: les jeux de tirs, les jeux d'actions, d'aventures, etc... il n'y a pas de limites là dessus. Le rapport performatif au jeu est fondamental, parce qu'il permet vraiment d'avoir...on dit souvent un rôle actif ou autre, mais ce n'est pas que ça. Quand on le compare au théâtre, je peux jouer une pièce, je peux jouer un jeu vidéo, je peux écrire une pièce, je peux créer un jeu vidéo, je peux regarder une pièce et je peux regarder quelqu'un jouer. L'exemple que je donnais justement hier soir, c'était un comparatif un peu avec d'autres médiums, comme la musique... Quand on dit "j'aime les jeux vidéos", on s'attend à ce que la personne joue mais concrètement on peut aimer regarder jouer et ça se voit de plus en plus avec des outils de diffusion en live, on voit que le jeu vidéo se révèle par sa nature performative. Par rapport à ça on est beaucoup plus proche du théâtre que du cinéma. Alors le mot théâtre en anglais, quand on parle d'une pièce, c'est "a play", on a des termes qui sont nettement plus proches du jeu que peuvent l'être d'autres éléments.

21:08 Le not-game ?

Alors le not-game c'est parti d'un manifeste au début des années 2000, rédigé par deux personnes qui sont derrière Tale of Tales, qui est à la base un mouvement d'artistes numériques, qui se sont intéressés au jeu et qui ont créé des jeux qui sortaient un peu de l'ordinaire on va dire. Le concept du not-game était un concept de provocation par rapport à l'industrie du jeu à ce moment là. L'idée était de créer des jeux qui n'étaient pas des jeux. Ce n'est pas le fait que ce ne soit pas des jeux, c'est des choses qui n'empruntent pas, ce sont des "pas-jeu", un jeu de mot, qui n'empruntent pas aux canons habituels du jeu. Il a posé une série de lignes, qui étaient justement de casser un peu les attentes habituelles qu'on avait sur le jeu, au niveau des protagonistes, de l'histoire, des mécaniques de jeu, cette idée de pouvoir explorer les environnements avant de pouvoir interagir avec eux, le fait de pouvoir profiter d'une histoire sans avoir forcément besoin de progresser dans des

actions ou des puzzles, du coup ce manifeste a ensuite été partagé parmi un certain nombre de créateurs dans la scène indépendante, qui s'y sont retrouvés. J'ai envie de dire que quelque part ça a contribué à lancer un mouvement qu'on a beaucoup vu les années suivants. Par exemple des jeux comme ? Die Rester ?, presque une forme de nouvelles ou de roman interactifs, où on se promène dans un environnement et on va avoir une histoire qui va se dérouler, en passant par des jeux purement exploratoires comme *Proteus*, qui a d'ailleurs été extrêmement critiqué pour "est-ce que c'est un jeu, ou pas ?", c'est plutôt une sorte de ballade interactive, on va se promener dans des environnements, générer des sons en fonction de nos déplacements... Tout ça a créé une sorte de dynamique, de direction, face à des jeux qui sortaient des canons habituels. Le not-game était un courant, un mouvement, non pas qui s'essouffle mais qui a moins de sens aujourd'hui, parce qu'il y en a beaucoup plus de jeux de ce type là. Mais c'est arrivé à un moment où ce n'était pas aussi évident que ça; il y a encore 5 ou 6 ans à peu près. L'idée du Not-Game Fest, est de profiter d'un renouveau dans ce mouvement là, de voir comment le manifeste est réinterprété tous les deux ans, ou comment il est réinterprétable par la création actuelle de la scène indépendante. Le but c'est de créer une exposition qui rend compte de ça, avec une sélection.

24:20 Tu collabores beaucoup avec la scène indépendante, pourtant elle ne se résume pas seulement à ça. Quel regard est-ce que tu portes sur l'actuelle scène indé ?

Il y a plusieurs mouvements dans la scène indépendante. Ça revient aussi à parler du monde du jeu vidéo. Il y a un certain degré de diversité et de mixité, qui font que... C'est à question qui n'est pas évidente, je sais pas... Il y a différents mouvements, différents groupes, qui ont leurs approches. Après chacun et chacune se retrouve dans ces mouvements là, tout comme il y a différents types de jeux ou différents styles de musiques, certains sont perméables et d'autres moins. C'est exactement pareil pour la scène du jeu.

25:15 Est ce que tu vois des gens de l'industrie plus mainstream venir à ces événements ?

Il y a très souvent des gens de l'industrie qui viennent, qui sont pas forcément des gens qui ont une quelconque implication dans la scène indépendante mais qui viennent voir ces choses là. Le retour, selon les cas et les événements, sont soit très positifs soit très critiques voire négatifs, ça dépend du degré de radicalisation de l'événement et du mouvement qui est mis en avant et également des personnes. Certaines sont très sensibles et très ouvertes, parfois viennent même chercher l'inspiration dans ces événements là, et d'autres vont plutôt être très critiques et juste se conforter dans le fait que ceci n'est pas le médium.

26:05 Et concernant les joueurs... pourquoi viennent-ils ? Ils cherchent un jeu différent ?

Ça dépend des événements que l'on peut organiser. Certains s'adressent à la scène et se font même co-créateurs, des événements qui viennent pousser la créativité des personnes ; ouvrir de nouveaux challenges pour essayer d'aller au delà encore ; Sur d'autres événements plus publics, on a souvent des gens qui pratiquent et parfois des gens qui ne sont pas du tout dans la pratique du jeu vidéo, qui peuvent être des familles, du tout public... c'est difficile de définir, qui se retrouvent dans ces expériences là et qui vont se dire "Ah,

c'est un peu ça aussi le jeu vidéo". Certains parfois même se réconcilient avec le médium. Cela fait aussi prendre conscience qu'on est devant un médium qui est encore dans sa jeunesse mais qui produit aussi beaucoup de choses, qui n'ont pas toujours forcément de la visibilité, comme beaucoup de choses. Si on réduit le cinéma à ce qui sort en salles, ce n'est pas toute la production du cinéma, on voit très peu l'indépendant. Pour le coup, le public est très large. Il y a bien entendu des gens du milieu, de l'industrie et de la scène indé, mais il y a aussi des personnes qui ne sont pas de cet élément là et pour ma part, c'est tout aussi important de toucher ces personnes là sur certains éléments. Parce que justement ça permet de montrer que quand on parle de jeu, on peut parler d'autres formes et d'autres trucs.

[27:50 Les rapports avec l'industrie plus mainstream... projet de serious game avec Ubisoft ?](#)

Le serious n'est pas nécessairement une évolution ou un genre vers lequel l'industrie doit tendre. Ce n'est pas forcément... enfin, il n'y a pas d'impératif. C'est juste une autre façon de traiter le jeu. On a un médium avec ses propriétés, ses caractéristiques, qui va délivrer un message à sa façon; on pourrait l'utiliser pour lui faire dire quelque chose, ou essayer de lui faire dire quelque chose; Il suffit pas d'avoir une intention pour parvenir à le faire, dans tout médium. Mais l'enjeu c'est vraiment cette idée de faire prendre conscience même aux créateurs et aux créatrices que ce médium a ses propriétés et peut dire des choses différemment que le documentaire, l'essai... L'enjeu pour ma part est plutôt à ce niveau là, d'essayer de discuter et d'échanger sur cette autre possibilité. Pour moi, c'est une possibilité mais ce n'est pas forcément vers là que tout doit converger, parce que ça n'a pas forcément de sens.

[Mais ça reste une voie à explorer ?](#)

Tout à fait, c'est ce que je disais encore à mes étudiants il y a quelques années, par rapport aux possibilités, il y a l'industrie conventionnelle, ce que généralement tout le monde vise de base, il y a aussi une volonté d'aller voir autre chose, le serious game est aussi une option, à différents titres. Même en parlant de serious game il y a différentes branches dans le milieu qui s'exposent.

[30:22 C'est vrai que certains acteurs remettent même en question cette catégorie du serious game. Si un jeu fait passer un discours, est ce qu'il faut l'estampiller de cette étiquette ?](#)

Tout à fait. Je pense, à raison, que le terme serious game est très controversé. Je sais pas s'il y a besoin de débattre sur sa définition. Pour moi, l'enjeu... ce qui était considéré comme serious game à un moment c'était, ça permettait aussi de parler, de démontrer que le jeu vidéo pouvait exprimer quelque chose, des enjeux sérieux; c'est un peu toujours... "ah le jeu c'est fun, c'est futile, c'est amusant, c'est pour les enfants". Quand bien même ça pourrait être ça, ça ne veut pas dire que ça ne dit pas quelque chose en fait. On est toujours dans ce rapport là. Et c'est un peu comme si on commençait à le prendre au sérieux et finalement on peut parler de sujet comme la crise en Syrie ou Nuit Debout, et utiliser un jeu pour en parler. On a l'impression qu'il a fallu utiliser ce terme de serious game, ne serait-ce qu'après des institutions en fait, pour que celles-ci puissent commencer à se dire "Ah oui effectivement, ça

permet aussi d'aborder des points, sans être ridicule, futile, ou autre. C'est une légitimité qui se conquiert petit à petit. Si le serious game a servi à ça à un moment, pourquoi pas. Après qu'on conserve ce terme là ou pas, ça n'a pas beaucoup d'intérêt. Idéalement, on ne remet pas en question un film, un livre, ou une bande dessinée, qui abordent des sujets extrêmement politiques, engagés ou autres, on ne les remet pas en cause. A terme, ce sera sûrement le cas pour le jeu vidéo, bien que pour l'instant ce ne soit pas gagné. Il y a un peu cette idée là. Le fait de rajouter serious devant game, le jeu sérieux, ça donne l'impression de dire "Ah oui il y a aussi des jeux qui sont sérieux". A terme, il faut espérer que ce ne soit plus le cas.

32:45 A propos de la légitimation du médium?

Il y a toujours des discours contradictoires à tous les niveaux, les politiques, les créateurs, certains vont dire "c'est une forme d'art, une forme culturelle" d'autres "c'est un objet industriel, de consommation, de loisir". Chacun y va un peu de son mot. C'est difficile de dire où on en est, parce que finalement ce qu'on voit de plus en plus c'est la diversité du médium et ses capacités à produire différents formes, différents objets. On met de moins en moins en question la valeur culturelle, en tant qu'objet culturel, mais on voit aussi que ce terme là n'a aucune valeur finalement. Et puis ça dépend aussi des institutions. Généralement ce combat là il est souvent mené du côté des institutions publiques, on va essayer de défendre que si on met de l'argent dedans, c'est pas pour simplement pour injecter de l'argent dans une industrie mais pour soutenir des objets artistiques, culturels, qui ont une valeur patrimoniale ou autre. C'est souvent, sans être cynique, c'est souvent instrumentalisé, ces termes là. Les créateurs et créatrices eux mêmes, n'ont souvent pas toujours envie, ou ne parlent pas de ça, encore une fois c'est propre à chacun à chacune. Dans le milieu, du côté des politiques, c'est rarement bien intéressé ce débat, est ce qu'on parle d'art ou pas, quel impact ça va avoir si on considère que c'est de l'art ou autre. Un des éléments les plus délicats qu'il y a aujourd'hui, c'est le CNC qui a un fond d'aide au jeu vidéo. Ce fond d'aide au jeu vidéo, il est calqué quelque part sur celui du cinéma, un peu. L'idée derrière, c'est des studios à la française, qui vont créer des nouveaux jeux. Il y a un truc assez particulier là dessus c'est que on prétend, enfin on est là pour soutenir l'industrie au niveau de l'Europe, on ne peut pas soutenir nationalement une industrie propre, ce n'est pas dans les règles; et du coup, il y a cette astuce qu'utilise le CNC et qui est souvent remise en question à Bruxelles, tous les 4 ou 5 ans, de "on ne finance pas une industrie, on finance une exception culturelle, comme le cinéma, et on va alimenter cet art, cet objet culturel". Et c'est ce soutien, on n'alimente pas l'industrie, ce qui est relativement fumeux sur certains points c'est que on peut voir à qui s'ouvre ce fonds là: déjà, si vous n'êtes pas une entreprise, ce n'est pas possible d'y adhérer, il y a quand même des enjeux économiques derrière qui sont importants, des enjeux industriels, donc on soutient bien une industrie. Si vous êtes une association, c'est pas possible, si vous êtes un individu, un créateur ou une créatrice indépendant, que vous voulez vous affranchir d'une structure d'entreprise, vous ne pourrez pas soumettre un projet. Rien que le fait d'avoir cette barrière à l'entrée montre que il y a une certaine hypocrisie au soutien d'un objet culturel, artistique, ou quoi que ce soit. On finance quand même un certain type de structure, qui permet de viser comme ça une industrie. C'est très très discutable.

36:40 Concernant le festival de Games For Change, comment ça s'est créé/quel est l'enjeu?

G4C c'est une entité américaine à la base, qui a été créée il y a 11 ou 12 ans, qui s'est fondé sur le fait que voilà, le jeu vidéo peut exprimer des choses au même titre que d'autres médiums, je ne reviens pas sur la démonstration. Et petit à petit, il y a des personnes de différents endroits du monde qui ont eu aussi cette même démarche, certaines se sont fédérées sous cette bannière là, G4C Europe. C'est un événement qui a un peu une vie, une identité, une existence différente de celle des Etats-Unis, du fait que sa structure est composée de personnes qui ne sont pas forcément que en France. Du coup il y a de temps en temps des micro événements qui ont lieu à différents endroits, qui vont être des meet up, des rencontres, des conférences, et il y a tous les ans une sorte de festival qui a lieu pour le coup, jusqu'à présent à Paris, qui va rendre les bonnes pratiques ou essayer de montrer ce qui se fait dans le milieu, notamment sur une scène européenne, mais pas que, et qui a pour but de mettre en relation les créateurs, les institutions, les joueurs et puis également, et c'est ça qui m'intéresse, le milieu des activistes, ou des gens qui ont généralement des sujets d'engagements relativement forts, lourds, des contraintes particulières, et qui pourraient s'intéresser à ce domaine là, pour en faire quelque chose.

38:30 Hier soir [15 avril 2016, en discours d'ouverture de la Game Jam Mozilla ayant pour thème la diversité] vous vous êtes exprimé sur le fait qu'on pouvait s'intéresser au jeu vidéo sans être joueur. Du coup, est ce que vous estimez que les gens qui s'expriment sur le jeu sans jamais y jouer sont légitimes pour en parler ou... ?

Alors, on peut être légitime pour parler d'un film, sans faire un film. La différence avec le jeu c'est que se contenter de regarder ce qu'il se passe ne permet pas de comprendre ce que c'est. Si vous regardez jouer quelqu'un, vous allez passer à côté d'un très très grand nombre d'informations. Ce que vous voyez n'est pas ce qu'il se passe en fait. On peut vraiment passer à côté d'un très grand nombre de choses. Quand on voit des personnes jouer à un jeu, on peut se dire "Mais qu'est ce qu'elles sont en train de faire, qu'est ce qu'il se passe, ça n'a pas de sens de faire ça". Alors que dans les règles du jeu, ça en a pour pouvoir raconter un certain nombre de choses. Si on n'est pas en train de passer par les règles, on passe à côté d'énormément d'actions. Alors le simple fait de regarder, sans comprendre ce que c'est, sans jouer ou pratiquer, on va passer à côté. Ça ne veut pas dire qu'on ne peut pas parler sur le sujet, mais on ne peut pas tout dire; on ne peut pas faire dire des choses au jeu vidéo sans être passé par cette expérience de jeu. Donc on peut dire des choses, mais ça va avoir ses limites. On peut adorer le tennis, le golf, le cricket, le basket, sans le pratiquer et à l'inverse on peut aussi y jouer sans le regarder ou vouloir parler dessus. C'est exactement la même chose pour le jeu. Il y a une tendance aujourd'hui, que j'ai observé aussi à titre personnel. Quand je parlais à des étudiants encore il y a 5 ou 6 ans sur "Est ce que vous avez joué à tel jeu?" "Oui, on y a joué". Aujourd'hui j'ai souvent des personnes qui disent "Ouais, je vois très bien ce que c'est, j'ai vu un let's play sur youtube, j'ai vu trois heures". Au lieu de jouer, ils visionnent trois heures de jeu. Après c'est des gens qui sont dans le milieu, donc ils ont une grille de lecture qui est déjà un peu différente mais n'empêche que j'ai de plus en plus de cas où j'ai des étudiants qui vont me dire oui je connais ce jeu là, mais ça ne veut plus dire qu'ils y ont joué. Ça révèle des choses.

41:00 La presse s'intéresse-t-elle à ces événements liés à la scène indépendante, alternative ?

Alors oui et non. Il y a pas mal de magazines, de revues et autres qui essaient de restituer des fragments de ça, par rapport à la réalité du terrain ça reste anecdotique. Il y a parfois une ou deux pages de texte dans les magazines de 50 ou 60 pages qui vont tester des choses un peu étonnantes, ou qui parfois vont aussi faire des critiques ou des retours d'événements auxquels des personnes ont participé. Mais il est assez rare de voir dans des médias spécialisés, faire des déplacements exprès pour ça. En revanche, pour des événements comme la GDC qui est à San Francisco, dans laquelle il y a tout un tas d'événements off indépendants qui se font autour, ou la Gamescom en Allemagne, il y a aussi tout un tas de choses dont le Gamefest faisait partie par exemple. Ils se déplacent parce qu'à la base ils viennent pour leur gros sujet, et ils profitent de leur soirée pour aller sur d'autres événements. Soit c'est en parallèle de, soit c'est par accident, ou parce qu'au sein de la rédaction il y a peut être une personne qui est très intéressée par ça et qui pousse pour avoir quelque chose. Ce qui est bien. Mais c'est rarement un gros sujet.

42:37 Finalement tu n'as pas tant de contact avec la presse spécialisée ?

Non, je connais pas mal de personnes qui travaillent dans différentes revues. Mais les contacts... Il m'arrive d'être contacté une fois par an par l'un d'eux, parce qu'il fait un dossier sur le jeu indépendant. Ca s'arrête là.

43:00 Par quel média t'exprimes-tu ?

Généralement c'est sur Internet au sens large. Les youtubers c'est compliqué, parce que les youtubers dans le milieu du jeu, eux vont être parfaits si on a envie de mettre en lumière un jeu particulier, qui mériterait d'être connu. Dans ce cas là, "est ce que vous voulez pas essayer ce jeu là ?", avec les résultats qu'on a après... les youtubers ou youtubeuses ont leur propre façon d'apprécier ou de restituer une expérience. Mais c'est vraiment par différents canaux par lesquels on va transiter pour faire passer un message, annoncer quelque chose... Et YouTube en est un, mais c'est généralement pour des jeux plutôt que des événements.

44:05 Est ce que des chercheurs s'intéressent à tes événements ?

J'ai pas mal d'interactions oui, avec des personnes du monde académique, pour différentes raisons. Soit parce qu'on travaille sur des sujets communs, soit parce que suite à un événement ou autre, il y a des citations de telle exposition, qui mettent en avant tels événements... Il y a des interactions. J'ai toujours eu de près ou de loin un intérêt, donc je lis, je rencontre, je vais à des conférences, ce genre de choses. Donc les liens sont assez importants.

44:53 A la fois en game design mais aussi ce qui est plus représentation sociale ?

Oui, absolument.

45:15 Tu faisais un lien avec Jane McGonigal et la gamification. Est ce que tu étais d'accord avec son idée ?

Jane McGonigal c'est une personne qui a vraiment été le porte étendard du mouvement serious game et Games4Change en l'occurrence, sur l'idée que justement, le jeu peut changer le monde. Ce qui est une approche très forte, à tous les niveaux. Et du coup, c'est un peu dans la démarche que ça peut être problématique, où on va changer les choses, ou rendre un monde meilleur, il y a toujours cette question de "quelle vision nous porte ?". Le jeu, comme tout médium, n'a pas de réalité bonne ou mauvaise, c'est potentiellement instrumentalisable et on peut faire dire ce que l'on veut à l'objet. Donc c'est quand même des éléments très propices à la manipulation, les règles et tout, comme je le dis, on ne s'en rend pas forcément compte. Mais si vous jouez à des jeux depuis 20 ans, dans lequel pour gagner des points de vie il faut manger des steaks et de la viande, vous allez forcément garder cette idée que la viande ça rend fort. Si maintenant on vous fait jouer à des jeux dans lesquels le seul moyen de se protéger de telle maladie c'est de se faire vacciner, vous allez retenir que les vaccins sont bons. Je dis pas que c'est une bonne chose ou pas, mais c'est pour vous donner l'idée que ça renforce énormément de choses. Et en fonction des valeurs des créateurs, des créatrices, dans un jeu ou dans les objectifs, l'objet va dire quelque chose qu'il ne va pas forcément dire pour tout le monde. L'enthousiasme ou l'élan que peut diriger McGonigal, est à double tranchant par rapport à ça. Oui le jeu peut contribuer comme nouveau médium à beaucoup de causes et à beaucoup de choses, mais ça ne va pas que dans un sens. C'est pour ça qu'il faut aussi un peu de distance sur cette approche là et se dire que ça peut faire des choses, il faut en prendre conscience. Qui sont les porteurs de ces valeurs là, qu'est qu'il y a derrière, qu'est ce que ça exprime ? C'est intéressant mais il faut aussi prendre de la distance. C'est peut être une approche plus française que américaine sur ce côté là. Vouloir le faire le sceptique à tout épreuve, mais c'est vrai qu'il y a souvent un élan plus de forme que de fond sur ces questions là.

49:15 Les jeux que tu portes n'ont pas forcément de visée de vente, ils cherchent pas forcément à se vendre. Mais est ce qu'il y a une volonté de rentrer dans le système économique dans les jeux alternatifs et expérimentaux que tu portes ? Quels sont leurs buts ?

Disons que c'est clair que le but n'a pas de portée commerciale au sens direct. Ça ne veut pas dire qu'on ne peut pas trouver de modèle économique ou de moyens qui permettent aux créateurs ou aux créatrices de subvenir à leurs besoins. C'est juste que le jeu vidéo a des modèles économiques extrêmement verrouillés depuis très longtemps, j'ai même envie de dire qu'ils sont verrouillés depuis 20 à 30 ans. Avec des modèles qui varient un peu, mais dans l'ensemble c'est on vend un objet ou on paie des choses dans un jeu pour gagner de l'argent... ce sont des modèles qui n'ont pas énormément évolué. Alors que si on revient dans les années 70-80, sur le modèle de l'arcade, et puis ces idées que avant que le jeu vidéo soit distribué tel qu'il l'est, industrialisé, les créateurs de jeux réfléchissaient à mille et une façon de vendre le jeu. On vendait des jeux à des cliniques privées, à des centres commerciaux, à des restaurants, on vendait parfois pas seulement le jeu mais aussi ces contrôleurs. Et l'expérience passée par un objet en entier. Quelque part c'était presque plus

exploratoire et expérimental à l'époque que ça ne l'est devenu dans les années 90-début 2000. Du coup le fait de revenir un peu à des expériences qui sont parfois des installations, des performances, des jeux qui n'étaient pas forcément joués à la maison, ça va pousser à réfléchir en dehors de ces canons habituels. Et on va pas vendre notre jeu sur l'apple store, ou sur google play, sur windows store, etc... on va devoir penser les choses autrement. Donc peut être qu'un jeu qui se joue sur une installation gigantesque, monumentale, on pourra pas l'acquérir chez soi mais on va peut être se déplacer dans les événements. C'est comme le modèle de la musique, qui n'a pas toujours été un modèle du disque, où je vends un morceau, mais un modèle performatif encore une fois, où on jouait et on allait représenter, performer la musique. On pourrait très bien imaginer que les créateurs de jeu offrent des expériences qui vont donner à voir, donner à montrer, faire jouer, dans des contextes qui sont à inventer. Est ce que c'est une exposition? Des événements en nocturne? Des nuits blanches? Des sessions, des festivals... oui peut être, peut être un peu tout ça. Ce qu'il y a d'intéressant c'est que ça pousse à trouver d'autres modèles. Et on va peut être pas vendre son jeu, mais le louer. ... Il y a autant de possibilités qu'il y a de variété. La seule chose que je peux dire, la première démarche n'est pas commerciale, mais ça ne veut pas dire qu'on ne cherche pas des modèles pour subvenir aux besoins, rémunérer les auteurs et essayer de trouver des nouveaux modes de distribution et de commercialisation. Mais ce n'est pas forcément la fin en soi. Même si après parmi les jeux que je montre je parle de jeux qui sont faits par des petites structures, des boîtes, qui ont des modèles plus proches du modèle habituel, qui vont vendre leurs jeux sur des plateformes traditionnelles.

52:52 Tu rappelles un peu les modèles de l'art vivant ou de l'art contemporain ici en fait ?

Ça peut aller là dedans.

53:00 Problème de financement sont-ils donc repenser ?

Disons qu'il va falloir trouver une source de revenu récurrente, sachant que les subventions ou autres ont beaucoup de contraintes comme je vous l'ai dit, qui ne s'appliquent pas à chacun. Une entreprise, tu peux en être une mais ce n'est pas tout le temps le cas. Il y a des organisations régionales qui peuvent aider les différentes structures, les différents porteurs... après, oui, ça manque d'autres modèles. Des modèles qui ne sont pas toujours parfaits et qui ne fonctionnent pas tout le temps, c'est les modèles de crowdfunding, les gens vont aller demander de l'argent à d'autres personnes pour financer un projet. Ce sont des modèles qu'on a vu beaucoup dans la scène indépendante et qui continuent encore à fonctionner même si c'est beaucoup plus saturé qu'il y a quelques années. On peut imaginer tout un tas de choses, que ce soit privé ou public...

53:58 Tu sens une oreille attentive de la part des interlocuteurs quand tu parles de ces projets?

Les institutions quand elles découvrent ce que ça peut être, il y a généralement un début de changement sur le point de vue de ce que peut être le jeu vidéo. J'ai rarement eu suite à des échanges ou à des démonstrations des réactions qui disent que finalement non, ça ne paraît

pas intéressant, ou je n'ai rien appris. Il y a vraiment des choses qui se révèlent être différentes de ce que la plupart des institutions pensent que le jeu est. Ca demande une exploration... c'est comme résumer le cinéma ou la littérature, à des gros titres...

54:54 Le modèle du livre ?

On est quand même à un moment où il y a une forte création de tout objet culturel qui a exposé ces dernières années... Après le jeu étant protéiforme dans son objet, effectivement il va être plus facilement sujet à différents modèles économiques.

56:28 Et de la part du "gamer" ?

Je ne sais pas ce que c'est le public habituel du jeu vidéo. Il y a en a qui s'expriment plus que d'autres sur des sujets et qui font valoir des valeurs et des revendications fortes de ce qu'est un jeu vidéo ou de ce que doit être un jeu vidéo. En tout cas, quel type de jeu il pourrait y avoir et lesquels ne devraient pas exister. Pour moi c'est... On parle souvent du terme gamer ou autre, avec des idées bien en tête... c'est vraiment délicat parce que à mon sens c'est plutôt une minorité qui s'exprime, fortement parce qu'elle s'est toujours exprimé sur le sujet. Comme dans beaucoup de milieux... sur certains sujets, par exemple le sport, les hommes prennent plus la parole que les femmes. Le sport est un jeu masculin. C'est aussi vrai pour le jeu, à plein de niveaux et à travers de plein plein de choses. Est ce que le jeu vidéo est vraiment ce qu'on imagine, est ce que c'est la surface des choses, est ce que c'est un objet qui appartient à une certaine catégorie de personnes? Je trouve que c'est très dangereux de maintenir ce type de discours car il légitime en plus la place de ces gens. Le jeu vidéo finalement ça appartient à tout le monde, comme la musique, après c'est une question de goût, d'appréciation. Donc de dire que la musique se résume au rock ou à la musique classique, c'est quand même extrêmement réducteur et c'est surtout faire preuve de discrimination à l'égard des différences que peut exprimer un médium. Il y a toujours eu des joueurs, de toutes origines, de toutes formes... la seule chose c'est qu'on voit s'exprimer un certain groupe de personnes qui sont une minorité mais qui a la main mise sur le médium et qui essaie de défendre quelque chose qui commence de plus en plus à leur échapper. Ce n'est pas qu'ils ont eu le contrôle jusqu'à présent mais certains services marketing ont eu tendance à les viser aussi pendant très longtemps. D'ailleurs les services marketing ont trop tendance à viser une cible alors qu'on pourrait parfois essayer d'ouvrir ou d'être un peu plus inclusif; C'est pas forcément une obligation. Mais on crée souvent des éléments pour faire plaisir ou pour séduire un certain type de personne. Le rapport au gamer en tout cas pour moi c'est vraiment une entité inventée, il suffit de regarder, quand on pense au jeu d'arcade on a une certaine image, la réalité du terrain si vous regardez les documentaires sur les années 80, c'est des personnes de 12 ans à 50 ans qui sont autant des femmes que des hommes, de toutes classes sociales. Par contre ça change dans les années 90. Il y a plusieurs explications possibles, comme le passage de l'espace public à l'espace privé, le début du ciblage d'une catégorie, ça a donné une vision d'une espèce de personne qui s'enferme chez elle qui joue, qui est plutôt jeune et en mal de vivre. Toutes ces images et ces constructions, elles ont une existence et une légitimité, et en même temps elle est vraiment à déconstruire.

1:01:23 Quelles ambitions pour le jeu vidéo à l'avenir?

Je pense qu'on va prendre de plus en plus conscience que le jeu vidéo peut se jouer et se regarder, au même titre que le sport et la musique, ça c'est vraiment une évolution qui, par les outils numériques que l'on a aujourd'hui se révèle. La question peut être dans 10 ans de "Est ce que tu aimes les jeux vidéo?" ne sous entendra pas jouer aux jeux vidéo mais sera plutôt regarder ou jouer. Par rapport à cette évolution je pense que le public va se rendre compte de la diversité des genres et des jeux, peut être que le médium sera mieux admis.